

**Implementación de la Gamificación para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en
Estudiantes del Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Comercial Guillermo
León Valencia, Sede Número Uno de Aguachica Cesar**

Julieth Ojeda Rincón

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Pedagogía

Extensión Cesar

2024

**Implementación de la Gamificación para el Fortalecimiento de la Lectura y la Escritura en
Estudiantes del Grado Primero de la Institución Educativa Técnica Comercial Guillermo
León Valencia, Sede Número Uno de Aguachica Cesar**

Julieth Ojeda Rincón

José Eduardo Cifuentes Garzón PhD

Asesor

Trabajo de Grado para Obtener el título de Magister en Pedagogía

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Pedagogía

Extensión Cesar

2024

Dedicatoria

Dedico este arduo trabajo primero a Dios que me permitió cumplir con una meta más en vida, dándome la salud, el entusiasmo y amor necesario para cumplir la meta.

A mis Hijos, nieto, Juvenal, Juliana, Jeronimo y Caterine los cuales son un pilar fundamental y el motor de vida, quienes con paciencia me apoyaron y motivaron siempre a cumplir mis metas, acompañándome en el desarrollo de cada una de las experiencias.

A mis padres Ana Graciela quien me motiva y acompaña en este proceso y Benjamín sé que desde el cielo me acompañaba en las largas noches de trabajo. A ellos les debo todo lo que he logrado en vida.

A mis hermanos, sobrinos, tíos en especial mi tío Idelfonso; que siempre han creído en mí y me han apoyado y animado a salir adelante incluso en los momentos más difíciles, en cada una de las experiencias vividas a lo largo de la maestría.

A mis profesores de maestría por su sabiduría, orientación y paciencia a lo largo del proceso de aprendizaje, gracias por compartir su valioso conocimiento y calidez humana.

Julieth Ojeda Rincon

Agradecimientos

Doy gracias a Dios por la oportunidad de disfrutar la vida gozando de buena salud y grandes

Bendiciones en el campo, personal y laboral.

A mi familia quienes siempre me ha confiado y apoyado cada uno de los procesos académicos y

laborales que he tenido que enfrentar.

A mis estudiantes y padres de familia quienes con su participación y colaboración apoyaron el

proceso de la investigación.

A mis compañeros de maestría que me brindaron su amistad, sus conocimientos y toda la

experiencia en esta hermosa profesión como lo es la docencia.

A los docentes de la universidad la sabana, expertos en educación que me brindaron su

orientación y asesoramiento a lo largo de este proyecto. Sus conocimientos y experiencias

fueron invaluable para enriquecer nuestro trabajo y mejorar nuestras prácticas pedagógicas.

A mis compañeros de trabajo de la jornada mañana por el apoyo brindado

A todos aquellos que de alguna manera han contribuido a la realización de este trabajo, les

expreso mis más sinceros agradecimientos.

Julieth Ojeda Rincon

Resumen

Este trabajo de investigación trata sobre la implementación de la gamificación para fortalecimiento de las prácticas de enseñanza de la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Guillermo León Valencia en su Sede Número uno de Aguachica, Cesar. A partir del desarrollo de cuatro ciclos de reflexión en los cuales se ven reflejadas las acciones constitutivas como son Planeación, implementación y evaluación en cada uno de los momentos de la clase.

Esta investigación se ha llevado a cabo mediante una investigación basada en el paradigma sociocrítico y con un enfoque cualitativo y un tipo de investigación acción educativa, vinculada a la metodología Lesson Study, la cual ha demostrado ser altamente efectiva para fortalecer las prácticas de enseñanza, aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, en el desarrollo de habilidades propias de la lectura y la escritura; explorando su creatividad y mejorando su compromiso con el aprendizaje.

La gamificación ha permitido crear un ambiente dinámico y participativo promoviendo el desarrollo de habilidades de la lectura y la escritura y el uso de equipos tecnológicos. Esta investigación destaca la importancia de abordar la educación desde una perspectiva crítica y reflexiva, la cual sugiere explorar la metodología a través de una evaluación continua activa y participativa en la cual se debe asegurar su efectividad a largo plazo con el fin de contribuir al beneficio de la comunidad educativa en el cual se desarrolló la investigación.

Palabras claves: Gamificación, literatura, juegos interactivos, competencias, retos, lectura, escritura, acciones constitutivas.

Tabla de Contenido

	Pág.
Resumen.....	5
Tabla de Contenido	6
Capítulo I. Antecedentes de la Práctica de Enseñanza Estudiada.....	14
Capítulo II. Contexto en el que se Desarrolla la Práctica de Enseñanza Estudiada.....	25
Contexto Institucional	25
Contexto de aula.....	30
Capítulo III. Practica de Enseñanza al Inicio de la Investigación.....	31
Acciones de planeación.....	32
Acciones de implementación	35
Acciones de Evaluación	38
Capítulo IV. Formulación del Problema de Investigación.....	41
Pregunta De Investigación	47
Objetivos	48
Objetivo General	48
Objetivos Específicos.....	49
Justificación.....	50
Capítulo V. Descripción de la Investigación	51
Paradigma.....	52
Enfoque	52
Tipo de investigación	54
Alcance:.....	55
Metodología de la Investigación:	56
Configuración didáctica: Gamificación	58
Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos.....	61
Categorías de Análisis.....	65
Capítulo VI. Ciclos de Reflexión.....	66
Ciclo de reflexión 1: Un Viaje Literario	67
Planeación En Colaboración:	68
Implementación y Observación.....	70

Cierre:	77
Evaluación:	80
Ciclo de reflexión 2: Detectives de Pombo	81
Planeación en Colaboración:	82
Implementación y Observación.....	84
Reflexión:	94
Ciclo de reflexión 3: El club de las Fábulas de Pombo.....	94
Información General:	94
Planeación en Colaboración:	95
Implementación y Observación.....	98
Cierre:	105
Ciclo de reflexión 4: Leo y Escribo con Pombo en Navidad	112
Planeación en Colaboración:	112
Implementación y Observación.....	115
Capítulo VII. Hallazgos e Interpretación de Datos	128
Categoría Acciones de Planeación	132
Categoría Acciones de Implementación.....	133
Categoría Acciones de Evaluación.....	135
Capítulo VIII. Comprensión y Aportes al Conocimiento Pedagógico	138
Capítulo IX. Conclusiones y Recomendaciones	140
Referencias.....	143

Lista de Figura

	Pág.
<i>Figura 1. Práctica De Enseñanza I.E. Nuestra Señora Del Carmen Sede Escuela Mixta El Trapiche.....</i>	21
<i>Figura 2. Encuentro Pedagógico Programa Todos Aprender.....</i>	22
<i>Figura 3. Práctica Pedagógica Inicio De La Maestría IE Guillermo León Valencia, Sede Número Uno.....</i>	22
<i>Figura 4. Práctica Pedagógica En El Curso De La Maestría IE Guillermo León Valencia, Sede Número Uno. En El Curso De La Maestría IE Guillermo León Valencia, Sede Número Uno....</i>	23
<i>Figura 5. Línea De Tiempo: Antecedentes De La Práctica De Enseñanza.....</i>	24
<i>Figura 6. Planta Física De La Escuela Número Uno. La Escuela Número Uno.....</i>	26
<i>Figura 7. Mapa Ubicación De Aguachica, Cesar En El Territorio Colombiano.....</i>	27
<i>Figura 8. Trabajo en el aula de clase.....</i>	30
<i>Figura 9. Trabajo de clase utilizando plastilina.....</i>	31
<i>Figura 10. Triángulo De Lewin.....</i>	35
<i>Figura 11. Implementación de trabajo en el aula.....</i>	37
<i>Figura 12. Parte externa de la Escuela Número Uno.....</i>	42
<i>Figura 13. Implementación de estrategia fuera del aula.....</i>	48
<i>Figura 14. Práctica pedagógica, fortalecimiento de la lectura.....</i>	48
<i>Figura 15. Reunión con docentes de los grados 1° y 2°.....</i>	49

Figura 16. <i>Diseño de estrategias de la docente investigadora con la docente del grado primero</i>	
2.....	50
Figura 17. <i>Espiral ciclos de investigación acción.....</i>	55
Figura 18. <i>Ciclos de reflexión de la metodología Lesson Study.....</i>	57
Figura 19. <i>Elementos de la Gamificación.....</i>	60
Figura 20. <i>Imagen de la Rutina de Pensamiento.....</i>	71
Figura 21. <i>Aplicación de la clase en el desarrollo de la rutina de pensamiento.....</i>	72
Figura 22. <i>Vida y recorrido del escritor colombiano Rafael Pombo.....</i>	73
Figura 23. <i>Observación y lectura de cuentos de Rafael Pombo.....</i>	73
Figura 24. <i>Juego utilizando el dado de cuentos.....</i>	74
Figura 25. <i>Dialogo con los estudiantes sobre los cuentos relacionados con el dado.....</i>	74
Figura 26. <i>Aplicación de juegos interactivos utilizando la plataforma wordwall con el juego encuentra la pareja.....</i>	75
Figura 27. <i>Aplicación del juego interactivos utilizando la plataforma wordwall con el juego de cuestionario.....</i>	76
Figura 28. <i>Representación del cuento la Pobre Viejecita.....</i>	77
Figura 29. <i>Representación del cuento la Tía Pasitrote.....</i>	78
Figura 30. <i>Representación del cuento El Renacuajo Paseador.....</i>	78
Figura 31. <i>Representación del cuento Simón El Bobito.....</i>	79
Figura 32. <i>Rutina de pensamiento El Semáforo.....</i>	85
Figura 33. <i>Inicio del desarrollo del ciclo.....</i>	86
Figura 34. <i>Trabajo de los estudiantes en clase, elaboración de cartas.....</i>	87
Figura 35. <i>Escritura de la carta y terminación del producto.....</i>	88

<i>Figura 36. Producto de la actividad</i>	<i>88</i>
<i>Figura 37. Mensajes a través de WhatsApp.....</i>	<i>89</i>
<i>Figura 38. Estudiante realizando juego de parejas, guiada por la docente investigadora.....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 39. Estudiantes jugando en grupos de parejas.....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 40. Estudiante realizando el juego de palabras.....</i>	<i>91</i>
<i>Figura 41. Inicio de la actividad del juego me divierto con Pombo, realizado en la plataforma quizizz.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 42. Desarrollo de juegos realizados en la plataforma quizizz.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 43. Rutina de pensamiento encuentra las diferencias.....</i>	<i>99</i>
<i>Figura 44. Inicio del desarrollo del ciclo 3</i>	<i>100</i>
<i>Figura 45. Lectura guiada.</i>	<i>101</i>
<i>Figura 46. Lectura compartida</i>	<i>102</i>
<i>Figura 47. Lectura en grupo utilizando títeres.</i>	<i>102</i>
<i>Figura 48. Juego de crucigrama.....</i>	<i>103</i>
<i>Figura 49. Juego utilizando la plataforma de quizizz.....</i>	<i>104</i>
<i>Figura 50. Representación de títeres en la fábula La Paloma y La Hormiga</i>	<i>105</i>
<i>Figura 51. Representación de títeres en la fábula El Gato Bandido</i>	<i>105</i>
<i>Figura 52. Representación de títeres en la fábula Mirringa Mirronga.....</i>	<i>106</i>
<i>Figura 53. Representación de títeres en la fábula El Niño y la Mariposa.</i>	<i>107</i>
<i>Figura 54. Representación de títeres en la fábula Juan Matachín</i>	<i>107</i>
<i>Figura 55. Representación del poema Arrullo.....</i>	<i>108</i>
<i>Figura 56. Representación de títeres en la fábula Juaco el Ballenero</i>	<i>109</i>
<i>Figura 57. Baile Juan Chunguero.....</i>	<i>109</i>

<i>Figura 58. Grupo de estudiantes después de las representaciones y el baile realizado.....</i>	<i>110</i>
<i>Figura 59. Presentación del tema</i>	<i>116</i>
<i>Figura 60. Rutina de pensamiento Cambia la historia.</i>	<i>116</i>
<i>Figura 61. Inicio del escrito en la historia de cuentos o fabulas cambiando sus personajes. ..</i>	<i>117</i>
<i>Figura 62. Relación de cuentos y fábulas de Rafael Pombo utilizando móviles</i>	<i>118</i>
<i>Figura 63. Inicio de escrito para la elaboración de afiche</i>	<i>118</i>
<i>Figura 64. Afiches enviados por WhatsApp.....</i>	<i>119</i>
<i>Figura 65. Afiches en Físico</i>	<i>120</i>
<i>Figura 66. Participación en la novena de Navidad día 9</i>	<i>121</i>
<i>Figura 67. Participación en los juegos interactivos</i>	<i>123</i>
<i>Figura 68. Producto de la Rutina de Pensamiento finalizado</i>	<i>124</i>
<i>Figura 69. Lectura de cuento elaborado en un friso cambiando personajes</i>	<i>124</i>
<i>Figura 70. Consecuencias de la Gamificación en el cerebro humano</i>	<i>128</i>
<i>Figura 71. Ciclos de reflexión.....</i>	<i>130</i>

Lista de Tablas

	<i>Pág.</i>
<i>Tabla 1. Formato de malla curricular del área de Lengua Castellano I.E. Guillermo León Valencia</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 2. Formato de Plan de Aula del área de Lengua Castellano I.E. Guillermo León Valencia</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 3. Formato de plan de clase del área de Lengua Castellano I.E. Guillermo León Valencia</i>	<i>34</i>
<i>Tabla 4. Estrategias de Valoración</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 5. Resultados pruebas externas grado primero año 2021</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 6. Resultados pruebas externas grado tercero año 2023</i>	<i>44</i>
<i>Tabla 7. Identificación árbol de problema de la investigación.</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 8. Objeto de estudio</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 9. Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 1</i>	<i>68</i>
<i>Tabla 10. Rubrica de observación para evaluar la lectura dramatizada</i>	<i>80</i>
<i>Tabla 11. Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 2</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 12. Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 3</i>	<i>96</i>
<i>Tabla 13. Rubrica representación de títeres</i>	<i>110</i>
<i>Tabla 14. Aportes de compañeras al Ciclo de Reflexión 4</i>	<i>113</i>
<i>Tabla 15. Rubrica para evaluar el proceso en la lectura y la escritura</i>	<i>126</i>
<i>Tabla 16. Categorías y Subcategorías</i>	<i>130</i>
<i>Tabla 17. Paralelo entre Evaluación Sumativa y Evaluación Formativa</i>	<i>137</i>
<i>Tabla 18. Comparativo Psicología Conductista – Psicología Constructivista</i>	<i>138</i>

Lista de Anexos

	Pág.
<i>Anexo A. Decreto 1421 del 2017 Reglamento de inclusión educativa</i>	<i>146</i>
<i>Anexo B. Plegable del SIEE Institucional 2024.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo C. Resultado pruebas externas grado primero año 2021</i>	<i>146</i>
<i>Anexo D. Resultados prueba externas grado tercero 2023</i>	<i>146</i>
<i>Anexo E. Ciclo de reflexión 1 Formato PIER.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo F. Tabla de resultados Rubrica de evaluación Centro Literario.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo G. Ciclo de reflexión 2 Formato PIER.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo H. Enlace de pagina.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo I. Enlace de resultados.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo J. Video culminación de un reto.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo K. Lectura de carta.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo L. Ciclo de reflexión 3 Formato PIER.....</i>	<i>146</i>
<i>Anexo M. Video juego con dado.</i>	<i>146</i>
<i>Anexo N. Tabla de resultados Rubrica de evaluación Representación de Títeres</i>	<i>147</i>
<i>Anexo O. Ciclo de reflexión 4 Formato PIER.....</i>	<i>147</i>
<i>Anexo P. Lectura de cuento cambiando personajes</i>	<i>147</i>
<i>Anexo Q. Tabla de resultados Rubrica de evaluación de Lectura y Escritura.....</i>	<i>147</i>
<i>Anexo R. Tabla resumen, juego Interpreto fábulas con cuestionario en la plataforma Wordwall</i>	<i>147</i>
<i>Anexo S. Resumen del juego Jugando con Simón El Bobito en la plataforma quizizz.....</i>	<i>147</i>

Capítulo I. Antecedentes de la Práctica de Enseñanza Estudiada

Como lo señala Moreno, (1998) “Hemos afirmado que la educación es una actividad humana libre e intencional «la acción de educación, de «educarse» o de «ser educado»-, y que posee una entidad o modo de ser diferente a otras actividades humanas” (p.26). En este sentido, es importante reconocer la actividad del ser humano ante la importancia de educarse y educar, es allí donde se reflexiona y asume el rol de docente investigador de la propia práctica pedagógica relacionando los sucesos relevantes que han ayudado a fortalecer de manera significativa la trayectoria académica y laboral.

La docente investigadora inicia sus estudios primarios en el año 1981 en la I.E. Sagrado corazón de Jesús del municipio de Aguachica, departamento del Cesar. En 1987 inicia la educación básica y media en la I.E. Guillermo León Valencia del mismo municipio, obtenido en 1992 el título de Bachiller Comercial desde que estudio la primaria la mayor ilusión era ser docente inspirada por la profesora Gladys Nubia Sarabia. Así fue como en la primera oportunidad inicia la profesionalización pedagógica en la Escuela Normal Francisco Fernández de Contreras de la ciudad de Ocaña Norte de Santander. Recibiendo el título de Bachiller pedagógico en el año 1996, tuvo la oportunidad de laborar de manera parcial realizando licencias a compañeras docentes nombrada en el sector público.

En 1999 se inicia su práctica educativa en la ciudad de Bogotá, en el sector privado, Instituto Santiago Apóstol desempeñándose como docente de aula en el grado primero; en el cual adquirió una gran experiencia y a su vez un gran aprendizaje de conceptos pedagógicos que la llevaron a tener un buen manejo de grupo y sobre todo a planear las clases llevando formatos manuales requeridos por la secretaria de Educación Departamental.

En el 2003 ingresa a la nómina del “Colegio Bilingüe los Ángeles” en el nivel preescolar del municipio de Aguachica, En el año 2004 obtuvo el título de Técnico en Preescolar en el Instituto Técnico Coorlitoral, donde afianza sus conocimientos y se nutre de estrategias que le ayudarán a mejorar la práctica de aula. En el 2006 obtiene el título Normalista Superior, cursando el ciclo complementario en la Normal Superior María Inmaculada de Manaure Cesar, donde tuvo la oportunidad de integrar y mejorar el modelo de planeación en los procesos educativos dentro de la institución, la principal experiencia significativa de la docente investigadora en esta etapa de su práctica tuvo que ver con la divergencia pedagógica entre la enseñanza mediante la utilización de técnicas en el desarrollo de guías elaboradas con sellos y el desarrollo de guías elaboradas en equipos de cómputo impresas y que al final del año se convertían en libros de trabajos realizados por el estudiante; por otro lado, la institución daba gran importancia al acompañamiento del padre de familia en los procesos formativos del estudiante, permitiendo tomar acciones correctivas en el contexto disciplinario y académico de manera eficaz. Una de las debilidades de la práctica era el poco espacio para el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas. La formación docente de gran importancia para la institución. por lo que se capacita de manera constante, en estos años de labor en la institución tuve la oportunidad de asistir a congresos liderados por los hermanos Zubiria.

En el año 2008 la docente investigadora, ingresó a la planta docente de colegio Teresiano Reina del Carmelo, desempeñándose como docente de la básica primaria en el grado primero, allí se emplea una metodología de connotación espiritual con el programa institucional Amigos de Jesús, también la capacitación constante de su planta docente en el ámbito personal, espiritual y laboral, el principal objetivo era lograr obtener la estabilidad y el compromiso social de los educandos en el fortalecimiento de los valores éticos, morales y religiosos, afianzando la

planeación con los referentes de los lineamientos del MEN, a través de las diversas capacitaciones obtenidas por parte de la institución.

En el 2010 donde la docente investigadora logra cumplir con uno de sus sueños más importantes de su vida como es el ingresar a la planta de personal de una entidad pública, luego de haber presentado el concurso al mérito, logrando la satisfacción de obtener un puntaje meritorio para continuar en el proceso, llegando como docente en periodo de prueba a la Institución Educativa Nuestra Señora del del Carmen del municipio de La Gloria, corregimiento la mata, Vereda El Trapiche, desempeñándose en una escuela rural bajo la modalidad Multigrado, enfrentando un nuevo reto como lo propone Abós, (2020)

La escuela rural es una escuela inclusiva de modo espontáneo, ya que, en la mayoría de las ocasiones, acoge a alumnado de diferentes edades (multigraduación), aunque esté incluida en un sistema educativo graduado, por lo que esta circunstancia administrativa, debida al escaso número de niños, puede ser convertida en una opción pedagógica en el marco de un proyecto pedagógico inclusivo. (P. 49).

Es allí donde la docente investigadora experimenta una gran experiencia significativa en el cambio de cultura entre el aprendizaje de una entidad privada cuyos padres de familias y estudiantes contaban con los recursos económicos que la escuela demandaba para una buena práctica pedagógica y pasar a una institución educativa donde se evidenciaba la vulnerabilidad psicosocial de padres de familias y estudiantes, Sin embargo su principal objetivo era entregar la misma calidad de enseñanza en su nueva escuela, apersonándose de sus problemáticas y buscando alternativas de solución. En la práctica de escuela nueva se tiene mucho contacto con la comunidad en general y pudo obtener algunos recursos necesarios para el desarrollo de una buena práctica de enseñanza como lo son (reproductores de mp3, video proyectores, equipos de

cómputo, espacios de recreación, juegos para afianzar sus destrezas y motricidad fina y de mesa) para ello se gestionó recursos directamente con la dependencia administrativa de la institución, los dueños de fincas, empresas que llegaban a la región a ejercer cualquier labor, como “Ecopetrol, La Ruta del Sol, sector 2” y el acompañamiento de los agentes de policía - hidrocarburos, esto fue visto con buenos ojos ante los padres de familia y la comunidad en general teniendo en cuenta que ellos no contaban con los recursos necesarios. Cabe anotar que aunque las condiciones de los estudiantes en cuanto a su transporte, las pocas oportunidades de contar con material acorde a suplir las necesidades académicas, el deterioro de la aulas de clase y la batería sanitaria, los estudiantes se mantenían motivados en realizar cada una de sus actividades buscando los recursos del medio que encontrara es así como esta experiencia le enseñó a utilizar los mecanismos de participación y apoyo a los estudiantes, padres de familia y a la comunidad en general en la cual pudieron comprender que con cooperación y colaboración, se logran buenos resultados académicos y con la utilización de estos recursos se logró mejorar la motivación de estudiantes en las realización de sus actividades escolares, el cuidado y la conservación del medio ambiente y mantenimiento de la escuela, generando un buen clima escolar, lo que lleva a que mejore el rendimiento académico, el cual se vio reflejado en las calificaciones de las pruebas saber, donde los estudiantes de la escuela rural - rural incluso superaron las calificaciones de estudiantes de escuelas de la parte rural . urbana. Como lo era en la sede Principal.

En el 2012 la institución educativa fue focalizada teniendo en cuenta el resultado de las pruebas, es por ello que llega el programa Todo a Aprender (PTA) un programa del Ministerio de Educación Nacional que se creó para transformar la calidad de la educación en el país, concentrándose en aquellas regiones que más lo requieren Los resultados en las áreas evaluadas

muestran que son particularmente las áreas de matemáticas y lenguaje las que necesitan fortalecerse es por ello que se incluye al Proyecto Educativo Institucional (PEI) con el fin de organizar y mejorar la forma de planear las clases, pasando de planeadores manuales a planeadores en formato digital, aunque al inicio hubo rechazo al programa el tutor logro mostrar la importancia de un cambio significativo para mejorar los procesos de organización de clases y evaluación de la práctica docente, enfatizando en las áreas de matemáticas y lenguaje con el fin de fortalecer los aprendizajes y mejorar en los resultados obtenidos de pruebas internas y externas.

En ese mismo año también tuve la oportunidad de ejercer mi práctica pedagógica en el programa de alfabetización, educación básica y media para jóvenes y adultos, de la Corporación Proyecto Ser Humano, mediante una metodología flexible a través de un plan de estudios con estructuras curriculares modulares que contiene las áreas integradas que garantizan la permanencia de la propuesta educativa, con una organización del tiempo adecuada a las necesidades y exigencias de los estudiantes. Fue una experiencia significativa la cual es maravilloso poder aportar a todas las personas que no han tenido la oportunidad de estudiar o terminar sus estudios básicos.

En el año 2013 la docente investigadora obtiene el título de Linceado en Educación Básica con énfasis en Ciencias Naturales y Medio ambiente, otorgado por el Instituto de Educación Rural ISER de Pamplona. Fortaleciendo su desempeño académico y laboral aplicando estrategias que ayudaran al reforzar las prácticas de aula a través de la conservación y cuidado del medio ambiente.

La docente investigadora relaciona todas las estrategias utilizadas en el desarrollo de sus prácticas de aula, en la cual tiene la iniciativa de involucrarlas con el uso de la gamificación, sin

darse cuenta desarrollaba alguna de ellas. Ya que siempre busco los mecanismos necesarios para incentivar el aprendizaje de sus estudiantes a través del juego y uso de recursos tecnológicos, claves para el desarrollo del proceso en gamificación.

En el 2017 y 2018 la docente investigadora tuvo la oportunidad de trabajar con la Agencia Colombiana para la Reintegración - ACR, donde se desarrolla el modelo de educación y formación para la reintegración donde se benefician ex combatientes y comunidades de 24 municipios de Colombia entre ellos el Cesar, acompañados por el Instituto Alberto Merani con una Pedagogía dialogante cuyo propósito se centra en el desarrollo del ser humano y La Organización Internacional para las Migraciones (OIM) la cual trabaja en entornos multiculturales, en los cuales se valoran la diversidad y la sensibilidad cultural. desde el 2003, ha contribuido con el diseño del enfoque diferencial, la reintegración económica, la generación de ingresos para excombatientes y la reintegración comunitaria. Es gratificante poder contribuir con la paz de nuestro país desde el campo de la educación aportando un granito de arena y sembrando confianza y amor en todos los estudiantes que pude tratar.

La docente investigadora obtuvo traslado para la Institución Educativa Guillermo León Valencia, del municipio de Aguachica Cesar en el año 2018; donde se desempeña actualmente como docente de aula del grado primero, en esta institución, encontrando un clima laboral agradable y se pudo notar que se viene trabajando de manera rutinaria con estrategias tradicionales, lo que lleva al desinterés en algunos estudiantes obteniendo bajos resultados en las pruebas externas. En el 2020 experimenta una nueva modalidad académica como lo fue la virtualidad; en la cual sin ninguna capacitación previa ni transición a lo virtual tuvo que enfrentar, esos dos años de práctica virtual dejaron como hecho significativo la inclusión de la tecnología y sus herramientas didácticas para desarrollar en los estudiantes una buena práctica de

enseñanza donde los padres de familia fueron un apoyo en el proceso, pero a su vez se pudieron evidenciar falencias académicas y de comportamiento en algunos estudiantes; que a pesar del esfuerzo y las estrategias desarrolladas con el fin de un mejor aprendizaje que se implementaron para afrontar el cambio. Estas falencias se pudieron evidenciar en el retorno a la modalidad presencial de los estudiantes que hoy por hoy se refleja en la problemática general que se vive en las aulas de clase.

Estos cambios de comportamiento se hacen más visible en el proceso lectoescritor si tomamos como referencia el análisis de las pruebas saber y evaluar para avanzar realizadas por el Ministerio de Educación de los años anteriores lo que indica que la deficiencia en la comprensión lectora es una debilidad que se debe superar, razón por la cual se hace necesario fortalecer la lectoescritura afianzando la comprensión desde el inicio de la academia de cada educando, dejando claro que son ellos quienes deben comprender y ser el autor de sus propias creaciones.

Después de un año de normalidad académica se pudo evidenciar grandes cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales involucren al estudiante a realizar sus actividades aplicando diferentes estrategias a través del juego que le permiten apropiarse de su propio aprendizaje de manera amena y divertida, creando un clima y ambiente de aula agradable.

En el 2022 la docente investigadora tuvo la oportunidad iniciar sus estudios de Maestría en una de las más prestigiosas Universidades del país como lo es, la Universidad de La Sabana, logrando quedar elegida en el programa de Min Ciencias. En el transcurrir de este nuevo proceso formativo ha podido ampliar su conocimiento en el campo de la pedagogía, reflexionando y transformando su práctica de enseñanza, para brindar nuevas herramientas que contribuyan al desarrollo de los estudiantes y el fortalecimiento de toda la comunidad educativa en la cual

desempeña su labor, es en este periodo donde la docente investigadora puede reflexionar sobre su propia práctica pedagógica teniendo en cuenta a los aportes de Alba y Atehortúa (2017) “como objeto de estudio” y relacionando con los aportes de todos los tutores que ha podido conocer y aprender de cada uno de ellos.

Teniendo en cuenta la trayectoria de la docente investigadora en la formación profesional y académica nace el interés y la motivación por iniciar un proceso investigativo con el fin de fortalecer su práctica de enseñanza en la implementación de estrategias que contribuyan a fortalecer la lectura y la escritura a través de la gamificación, utilizando la metodología La Lesson Study.

Esta experiencia no solo proporciona una comprensión profunda de los desafíos y oportunidades dentro del ámbito educativo, sino que también le permite identificar áreas específicas de necesidad y potencial para el desarrollo de estrategias innovadoras.

La gamificación en la educación representa una aproximación innovadora que busca integrar elementos de diseño de juegos en contextos educativos. Esta estrategia ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En las figuras 1 y 2 se puede observar algunos acontecimientos significativos de la formación laboral en los antiguos colegios donde ha laborado la docente investigadora.

Figura 1.

Práctica de Enseñanza I.E. Nuestra Señora Del Carmen Sede Escuela Mixta El Trapiche.



Nota. Imagen propia.

Figura 2

Encuentro Pedagógico Programa Todos Aprender



Nota. Imagen propia

En las figuras 3 se puede observar la práctica pedagógica de la docente investigadora al inicio de la investigación donde trabajaba con elementos que general motivación, atención e interés en los estudiantes para fortalecer el proceso de la lectura y la escritura.

Figura 3.

Práctica pedagógica inicio de la maestría IE Guillermo León Valencia, Sede Número Uno.



Nota. Imagen propia

En las figuras 4 se puede observar la práctica pedagógica de la docente investigadora en el desarrollo de la investigación, donde se aprovechó el día de la mujer para recitar poemas.

Figura 4.

Práctica Pedagógica en el Curso de la Maestría IE Guillermo León Valencia, Sede Número Uno.

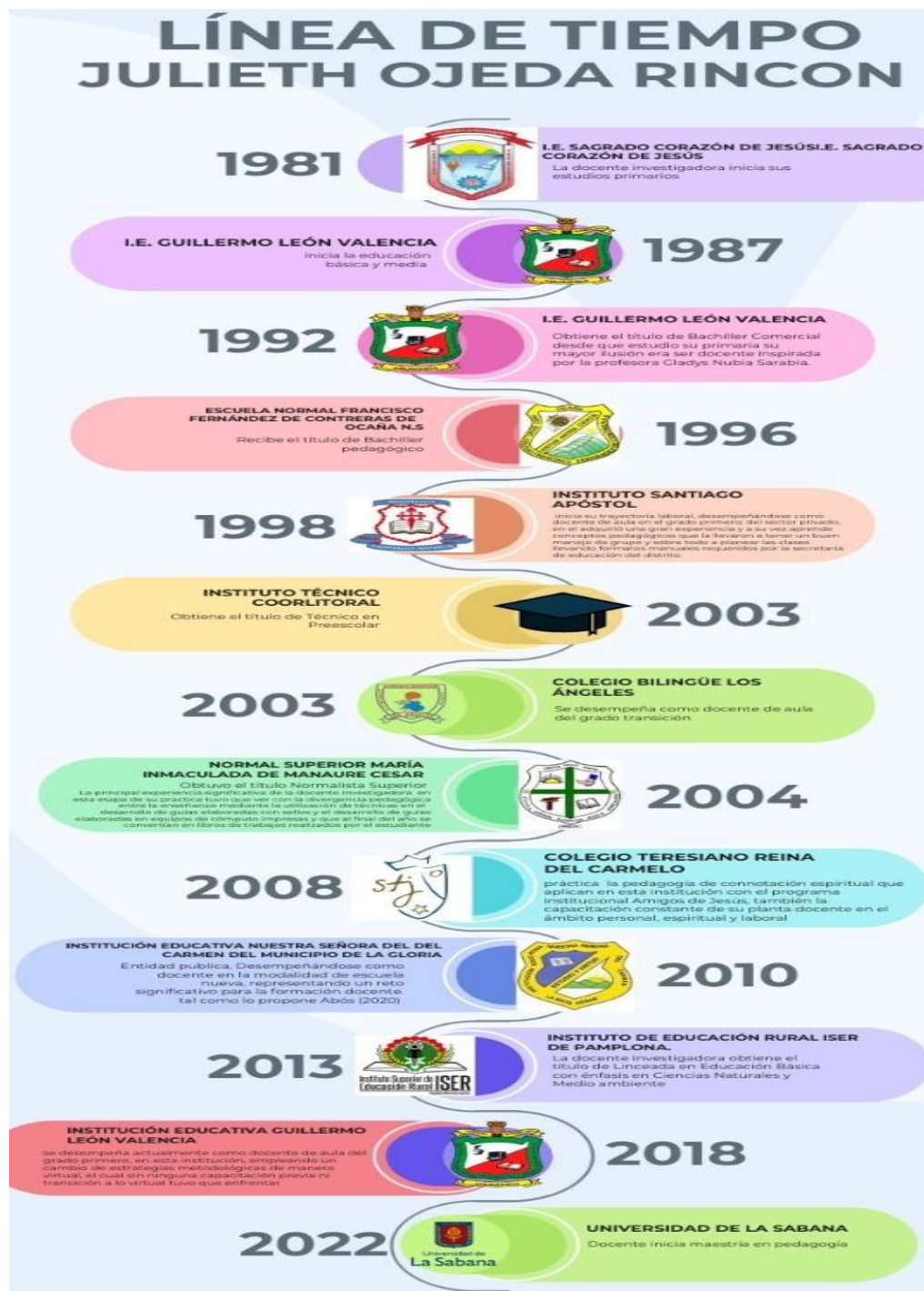


Nota: Imagen propia

En la figura 5 se puede observar el orden cronológico de los acontecimientos más significativos de la formación académica y laboral de la docente investigadora.

Figura 5.

Línea de Tiempo: Antecedentes de la Práctica de Enseñanza



Nota: Elaboración propia.

Capítulo II. Contexto en el que se Desarrolla la Práctica de Enseñanza Estudiada

De acuerdo con Zabalza (2012) se detalla de manera concreta

No somos ni existimos en abstracto sino en un contexto concreto y determinado del que forman parte Physis, Bios y Anthropos. Este punto de partida, que resulta relevante para cualquier análisis de la realidad, posee una importancia especial cuando nos referimos a la educación. Demasiado marcados por una Psicología temporal y descontextualizada (los niños deben ser, actuar y pensar en función de su edad) y por una Pedagogía basada en principios generales y abstractos, hemos ido dejando en una zona de sombras todos estos otros componentes que pertenecen al contexto, (p.12)

Este es un punto de vista que invita a la reflexión de fortalecer las prácticas de aula desde la vinculación o de un contexto participativo por lo cual se describe el contexto en la concepción de que existimos dentro de un contexto concreto, marcado por la interrelación entre naturaleza, vida y humanidad, este nos invita a repensar nuestra posición en el mundo. Nos llama a reconocer nuestra responsabilidad hacia el entorno natural y hacia las demás formas de vida con las que compartimos es por ello por lo que relacionamos el contexto habitual de nuestra práctica en contexto institucional, y contexto de aula.

Contexto Institucional

La docente investigadora realiza las prácticas de enseñanza estudiadas en un contexto social urbano del municipio de Aguachica, departamento del Cesar, como docente de aula de la Institución Educativa Técnica Guillermo León Valencia, la cual cuenta con aproximadamente 2.750 estudiantes y 87 docentes, distribuidos en las dos jornadas académicas, 1 orientadora, 1 docente de apoyo y el señor rector; cuenta con 3 sedes como son: Sede principal donde se desarrolla la básica secundaria y la media en la modalidad técnica comercial en articulación con

el SENA, distribuida en dos jornadas académicas: jornada de la mañana y jornada de la tarde con aproximadamente 1.391 estudiantes, 50 docentes, y 2 coordinadores. Las 2 sedes donde se desarrollan el preescolar y la básica primaria en las jornadas académicas mañana y tarde de la Básica primaria y el preescolar como son: Sede Gabriela Mistral, con 495 estudiantes, 14 docentes y 1 coordinador y la sede Número Uno “Escuela Urbana Mixta Número Uno”, con 864 estudiantes y 24 docentes distribuidos en 12 grados de dos grupos en cada jornada, 1 coordinadora, y 2 de señoras de servicios generales.

La docente investigadora labora en la sede Escuela Urbana Mixta Número Uno en el grado primero 1, jornada de la mañana la cual está ubicada en el casco urbano de la ciudad en la zona céntrica, su infraestructura está dividida en 14 salones un auditorio, una sala de informática, una cancha múltiple, un comedor escolar, una coordinación, equipos tecnológicos los cuales no son aprovechados al máximo ya que se encuentran en la sede principal; debido a la falta de vigilantes en la escuela. Su población estudiantil está conformada con el 67% de los estudiantes son de sexo femenino y el 33% son de sexo masculino.

Las familias que forman parte de la comunidad se encuentran en un contexto social de estratos 1, 2 y 3, educativa se sostienen del sector productivo como lo es la ganadería, la agricultura, el comercio, oficios varios, empleos públicos, empleos no formales como el mototaxismo y otros.

En la figura 6 se puede observar la planta física interna de la escuela Número Uno, lugar en el cual se desarrolla la investigación.

Figura 6.

Planta física de la Escuela Número Uno.



Nota. Imagen propia.

En la figura 7 se puede observar la ubicación del contexto desde la ubicación del mapa del cesar en Colombia, Aguachica en el cesar y la ubicación de la escuela en el mapa del municipio de Aguachica.

Figura 7.

Mapa Ubicación De Aguachica, Cesar En El Territorio Colombiano.



Nota. Tomado de la web y adaptada por la docente investigadora.

La Institución educativa tiene estructurado su Proyecto Educativo Institucional (PEI) en un modelo pedagógico constructivista con un enfoque socioformativo el cual este articulado en

el desarrollo de competencias en cada una de las áreas del conocimiento, reflejándose en cada en las estrategias planteadas para alcanzar un aprendizaje.

La Institución Educativa Técnica Comercial “Guillermo León Valencia” tiene como misión formar personas íntegras, éticas, con una visión humanística, que al mismo tiempo sean ciudadanos responsables y comprometidos con el desarrollo económico, político, social y cultural de su comunidad, a través de un modelo educativo flexible, inclusivo y pertinente; promoviendo la vinculación estratégica de los egresados al sector productivo y/o su ingreso a la educación superior.

Su visión La Institución Educativa Técnica “Guillermo León Valencia”, en el 2025, será líder en educación fundamentada en las dimensiones humanas, evidenciando el uso de competencias transformadoras de la realidad, a través de la tecnología y la investigación como aporte al desarrollo local, regional y nacional

La política de calidad de la Institución Educativa establecida en la misión, visión y los valores cuya meta es satisfacer las necesidades de sus educandos impartiendo formación técnica integral de calidad basada en los estándares básicos de competencia y fundamentada en los principios éticos, pertinente y oportuna contribuyendo de manera significativa en el desarrollo económico y social de la región. Con su lema “Orgullo de Aguachica y la región, sembrando cultura y educación”

Es muy importante tener presente el contexto en la formación de los estudiantes, como manifiesta Zabalza (2012)

El niño, cada niño o niña, no es un constructo abstracto del que se puedan predicar cualidades universales por el mero hecho de ser niño o niña, por tener una edad u otra. El niño, cada niño o niña, es un ser que vive en un marco determinado del que hereda condiciones y

necesidades tanto biológicas como culturales. No podemos conocer bien a un niño si antes no conocemos su ambiente y el marco físico, biológico y cultural en el que ha nacido y en el que vive. (p.11).

Al hablar de contexto es muy importante tener en cuenta al estudiante como eje central de toda acción, ya que es quien determina la relación entre la escuela y la sociedad como un agente protagonista de la cultura contextualizada. Es por ello por lo que se describe el espacio en el cual se realizara la investigación enfatizando sus principales características. Teniendo como base la condición su ideología, su cultura sus avances y condiciones especiales diferente incluidas en el programa del Plan de individualización de Ajustes Razonables. (PIAR) Por eso el **Decreto 1421 de 2017.**(Ver Anexo A)

La institución trabaja con el programa ya que en él se trabaja un proceso hecho a la medida de la individualidad de cada estudiante, de sus capacidades y de sus necesidades. En la salud y en la valoración pedagógica así conoceremos la situación de cada estudiante en los términos educativos en los cuales se encuentra.

En la sede Número Uno jornada de la mañana, presenta un contexto sociocultura es de estratos uno, dos y tres, la mayoría de los padres de familia son letrados con títulos profesionales; es una comunidad que cuenta en su gran mayoría padres comprometidos con la educación integral de sus hijos, los cuales trabajan de la mano con el docente, facilitando los procesos de formación en lo académicos y de comportamiento. Un factor primordial para una buena investigación es el recurso humano, por los que se ve viable el inicio de la investigación.

Las familias que forman parte de la comunidad educativa se sostienen del sector productivo como lo es la ganadería, la agricultura, el comercio, oficios varios, empleos públicos, empleos no formales como el mototaxismo y demás que se han ido generando a lo largo de la

historia. No hay que olvidar que es un municipio donde impero durante muchos años la violencia y que, gracias a una consulta popular en el año 1995, logro consolidarse como municipio modelo de paz en Colombia. En se puede resaltar la labor y favoritismo de la comunidad por la Institución Educativa, la cual brida a su comunidad en general relaciones enmarcadas en el respeto, el compromiso y la responsabilidad; los cuales se pueden evidenciar en la relación de los estudiantes en el respeto, la colaboración y una muy buena comunicación manteniendo una reflexión constante.

Contexto de aula

El contexto de aula se viene trabajando en el grado primero 1- Jornada de la mañana, con un total de 33 estudiantes con edades que oscilan entre 5, 6, y 7 años, donde se desarrollan todas las áreas establecidas en el PEI, las prácticas de aula se desarrollan en sentido general iniciado desde la metodología tradicional donde el estudiante aprende conceptos a través de la transcripción, el dictado, la escritura de una manera monótona y continua, también se utilizan actividades prácticas en las que los estudiantes desarrollan diferentes estrategias de manera individual y grupal, en la realización de fichas, aplicación de las diferentes técnicas de lectura, comprensión lectora, actividades lúdicas no se ha tomado el juego como herramienta de afianzamiento y motivación constante para el avance diario, se practican los juegos en presentaciones multimedia, los son supervisadas y orientadas por la docente investigadora

En la figura 8 se puede observar la dedicación de la docente en el trabajo en clase con estudiantes del grado primero.

Figura 8.

Trabajo en el aula de clase.



Nota. Imagen propia

Capítulo III. Práctica De Enseñanza Al Inicio De La Investigación

Como lo indica Salas, (2020) “Desde otra perspectiva, similar a la investigación como estrategia de enseñanza, sobresale la investigación escolar, que también busca promover el empleo de la investigación en el aula”. (p. 110) En ella el docente orienta las experiencias cotidianas hacia la reflexión y exploración conjunta, alrededor de preguntas formuladas por los estudiantes en torno a fenómenos de los sistemas socionaturales, reconociendo la capacidad innata de investigar de todas las personas, especialmente en la temprana edad Salas (2020) “A través de la investigación escolar se promueve un aprendizaje activo y directo, al tiempo que se potencian las habilidades de trabajo en equipo, formulación de preguntas y solución de problemas”. (p. 110) Cabe anotar que para llevar a cabo la investigación-acción es necesario tener en cuenta acciones de planeación, implementación y evaluación.

En la figura 9 se puede observar el desarrollo de una clase utilizando materiales que generan motivación en el aprendizaje de estudiantes en el grado primero.

Figura 9.

Trabajo de clase utilizando plastilina.



Nota. imagen propia

Acciones de planeación

Desde el inicio de la investigación las prácticas de enseñanza están orientadas a formación integral de los educandos en los procesos de la enseñanza aprendizaje mediante la implementación de acciones de planeación en la utilización de los diferentes elementos necesarios relacionados con el macro y meso currículo contemplados en la ley general de educación, Ley 115 estos nos ayudan a la construcción y afianzamiento de Proyecto Educativo Institucional (PEI).

La docente investigadora inicia su planeación desde el inicio del año lectivo en el afianzamiento para adaptar los contenidos los cuales se orientan a través de lo estipulado en el plan de estudios de cada área asignada por la Institución Educativa y se evidencia en los planes de área,

En las tablas número 1, 2, y 3 se puede evidenciar la malla curricular, el plan de aula y el plan de clase Institucional del área de castellano en el grado primero.

Tabla 1

Formato de malla curricular del área de Lengua Castellano I.E. Guillermo León Valencia.

	INSTITUCION EDUCATIVA TECNICA GUILLERMO LEON VALENCIA "Orgullo de Aguachica y la región"	Código: GA-DC-02
		Versión: 1.0
Sistema de Gestión de la Calidad	PLAN DE AULA	Fecha: 02/02/2020

Área: LENGUA CASTELLANA	Docentes: LICED MONTEJO, CLAUDIA RODRIGUEZ, YURANY SEPÚLVEDA, NYDIA TRILLOS Q.			
Nivel: PRIMARIA	Grado: PRIMERO	Informe: PRIMER	Duración: 10 semanas	AÑO 2024
Visión general: [Descripción sobre la temática a desarrollar] reconocimiento de los textos, estructura y producción de textos.				

Semana	ESTANDARES BÁSICO DE COMPETENCIA	Categoría organizada o proceso o componente	DBA/Aprendizaje	Evidencias de aprendizaje	Microhabilidad	Preguntas guía	Ejes temáticos
1,2,3,4	Factor: PRODUCCIÓN TEXTUAL Enunciado: Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos. Subproceso: Utilizo la entonación y los matices afectivos de voz para	PRODUCCIÓN/ CONOCIMIENTO DEL ALFABETO	DBA: 2. Interpreta el significado que pueden tener los códigos no verbales de acuerdo con el contexto.	Evidencias de aprendizaje: Identifica las intenciones de los gestos y los movimientos corporales de los interlocutores para dar cuenta de lo que quieren comunicar. Asocia colores, formas y tamaños con su posible significado.	. Asocia sonido, nombre y formas de todas las vocales y las consonantes. • Vocales abiertas (a, e, o). • Vocales cerradas (i, u). • Letra "y" vocálica cuando está aislada o en final de una palabra precedida de una vocal (p. ej., "la princesa y el zapo" o "hay"). • Consonantes que representan un único significado.	¿Conoces algunas canciones que te hablen de las vocales y las consonantes?	Sonidos de vocales y consonantes. Vocales Abiertas y cerradas. Consonantes que representan más de un sonido.

Nota. Elaboración propia

Planes de aula que se manejan en la institución educativa y planes de clase manejados en el microcurrículo de la I.E. donde se articulan los Estándares Básicos de competencias, los DBA y las Mallas Curriculares; desarrolladas a través de la Exploración de saberes - ¿Qué voy a aprender? -, Estructuración - Lo que estoy aprendiendo, la Práctica - Practico lo que aprendí, la Transferencia - ¿Cómo sé que aprendí?, y la Valoración - ¿Qué aprendí? En este momento se socializamos los instrumentos que utilizaremos para la evaluación de la clase.

Tabla 2

Formato de Plan de Aula del área de Lengua Castellano I.E. Guillermo León Valencia.

Acciones de implementación

Esta acción constitutiva establece la manera de como la docente investigadora estaba realizando el desarrollo de las clases para ello utilizaba diferentes métodos como son: mixtos , globales , ecléctico constructivista, fónicos y silábicos los cuales han demostrado impactos tanto positivos como negativos; es allí donde se crea la importancia de implementar de acciones comunicativas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes al momento de analizar situaciones que permitan innovar y reflexionar sobre las prácticas académicas, es por ello que se plantean diferentes estrategias que permitan utilizar los recursos disponibles en la Institución Educativa como son: sala de informática, elementos deportivos, cancha, zonas libres, y a su vez se utiliza recursos propios para responder y realizar algunas actividades planeadas, esto permite replantear y enriquecer las prácticas de la clase.

En la figura 10 se puede observar el triángulo de Lewin donde se contempla la necesidad de la investigación para la reflexión.

Figura 10.

Triángulo de Lewin.



Nota. (Latorre A. , 2003)

Es significativo el triángulo de Lewin que contempla la necesidad de la investigación, de la acción y de la formación como tres elementos esenciales para el desarrollo profesional. Los tres vértices del ángulo deben permanecer unidos en beneficio de sus tres componentes. La interacción entre las tres dimensiones del proceso reflexivo puede representarse bajo el esquema del triángulo. Para nosotros la investigación-acción es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión.

La docente investigadora tiene en cuenta que el juego es una de las estrategias que permite potenciar el interés de los estudiantes y mantener su motivación al momento de abordar diversas estrategias didácticas que hacen que los estudiantes se interesen por desarrollar las actividades académicas planeadas de una postura más dinámica para su desarrollo integral en sentido crítico, reflexivo y analítico entre otros.

De acuerdo con lo dicho por Latorre, (2003) “Teoría y práctica, investigación y enseñanza, mantienen una estrecha relación, pues no hay práctica docente de calidad que no se apoye en los resultados de la investigación, ni investigación que no encuentre en la práctica el canal y el espacio natural para indagar, analizar y aplicar sus resultados.” (p.13)

Teniendo en cuenta lo anterior se puede deducir que en las prácticas de la docente investigadora se han reinventado gracias a los diferentes seminarios cursados durante la maestría desde el inicio y sigue en la realización de ajustes que ayuden a mejorar sus prácticas. Para ello referencia marcos como el de la Enseñanza para la Comprensión, (EpC) teniendo en cuenta la metodología de la Lesson Study, estas nuevas e innovadoras herramientas teniendo en cuenta los Resultados Previstos de Aprendizaje (RPA), Rutinas de pensamiento, la exploración del Tópico Generativo. en cada inicio de las clases, si bien sabemos la lectura y la escritura son fundamentales

para el desarrollo de todas las áreas del currículo, es por ello que la docente investigadora inicia un nuevo ciclo dando rienda suelta a la imaginación, la creatividad y el amor al desarrollo de cada clase implementando la gamificación para el afianzamiento de las competencias de las asignaturas especialmente el área de Lengua castellana en el grado primero y el desarrollo integral de los estudiantes, ya que es la edad de identificar sus habilidades.

Se afianza lo anterior con la afirmación de Gaitán, (2013) “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. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario” (p.1) En esta técnica estamos aplicando un aprendizaje significativo para los estudiantes, donde ejercitan la memoria sin aprender de memoria ya que la enseñanza se basa en experiencias desarrolladas a través del juego la innovación, la creatividad, la disciplina y el interés con el propósito de fortalecer la lectura y la escritura de manera dinámica manteniendo la concentración la motivación en los estudiantes.

En la figura 11 se puede apreciar la implementación de diferentes actividades académicas asociadas a la gamificación.

Figura 11.

Implementación de trabajo en el aula.



Nota. Imagen propia

Acciones de Evaluación

Teniendo en cuenta los procesos evaluativos utilizados durante la historia podemos diferir que la evaluación es una acción pedagógica, que ha evolucionado a través de las diversas experiencias que, como docentes podemos experimentar y no llenan por completo el propósito de esta; es por ello que se ha definido como una acción pedagógica de carácter permanente y formativa tanto para el estudiante como para los docentes permitiendo crear procesos evaluativos de manera continua; teniendo en cuenta el diagnóstico realizado en el inicio de cada aprendizaje. La evaluación educativa, se toma en cuenta un modelo de evaluación para el sistema en donde tienen lugar todos los procesos que interviene en ella. Lo que adquiere importancia en la educación es lo que se evalúa, por lo que señala Casanova, (1998) “No se enseña para “aprobar”. Se enseña y se aprende para alcanzar una plena e integral formación como persona”.(p.4) Un aspecto importante que se debe tener en cuenta al momento de evaluar las practicas educativas son los avances positivos y las falencias presentadas en ella reflexionando para así tener la oportunidad de

realizar un cambio asertivo, donde el proceso evaluativo se desarrolle pensando en los estudiantes como objeto de estudio donde se facilite la manera de aprender sin dejar de lado el ritmo de cada estudiante.

La evaluación formativa aplicada a los procesos de enseñanza y aprendizaje del alumnado, señalan tres características que la distinguen:

- La recogida de datos concernientes al progreso y las dificultades de aprendizaje encontradas por los alumnos.
- La interpretación de esta información desde una perspectiva criterial, y en la medida de lo posible, diagnóstica de los factores que originan las dificultades de aprendizaje observadas en el alumno.
- La adaptación de las actividades de enseñanza y aprendizaje en función de la interpretación realizada de los datos recogidos.” (Casanova, 1998, pág. 18)

La evaluación formativa es de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje tomado la afirmación de. Donde describe la evaluación como un proceso que tiene como fin la formación del estudiante, en donde intervienen no solamente el profesor y alumnos sino también están los contenidos, esto es lo que se quiere enseñar o aprender (elementos curriculares) y los procedimientos o instrumentos para enseñarlos o aprenderlos (medios).

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones. De acuerdo con lo anterior se considera que el proceso de enseñar es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a

través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto. El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar. (FLORES, 2002, pág. 11)

Para realizar una buena evaluación se debe tener presente el fin con el cual se planea una clase para ser evaluada de manera formativa donde se tenga en cuenta tanto al estudiante como al docente, el cual se apropia de los diferentes elementos curriculares teniendo claro los medios e instrumentos que se utilizaran es por ello que la evaluación también cuenta con unos criterios que se relacionan entre los aprendizajes y los instrumentos utilizados para la evaluación como la observación directa, diario del profesor, escala verbal o numérica, escala descriptiva o rúbrica, escala de estimación, ficha de observación, lista de control, fichas de seguimiento individual o grupal, Fichas de autoevaluación entre otros.

En la lectura y la escritura; la lectura es un medio que le permite al niño analizar, formular hipótesis, manejar ideas y tener contacto con el autor del texto. La escritura es un elemento más que va de la mano con la lectura, debido que es necesario plasmar las ideas y sentimientos en el papel para luego ser interpretado por las demás personas que leen el texto. La lectura y la escritura son dos de las cuatro habilidades indispensables para todo ser humano en la adquisición de conocimientos y dominio de otros idiomas. La lectura es una oportunidad que tiene el niño y niña de relacionarse e interactuar con los diferentes textos a los cuales pueda tener contacto, la escritura es una forma de como la persona puede expresar sus ideas y sentir por medio de la redacción. La gamificación cumple un papel importante al momento de evaluar ya que en ella se desarrollan habilidades y destrezas que le permiten al estudiante obtener una mejor comunicación y expresión al momento de desarrollar sus actividades. La evaluación es un sistema abarcador que permite el desarrollo de las acciones constitutivas, donde se aplica la enseñanza y el aprendizaje de manera continua y significativa.

La Institución educativa Guillermo León Valencia cuenta con un proceso de evaluación en el cual se aplican estrategias de valoración integral de los desempeños de los estudiantes los docentes de la Institución Educativa evaluarán de forma integral el desempeño de los estudiantes teniendo en cuenta los aspectos:

En la tabla número 4 se puede evidenciar las estrategias de valoración adaptadas al Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (S.I.E.E) (Ver Anexo B)

Tabla 4

Estrategias de Valoración

Cognitivo 65%	Pruebas tipo saber 5%	Personal y social 20%	Autoevaluación y coevaluación 10%
-Pruebas escritas. -Talleres. -Informes escritos. - Exposiciones, etc.	Presentación de pruebas tipo SABER.	Apropiación de valores, normas de convivencia y actitudes.	Reflexión personal y grupal en torno al desempeño cognitivo, personal y social

Nota: Elaboración propia tomada del SIEE de la Institución

Capítulo IV. Formulación del Problema de Investigación

Como expresa Espinosa, (2018) “La investigación parte de problemas, no hay investigación sin problema. Pero esto no niega que, todo problema se da en un objeto, fenómeno o proceso” (p.23) Esto indica que en toda investigación se debe profundizar la problemática que

nos lleva a realizarla y tratar de darle solución. Como lo indica (López, 2008, citado por Espinosa 2018, p.25)

La actividad investigativa parte de la praxis, de los problemas que conoce y enfrenta el hombre en su actividad. Estos problemas, por tanto, los presenta la vida, la práctica, la realidad, y por eso algunos autores los llaman problema real. Añade que la naturaleza del problema real está dada por una dificultad, deficiencia, vacío, falta de conocimiento, necesidad de cambio, renovación, o una nueva necesidad o aspiración. Se puede definir un problema de investigación, como aquello que se desea explicar a partir de la tarea del investigador. Su acepción como problema se vincula a que, por lo general, la finalidad de una investigación es brindar una solución: lo que se investiga, de este modo, supone un problema a resolver.

El propósito de esta investigación es reflexionar sobre las prácticas de enseñanza de la docente investigadora con la implementación de la gamificación para el mejoramiento de la lectura y la escritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Técnica Guillermo León Valencia, sede Número Uno Aguachica, Cesar. Quien a partir de los procesos de enseñanza-aprendizaje encuentra el juego como un factor fundamental en el desarrollo intelectual, social y personal del ser humano.

En la figura 12 se puede observar la parte externa de la Institución Educativa en su Sede Número Uno

Figura 12

Parte externa de la Escuela Número Uno



Nota: Imagen propia.

Relacionando los antecedentes de la práctica de enseñanza, el contexto en el que se desarrolla la práctica y las practicas actuales en el inicio de la investigación la lectura y la escritura son una prioridad; teniendo en cuenta que la docente investigadora ha utilizado metodologías que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes para el desarrollo de habilidades comunicativas, fortaleciendo la lectura y la escritura en su quehacer pedagógico. Se pudo observar un bajo desempeño en las competencias, lo que conlleva al bajo rendimiento en las pruebas externas saber, Guevara te prepara en la I.E. en la Sede Número Uno. Con miras en la aplicación de estrategias lúdicas se utiliza la aplicación de diversas metodologías orientadas en el mejoramiento de los desempeños de las pruebas externas; la implementación de actividades lúdicas fortalece el proceso de enseñanza utilizando las acciones constitutivas en la gamificación como técnica de aprendizaje en el fortalecimiento de actividades relacionadas con las pruebas externas.

La Institución educativa cuenta con la plataforma de Guevara te Prepara, donde se aplican en cada periodo dos pruebas la cuales son denominadas quiz, estas van preparando de manera permanente la aplicación a las pruebas estatales.

En la tabla 5 se puede observar resultados del grado primero del año 2021, en el Quiz número 4. Ver Anexo C

Tabla 5

Resultados pruebas externas grado primero año 2021



www.guevarateprepara.com

sábado, 20 de enero de 2024

Resultados QEF

Código: 1014

Producto: QEF

Prueba: Quiz 4

Grado: Primero

Salón: Salón 2

Nombre Colegio: COLVALENCIA - SEDE No. 1 JM

Municipio/Departamento: AGUACHICA - CESAR

Producto	Prueba	Grado	Salón	Consecutivo	Estudiante Nombre	Puesto	LEC	MAT	SOC	NAT	ING	DEF	GLOBAL	Cargue	Fecha
Quiz EF	Quiz 4	1	2	205	CARDENAS AGUIRRE ISABEL LUCIA	1	100	100	100	100	50	96.154	481	Plataforma	miércoles, 25 de agosto de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	220	OSPINO VASQUEZ SAMUEL DAVID	2	100	100	100	100	50	96.154	481	Plataforma	jueves, 26 de agosto de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	214	IJAJI MARTINEZ VALERIA ISABEL	3	100	100	100	100	50	96.154	481	Plataforma	martes, 28 de septiembre de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	207	CONTRERAS LUGO YORDIN	4	50	100	100	100	50	84.615	423	Plataforma	viernes, 1 de octubre de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	213	IBARRA QUINTERO NAIRA	5	50	100	100	100	50	84.615	423	Plataforma	jueves, 9 de septiembre de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	232	GUTIERREZ NAVARRO LUCIANA	6	100	100	50	100	50	84.615	423	Plataforma	viernes, 10 de septiembre de 2021
Quiz EF	Quiz 4	1	2	221	RAMIREZ PALLARES CARLOS EDUARDO	7	50	100	100	100	50	84.615	423	Plataforma	viernes, 27 de agosto de 2021

En la tabla 6 se puede observar resultados del grado tercero del año 2023, en el Quiz número 2. Ver Anexo D

Tabla 6

Resultados pruebas externas grado tercero año 2023



www.guevarateprepara.com

jueves, 18 de enero de 2024

Resultados QEF

Código: 1014

Producto: QEF

Prueba: Quiz 2

Grado: Tercero

Salón: Salón 1

Nombre Colegio: COLVALENCIA - SEDE No. 1 JM

Municipio/Departamento: AGUACHICA - CESAR

Producto	Prueba	Grado	Salón	Consecutivo	Estudiante Nombre	Puesto	LEC	MAT	SOC	NAT	ING	DEF	GLOBAL	Cargue	Fecha
Quiz EF	Quiz 2	3	1	112	GALLARDO CORREA MICHELL SOFIA	1	100	60	60	80	80	75.385	377	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	108	CAÑIZARES BAUTISTA JESUS DAVID	2	60	40	100	60	80	66.154	331	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	113	GARCIA CARDENAS SAMUEL DAVID	3	40	80	100	40	60	64.615	323	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	124	PLATA SERRANO ALEXIS	4	60	80	80	40	40	63.077	315	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	123	PEREZ CASTRO EMMANUEL	5	60	80	80	40	40	63.077	315	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	116	LOPEZ RIVERA LIZ MELANY	6	40	60	60	80	80	61.538	308	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	102	APARICIO ACOSTA JUEL JULIETA	7	60	60	60	60	60	60	300	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	106	BECERRA ANGARITA JOSE MATHIAS	8	60	60	80	40	20	56.923	285	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	115	GUTIERREZ BAYONA JUAN ESTEBAN	9	60	60	60	40	40	53.846	269	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	103	ARENGAS ANGARITA NICOLLE VALERIA	10	40	60	40	80	40	53.846	269	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	126	QUINTERO JIMENEZ ANGEL MATIAS	11	20	80	100	20	40	53.846	269	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022
Quiz EF	Quiz 2	3	1	132	SALAZAR RAMIREZ DIEGO	12	60	80	40	40	20	52.308	262	Masivo	sábado, 16 de abril de 2022

Con base en las palabras de Andrade, (2022) donde manifiesta que alrededor del mundo se han utilizado algunas metodologías de enseñanza a lo largo de los años, algunas resultan efectivas, mientras que hay otras que son innovadoras y que tienen un gran impacto dentro de la educación. Sin embargo, a pesar de las diferentes formas de enseñanza que existen, los profesores siguen realizando su labor de una manera tradicional, lo que no es para nada factible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 15)

Asimismo, la Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos fomenta la construcción de las experiencias de aprendizaje, se enfocarán en cómo se realicen los logros alcanzados en el proceso de desarrollo de la lecto-escritura, implementando herramientas tecnológicas (Tics) que vinculan el juego con el aprendizaje, así mismo, permitiendo a los niños desarrollar sus habilidades lecto-escritoras. (p.18)

En la I.E.T. Guillermo León Valencia, sede Número Uno se trabaja parcialmente la metodología tradicional; incluyendo pocas formas de enseñanza relacionadas con el uso de las

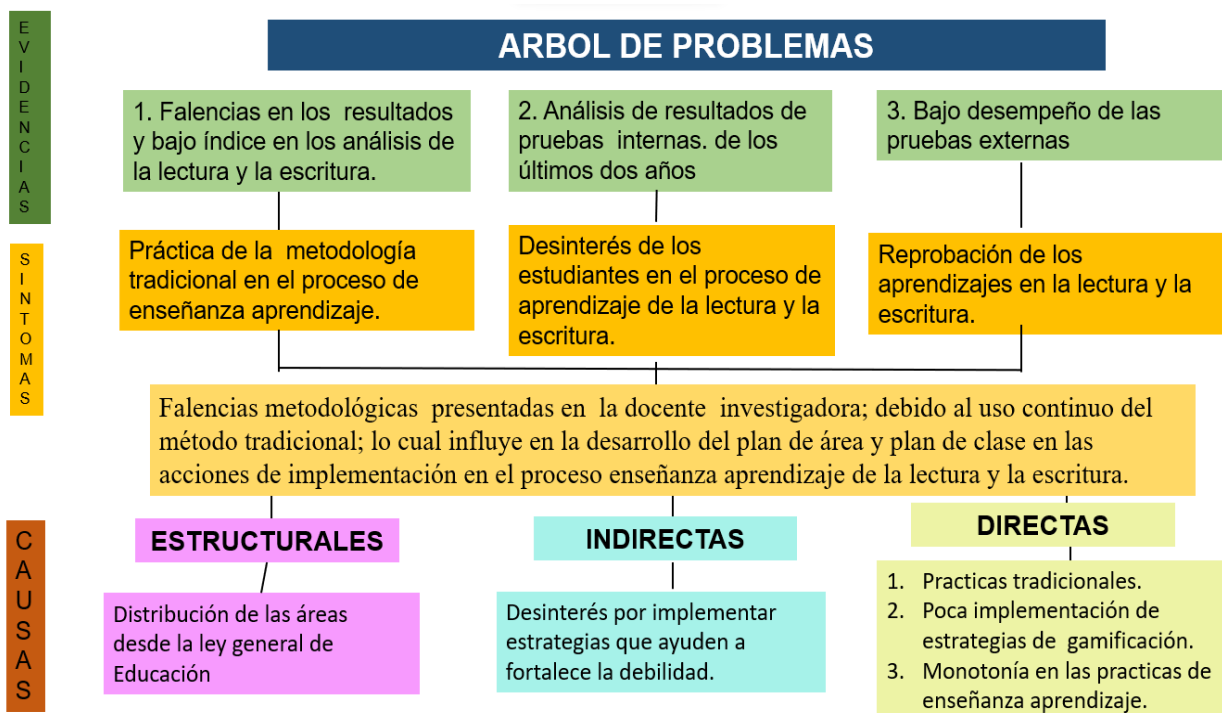
Tic dentro de las aulas de clase; debido a la falta de conectividad y uso de las herramientas digitales con que cuenta la institución; impidiendo la oportunidad de fortalecer las capacidades y habilidades con que cuentan los estudiantes en el uso de estas herramientas. Lo cual conlleva a la desmotivación en el aprendizaje de muchos estudiantes; generando en el proceso investigativo una propuesta con nuevas estrategias de enseñanza, como lo es la Gamificación la cual ayudará que la docente investigadora imparta en sus clases de una manera lúdica, dinámica y creativa; con miras a mejorar el proceso de la lectura y la escritura y a su vez obtener mejores resultados en las pruebas externas.

En la I.E. se viene trabajando de manera rutinaria dejando a un lado la implementación de nuevas formas de enseñanza dentro de las aulas de clase, lo que en algunas ocasiones dificulta el aprendizaje de los estudiantes, esto generó en el proceso investigativo una propuesta con una nueva estrategia de enseñanza, como lo es la Gamificación, con lo cual ayudará a que la docente investigadora imparta sus clases de una manera lúdica, dinámica y creativa, con miras a mejorar el proceso de la lectura y la escritura y a su vez mejoraran los resultados de las pruebas externas.

En la tabla 7 podemos observar el árbol de problemas utilizado para la identificación de la investigación.

Tabla 7 Identificación árbol de problema de la investigación.

Identificación árbol de problema de la investigación.



Nota: Elaboración propia.

Pregunta De Investigación

¿Cómo se fortalecen las prácticas de enseñanza de la docente investigadora con la implementación de la gamificación para el mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Técnica Guillermo León Valencia, sede Número Uno Aguachica, Cesar?

La implementación de la gamificación en nuestras prácticas de aula facilita la enseñanza del aprendizaje en la lectoescritura, fortaleciendo sus habilidades, destrezas de una manera lúdica, dinámica y creativa.

En la figura 13 se puede observar la interacción de la docente investigadora con sus estudiantes utilizando móviles para el desarrollo de actividades pedagógicas a través de la lúdica.

Figura 13

Implementación de estrategia fuera del aula



Nota: Imagen propia.

Objetivos**Objetivo General**

Fortalecer las prácticas de enseñanza de la docente investigadora con la implementación de la gamificación para el mejoramiento de la lectura y la escritura en los estudiantes del grado primero de la Institución Técnica Guillermo León Valencia, sede Número Uno Aguachica, Cesar.

En la figura 14 podemos observar la práctica de la lectura con estudiantes del grado primero.

Figura 14

Práctica pedagógica, fortalecimiento de la lectura



Nota: Imagen propia

Objetivos Específicos

- Identificar las fortalezas y debilidades de las acciones constitutivas de la práctica de enseñanza de la docente investigadora con relación al desarrollo de la lectura y la escritura a través de la gamificación en estudiantes del grado primero.

En la figura 15 se evidencia las reuniones realizadas con docentes de los grados 1° Y 2° de la sede dando a conocer la metodología empleada en la investigación Lesson Study y las fortalezas y debilidades de las acciones constitutivas implementadas

Figura 15

Reunión con docentes de los grados 1° y 2



Nota: Imagen propia

- Diseñar e implementar estrategias centradas en la gamificación para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero.

En la figura 16 se puede observar el trabajo en equipo de las docentes del grado primero en los cursos 1 y 2 de la jornada de la mañana.

Figura 16

Diseño de estrategias de la docente investigadora con la docente del grado primero 2



Nota: Imagen propia

- Describir las transformaciones ocurridas en la lectura y la escritura derivadas del uso de la gamificación en los estudiantes del grado primero.

Justificación

La lectura y la escritura son habilidades fundamentales en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños en el grado primero de educación básica, ya que es la base fundamental para el aprendizaje de todas las áreas del conocimiento. Pero se puede notar que no todos los estudiantes presentan las habilidades necesarias lo que conlleva a afectar el desempeño

académico y la motivación, disminuyendo su interés en la participación del desarrollo en las actividades propuestas de cada área del conocimiento.

Es por ello por lo que hace necesario explorar diversas estrategias motivadoras donde también se aplican tecnologías innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo en cada uno de nuestros estudiantes. Aplicando la gamificación como estrategia pedagógica que incorpora elementos propios del juego en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes.

Al aplicar la gamificación en el contexto de la lectura y la escritura es posible crear experiencias educativas más interactivas y atractivas, que fomenten las habilidades lectoras de manera lúdica y entretenida. Teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario la exploración de nuevas metodologías innovadoras y motivadoras que promuevan un aprendizaje significativo como lo es la Lesson Stady.

Capítulo V. Descripción de la Investigación

En este capítulo se describirá el diseño metodológico de manera coherente el objetivo de la investigación como es: el paradigma, el enfoque, el tipo de investigación, los alcances, la metodología, descripción de la configuración didáctica, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y las categorías de análisis, orientadas a fortalecer las prácticas de la enseñanza en la lectura y la escritura a través de la gamificación utilizando herramientas de la plataforma wordwall y quizizz, con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes del grado primero de la institución Educativa Guillermo León Valencia. En su sede Número Uno de Aguachica Cesar.

Paradigma

En esta investigación se utilizará el paradigma sociocrítico en el cual la docente investigadora realiza una reflexión desde la práctica como lo indica Loza et al. (2020)

“El paradigma sociocrítico que incluye la ideología acompañada de la autocrítica de forma evidente durante el proceso de búsqueda del conocimiento para transformar la realidad”; (p.31)

Para lograr la transformación de nuestras practicas educativas se destaca la importancia de incluir la autocrítica en el proceso de búsqueda del conocimiento, con el objetivo de transformar la realidad. La autocrítica permite a los investigadores cuestionar constantemente sus propios supuestos, metodologías y conclusiones. Esto no solo mejora la calidad de la investigación al identificar y corregir posibles sesgos, sino que también fomenta la humildad intelectual y la apertura a nuevas ideas y enfoques. Por lo tanto, la autocrítica se convierte en una herramienta esencial para el avance del conocimiento.

El objetivo final del paradigma sociocrítico no es solo comprender, sino transformarlo, nuestras prácticas ya que, al integrar la autocrítica en el proceso de investigación, los académicos y científicos pueden desarrollar un conocimiento más relevante y aplicable que aborde los problemas sociales, económicos y políticos de nuestro tiempo. Esto hace que la investigación sea no solo teóricamente rica, sino también prácticamente valiosa para la sociedad. fomentando el diálogo entre diversas disciplinas y perspectivas, resaltando la importancia de la reflexión crítica, la ética y la acción social en el ámbito académico y más allá.

Enfoque

Se tiene presente que esta investigación se enfoca en la reflexión de la práctica en un enfoque cualitativo el cual comprende los procesos educativos a través de experiencias,

percepciones y significados que dentro de un contexto busca explorar las diferentes estrategias que influyen en el aprendizaje utilizando diferentes técnicas e instrumentos que permiten captar la realidad educativa y proporcionan bases sólidas y efectivas para una buena comprensión, interpretación y mejora en el aprendizaje.

El enfoque cualitativo, según Rodríguez, (2011) “tiene perspectiva humanista que implica una apertura al otro y a lo social. Un investigador cualitativo valora profundamente al hombre, busca encontrarse con él y enriquecerse a partir de ese encuentro” (p.20) Este enfoque promueve un diálogo abierto, donde el investigador y los participantes crean el conocimiento a través de la interacción y el intercambio. En este sentido, la investigación cualitativa se convierte en un proceso de aprendizaje mutuo, donde tanto investigadores como participantes pueden enriquecerse y transformarse.

Además, adoptar una perspectiva humanista en la investigación cualitativa refleja un compromiso ético con el respeto a la dignidad y la autonomía de los individuos. Este enfoque enfatiza la responsabilidad del investigador de actuar con integridad, asegurando que el proceso investigativo no solo genere conocimiento significativo, sino que también contribuya al bienestar de los participantes. A perspectiva humanista enriquece profundamente la investigación cualitativa, destacando la importancia de la conexión humana, el respeto por la diversidad de experiencias y la responsabilidad ética hacia los sujetos de estudio. Este enfoque no solo mejora la calidad y profundidad del conocimiento generado, sino que también contribuye a la construcción de un mundo más comprensivo y solidario.

Teniendo en cuenta este análisis de la realidad, se destaca la importancia de la implantación de la gamificación en el afianzamiento de la lectura y escritura como una de las variables más importantes en la presente investigación la estrategia didáctica en el grado primero uno, jornada

de la mañana de la Institución Educativa Guillermo León Valencia Sede Número Uno. Se analiza la participación de los estudiantes a la luz de este enfoque cualitativo, debido a que se trabaja en una interacción directa con los estudiantes en la investigación, para así poder analizar y comprender la gamificación como estrategia didáctica que favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera significativa.

Tipo de investigación

Esta investigación se desarrollada en el marco de la **investigación acción educativa** estudiando fenómenos pertinentes a los procesos de lectura y escritura para utilizar la gamificación como estrategia didáctica que fortalezca dichos procesos. Latorre, (2003) Una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. (p. 23). Conociendo el amplio desarrollo de actividades al aplicar la investigación acción, se pudo tener más claridad de las falencias en las diferentes metodologías utilizadas, y la importancia del cambio en el diseño y desarrollo de estrategias al emplear otras metodologías, se tiene presente que al utilizar la gamificación permitirá que el estudiante explore, retroalimente, comprenda y construya su aprendizaje.

Es muy importante resaltar el propósito de Latorre (2008).

Donde la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de

explicitarlos. La investigación-acción es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas, los discursos. Al hilo de lo dicho, son metas de la investigación-acción: Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica.

Articular de manera permanente la investigación, la acción y la formación.

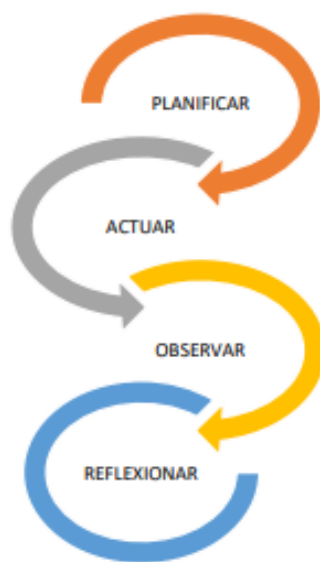
Acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento.

Hacer protagonistas de la investigación al profesorado (p.27)

En la figura 17 se puede observar La espiral de ciclos es el procedimiento base para mejorar la práctica. Diferentes investigadores en la acción lo han descrito de forma diferente: como ciclos de acción reflexiva

Figura 17

Espiral ciclos de investigación acción.



Nota. (Basado en Latorre, 2008)

Alcance:

Como lo cita Caro, (2020) Una característica de este tipo de alcance, es que los estudios descriptivos permiten analizar cómo es un fenómeno y qué variables lo integran para realizar un

análisis detallado que facilite su comprensión, tratando de identificar las características de grupos, comunidades o de un hecho que es sometido a análisis. (p.39)

Este alcance proporciona una visión clara de la investigación, permitiendo una mejor comprensión en la implementación de la gamificación para el fortalecimiento de las prácticas de enseñanza de la lectura y la escritura en estudiantes de primer grado, construyendo de manera significativas e innovadoras cada una de las estrategias utilizadas en la investigación. Los juegos digitales y la lúdica son experiencias motivadoras que permiten al estudiante facilitar nuevas herramientas para el uso de la gamificación, lo cual permite que el estudiante pueda desarrollarlo varias veces hasta alcanzar sus competencias en el proceso de la enseñanza aprendizaje, creando nuevos ambientes de aprendizaje en el aula de clase útiles para el aprendizaje.

Metodología de la Investigación:

Esta investigación se enmarca la metodología Lesson Study como lo afirma SOTO & PÉREZ (2015) “que las LS son, además, un sistema de aprendizaje de los docentes, un conjunto de prácticas, hábitos, relaciones interpersonales, estructuras y herramientas que les ayudan a trabajar en colaboración y a mejorar su práctica”. (p.18) Es por ello la importancia del trabajo colaborativo entre docentes, donde se pueden compartir experiencias, ideas y desafíos. Esta colaboración se basa en el principio de que la mejora en la enseñanza es más efectiva cuando los docentes trabajan juntos, en lugar de aisladamente. La práctica colaborativa permite que los docentes se apoyen mutuamente, intercambiando retroalimentación constructiva y soluciones creativas a problemas comunes. En la Lesson Study es muy importante la reflexión continua sobre la práctica docente. donde los educadores participan en ciclos de planificación, observación, análisis y revisión de lecciones, lo que les permite evaluar críticamente su enseñanza y hacer ajustes necesarios. Este proceso de reflexión ayuda a los docentes a

profundizar su comprensión pedagógica y a identificar estrategias efectivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este nuevo proceso en la práctica educativa se trabaja de manera cíclica, como lo afirma Trapero, (2012) Este modelo de formación proporciona una potente base en la investigación para los y las docentes, puesto que su metodología cíclica, sus finalidades marcadas de antemano y la necesidad de reunirse en grupo procuran evitar el hecho de que los y las docentes se encuentren «perdidos» dentro del proceso. (p.65)

En la figura 18 se puede observar los componentes del ciclo de reflexión de la Lesson Study

Figura 18

Ciclos de reflexión de la metodología Lesson Study



Nota: De forma similar a la investigación acción, las LLS siguen un proceso cíclico. El esquema que se presenta es una adaptación del presentado por Lewis (2009)

La docente investigadora tiene claro que la Lesson Study mejora el quehacer pedagógico teniendo en cuanto a las acciones constitutivas a través de la planeación. Implantación, evaluación y reflexión de ciclos para el fortalecimiento de la lectura y la escritura a través de la

gamificación, contando con las apreciaciones de un grupo de trabajo cooperativo, que busca mejorar las prácticas de enseñanza y obtener los aprendizajes esperados.

Configuración didáctica: Gamificación

La configuración didáctica se refiere al diseño y la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la selección de contenidos, metodologías, recursos didácticos, y formas de evaluación, con el objetivo de facilitar el aprendizaje efectivo de los estudiantes. Esta configuración debe ser cuidadosamente planificada por el docente para responder a las necesidades educativas específicas de sus alumnos y a los objetivos curriculares establecidos. La configuración didáctica se refiere al diseño y la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la selección de contenidos, metodologías, recursos didácticos, y formas de evaluación, con el objetivo de facilitar el aprendizaje efectivo de los estudiantes. Esta configuración debe ser cuidadosamente planificada por el docente para responder a las necesidades educativas específicas de sus alumnos y a los objetivos curriculares establecidos. Litwin, (1997) construye la idea de configuración didáctica como “Se construye la idea de configuración didáctica como un particular entretejido desarrollado por los docentes para abordar la enseñanza de su campo disciplinario para favorecer estos procesos comprensivos.”

Este permite a los docentes construir puentes entre el conocimiento teórico y la aplicación práctica, facilitando así procesos comprensivos en los estudiantes. Al hacerlo, no solo se transmite el contenido de manera efectiva, sino que también se promueve el desarrollo de habilidades críticas de pensamiento, la capacidad de aplicar el conocimiento en diferentes contextos, y una actitud de aprendizaje continuo.

En esta investigación se propone la Gamificación como estrategia para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero, teniendo en cuenta el aporte de Foncubierta &

Rodríguez, (2014) “La Gamificación es una herramienta que parte de un contenido de aprendizaje y no deja de ser una tarea aderezada con elementos o pensamiento del juego, simplemente.” (P.3) teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que la gamificación aprovecha la predisposición natural de las personas hacia el juego, utilizando elementos como puntos, insignias, clasificaciones y narrativas para captar la atención de los estudiantes y mantener su interés. Al transformar las tareas de aprendizaje en desafíos más atractivos, se puede incrementar significativamente la motivación intrínseca y extrínseca, lo que es esencial para un aprendizaje sostenido y profundo.

Los juegos proporcionan retroalimentación instantánea, permitiendo a los estudiantes comprender sus errores y aciertos en tiempo real. Esta retroalimentación continua es crucial para el proceso de aprendizaje, ya que ayuda a los estudiantes a ajustar sus estrategias y esfuerzos de manera efectiva.

Otro aporte relevante de Foncubierta & Rodríguez, (2014) –

La Gamificación tiene como principal objetivo incluir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de estas personas durante la realización de la actividad del juego.

La Gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en estas. Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual. (p.3)

Más allá de la adquisición de conocimientos específicos, la gamificación puede promover el desarrollo de habilidades valiosas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación. Estas habilidades son transferibles y aplicables en una amplia gama de contextos, preparando a los estudiantes para desafíos futuros. Si un estudiante está

motivado, y domina el aprendizaje al cual se está enfrentando es natural que mantengan un buen comportamiento en el desarrollo de la clase, esto ayuda a mejorar y afianzar sus procesos académicos.

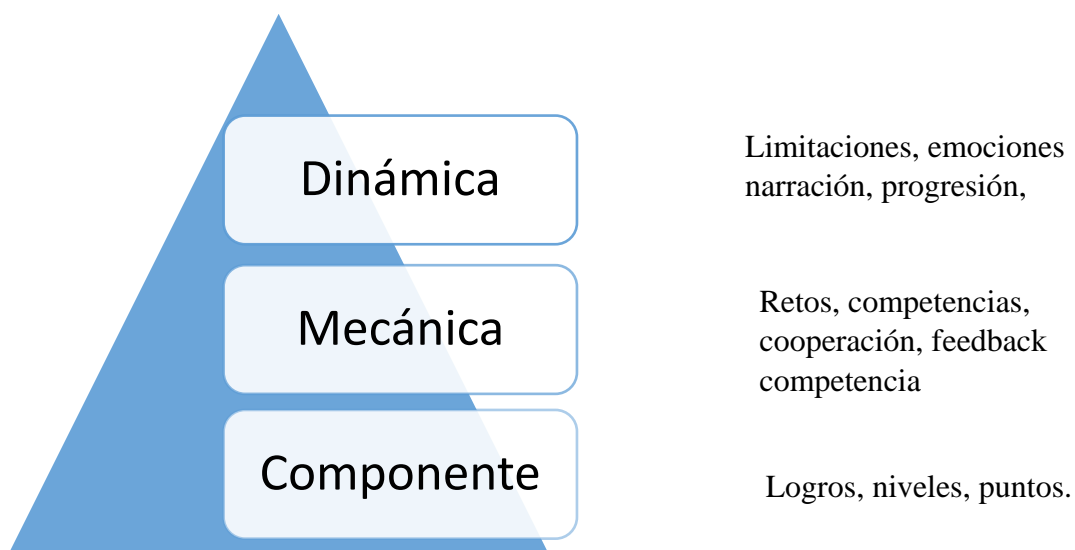
Teniendo en cuenta la investigación de Foncubierta, & Rodríguez, (2014)

La gamificación se apoya en la utilización de diferentes tipos de elementos de los que podemos obtener conocimiento de uso a través de su análisis, desde una óptica más acorde con la psicología del aprendizaje. Los elementos con los que construir actividades gamificadas se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes. Como se puede apreciar en la siguiente figura.

En la figura 19 se describe lo elementos utilizados para construir actividades gamificadas los cuales se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes:

Figura 19

Elementos de la Gamificación



Nota. Imagen de la web Fuente: (Foncubierta & Rodríguez, 2014) adaptado por la investigadora.

Foncubierta & Rodríguez, (2014) afirman que la conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención. Se enuncian algunos factores que se pueden estimular mediante la actividad gamificadas:

- A. Dependencia positiva (lo cooperativo): retos o desafíos.
- B. La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración.
- C. Protección de la autoimagen y motivación: avatar.
- D. Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados.
- E. Autonomía: barras de progreso y logros.
- F. Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el feedback inmediato. (p.4)

Teniendo en cuenta la gran importancia que tiene la tecnología en el ámbito de la educación el uso de la tecnología para la gamificación de actividades de aprendizaje es también una realidad y favorece indudablemente dos aspectos fundamentales de los procesos formativos actuales. Con todo lo anterior se puede tener una mejor apreciación de la importancia de la gamificación en la implementación de estrategias para el mejoramiento de la lectura y la escritura por medio de la tecnología ya que cada día es mayor su uso y motivación con cada una de las herramientas que pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes manteniendo su motivación y atención en el desarrollo de sus clases.

Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos

Para la llevar a cabo esta investigación fue necesario la recolección de datos utilizando diferentes técnica e instrumentos que permitieron analizar los avances, en el fortalecimiento de la lectura y la escritura a través de la implementación de la gamificación,

Como lo indica Useche et al. (2019) Las técnicas de recolección de datos son procedimientos y actividades que permiten comprobar el problema planteado de la variable estudiada en la investigación, por lo tanto, el tipo de investigación determinará la técnica a emplear. Los instrumentos son las herramientas que se emplean para obtener los datos de la realidad que se estudia (p30)

Muchas son las clasificaciones de las técnicas e instrumentos de recolección de datos. se clasifican de acuerdo con el proceso de evaluación (formales e informales); el propósito (pruebas, test, escalas, cuestionarios, lista de cotejos o guías de observación, guiones de entrevistas y diario de campo); el campo de aplicación (psicométricos, edumétricos y sociométricos); e inclusive la forma de responder, el grado de objetividad de las respuestas, (p.31)

Para esta investigación se utilizaron técnicas e instrumentos para la recolección de la información, la cual permite conocer y analizar aspectos propios de la realidad que conforma el objeto de estudio, de una manera cualitativa los datos obtenidos de la observación.

Para en la investigación social o de cualquier otro tipo, la observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado se constituyen en la técnica – e instrumento básico para producir descripciones de calidad

Campos & Martínez, (2012) Define la observación como una técnica por medio de la cual se crea una vinculación concreta y constante entre el investigador y el hecho o fenómeno, y que tiende a ceñirse a la lógica de las formas, procedimientos, relaciones e interrelaciones que se suscitan dentro de la realidad estudiada. (p.52)

La observación se puede clasificarse dentro de las siguientes modalidades:

- Observación de laboratorio: Se desarrolla en espacios que permiten la reproducción de los hechos y se tiene el control de lo que puede acontecer en un estado real para su generalización.
- Observación no participante: Se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines.
- Observación participante: El investigador se involucra dentro de los procesos de quienes observa, y éste es plenamente aceptado, por lo tanto, se estima que lo observado no se ve afectado por la acción del observador
- Observación no estructurada: En ella se trata de observar sin tener en cuenta categorías o indicadores que guíen el proceso; careciendo de control temporal y llevando a cabo registros libres y globales de los acontecimientos. Puede también ser llamada observación no sistemática u ocasional, ya que registra todo aquello que se observa y se realiza cuando no se conoce suficiente del objeto de estudio, y se puede llegar a emplear para hacer estudios piloto; aunque, por otra parte, al hacer uso de esta técnica se corre el riesgo de registrar procesos aislados y de poca funcionalidad o relevancia.
- Observación estructurada: Se refiere a la observación metódica que es apoyada por los instrumentos como la guía de observación y el diario de campo mediante la utilización de categorías previamente codificadas y así poder obtener información controlada, clasificada y sistemática. (p.56.-54)

Es claro que todos los procesos de observación son importantes, pero en esta investigación la docente investigadora utilizó la observación no estructurada y la observación estructurada. Donde se apoya con instrumentos como la guía de observación y el diario de campo y así poder obtener información controlada, clasificada y sistemática.

Martínez (2007) Define el diario de campo como uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. El diario de campo permite enriquecer la relación teoría-práctica (p.77)

Tenido en cuenta la metodología utilizada en la investigación como lo es la Lesson Study la cual utiliza **Los grupos de discusión** como método de investigación social de manera cualitativa,

Para López, (2010) “La pertinencia del grupo de discusión para esta etapa de la investigación radica en la posibilidad que este método brinda para poder comprender discursos que serían inaccesibles sin la interacción del grupo” (p-148)

“El término grupo de discusión encierra en sí mismo una diversidad de experiencias grupales con finalidades y funcionamiento muy variados. Por ello, delimitar esta metodología no es ejercicio sencillo.

El objetivo de estos grupos de discusión organizados por triadas; es el análisis reflexivo de lo planeado documentado en el formato **PIER** el cual utiliza la **escalera de retroalimentación** la cual, en palabras de Wilson, (2006) Una herramienta muy sencilla y efectiva, que ha sido utilizada en el Proyecto Cero en su trabajo con maestros, es la **Escalera de la Retroalimentación**. Cuando los maestros, estudiantes, y personas en general están ofreciendo y recibiendo retroalimentación, se recomienda que la conversación tenga en cuenta los siguientes

pasos: aclarar, valorar, expresar inquietudes y hacer sugerencias. (p. 2). Todas las herramientas mencionadas aportan aspectos significativos y relevantes en la investigación.

Categorías de Análisis

Para realizar el proceso de categorización se tiene en cuenta los planteamientos de Latorre (2003) “la categorización nos permite elaborar el sistema de categorías que constituye el esquema organizador de los conceptos presentes en la información analizada. Viene a ser el mapa de significados que reconstruye la información para describir una realidad reconocible” (p. 86).

Como lo plantea Cisterna, (2005) es el investigador quien le otorga significado a los resultados de su investigación, uno de los elementos básicos a tener en cuenta es la elaboración y distinción de tópicos a partir de los que se recoge y organiza la información. Para ello distinguiremos entre categorías, que denotan un tópico en sí mismo, y las subcategorías, que detallan dicho tópico en micro aspectos. Estas categorías y subcategorías pueden ser apriorísticas, es decir, construidas antes del proceso recopilatorio de la información, o emergentes, que surgen desde el levantamiento de referenciales significativos a partir de la propia indagación, lo que se relaciona con la distinción que establece cuando diferencia entre “conceptos objetivadores” y “conceptos sensibilizadores”, en donde las categorías apriorísticas corresponderían a los primeros y las categorías emergentes a los segundos (p.64)

En la tabla 8 se encuentra las categorías y subcategorías desarrolladas por parte de la docente investigadora.

Estas categorías se utilizaron para fortalecer el proceso de enseñanza de la lectura y la escritura en el área de Lengua Castellana, aplicada a través de la gamificación

Tabla 8*Objeto de estudio*

Objeto de estudio: Prácticas de Enseñanza	
Categorías	Subcategorías
Planeación	La Gamificación
Implementación	Lectura
Evaluación de los aprendizajes	Escritura

Nota: Elaboración propia.

Capítulo VI. Ciclos de Reflexión

En un mundo donde la habilidad de comprender y expresarse a través de la lectura y la escritura se ha vuelto más crucial que nunca, surge la necesidad de explorar estrategias innovadoras para potenciar estas destrezas en nuestros estudiantes. Conscientes de la importancia de crear experiencias educativas significativas, se han diseñado cuatro ciclos de reflexión utilizando la gamificación con los objetivos fundamentales de fortalecer la lectura y la escritura

La gamificación, lejos de ser simplemente una tendencia, se busca captar la atención de los estudiantes, para fortalecer y mejorar el proceso del aprendizaje en la lectura y la escritura en estudiantes de primer grado, en una odisea cautivadora. Teniendo claro como objetivo principal el fortalecimiento de la lectura y la escritura en sus habilidades, estas competencias no solo son esenciales para el éxito académico, sino que son fundamentales para una comunicación asertiva, que estimule a la reflexión constante, permitiendo a los estudiantes mejorar sus habilidades y comprender el proceso de su aprendizaje. Para ello se tuvo en cuenta la literatura del escritor colombiano Rafael Pombo resaltando sus obras en cuentos, fábulas y poemas los cuales fueron leídos, escuchados, dramatizados, representados por medio de títeres, afiches entre otros.

A continuación, se presenta de manera detallada cada uno de los ciclos analizados e implementados los cuales muestran algunos cambios de la docente investigadora en su práctica pedagógica, los cuales se centra en el fortalecimiento de las acciones constitutivas planeación, implementación, y evaluación llevados a la reflexión a través de la implementación de la metodología Lesson Study.

Ciclo de reflexión 1: Un Viaje Literario

Información General:

Para llevar a cabo este primer ciclo de reflexión, con la propuesta en la implementación de la gamificación, se tuvo en cuenta el uso de las TIC al igual que la implementación de actividades donde el estudiante pueda afianzar el desarrollo de destrezas y habilidades, reconociendo el juego para innovar la práctica pedagógica a la hora de orientar los procesos de lectura y escritura en estudiantes de primer grado de primaria, para ello utilizamos la literatura de Rafael Pombo con el tema Un viaje Literario en el cual abordaremos los textos narrativos, (el cuento), en el cual utilizo la articulación del macrocurrículo utilizando los lineamientos del MEN (2016) como son Estándar Básico de Competencias del área de lengua Castellana en el factor de Literatura con el enunciado comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica. Los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA; en el cual interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos, y Mallas de aprendizaje de los cuales se tiene en cuenta en el mesocurrículo como son planes de área, planes de aula y microcurrículo con el plan de clase, con el fin de afianzar los aprendizajes.

- El estudiante reconoce el propósito comunicativo de su interlocutor de acuerdo con los enunciados y gestos que emplea al emitir sus mensajes.

- El estudiante interactúa en espacios donde pide la palabra y comunica sus ideas y opiniones sobre los textos literarios y las relaciona con su contexto
- El estudiante leerá cuentos, del escritor colombiano Rafael Pombo, utilizando textos, videos, juegos interactivos y representaciones teatrales.
- El estudiante interpretará los cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo permitiéndose así reconocer elementos formales (estructura del cuento) y los relaciona con sus experiencias personales.

Planeación En Colaboración:

La planeación de esta actividad se realizó bajo la reflexión del dos compañeras de la triada bajo la metodología de Lesson Study y la docente investigadora (ver anexo A) allí se planea desempeños para el inicio, el desarrollo, el cierre y la evaluación del ciclo.

Retroalimentando cada una de ellas, se inicia con la explicación de cada una de las actividades a trabajar teniendo en cuenta la temática utilizada.

Se deja claridad sobre la implementación de a gamificación como estrategia de fortalecimiento en la lectura y la escritura a través de los juegos interactivos con la utilización de la plataforma wordwall.

En la tabla 9 se presenta el aporte de las compañeras de la triada en la implementación de la metodología Lesson Study en el primer ciclo de reflexión

Tabla 9

Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 1.

Docente 1 Patricia Victoria Galván López	Docente 2 Yarlene Mandón coronel	Docente 3 Xiomara Jiménez Angarita
--	--	--

<p>Me parece un ciclo muy interesante para los estudiantes del grado primero teniendo en cuenta que es un grado donde los estudiantes desarrollan su proceso lector y el incentivarlos a hacerlo de manera lúdica evita que creen rechazo hacia ella.</p> <p>Valoro la implementación del juego como medio para el desarrollo de la temática.</p> <p>Interesante el uso de las tecnologías.</p> <p>Me preocupa la continuidad del proceso en años siguientes.</p>	<p>Las dinámicas de juego utilizadas en este grado son esenciales en el aprendizaje de los niños, porque poseen habilidades para captar muy rápido y hacer sus comprensiones de manera detallada explorando ese mundo imaginario que hay en ellos y que muchas veces les ayuda a crear sus propios cuentos a través de sus inventos fantasiosos.</p> <p>La rutina de pensamiento aplicada para este ciclo fue adecuada para que los estudiantes iniciaran explorando el tópico UN VIAJE LITERARIO que de cierta forma debió haber causado impacto en los niños.</p> <p>La realización de juegos interactivos les permite alcanzar a los niños el desarrollo de habilidades y la participación entre compañeros y docente.</p>	<p>Estimada compañera el ciclo presentado es consecuente entre la planeación e implementación de este. El desarrollo de las actividades permite los estudiantes alcanzar los aprendizajes esperados, además que el componente literario es necesario en los aprendizajes de lengua castellana y conocerlos desde la realidad contextual que es Rafael Pombo es oportuna y estratégica y que eso aumenta el reconocimiento de la riqueza intelectual del país. Sin embargo, en las actividades, sería oportuno evidenciar cuales fueron las actividades de juego en línea utilizadas, agregando un link de igual forma para el proceso de evaluación anexar que tipo de rubrica utilizó para la observación, auto y heteroevaluación.</p>
---	---	--

	<p>El cierre de este ciclo deja en evidencia el trabajo desarrollado con la decoración del centro literario relacionado con diferentes cuentos.</p> <p>Valoro el trabajo realizado de la docente investigadora con su equipo de trabajo.</p> <p>Esto demuestra que el trabajo colaborativo dentro del aula tiene un buen potencial y que se le debe sacar un buen provecho cuando hay estudiantes que responden a las metas propuestas.</p>	
--	---	--

Implementación y Observación

Para la implementación y observación de este ciclo se tiene en cuenta cuatro momentos como son inicio, desarrollo, cierre, evaluación. Utilizando de manera permanente la observación directa, videos, audiocuentos y cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, juego con dados, juegos interactivos, y dramatización de algunos cuentos por medio de la realización de un centro literario, resaltando su literatura, teniendo en cuenta la estructura, las características y los elementos de los textos narrativos.

Inicio:

En este momento se da inicio con el saludo, la oración y recordar las normas establecidas en el pacto de aula. Presentación del tema. **UN VIAJE LITERARIO**

En la figura 20 se puede observar las imágenes con las cuales se realizó la rutina de pensamiento veo, pienso, me pregunto, donde los estudiantes realizaron un breve análisis de los cuentos clásicos y los cuentos de Rafael Pombo.

Figura 20

Imágenes De La Rutina De Pensamiento Veo, Pienso, Me Pregunto.



Nota: Imagen de la web adaptada por la docente investigadora.

Los estudiantes realizaron la reflexión habiendo desarrollado la Rutina de Pensamiento **Veo, Pienso, Me pregunto**

Teniendo en cuenta las dos imágenes los cuales respondieron de manera oral algunas preguntas

En la figura 21 se puede observar el dialogo entre estudiantes y docentes con relación a la rutina de pensamiento y la vida del escritor colombiano Rafael Pombo.

Figura 21

Aplicación de la clase en el desarrollo de la rutina de pensamiento



Nota: Imagen propia

En la rutina de pensamiento se pudo dialogar a cerca de los cuentos de Rafael y Pombo y los cuentos clásicos que a diario encontramos, se establece una diferencia en la temática de cada uno de ellos, en un inicio Los estudiantes pensaban que todos los cuentos eran escritos por una sola persona o autor.

Estas palabras pertenecieron a una charla que se sostuvo durante la realización de la Rutina de Pensamiento,

“Profe yo pensaba que los cuentos los escribía una sola persona, no pensé que yo pudiera escribir también un cuento” y otro estudiante le responde, “Por eso debemos leer y escribir bien”

Desarrollo

Como primera actividad se presentó la vida de Rafael Pombo con los aspectos más relevantes de su biografía.

En la figura 22 se puede observar la vida y obras del escritor colombiano Rafael Pombo

Figura 22

Vida y recorrido del escritor colombiano Rafael Pombo



Nota. <https://www.misenal.tv/noticias/rafael-pombo-biografia-cuentos>

Esta imagen fue adaptada para dar a conocer lo más relevante y fundamental de escritor colombiano Rafael Pombo al igual que algunas de sus obras literarias.

En la figura 23 se puede observar la segunda actividad donde los estudiantes realizaron lectura de algunos cuentos de Rafael Pombo a través de libros, videos de cuentos con letras y audiocuentos.

Figura 23

Observación y lectura de cuentos de Rafael Pombo



Nota: imagen propia.

Se realizó la observación de algunos cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo a través de la escucha en audiocuentos, videos y lectura.

En la figura 24 se evidencia la tercera actividad se divide en dos partes la primera tiene en cuenta la actividad anterior se realizó juego a través de un dado para recordar los nombres de los cuentos y fortalecer su descripción.

Figura 24

Juego utilizando el dado de cuentos



Nota: Imagen propia.

En esta actividad se lanza el dado por disitintos estudiantes donde decia el nombre del cuento, según fuera la cara y alguna de sus características, como el nombre del autor, personaje, lugar, el inico, el final entre otros.

En la figura 25 se realiza un dialogo con los estudiantes donde recordaran algunos aspectos relevantes.

Figura 25

Dialogo con los estudiantes sobre los cuentos relacionados con el dado



En este juego los estudiantes recordaron los nombres de algunos cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, describiendo las principales características.

Nota: Imagen propia

En la figura 26 se inicia la implementación de la gamificación donde cada estudiante realizó juegos interactivos, utilizando la plataforma wordwall en diferentes situaciones como son: une la pareja, y cuestionario,

Figura 26

Aplicación del juego interactivos utilizando la plataforma wordwall con el juego encuentra la pareja.



Nota: Imagen propia

Esta actividad se realizó dando inicio al maravilloso mundo del aprendizaje con los juegos interactivos en la plataforma wordwall, con el juego une las parejas. en su realización se tuvo inconvenientes con el sistema a que algunos niños no pudieron terminar la actividad en clase, debido a que quedan sin señal.

En este enlace encontraras los resultados del juego.

<https://wordwall.net/es/result/a/33656586>

En la figura 27 se observa la aplicación del juego cuestionario utilizando la plataforma wordwall.

Figura 27

Aplicación del juego interactivos utilizando la plataforma wordwall con el juego de cuestionario



Nota: imagen propia.

La aplicación de este juego fue un poco más rápida, ya que los estudiantes tenían un poco más de agilidad y conociendo sobre el uso de los en línea, en este enlace <https://wordwall.net/es/result/a/33740524> encontraras los resultados del juego.

Cierre:

Se realiza cierre del ciclo con la participación en un centro literario, donde los estudiantes por grupos representaran los siguientes cuentos.

En las figuras, 28,29, 30 y 31 se puede observar la representación por grupos utilizando la dramatización de los cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo.

Figura 28

Representación del cuento la Pobre Viejecita



Nota. Imagen propia

Este cuento fue dramatizado por un grupo de 7 estudiantes, de los cuales demostraron su compromiso y emoción en el desarrollo de la representación, utilizaron un relator externo ya que el estudiante que estaba encargado del relato, no llegó a clase por motivo de salud. Se pudo evidenciar el compromiso adquirido.

Figura 29

Representación del cuento la Tía Pasitrote



Nota. Imagen propia

La dramatización del cuento estuvo a cargo de un grupo de 6 estudiantes, los cuales eligieron el audiocuento para representar las escenas, se pudo evidenciar el interés presentado durante los ensayos y a alegría en su representación.

Figura 30

Representación del cuento El Renacuajo Paseador



Nota. Imagen propia

Este cuento fue dramatizado por un grupo de 6 estudiantes, este grupo tuvo una particularidad ya que en él se encuentran dos estudiantes que están incluidos en el Piar, con condiciones diferentes, demostrando su interés y empeño por la representación el caso de uno la emoción al hablar por el micrófono, lo llevo a recibir aplausos y su felicidad era mágica, el otro estudiante se pudo evidenciar el perfeccionismo para el desarrollo de la actividad, cabe anotar también la agilidad de la narradora al representar a la misma vez a la mamá rana, doña rata es una niña tímida al momento de interactuar con los demás pero los ensayos y motivación que había en la participación le ayudo a representar muy bien su papel, esto demostró que cuentan con muy buenas habilidades y destrezas para la dramatización.

Figura 31

Representación del cuento Simón El Bobito



Nota. Imagen propia

Esta representación fue dramatizada por un grupo de 8 estudiantes tiene una particularidad ya que el personaje principal fue representado por 3 estudiantes, al igual que la narradora, esto permite observar el talento con que cuenta cada estudiante, y el compromiso en la preparación para un buen desempeño en la dramatización, demostrando compromiso e interés en sus actividades de clase.

Evaluación:

Para la evaluación del ciclo se utilizó la observación directa acompañada de la siguiente rúbrica para valor la actividad del cierre, teniendo en cuenta la expresión, la lectura.

En la tabla 10 se puede observar la rúbrica en la cual se evalúa el centro literario

Tabla 10

Rubrica de observación para evaluar la lectura dramatizada.



RUBRICA DE EVALUACIÓN CENTRO LITERARIO



CATEGORIAS	10.0 – 9.1	9.0 – 8.1	8.0 – 7.1	7.0 – 6.1	6.0 – 5	< 5
ARGUMENTO	Los hechos aparecen en orden cronológica	Casi todos los hechos aparecen en orden cronológico	Muy pocos hechos aparecen en orden cronológico	Se nota dificultad al presentar los hechos en orden cronológico	Se nota gran dificultad al momento de presentar los hechos en orden cronológico	No se observan los hechos en orden cronológico, al momento de argumentar la obra.
CONOCIMIENTO	Explica claramente aspectos los relevantes de su personaje.	Explica claramente varios Que distingue a su personaje.	Explicar varios aspectos que distinguen a su personaje.	Puede explicar algunos aspectos que distinguen a su personaje.	Muy pocas veces puede explicar algunos aspectos que distinguen a su personaje.	Con gran dificultad explica algunos aspectos que distinguen a su personaje.
DRAMATIZACIÓN	Con gran facilidad se apropia de su personaje al momento de la representación	Se le facilita apropiarse de su personaje al momento de la representación	Se apropio de su personaje al momento de la representación	Muy pocas veces se apropia de su personaje al momento de la representación	Se le dificulta apropiarse de su personaje al momento de la representación	Presenta gran dificultad para de su personaje al momento de la

Nota: Elaboración propia

En esta table se podrá observar la valoración de algunos grupos *Ver Anexo E*

Reflexión:

Teniendo en cuenta la experiencia adquirida a través del ciclo, se pudo evidenciar una gran experiencia donde los estudiantes, padres de familia y docente investigadora formaron un buen equipo de trabajo, manteniendo la motivación y atención en la realización de cada una de las actividades propuestas. Los estudiantes sintieron la necesidad de fortalecer y practicar la lectura para alcanzar buenos niveles en los juegos, los padres de familia estuvieron atentos y dispuestos a apoyar a los estudiantes en el refuerzo diario de la lectura y la escritura, la práctica

de los juegos y la realización del centro literario apoyando en la adecuación de los diferentes escenarios, vestuarios y practica de los mismos. Es muy importante mencionar la gamificación como estrategia positiva para los estudiantes, como lo afirma Gaitán, (2013) “El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos” (p.1).

Es muy importante resaltar el interés de los padres de familia y el compromiso adquirido para la realización del ciclo como lo afirma Miranda & Castillo (2018), La familia ejerce una poderosa influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio del apoyo, la supervisión y la transformación de los componentes de la familia en mediadores y colaboradores de los procesos educativos. Influye positivamente en la realización de trabajos escolares, mejoras en las percepciones de la evaluación y la apropiación de patrones disciplinarios dentro de la escuela (p. 118)

Queda un reto de mejoramiento en los ciclos faltantes y la continuidad con el cambio en la práctica pedagógica, por parte de la docente investigadora, mejorando cada día los procesos en la formación académica.

Ciclo de reflexión 2: Detectives de Pombo

Para la realización de este ciclo se tuvo en cuenta el macrocurrículo, abordando los lineamientos del MEN como son estándares Básicos de Competencia, Comprensión e interpretación de textos I. Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades. El DBA Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen adecuados el mesocurrículo en los planes de área y aula, al igual que se ha tenido en

cuenta el microcurrículo, en los siguientes aprendizajes con relación al tema interpretación de textos tomado como referencia la literatura del escritor colombiano Rafael Pombo y la aplicación de juegos interactivos en las plataformas de quizizz y wordwall para lo cual.

- El estudiante reconocerá los cuentos y las fábulas de Rafael Pombo como textos literarios, teniendo en cuenta sus estructuras.
- El estudiante compartirá lectura de cuentos y fábulas analizando cada parte de su estructura.
- El estudiante comparará textos de acuerdo con su formato, temáticas y funciones, utilizando la literatura de Rafael Pombo.
- El estudiante tendrá en cuenta los cuentos y las fábulas del escritor colombiano Rafael Pombo, a través de la realización de juegos interactivos utilizando la plataforma quizizz.

Planeación en Colaboración:

La planeación de esta actividad se realizó bajo la reflexión del dos compañeras de la triada bajo la metodología de Lesson Study y la docente investigadora, ver anexo <https://drive.google.com/file/d/1BO3RRNNhhxsQf62jwc8uKnClwe4d1vx2/view?usp=sharing> allí se planea desempeños para el inicio, el desarrollo, el cierre y la evaluación del ciclo. Retroalimentando cada una de ellas, se inicia con la explicación de cada una de las actividades a trabajar teniendo en cuenta la temática utilizada.

Se deja claridad sobre la implementación de a gamificación como estrategia de fortalecimiento en la lectura y la escritura a través de los juegos interactivos con la utilización de la plataforma wordwall y quizizz.

En la tabla 11 se presenta el aporte de las compañeras de la triada en la implementación de la metodología Lesson Study en el segundo ciclo de reflexión

Tabla 11

Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 2

Docente 1 Patricia Victoria Galván López	Docente 2 Yarlene Mandón Coronel	Docente 3 Xiomara Jiménez Angarita
<p>Importante establecer contenido que ayude al afianzamiento del desarrollo de las actividades.</p> <p>Me gustó el trabajo en parejas, le permiten compartir conocimientos y aclarar dudas (trabajo en equipo)</p> <p>La interacción con medios tecnológicos.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo</p> <p>Promover la implementación de rutinas de pensamiento.</p> <p>Estudio de otros autores</p> <p>Continuidad del proceso</p>	<p>Este desempeño, aparte de permitir hacer un recuento de lo anterior, también aumenta y enriquece los aprendizajes en los estudiantes de algo que quizá no se alcanzó a visualizar de forma más detallada.</p> <p>Escribir o hacer este tipo de actividades, les permite desarrollar a los estudiantes su expresión oral y sus producciones textuales, lo cual, pone en evidencia que tanto han avanzado y han aprendido los niños de este grado inicial y permite a la docente investigadora ir realizando su proceso de evaluación de una forma directa a través de la observación.</p> <p>Es maravilloso ver el trabajo realizado y motivador de los niños, y de cierta forma valoro mucho la decoración realizada por ellos con sus trabajos expuestos de forma visible compartiendo sus logros y</p>	<p>Cordial saludo compañera, el ciclo de propuesto es acorde con el desarrollo de las actividades y los aprendizajes esperados, las rutinas utilizadas permite exponer los pre saberes de los estudiantes frente a las temáticas planeadas, valoro que las evidencias de la gamificación por medio del uso de juegos interactivos demuestra las habilidades de los estudiantes y como el proceso que usted hace desde su práctica les permite a ellos reconocer el nivel de sus aprendizajes, sin embargo sugiero que luego de esas actividades sería bueno hacer una reflexión en cuanto a los resultados, dejando ver quien tuvo una puntuación perfecta, quien una media y de pronto quién alcanzó una buena puntuación, revisando que aspectos son reincidentes y</p>

	<p>alcanzando las metas planeadas para dicho ciclo.</p> <p>Estas dinámicas de aula son muy enriquecedoras, por despertar interés y destrezas aun en los niños más tímidos, interactuando de diferentes maneras e intercambiando roles que le ayudan a avanzar en sus aprendizajes.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo</p> <p>Desarrollar en los estudiantes la capacidad de análisis y comprensión de textos.</p> <p>Motivación e interés por la lectura de otros tipos de textos.</p> <p>Dinámicas de aula que sigan fortaleciendo estos procesos dentro y fuera del aula.</p> <p>Realizar diagnósticos de aula que permitan visualizar los ritmos de aprendizajes de cada individuo.</p>	<p>con ellos mismos hacer un análisis grupal de los aprendizajes alcanzados.</p>
--	---	--

Implementación y Observación

Para la implementación y observación de este ciclo se tiene en cuenta cuatro momentos como son inicio, desarrollo, cierre, evaluación. Utilizando de manera permanente la observación directa, videos, audiocuentos y cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, juegos interactivos, y dramatización de algunos cuentos por medio de la realización de un centro

literario, resaltando su literatura, teniendo en cuenta la estructura, las características y los elementos de los textos narrativos.

Inicio: En el inicio de momento se realizó el saludo, oración y recordar las normas establecidas en el pacto de aula.

Presentación del tema. *DETECTIVES DE POMBO.*

En la figura 32 los estudiantes realizaron la reflexión habiendo observado la Rutina de El Semáforo donde reconocieron lo que saben, los que les falta aprender y lo que realmente no saben.

Figura 32

Rutina de pensamiento El Semáforo

The image shows a worksheet titled "Rutina de pensamiento El Semáforo" from the "Asociación La Sabana". The text on the worksheet reads: "Realiza la siguiente Rutina de Pensamiento *El Semáforo* Teniendo en cuenta los cuentos y las láminas de Rafael Pombo y toda la estructura que lo conforma responde de manera oral con cada color indicado." Below this text are three colored circles: a green circle, a yellow circle, and a red circle. Under each circle is a question in a box: "¿Qué entiendo?" under the green circle, "¿Algo me genera dudas?" under the yellow circle, and "¿Qué no sé?" under the red circle. Each question box has a corresponding empty rectangular box below it for the student's response.

Nota. Elaboración propia.

Esta rutina fue muy enriquecedora ya que los estudiantes manifestaron con naturalidad sus avances, lo que deben mejorar y lo que aún les cuesta aprender, por medio de dialogo respondieron las tres preguntas mientras que la docente investigadora anotaba los resultados

Desarrollo:

Se recordaron los cuentos y las fábulas leídas del autor colombiano Rafael Pombo donde se describirán el tiempo, el espacio y los personajes del cuento, relacionando el inicio, el desarrollo y el final de cada cuento o fábula.

En la figura 33 se puede observar la retroalimentación que se hace a los estudiantes teniendo en cuenta la estructura, las características y los elementos teniendo en cuenta la literatura de Rafael Pombo.

Figura 33

Inicio del desarrollo del ciclo



Nota. Elaboración propia.

En esta actividad se pudo tener en cuenta que los estudiantes cada día manejan mejor la estructura de los cuentos y a su vez hacen la relación entre las fábulas y los cuentos, sin perder de vista que los dos son narraciones literarias.

Luego de haber descrito el cuento de la pobre viejecita, teniendo en cuenta cada uno de sus momentos relatando el inicio, el desarrollo y el final nos disponemos a contar con gran

alegría todo lo que he aprendido de en estas actividades, para ello cada estudiante escribió textos como cartas en clase y textos de WhatsApp en casa, donde escriba como se ha sentido con todo lo que ha aprendido, lo que no alcanzó a realizar y lo que aún le falta por aprender.

En la figura 34 se puede observar la elaboración de cartas por parte de los estudiantes donde le cuentan todo lo que han aprendido, lo que deben reforzar y lo que aún no han logrado aprender.

Figura 34

Trabajo de los estudiantes en clase, elaboración de cartas.



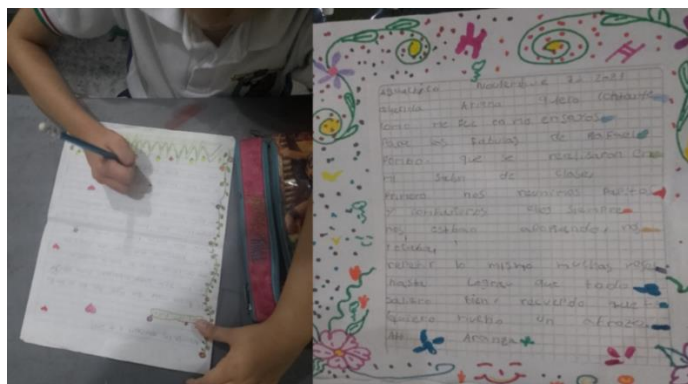
Nota. Imagen propia

Esta actividad fue muy interesante su realización al inicio los estudiantes no sabían cómo escribir, lo que habían expresado durante la rutina de pensamiento. Pero entre risas y preguntas lograr escribir y leer sus propios escritos. Fue una experiencia gratificante para los estudiantes y para la docente investigadora.

En la figura 35 se puede observar la participación de los estudiantes en la elaboración de las cartas y el producto terminado. Fue gratificante poder leer cada una de las cartas escritas.

Figura 35

Escritura de la carta y terminación del producto



Nota: Imagen propia

En la figura 36 se puede observar la exposición de los productos terminados

Figura 36

Producto de la actividad



Nota: Imagen propia.

Aquí encontramos plasmado el producto de todos los estudiantes que participaron de la actividad.

En este enlace se puede observar la lectura de la carta de una estudiante través de un video.

https://drive.google.com/file/d/1SyYjnnB9WArTaQgauoom0V19GTbfV_6X/view?usp=sharing

En la figura 37 se puede observar algunos mensajes enviados por WhatsApp donde los estudiantes escriben a la docente contándole todo lo que han aprendido

Figura 37

Mensajes a través de WhatsApp



Nota. Imagen propia.

Esta última actividad de cierre del desarrollo del ciclo se puede observar la descripción de los estudiantes a través del WhatsApp.

Cierre

Se finalizó el ciclo con la participación en el juego de las plataformas de wordwall y quizzz teniendo en cuenta algunos cuentos y la fábula Rafael Pombo. Donde obtendrán

puntuación. Cada pregunta tendrá 30 segundos para responderla así obtendrán una posición en la tabla de clasificación.

En las figuras 38, 39 y 40 se puede apreciar la motivación de los estudiantes en la participación de los juegos utilizando la plataforma de Wordwall

Figura 38

Estudiante realizando juego de parejas, guiada por la docente investigadora.



Nota. Imagen propia

En esta actividad se pudo observar como la estudiante demuestra el conocimiento la y dominio para el desarrollo del juego en la actividad propuesta en la plataforma de wordwall.

Figura 39

Estudiantes jugando en grupos de parejas.

En esta actividad se desarrolló el juego de parejas en equipo en la plataforma de wordwall



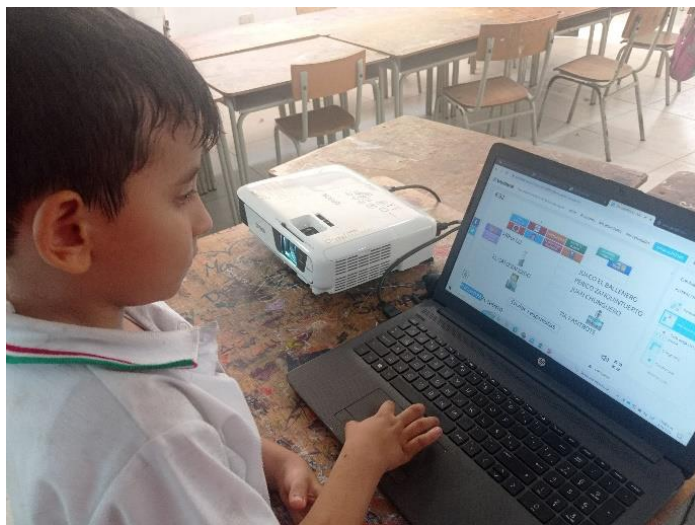
Nota: Imagen propia.

Con el siguiente enlace se puede observar los resultados de los del juego parejas.

<https://wordwall.net/es/result/a/33556834>

Figura 40

Estudiante realizando el juego de parejas



Nota. Imagen propia.

Esta imagen se puede observar como el estudiante demuestra sus habilidades en el desarrollo del juego, manteniendo su concentración y motivación por el mismo. En el siguiente enlace se puede observar los resultados de la actividad. <https://wordwall.net/es/result/a/33656586>

En la figura 41 y 42 se puede observar la participación y emoción en el uso de la plataforma Quizizz desarrollando el juego, Me divierto con Pombo

Figura 41

Inicio de la actividad del juego me divierto con Pombo, realizado en la plataforma quizizz



Nota. Imagen propia

Con esta actividad se da la explicación al inicio del juego paso a paso para que cada estudiante tenga la posibilidad de jugar de la mejor manera y alcanzar los resultados esperados.

Figura 42

Desarrollo de juegos realizados en la plataforma quizizz



Nota. Imagen propia

En esta actividad los estudiantes disfrutaban el desarrollo de la actividad, se puede notar la alegría en el desarrollo de lal juego ya que genera el resultado, teminado la actividad, teniendo en cuenta quienes van en los primeros lugares.

Para el análisis de este juego se tiene él cuenta los anexos H y I. Donde se puede observar de manera detallada. Juego me divierto con Pombo.

https://bit.ly/me_divierto_con_pombo enlace de pagina

https://bit.ly/Resultados_medivierito_con_Pombo enlace de resultados

Evaluación:

Durante todo el ciclo se realizó una valoración continua en cuenta cada actividad realizada, teniendo en cuenta la expresión, la lectura, la escritura y los puntos obtenidos en cada juego, las posibilidades y limitaciones al momento de desarrollarlo. También se utilizó la autoevaluación, heteroevaluación.

En este enlace se puede notar la alegría de algunos estudiantes al obtener buenos resultados, quedando en los primeros lugares en las tablas de posiciones, y también la tristeza o

inconformidad de otros, al no alcanzar por diferentes factores, especialmente la señal de la internet. Ver anexo J: Lectura le carta

Se evaluará a través de la técnica de observación, se tendrá en cuenta los puntos obtenidos en cada juego, las posibilidades y limitaciones al momento de desarrollarlo. También se utilizará la autoevaluación, heteroevaluación.

Reflexión:

En este ciclo se dio la oportunidad de trabajar aspectos claros y precisos por en la implementación de la gamificación para fortalecer los procesos en la lectura y la escritura, fue un gran reto abarcar la rutina de pensamiento durante el proceso de desarrollo y cierre del ciclo, con el propósito de brindar al estudiante la oportunidad de un mejor aprendizaje de manera integral, con estrategias que mantengan su atención y concentración, contando con la colaboración de los padres de familia, teniendo presente que su apoyo es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. Teniendo en cuenta que la gamificación es una estrategia pedagógica que funciona en el proceso de enseñanza aprendizaje, con innovación, la cual permite adaptar diferentes temas que involucran el fortalecimiento de la lectura y la escritura de manera divertida, con el objetivo de que el estudiante aprenda, refuerce y avance en el conocimiento.

Ciclo de reflexión 3: El club de las Fábulas de Pombo

Información General:

Para llevar a cabo este tercer ciclo de reflexión, con la propuesta en la implementación de la gamificación, diferenciando las fábulas de los cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, se tuvo en cuenta el uso de las TIC al igual que la implementación de actividades donde el estudiante pueda afianzar el desarrollo de destrezas y habilidades, reconociendo el juego para innovar la práctica pedagógica a la hora de orientar los procesos de lectura y escritura en

estudiantes de primer grado de primaria, a través de la lectura utilizando títeres que ambienten y den voces a la lectura las cuales se realizaron de manera guiada, compartida, en voz alta y silenciosa, representando las fabulas con títeres. En este ciclo se trabajó el club de las fábulas de Pombo, en el abordamos los textos narrativos, (la fábula), en el cual se utilizó la articulación del macrocurrículo utilizando los lineamientos del MEN (2016) como son Estándar Básico de Competencias del área de lengua Castellana en el factor de Literatura con el enunciado comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica. Los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA; en el cual Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica., y Mallas de aprendizaje de los cuales se tiene en cuenta en el mesocurrículo como son planes de área, planes de aula y microcurrículo con el plan de clase, teniendo en cuenta los siguientes aprendizajes en la planeación.

- El estudiante reconocerá las diferentes maneras como se formula el inicio y el final de algunas narraciones representadas en fábulas
- El estudiante compartirá diferentes métodos de lectura como son lectura silenciosa, en voz alta, lectura compartida, y lectura guiada, utilizando títeres como estrategia para la interpretación de roles de cada personaje de la fábula.
- El estudiante leerá fábulas del escritor colombiano Rafael Pombo, a través lectura, videos, juegos interactivos.
- El estudiante participara en la elaboración y representación de guiones para la representación del teatro de títeres

Planeación en Colaboración:

La planeación de esta actividad se realizó bajo la reflexión del dos compañeras de la triada bajo la metodología de Lesson Study y la docente investigadora utilizando el formato

PIER (ver anexo K) allí se planea desempeños para el inicio, el desarrollo, el cierre y la evaluación del ciclo. Retroalimentando cada una de ellas, se inicia con la explicación de cada una de las actividades a trabajar teniendo en cuenta la temática utilizada.

Se deja claridad sobre la implementación de a gamificación como estrategia de fortalecimiento en la lectura y la escritura a través de los juegos interactivos con la utilización de la plataforma wordwall y quizizz. Representación de fábulas a través de títeres,

En la tabla 12 se presenta el aporte de las compañeras de la triada en la implementación de la metodología Lesson Study en el tercer ciclo de reflexión

Tabla 12

Aporte de compañeras al ciclo de reflexión 3

Docente 1 Patricia Victoria Galván López	Docente 2 Yarlene Mandón Coronel	Docente 3 Xiomara Jiménez Angarita
<p>Me gustó el título de la unidad, tiene un tópico llamativo, lo cual genera ciertos interrogantes al momento de la exploración, el cual permite inquietar a aquellos estudiantes que se mueven en el mundo de la tecnología.</p> <p>La rutina me parece muy apropiada para su edad y el desarrollo de habilidades como la atención, concentración, análisis.</p>	<p>Me parece importante que los estudiantes aprendan a establecer diferencias entre los diferentes tipos de textos que leen y que a su vez conozcan sus autores.</p> <p>En este ciclo de reflexión se puede apreciar el buen desarrollo del trabajo colaborativo entre estudiantes y la docente investigadora.</p>	<p>Cordial saludo compañera, el avance en las planeaciones desde el ciclo 1 hasta el actual es notable, ya que los aprendizajes esperados son un más claros y las actividades propuestas para los alcances de este son apropiadas, la rutina de pensamiento de la exploración es acorde a la edad de los estudiantes por lo que se les puede</p>

<p>Importante estar recordando para afianzar conocimientos. Me encantaron los títeres y si fueron elaborados por ellos con ayuda de los padres a un mejor.</p> <p>Es bueno incentivar de diversas formas a los estudiantes para que puedan cultivar hábitos en este caso de lectura, después lo harán solo por el placer de leer.</p> <p>Una vez más ratifico mi agrado por la implementación del juego, el uso de medios tecnológicos y sobre todo el trabajo en equipo.</p> <p>El cierre me pareció más que apropiado para el ciclo, permitió evidenciar de forma directa los avances en el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo.</p> <p>Desarrollar habilidades de análisis y comprensión en los estudiantes.</p>	<p>Cabe destacar que el aprendizaje a través del juego es muy agradable para los estudiantes de esta edad, porque para ello resulta divertido y sus aprendizajes son más potentes porque son ellos los que se apropian de esos saberes y desarrollan habilidades artísticas fabricando sus propios títeres con los personajes que ellos quieren representar, interactuando y participando en clases sin temor con el fin de ser un ganador en los retos propuestos por la docente investigadora.</p> <p>El cierre de este ciclo tiene una valoración muy relevante, porque se puede evidenciar en los estudiantes un potencial desarrollado que se deja evaluar durante todo el proceso y desarrollo de la implementación.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo.</p>	<p>facilitar. Resalto la diferencia que pide a los estudiantes entre fábula y cuento, utilizando como referente Rafael Pombo lo cual completa con revisar nuevamente su biografía, esto genera fortaleza ya que promueve mayor apropiación hacia la temática presentada. Sin embargo, sugiero que debe agregar el link para reconocer cuales son los juegos interactivos utilizados, de igual forma evidenciar cuales son los criterios utilizados en la rúbrica de evaluación mencionada.</p>
---	---	--

<p>Desarrollar habilidades de análisis y comprensión en los estudiantes.</p> <p>Continuar con la implementación de actividades que les permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades de manera lúdica e interactiva.</p> <p>Identificar habilidades en los estudiantes de manera individual y colectiva que permitan la implementación de nuevas actividades.</p>	<p>Fortalecer el ámbito por la lectura y la escritura para no perder de vista las habilidades que se pueden desarrollar en los estudiantes.</p> <p>Seguir con este proceso motivador para los diferentes grados, ya que se puede lograr un aprendizaje potente y abarcador dentro del aula de clases.</p> <p>Visibilizar los diferentes ritmos de aprendizaje de cada estudiante y tener en cuenta este aspecto al momento de evaluar.</p> <p>Motivar a los padres de familia para que sigan involucrados en el desarrollo de algunas actividades escolares de sus hijos y el acompañamiento a la docente investigadora.</p>	
--	--	--

Implementación y Observación

Para la implementación y observación de este ciclo se tiene en cuenta cuatro momentos como son inicio, desarrollo, cierre, evaluación. Utilizando de manera permanente la observación directa, videos, audiocuentos y cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, juegos

interactivos, y dramatización de algunos cuentos por medio de la realización de un centro literario, resaltando su literatura, teniendo en cuenta la estructura, las características y los elementos de los textos narrativos. Representación de fábulas por medio de títeres entre otros.

Inicio:

En el inicio de momento se realizó el saludo, oración y recordar las normas establecidas en el pacto de aula, y el desarrollo de la rutina de pensamiento Encuentra las diferencias entre un cuento y una fábula.

En la figura 43 se puede observar la Rutina de Pensamiento adaptada a encontrar diferencias en los cuentos y fabulas del escritor colombiano Rafael Pombo.

Figura 43

Rutina de pensamiento encuentra las diferencias.



Nota. Imágenes de la web adaptadas por la docente investigadora

Los estudiantes realizaron la reflexión habiendo observado la Rutina de Pensamiento **encuentra las diferencias**

Teniendo en cuenta las dos imágenes responde de manera oral cada pregunta.

¿Qué vez de diferente en cada imagen?

¿Por qué crees que son diferentes?

¿Qué caracteriza a las fábulas?

Entre otras

Desarrollo:

Se recordó la biografía de Rafael Pombo con sus aportes más relevantes.

En la figura 44 se puede observar el recuento de la vida y obras de Rafael Pombo

Figura 44

Inicio del desarrollo del ciclo 3

Universidad de La Sabana

Desarrollo

LITERATURA INFANTIL DE RAFAEL POMBO

Sus obras principales

Jose Rafael Pombo Rebolledo
Nació el 7 de noviembre de 1833 en Bogotá, Colombia, es un escritor, poeta, traductor, autor del amor y la naturaleza, pensador, traductor y fabulista, aficionado a la música y a las artes plásticas, figura principal en el romanticismo de este país, además de sus obras románticas, Rafael Pombo es más reconocido por las obras literarias dirigidas al público infantil, las cuales en la actualidad se convierten en uno de los mejores cuentos y fábulas de este país.

Rafael Pombo murió el 5 de mayo de 1912, a la edad de 78 años en Bogotá (Colombia) y enterrado en el Cementerio Central de esta misma ciudad. En 1983 fue inaugurada La Fundación Casa Rafael Pombo, en homenaje postumo. La Ley 88 del 16 de noviembre de 1912, honró su memoria nombrándolo "Gloria de las Letras Nacionales".

La pobre viejecita

Simón el bobito

El renacuajo paseador

Pastorcita

El gato bandido

Mirringa Mirronga

Nota: <https://www.calameo.com/books/0066739033b998703854f>

En esta actividad se realizó un recuento de la vida del escritor colombiano Rafael Pombo, sus mejores obras.

Se pudo notar el agrado con que los estudiantes tenían conocimiento de la vida del Pombo y sus obras haciendo referencia a las fábulas y sus características más relevantes teniendo en cuenta las enseñanzas que deja cada una de las historias, sus personajes.

Con el video afianzamiento de cuentos y fábulas utilizando el dado en este vínculo podemos observar la participación de los estudiantes y su interés en las obras de Pombo.

(Fábulas) ver anexo L

En esta actividad los estudiantes utilizaron títeres para desarrollar los diferentes métodos de la lectura como son lectura silenciosa, en voz alta, guiada y compartida.

Primero los estudiantes realizaron lectura silenciosa. Y luego la lectura guiada y compartida.

En la figura 45 se observa la participación de estudiantes utilizando títeres en la práctica de la lectura guiada.

Figura 45

Lectura guiada



Nota. Imagen propia

En esta actividad se utilizó la lectura guiada, la docente investigadora iniciaba la lectura, luego seguían los demás miembros en cada grupo. Fue una experiencia muy agradable ya que

todos estaban concentrados en la lectura para poder participar al momento que le correspondía leer.

En la figura 46 se observa la participación de estudiantes utilizando títeres en la práctica de la lectura compartida.

Figura 46

Lectura compartida



Nota. Imagen propia

Fue una actividad donde el estudiante debía estar atento y con mucha atención para saber cuál de las fabulas le tocaría leer y la manera correcta de cómo utilizar los títeres y la entonación de la voz en cada uno personaje leído. Se notaron emocionados y con gran agrado participaron.

Figura 47

Lectura en grupo utilizando títeres



Nota. Imagen propia

Esta actividad fue muy divertida en ella los estudiantes los estudiantes leyeron historias teniendo en cuenta el personaje que debía representar cada uno, hubo un momento en que uno de ellos empezó a inventar una historia relacionada con lo que leían. Para los estudiantes al igual que la docente investigadora fue, muy gratificante y provechoso.

Cada estudiante disfruto la realización de juegos interactivos, en diferentes situaciones el cual se tendrá en cuenta la participación de cada uno de ellos a través de premios donde se conocerá el ganador. Utilizando las plataformas de wordwall y quizizz.

Figura 48

Juego de crucigrama.



Nota: imagen propia.

Con este juego se motivó e incentivo a los estudiantes a la escritura, ya que debían escribir y completar el crucigrama con el nombre de cada fábula o cuento presentado.

fue gratificante ver el entusiasmo e interés de cada uno de ellos por quedar en los primeros puestos de la tabla. en este enlace podrá ver el resultado del juego.

<https://wordwall.net/es/result/a/33656534>

Figura 49

Juego utilizando la plataforma de Quizizz



En este juego se notó más habilidad en su desarrollo, se mantiene más la concentración y el ánimo por la participación en el juego se siente la energía de querer ganar, y obtener buenos resultados. Fue muy emocionante, para docente investigadora ver las caras de alegría de los que lograron obtener buenos resultados y la angustia de otros por no alcanzar o por la equivocación. Se siente el ánimo de tener la necesidad de la lectura para alcanzar la competencia. Fuente: imagen propia.

Cierre:

Se finalizó el ciclo con la participación en un centro literario, donde los estudiantes por grupos dramatizaron con títeres, algunas fábulas de Rafael Pombo, y la lectura corporal con el baile Juan Chunguero, fue una experiencia motivadora y gratificante la cual invita a no quedarnos en la monotonía que algunas veces se cae en el desarrollo de las clases.

Las figuras 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57 y 58 nos muestran las diferentes representaciones de títeres.

Figura 50

Representación de títeres en la fábula La Paloma y La Hormiga



Nota. imagen propia.

Esta representación contó con su propio titiritero, donde los estudiantes representaron la fábula y realizaron la reflexión de la enseñanza.

Figura 51

Representación de títeres en la fábula El Gato Bandido



Nota. imagen propia.

Esta fábula fue muy particular, ya que todos los participantes del grupo mostraron gran interés en el desarrollo de esta, pensando siempre en hacer todo bien.

Figura 52

Representación de títeres en la fábula Mirringa Mirronga.



Nota. Imagen propia.

Con esta representación los estudiantes mostraron su empeño y dedicación tanto en la representación como en la elaboración de los títeres utilizados. El juego de voces fue esencial en la interpretación, al igual mantuvo la motivación de los espectadores.

Figura 53

Representación de títeres en la fábula El Niño y la Mariposa.



Esta fábula fue muy particular ya que los estudiantes utilizaron un audiocuento para la representación en títeres, pero el ensayo a esta actividad fue muy interesante ver la presión en la intervención de cada personaje en la obra.

Figura 54

Representación de títeres en la fábula Juan Matachín



Nota. Imagen propia.

En esta representación fue muy emotiva ya que el personaje principal se apropió tanto de papel que vino dispuesto a representar a Juan Matáchin con tambor y vestuario. En la fotografía grupal se puede observar.

Figura 55

Representación del Poema Arrullo



Nota. Imagen propia

Este poema fue recitado por la estudiante, dando paso al inicio en la oralidad, talento que se puede resaltar en ella. Fue muy gratificante, escucharla, teniendo en cuenta en su entonación, las pautas y todo lo relacionado con el poema,

Figura 56

Representación de títeres en la fábula Juaco el Ballenero



Nota. Imagen propia

En esta fábula e los estudiantes utilizaron un audiocuento para su representación en títeres, actuaron con mucha naturalidad en el desarrollo de la fábula.

Figura 57

Baile Juna Chunguero



Nota. Imagen propia

Los estudiantes pudieron expresar su alegría, su concentración, y coordinación al momento de realizar la lectura corporal.

En la imagen 58 se puede observar la satisfacción de los estudiantes y docente investigadora en la culminación de la actividad, la cual fue de mucho provecho.

Figura 58

Grupo de estudiantes después de las representaciones y el baile realizado



Nota. Imagen propia

Evaluación

Durante todo el ciclo se realizó una valoración teniendo en cuenta cada actividad realizada, la cual al finalizar se realizó una rubrica para valor la actividad, teniendo en cuenta la expresión corporal y la lectura.

En la tabla 13 se puede apreciar los elementos que se utilizaron para valoración de la representación de Títeres

Tabla 13

Rubrica representación de Títeres

Grupo:		Integrantes:				
CATEGORIAS	10.0 – 9.1	9.0 – 8.1	8.0 – 7.1	7.0 – 6.1	6.0 – 5	< 5
ARGUMENTO	Los hechos aparecen en orden cronológico.	Casi todos los hechos aparecen en orden cronológico.	Muy pocos hechos aparecen en orden cronológico.	Se nota dificultad al presentar los hechos en orden cronológico.	Se nota gran dificultad al momento de presentar los hechos en orden cronológico.	No se observan los hechos en orden cronológico, al momento de la argumentación.
CONOCIMIENTO	Explica claramente la enseñanza de la fábula.	Explica la enseñanza de la fábula.	Explicar varios aspectos relacionados con la enseñanza de la fábula.	Puede explicar algunos aspectos de la enseñanza de la fábula.	Muy pocas veces puede explicar la enseñanza de la obra.	Con gran dificultad explica algunos aspectos de la enseñanza de la obra.
REPRESENTACIÓN	Con gran facilidad se apropia de su personaje al momento de la representación.	Se le facilita apropiarse de su personaje al momento de la representación.	Se apropió de su personaje al momento de la representación.	Muy pocas veces se apropia de su personaje al momento de la representación.	Se le dificulta apropiarse de su personaje al momento de la representación.	Presenta gran dificultad para de su personaje al momento de la representación.
TÍTHERES	Utiliza títeres acordes al relato	Utiliza títeres acordes al relato de	Utiliza algunos títeres acordes al	Utiliza algunos títeres acordes al	Le falta utilizar títeres acordes al	No utiliza títeres acordes

Nota: Elaboración propia

También se realizó un juego de interpretación de fabulas el cual podrás observar en el siguiente enlace <https://wordwall.net/es/resource/63617039/interpreto-f%C3%A1bulas-con-cuestionario> y los resultados obtenidos a través de este enlace.

<https://wordwall.net/es/result/a/34876813>

Reflexión

Durante la realización de este ciclo se pudo evidenciar la participación activa de todos los estudiantes del grado primero 1- contando con el acompañamiento de los padres de familia, lo lleva a generar expectativas al momento de utilizar la gamificación como estrategia para fortalecer los procesos académicos en el afianzamiento de la lectura y la escritura, la cual genera situaciones de cambio y motivación al desempeño del proceso, creando la necesidad de la lectura y su comprensión para el desarrollo de las actividades en especial la aplicación de los juegos interactivos, la lectura de las fábulas en su interpretación utilizando la representación de las fábulas a través de los títeres, y lo más importante la relación de todas las estrategias utilizadas para alcanzar los aprendizajes propuestos.

Ciclo de reflexión 4: Leo y Escribo con Pombo en Navidad

Para la realización de este cuarto ciclo se tuvo en cuenta el macrocurrículo, abordando los lineamientos del MEN como son estándares Básicos de Competencia, en el factor Literatura. Comprendo textos literarios para proporcionar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica, y el factor Producción Textual. Produzco textos escritos y orales que respondan a diversas necesidades comunicativas. Con los DBA Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes; adecuados el mesocurrículo en los planes de área y aula, al igual que se ha tenido en cuenta el microcurrículo, en los siguientes aprendizajes.

- El estudiante reconocerá la estructura del cuento y de la fábula las pone en práctica en sus creaciones literarias.
- El estudiante recreará relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas tomando como referencia la literatura de nuestro escritor colombiano Rafael Pombo, para ello se tendrá en cuenta su estructura.
- El estudiante comprenderá el propósito de los textos que lee, apoyándose en sus títulos, imágenes e ilustraciones.
- El estudiante participara activamente en la practicas de juegos interactivos
- El estudiante Construirá textos cortos para relatar, comunicar ideas o sugerencias y hacer peticiones al interior del contexto en el que interactúa.

Planeación en Colaboración:

La planeación de esta actividad se realizó bajo la reflexión del dos compañeras de la triada bajo la metodología de Lesson Study y la docente investigadora (ver anexo M) allí se planea desempeños para el inicio, el desarrollo, el cierre y la evaluación del ciclo.

Retroalimentando cada una de ellas, se inicia con la explicación de cada una de las actividades a trabajar teniendo en cuenta la temática utilizada con relación a los temas interpretación y producción de textos tomado como referencia la literatura del escritor colombiano Rafael Pombo y la aplicación de juegos interactivos en las plataformas de quizizz y wordwall, la producción de textos cambiando los personajes a los cuantos o fabulas, la participación en la realización del día 9 de la novena de navidad, partiendo desde la invitación por medio de un afiche.

En la tabla 14 se presenta el aporte de las compañeras de la triada en la implementación de la metodología Lesson Study en el cuarto ciclo de reflexión

Tabla 14

Aporte de compañeras al ciclo de Reflexión 4

Docente 1 Patricia Victoria Galván López	Docente 2 Yarlene Mandón Coronel	Docente 3 Xiomara Jiménez Angarita
<p>Compañera me encanto la planeación de este ciclo.</p> <p>Me parece un ciclo muy completo y que da cuenta de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes a lo largo de todo el proceso.</p> <p>Muestra el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, además del poder</p>	<p>Atento saludo compañera.</p> <p>Me parece una excelente planeación para trabajar con un grupo de estudiantes activos y dinámicos dispuestos a responder a las actividades propuestas a desarrollar.</p> <p>Es muy importante que los niños aprendan a utilizar el buen uso de las herramientas tecnológicas en este tipo</p>	<p>Estimada compañera el ciclo presentado evidencia un crecimiento en cuanto al desarrollo de los ciclo anteriores, la producción literaria les permite a los estudiantes expresarse desde sus saberes, invitarlos a</p>

<p>adquirir habilidad en el manejo de medios tecnológicos.</p> <p>Me pareció muy chévere el participar en la novena navideña.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo.</p> <p>Continuidad en actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la lectura y escritura en los estudiantes.</p> <p>Implementación de ayudas tecnológicas.</p>	<p>actividades, porque esto les permite explorar e indagar de una forma llamativa los aprendizajes a través del juego y más cuando se trata de cuentos y fábulas.</p> <p>A esa edad es muy provechoso fomentar y desarrollar en los estudiantes ciclos de reflexión con estas características porque sus aprendizajes son para la vida.</p> <p>Valoro su buen trabajo, porque veo una planeación y una implementación muy bien estructurada para su grado.</p> <p>Puedo evidenciar un aula de clases bien decorada acorde con el tema a implementar, lo cual genera un ambiente escolar, en el que los estudiantes valoran y aprecian el trabajo de su docente y que a cualquier niño llama la atención y lo motiva a desarrollar sus habilidades en cualquier tipo de actividad propuesta dentro del aula.</p>	<p>escribir es aprovechar su potencial desde la imaginación además el referente utilizado como las creaciones de Rafael Pombo ya qué le permite estructuras los aprendizajes previstos desde la estructura y comparación entre fabula y cuento, la creación de las invitaciones por vía WhatsApp es oportuna ya que fortalece un aprendizaje expuesto en el ciclo anterior y valoro la participación en la novena ya que esta actividad los integra y además conecta con las actividades contextuales y la colaboración de los padres de familia.</p>
---	---	---

	<p>Sugiero que, este tipo de planeaciones se realicen no solo en el área, sino en los diferentes aprendizajes implementados en los estudiantes.</p> <p>Oportunidades de mejora para el próximo Ciclo.</p> <p>Valorar y aprovechar el desarrollo de habilidades en los estudiantes en la producción de escritos para explorar en el mundo de la imaginación como son los cuentos y las fábulas.</p> <p>Ayuda de herramientas tecnológicas para desarrollar el potencial de cada uno de los estudiantes de acuerdo con los ritmos de aprendizaje de cada uno.</p>	<p>Sugiero que en la implementación narrada pueda agregar el link de los juegos interactivos utilizados y las reflexiones que se hacen entorno al desarrollo de estos y de igual forma evidenciar las rubricas utilizadas con los criterios para desarrollar el proceso de evaluación.</p>
--	--	--

Implementación y Observación

Para la implementación y observación de este ciclo se tiene en cuenta cuatro momentos como son inicio, desarrollo, cierre, evaluación. Utilizando de manera permanente la observación directa, videos, audiocuentos y cuentos del escritor colombiano Rafael Pombo, juegos interactivos, teniendo en cuenta la estructura, las características y los elementos de los textos narrativos se escriben cuentos o fábulas, donde se cambian los personajes a través de la

realización de frisos, al igual que se participa de la novena de navidad con a elaboración de afiches para invitar al día 9 de la novena de navidad.

Inicio: En el inicio de momento se realizó el saludo, oración y recordar las normas establecidas en el pacto de aula.

En las figuras 59 y 60 se puede observar momentos del inicio del ciclo.

Figura 59

Presentación del tema.



Nota. Imagen de la web adaptada por la docente investigadora

En el inicio de momento se realizó el saludo, oración y recordar las normas establecidas en el pacto de aula, se presentó el nombre del tema.

Figura 60

Rutina de pensamiento Cambia la historia

Universidad de La Sabana

Rutina de pensamiento

Cambia la historia

Juega y diviértete con **Rafael Pombo**

Seleccionar un momento de un cuento o fábula leída del escritor colombiano Rafael Pombo, que quiera cambiar algo.

Debes tener en cuenta lo que ocurre, cómo son los personajes y su época proponer cambios. Como ¿Qué pasaría si el Renacuajo paseador no hubiera hecho caso al ratón vecino?

¡Cuentos, Fábulas y Poesías!
De Rafael Pombo





Figura 61



Nota. Imagen propia

Esta actividad permitió realizar el inicio en su escritura de texto utilizando los cuentos de escritor colombiano Rafael Pombo. Teniendo en cuenta su estructura

Desarrollo

En el desarrollo de este ciclo se realizó recuento en grupos, utilizando un móvil de para recordar cuentos y fábulas leídas del autor colombiano Rafael Pombo.

En la figura 62 los estudiantes hacen recorrido de cuentos y fábulas de Rafael Pombo a treves de la utilización de móviles.

Figura 62

Relación de cuentos y fábulas de Rafael Pombo utilizando móviles



Nota. Imagen propia

Los estudiantes utilizaron un móvil diseñado en el área de artística para recrear la conversación y recordar algunos eventos en los cuentos y las fábulas del escritor Colombiano Rafael Pombo. El móvil fue relacionado con el renacuajo paseador, lo cual creo algo de euforia en la charla que sostenían.

En la figura 63 los estudiantes hacen os estudiantes realizando el inicio de la elaboración de afiches para realizar la invitación al día 9 de la novena de navidad y el compartir Navideño,

Figura 63

Inicio de escrito para la elaboración de afiche



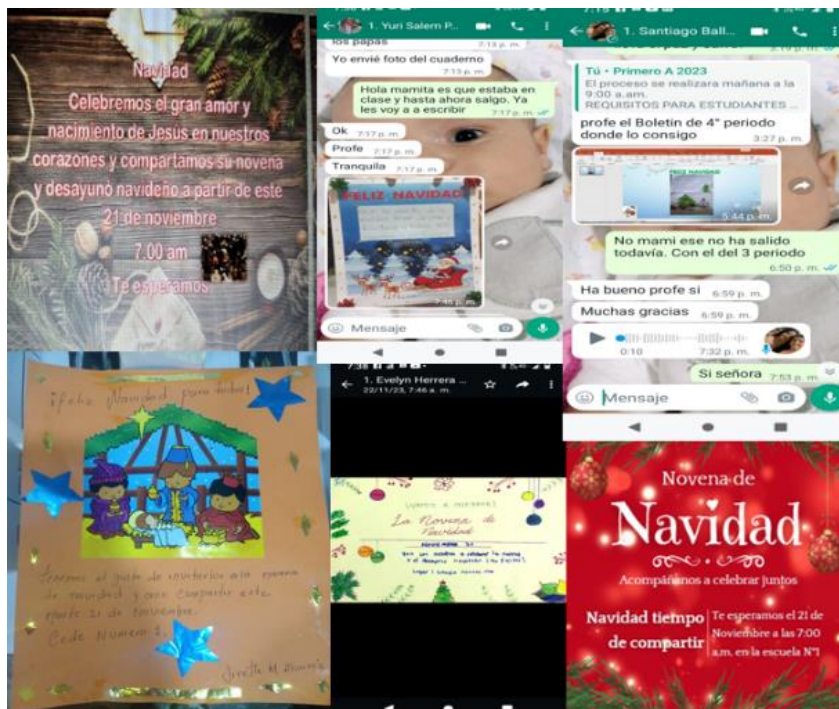
Nota. Imagen propia

En esta actividad los estudiantes elaboraran afiches donde invitan al día 9 de la novena de navidad y un compartir navideño. Con mensajes emotivos, estos afiches los elaboraron en diferentes programas como son Canva y PowerPoint, también en físico y fueron enviados por WhatsApp. Esta actividad se realiza con el fin de que los estudiantes expresen sus ideas a través de un borrador para luego construir su afiche y poder presentar el producto final.

En la figura 64 se puede observar el envío de afiches a través de WhatsApp.

Figura 64

Afiches enviados por WhatsApp



Nota. Imagen propia.

Estas imágenes fueron recolectadas de a través de WhatsApp. luego se presentaron y describieron como la elaboraron y quien les ayudo en su diseño.

En la imagen 65 se puede evidenciar la culminación de la actividad recopilando los afiches realizados de manera física y creativa.

Figura 65

Afiches en Físico



Nota. Imagen propia

En esta imagen están plasmados los afiches elaborados de manera física para la invitación al día 9 de la novena de navidad y el compartir navideño.

En las imágenes 66 y 67 nos muestra la participación y motivante del estudiante en la novena y el compartir navideño.

Figura 66

Participación en la novena de Navidad día 9



Nota. imagen propia.

Los estudiantes del grado primero estuvieron encargados de la realización de la novena de navidad, allí se puede observar la habilidad desarrollada en la lectura de todos los estudiantes que participaron. En el caso especial del estudiante incluido en el Piar, tienen la habilidad de memorizar y declamar de manera clara y natural.

Figura 67

Participación en el compartir Navideño



Nota. Imagen propia

Con esta actividad se comparte en grupo brindando un pequeño detalle en los cuales se afianzan los valores de la Navidad. Los estudiantes y la docente investigadora mantuvieron la alegría durante la actividad, lo cual nos lleva a la reflexión de simples eventos se puede aprovechar para la formación integral de nuestros educandos.

También se recrearon con los juegos interactivos con la utilización de plataformas como son quizizz y wordwall. Imagen: implementación de juegos interactivos. En esta actividad se pudo notar estudiantes más interesados y comprometidos con el desarrollo de cada juego.

Para la observación de los resultados obtenidos en los juegos donde se utilizó la plataforma quizizz y wordwall se utiliza los siguientes links. <https://quizizz.com/admin/reports> el juego de la plataforma wordwall. Con el juego de cuestionario. <https://wordwall.net/es/result/a/33740524>

Figura 67

Participación en los juegos interactivos



Nota. Imagen propia.

Cierre

Se finalizo el ciclo con la participación de los estudiantes en cambiar la historia de cuentos y fábulas teniendo en cuenta, personajes, el lugar y la estructura que desean cambiar y representar por medio de frisos

En la Figura 69 se puede observar el producto de la actividad inicial terminado como es la escritura de cuentos por medio de frisos, donde se cambiaron los personajes y algunas acciones

Figura 68

Producto de la Rutina de Pensamiento finalizado



Nota. Imagen propia.

Esta actividad fue gratificante ver todo el trabajo realizado, la creatividad en el cambio de personajes el cual fue el más utilizado, y en la elaboración de los frisos, todos querían leer sus propias producciones, fue una experiencia maravillosa y motivadora a continuar con nuestra labor y mejorar cada día más.

En la figura 69 se puede observar el momento en el cual estudiante está leyendo el cuento que le cambio los personajes. Se puede observar el video en el anexo

Figura 69

Lectura de cuento elaborado en un friso cambiando personajes



Nota. Imagen propia

En este enlace podrás escuchar de manera detallada la lectura del cuento el Pingüino y el colibrí. <https://drive.google.com/file/d/1WNpZ-iznQxIUk4i4zfGxf9vMBRk-ACG7/view?usp=sharing>

Ver anexo N

Evaluación

Durante todo el ciclo se realizó una valoración teniendo en cuenta cada actividad realizada, la cual al finalizar se realizó una rubrica para valor la actividad, teniendo en cuenta la expresión, la lectura.

Como evaluación general de los ciclos cabe destacar los aspectos positivos en el desarrollo de cada uno manteniendo la motivación por parte de los estudiantes y docente investigadora, el acompañamiento de los padres de familia, compañeros docentes de la institución especialmente los de la escuela Número uno Sede en la cual laboro y el apoyo del señor coordinador. Aunque también se debe tener en cuenta aquellos aspectos que interrumpieron el debido proceso de las actividades planeadas como lo es la falta de conectividad, y la falta de equipos al inicio del año por motivo de contratación de personal de vigilancia. Por tal motivo se enviaron actividades a través de enlace. Para desarrollar el trabajo en casa. Algunas actividades no contaron con la total participación de cada uno de los estudiantes, ya que la conectividad era débil y no lograban cumplir con los retos establecidos en cada juego.

Tabla 15

Rubrica para evaluar el proceso en la lectura y la escritura

CATEGORIAS	10.0 – 9.1	9.0 – 8.1	8.0 – 7.1	7.0 – 6.1	6.0 – 5	< 5
Entonación y expresión	El estudiante lee todos los cuentos, fábulas con adecuado cambio de entonación y expresividad para comprender lo que está leyendo.	El estudiante lee la mayor parte de los cuentos, fábulas cambiando adecuadamente la voz y la entonación.	El estudiante lee cuentos, fábulas con cambios en el tono de voz	El estudiante lee cuentos, fábulas de una manera monótona tratando de tener en cuenta la entonación.	El estudiante algunas veces lee cuentos, fábulas de una manera monótona sin tener en cuenta la entonación.	El estudiante se le dificulta leer cuentos, fábulas de una manera teniendo en cuenta la entonación
Ritmo de la lectura.	El estudiante lee todo el texto con ritmo y continuamente presentando los signos de puntuación.	El estudiante lee la mayor parte del texto con ritmo, presentando los signos de puntuación.	La lectura del estudiante algunas veces es rápida	El estudiante lee con pautas la gran mayoría del texto.	La mayoría de veces el estudiante lee con pautas la gran mayoría del texto.	El estudiante lee con grandes pautas y muy lentamente las palabras que conforman el texto.

Nota. Elaboración propia.

Reflexión

Con el desarrollo del presente ciclo se puede concluir que el cambio de estrategias es un factor fundamental en la motivación de los estudiantes y a su vez los padres de familia, ya que se involucran de una manera activa y participativa en el desarrollo de las diferentes actividades; se

puede deducir que la implementación de la gamificación permitió al docente investigador guiar a los estudiantes durante el proceso en el fortalecimiento de la lectura y la escritura implementando estrategias que fortalezcan los aprendizajes en el desarrollo de sus competencias acordes a las necesidades de los estudiantes.

Cabe anotar que la culminación de estos ciclos ha sido una serie de etapas que progresivamente han ido vislumbrando aspectos positivos y opciones de mejora para su práctica de enseñanza. Estos ciclos de reflexión han configurado una ruta que no termina, por el contrario, apenas inicia para el fortalecimiento de la Práctica de Enseñanza a partir de la Reflexión Colaborativa y la gamificación con Estudiantes del grado primero.

De acuerdo con Cassany & Luna (2003) citado por (Hernández, 2018) “Es evidente que aprender a leer y escribir es, en las sociedades modernas desarrolladas, algo más que adquirir la capacidad de asociar sonidos y grafías o de interpretar y usar un código” (p.4). La afirmación sobre la lectoescritura en actualidad señala un entendimiento profundo y complejo de estas habilidades, que trasciende la mera decodificación de sonidos y grafías. En el contexto actual, donde la información y la comunicación juegan roles centrales, aprender a leer y escribir implica mucho más que el dominio técnico de un código lingüístico.

En las sociedades modernas, la lectura y escritura son fundamentales para desarrollar y ejercitar el pensamiento crítico. No solo se trata de entender el significado literal de los textos, sino de analizar, criticar y reflexionar sobre el contenido. La lectura y la escritura en el siglo XXI abarca una amplia gama de formatos y plataformas, desde el texto impreso hasta el contenido digital. Aprender a comunicarse eficazmente a través de múltiples medios es esencial para interactuar en diferentes entornos, es por ello la razón por la cual se utiliza la gamificación para fortalecer el proceso lector y escritor en los estudiantes del grado primero.

Capítulo VII. Hallazgos e Interpretación de Datos

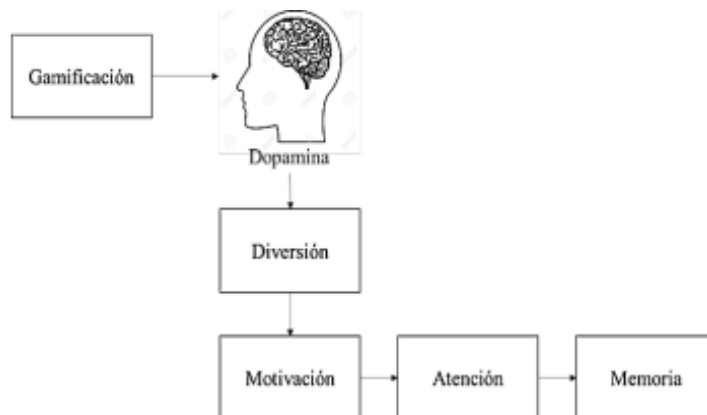
En la búsqueda constante de métodos innovadores para potenciar el aprendizaje, la gamificación ha emergido como una estrategia prometedora que no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora significativamente sus habilidades de lectura y escritura. En el contexto educativo actual, donde la tecnología y la interactividad son elementos omnipresentes, la integración de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se presenta como un enfoque esencial para involucrar a los estudiantes de manera efectiva.

Esta investigación se adentra en el emocionante terreno de la gamificación aplicada a la educación, con un enfoque cualitativo específico en el fortalecimiento de la lectura y la escritura. A través del análisis de datos recopilados durante un extenso estudio, cuyo objetivo primordial es la exploración del uso de los elementos propios de juegos, para interactuar con los estudiantes estimulando el interés por la lectura y la escritura. Lo cual se puede afianzar teniendo en cuenta el aporte de Acosta et al.(2020) se puede describir **la gamificación** La gamificación hace referencia al uso de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos La incorporación de estos elementos genera en el cerebro humano la liberación de dopamina, lo que produce en los individuos sentimientos positivos de diversión, motivación y atención. Esto facilita el reconocimiento y procesamiento de nuevo conocimiento; es decir, promueve el aprendizaje (ver figura 72). (p.29)

En la figura 70 se puede observar como la gamificación facilita el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de una manera motivante.

Figura 70

Consecuencias de la Gamificación en el cerebro humano



Nota: Acosta et al. (2020)

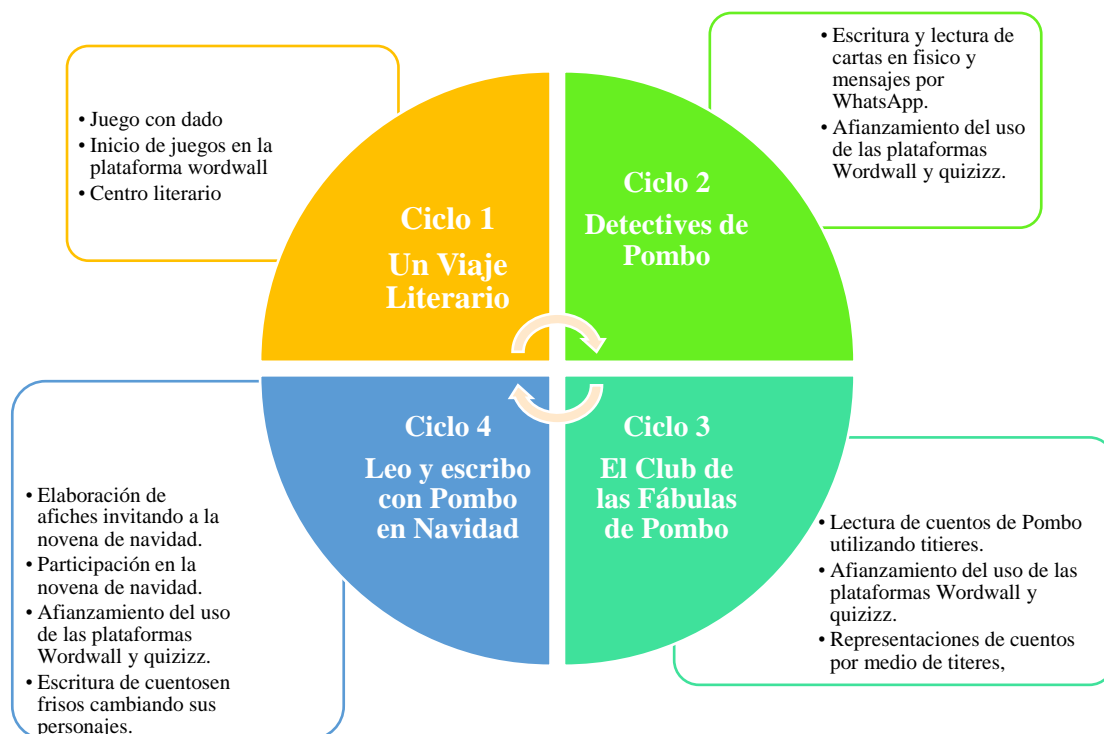
Por todo lo anterior se tiene en cuenta la importancia de las estrategias que generan entusiasmo en los estudiantes, siendo la gamificación una de ellas; la cual es de gran utilidad al momento del fortalecimiento de la lectura y la escritura, esto se puede evidenciar en la ejecución de las diferentes estrategias utilizadas para tal fin. Este referente deja claro que la gamificación como estrategia pedagógica, es bastante significativa ya que en ella se está ejerciendo la diversión a través de la motivación, la atención y la memoria.

En este capítulo se realiza el análisis de la práctica de enseñanza teniendo en cuenta los ciclos de reflexión utilizando la metodología Lesson Study aplicando la gamificación en el fortalecimiento de la lectura y la escritura. Se describen los hallazgos relacionando las acciones constitutivas según Alba y Atehortúa son la planeación, la implementación y la evaluación documentadas en los ciclos desarrollados dentro del formato Pier, en los cuales están consignados los cuatro ciclos de reflexión a través de la implementación de la gamificación, para lo cual se analizan los hallazgos teniendo en cuenta sus implicaciones e interpretaciones según sea las categorías subcategorías, así se proporcionara una profunda comprensión de las prácticas de enseñanza de la docente investigadora.

En la figura 71 presentamos los cuatro ciclos de reflexión y las actividades más relevantes en el proceso.

Figura 71

Ciclos de Reflexión



En la tabla número 16 encontrará un breve resumen del proceso de investigación en la cual se detallan las categorías y subcategorías asociadas a los ciclos de reflexión

Tabla 16 *Categorías y Subcategorías*

Categorías apriorísticas	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4	Aspectos definitivos
	Niveles de macro, meso y microcurrículo. Rutinas de pensamiento.	Niveles de macro, meso y microcurrículo. Rutinas de pensamiento.	Niveles de macro, meso y microcurrículo. Rutinas de pensamiento.	Niveles de macro, meso y microcurrículo. Rutinas de pensamiento.	Referentes curriculares.

Planeación	Planeación estructurada teniendo en cuenta el inicio, el desarrollo, la evaluación y el cierre. Estrategias de enseñanza teniendo en cuenta la gamificación	Planeación estructurada teniendo en cuenta el inicio, el desarrollo, la evaluación y el cierre. Estrategias de enseñanza teniendo en cuenta la gamificación	Planeación estructurada teniendo en cuenta el inicio, el desarrollo, la evaluación y el cierre. Estrategias de enseñanza teniendo en cuenta la gamificación	Planeación estructurada teniendo en cuenta el inicio, el desarrollo, la evaluación y el cierre. Estrategias de enseñanza teniendo en cuenta la gamificación	Estrategias Didácticas
Implementación	Implementación de la planeación. Desarrollo de rutinas de pensamiento. Práctica de juegos físicos, interactivos y representación de obras teatrales	Implementación de la planeación. Desarrollo de rutinas de pensamiento, teniendo en cuenta sus avances y debilidades. Práctica de la lectura y la escritura de cuentos, narrando a través de cartas y textos de WhatsApp. Ejecución y Afianzamiento de juegos interactivos con el uso de las plataformas	Implementación de la planeación teniendo en cuenta la lectura a través de la utilización de títeres. Desarrollo de rutina de pensamiento. Lectura de cuentos, utilizando la literatura de Rafael Pombo. Representación por medio de títeres de la literatura del escritor colombiano Rafael Pombo.	Implementación de la planeación. Desarrollo de la rutina de pensamiento. Cambia la historia. Participación activa en la novena de navidad a través de la lectura y la escritura de afiches de invitación. Escritura de cuentos cambiando personajes o sucesos de la historia.	Literatura Comprensión y producción textual. Juegos interactivos en el ámbito de la gamificación. Representación teatral

		Wordwall y quizizz			
Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes	Evaluación formativa mediante la técnica de observación y como instrumento una rubrica.	Valoración continua a través de la expresión, la lectura y la escritura, tenido en cuenta la autoevaluación y heteroevaluación	Valoración continua a través de la evaluación formativa, utilizando la técnica de la observación y como instrumento una rubrica de análisis.	Valoración continua a través de la evaluación formativa, utilizando la técnica de la observación y como instrumento una rubrica de análisis.	Evaluación formativa. Observación directa.

Nota. Elaboración propia

Categoría Acciones de Planeación

La planeación es muy importante ya que teniendo en cuenta un currículo encontramos la necesidad de organizar de la mejor manera lo que se quiere lograr con los estudiantes dentro o fuera del aula de clase, es muy importante al momento de planear diseñar estrategias flexibles que permitan al estudiante la motivación constante y el estímulo para ello se debe tener claro el propósito de la planeación considerando las experiencias obtenidas, el contexto en el cual se encuentran, como lo indica Carriazo et al. (2020). La planificación educativa requiere de la calidad de la educación, sistemas de gestión de calidad y evaluación, siendo estas desarrolladas a partir de la planeación educativa, cabe resaltar entonces el papel fundamental que juegan los procesos de calidad desde la parte administrativa a través de normas y/ o estándares a través del aula donde el docente transmite el conocimiento a sus estudiantes, lo anterior no se puede deslindar del sistema de gestión de calidad que le permite a la institución educativa estar activa,

dinámica, incluyente y funcional a toda la comunidad mediante procesos de mejora continua. La calidad requiere de la evaluación para mejorar dichos procesos y gestionar las nuevas intervenciones. Por tal razón para alcanzar niveles óptimos en los estándares de calidad se hace necesario un buen proceso de planeación educativa que incluya ¿Qué voy a hacer? ¿Cómo lo voy a hacer? ¿Para quién lo voy a hacer? ¿Dónde lo voy a hacer? y ¿Con que recursos? (p.89)

Como lo dice Ramírez, (2016) citado por Boza & Torres (2021). Desde el campo de la educación, es concebida como el conjunto de tecnologías digitales que asisten en la comunicación y los procesos de enseñanza aprendizaje. Herramientas que pueden ser utilizadas para apoyar los procesos didácticos, de manera que permita a los aprendices y tutores interactuar a través de un diálogo mediado, privada o colectivamente, en el desenvolvimiento tanto de la enseñanza como del aprendizaje.

Todo lo anterior nos genera la reflexión de la acción de planeación antes utilizada era un formalismo para presentar a la institución educativa en la cual la docente trabajaba en algunos casos específicos para guiarse en la secuencialidad de los contenidos, se utilizaban la tecnología solo para la proyección de videos o canciones entre otros, sin tener en cuenta el contexto, la docente utilizaba libros para llevar una secuencia donde se encasillaba al estudiante en su investigación. y ahora La planeación es realizada como un trabajo consiente en el cual la docente puede soportarse para determinar la necesidad diseñar diferentes estrategias innovadoras y motivantes para obtener desempeños de comprensión, estableciendo un aprendizaje para cada una de las actividades las cuales ayuden a que los estudiantes adquieran comprensiones.

Categoría Acciones de Implementación

En la implementación de la gamificación para el fortalecimiento de la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero son estrategias que se utilizaron con el objetivo de

fortalecer las prácticas de enseñanza de la docente investigadora, a través de la aplicación de diferentes estrategias logra identificar las fortalezas y debilidades en el proceso de la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero; lo cual le permitió diseñar diferentes estrategias basadas en la gamificación y así poder describir las transformaciones ocurridas en la lectura y la escritura derivadas del uso de la gamificación en los estudiantes del grado primero.

Para ello se logra una enseñanza participativa, colaborativa y motivadora las cuales se desarrollaron en el aula de clase, una de ellas es la interacción de la literatura de Rafael Pombo a través de cuentos, los cuales fueron observados, escuchados, leídos, jugados a través de un dado, representado de manera dramatizada, lectura de fábulas del escritor colombiano Rafael Pombo utilizando títeres y lograr una representación amena, exploración de juegos interactivos donde lograron divertirse a través de la motivación, la atención ejercitando la memoria para lograr su objetivo, escribiendo cuentos en los cuales les cambiaron personajes o situaciones logrando una enseñanza efectiva que esta condicionadas por estrategia aplicadas a un microcurrículo. Todo lo anterior me lleva a la reflexión de como implementaba anteriormente mis prácticas de enseña. Donde la La docente era el centro de la clase, el estudiante era un agente pasivo que se encargaba de recibir el conocimiento y replicar, algunos de los ejercicios propuestos por la docente. Ahora tengo otra perspectiva sobre la manera de implementar las clases, ya son clases amenas divertidas, atractivas teniendo en cuenta lo anterior señalo la afirmación de De Zubiría, (2006) El cuaderno de un niño, los textos que usamos, un tablero con anotaciones, la forma de disponer el salón o simplemente el mapa o el recurso didáctico utilizado, nos dicen mucho más de los enfoques pedagógicos de lo que aparentemente podría pensarse. Son en realidad la huella inocultable de nuestra concepción pedagógica (p.23). Sin duda alguna en nuestro diario quehacer dejamos expuesto nuestro el currículo abierto, el cual deja presente que una implementación bien

realizada evidencia la planeación ajustada que se llevó a cabo para luego ser analizada y evaluada.

Toukomidis & Romero (2018) Reconocen que la gamificación tiene una finalidad como estrategia de en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles. (p.62). Es de gran valor destacar la labor docente en estudiantes de primer grado para desarrollar las actividades y adquirir mayor destreza y habilidades.

Categoría Acciones de Evaluación

La evaluación representa gran importancia en nuestro quehacer pedagógico, se debe tener presente que no solo se evalúa los aprendizajes de los estudiantes, sino que también evalúa el proceso y las estrategias implementadas por la docente investigadora de manera continua y reflexiva. Teniendo en cuenta que la valoración continua es un proceso mediante el cual se orienta el saber del docente al inicio de la investigación para así determinar el valor y el grado de conocimiento adquirido de aprendizajes de los estudiantes en el desarrollo de los cuatro ciclos implantados teniendo como principal objetivo el fortalecimiento de la lectura y la escritura a través de la implantación estrategias utilizando la gamificación.

Casanova, (1998) Relaciona como el concepto de evaluación “se ha ido transformando y ha ido incorporando nuevos elementos a su definición según se ha profundizado en su sentido, sus aplicaciones y las virtualidades que ofrece en los diferentes ámbitos de aplicación” (p.1)

Teniendo en cuenta que la evaluación sumativa y la evaluación formativa, son las más usadas en la actualidad se debe tener presente que evaluar no solo implica resaltar el error sino también buscar mecanismos que ayuden a afianzar las fortalezas que presenta cada estudiante; es allí donde se realiza la autoevaluación teniendo en cuenta los alcances, y lo que debe afianzar para lograr el aprendizaje esperado. Para Casanova toda evaluación tiene una función

La funcionalidad sumativa de la evaluación resulta apropiada para la valoración de productos o procesos que se consideran terminados, con realizaciones o consecuciones concretas y valorables. Su finalidad es determinar el valor de ese producto final (sea un objeto o un grado de aprendizaje), decidir si el resultado es positivo o negativo, si es válido para lo que se ha hecho o resulta inútil y hay que desecharlo. No se pretende mejorar nada con esta evaluación de forma inmediata -en sentido estricto, ya no es posible-, sino valorar definitivamente (p.14)

La evaluación con funcionalidad formativa se utiliza en la valoración de procesos (de funcionamiento general, de enseñanza, de aprendizaje...) y supone, por lo tanto, la obtención rigurosa de datos a lo largo de ese mismo proceso, de modo que en todo momento se posea el conocimiento apropiado de la situación evaluada que permita tomar las decisiones necesarias de forma inmediata. Su finalidad, consecuentemente y como indica su propia denominación, es mejorar o perfeccionar el proceso que se evalúa. Este planteamiento implica que hay que realizar la evaluación a lo largo del proceso, de forma paralela y simultánea a la actividad que se lleva a cabo y que se está valorando -nunca situada exclusivamente al final, como mera comprobación de resultados. (p.16)

En la tabla 17 presentamos la diferenciación entre la evaluación sumativa y la evaluación formativa.

Tabla 17*Paralelo entre Evaluación Sumativa y Evaluación Formativa*

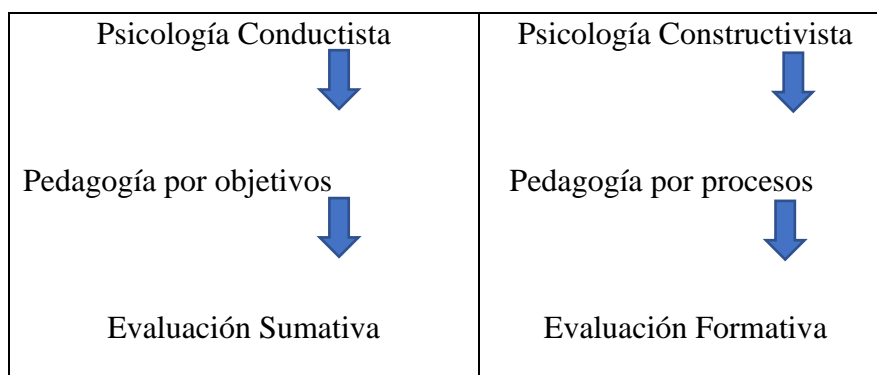
Evaluación sumativa	Evaluación formativa
Es aplicable a la evaluación de productos terminados.	Es aplicable a la evaluación de procesos.
Se sitúa puntualmente al final de un proceso, cuando éste se considera acabado.	Se debe incorporar al mismo proceso de funcionamiento como un elemento integrante del mismo.
Su finalidad es determinar el grado en que se han alcanzado los objetivos previstos y valorar positiva o negativamente el producto evaluado.	Su finalidad es la mejora del proceso evaluado.
Permite tomar medidas de carácter inmediato.	Permite tomar medidas a medio y largo plazo.

Se tiene en cuenta la evaluación desde el enfoque psicológico y educativo. El modelo considera la formación progresiva del alumno a través de su interacción con el medio que le rodea. Es decir, podemos establecer que: Es su propia actividad –interna y externa–, (sustentada en las ideas previas que posee, en su motivación y posibilidades), lo que necesariamente modificará y reestructurará sus esquemas. Por tal razón, se hace necesario incorporar la evaluación al proceso de enseñanza aprendizaje desde que éste da inicio, mediante una función formativa, con la exigencia de mejorarlo en forma progresiva –al unísono con los alumnos–, para alcanzar los objetivos en todas las situaciones a las que se enfrenta el estudiante, entre ellas la de superar un examen de admisión que lo califique y promueva al siguiente nivel escolar. A

continuación, presentamos una comparación entre la visión conductista y la constructivista, de manera que se vea clara la diferencia sustancial en el tipo de evaluación que realiza cada paradigma: (Casnova,1998, citado por Torres, R. 2013) (p.76- 77)

Tabla 18 *Comparativo Psicología Conductista – Psicología Constructivista*

Comparativo Psicología Conductista – Psicología Constructivista



Nota: Casanova, Ma. A. Evaluación Educativa. SEP. México, 1998. p. 115.

Al momento se evaluar se debe tener presente que “Toda evaluación es, por definición, subjetiva y debe intentar siempre ser cualitativa e integral”. De Zubiria (2006) citado por Fernández (2018) Es por ello por lo que toda estrategia implementada y realizada por los estudiantes debe tener un valor significativo. Manteniendo siempre la coherencia y la pertinencia en los procesos de enseñanza aprendizaje. Es de gran valor mencionar los avances que los estudiantes obtuvieron en la práctica de las diversas estrategias utilizadas en cada uno de los ciclos desarrollados utilizando la gamificación para fortalecer los procesos de avance en la lectura y la escritura.

Capítulo VIII. Comprensión y Aportes al Conocimiento Pedagógico

La implementación de la gamificación en el contexto educativo para fortalecer las prácticas de enseñanza de la lectura y la escritura en estudiantes del grado primero porta varios beneficios y conocimientos pedagógicos como son:

La motivación y el compromiso: La utilización de estrategias utilizando la gamificación aumenta la motivación de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, convirtiéndolos en una experiencia divertida y atractiva; los elementos de juego que generen competencia pueden incentivar en los estudiantes a la participación de actividades donde se involucran la lectura y la escritura de manera significativa.

Al utilizar la gamificación, los docentes pueden adaptar estrategias donde se involucran la lectura y la escritura para satisfacer las necesidades individuales permitiendo personalizar el aprendizaje, lo cual concede que los estudiantes avancen a su propio ritmo y reciban retroalimentación personalizada a lo que mejora su comprensión lectora y habilidades de escritura.

Los juegos educativos pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la atención sostenida, lo cual involucra la necesidad de la lectura y la escritura. Al integrar desafíos y actividades de pensamiento crítico en los juegos de lectura y escritura, los estudiantes pueden mejorar la capacidad para comprender textos y expresarse por escrito.

Se puede fomentar la gamificación en el trabajo colaborativo y trabajo en equipo entre los estudiantes. Los juegos cooperativos o competitivos pueden promover la comunicación entre pares, el intercambio de ideas y la colaboración en la resolución de problemas relacionados con la lectura y la escritura.

Los juegos educativos pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que le permite corregir errores y mejorar su comprensión y habilidades en la lectura y la escritura de manera rápida y efectiva. Esta retroalimentación inmediata es esencial para el

aprendizaje significativo y la mejora continua en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estimulando la creatividad y la expresión en el proceso de la lectura y la escritura, al permitir que los estudiantes creen sus propios contenidos en historias, fomentando su imaginación y originalidad en cada actividad realizada.

La implementación de las diversas estrategias utilizadas en la gamificación como son los juegos educativos puede servir como herramientas pertinentes en el proceso de la evaluación formativa, donde el docente puede monitorear el progreso de los estudiantes de manera continua a través de la observación directa generando datos que le permite identificar áreas de mejoramiento para resignificar su enseñanza.

De esta manera considero que implantación de la gamificación en la enseñanza de la lectura y la escritura en estudiantes de primer grado, puede enriquecer el conocimiento pedagógico al proporcionar nuevas estrategias que ofrecen una serie de beneficios, incluida una mayor motivación personalización del aprendizaje, fomento del trabajo en equipo, retroalimentación para mejorar el proceso de aprendizaje de manera significativa. Sin embargo, es importante que el docente diseñe cuidadosamente las actividades gamificadas para garantizar el aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes.

Capítulo IX. Conclusiones y Recomendaciones

Teniendo en cuenta todos los aspectos analizados, se llega a la conclusión de que con la implementación de la gamificación para el fortalecimiento de la lectura y la escritura como estrategia pedagógica requerida para el desarrollo de las competencias en la en estudiantes del grado primero, teniendo en cuenta que la institución tiene un modelo pedagógico constructivista con un enfoque socioformativo el cual asume procesos de enseñanza relacionados acordes al

contexto; el cual acoge la implementación de la gamificación a través de juegos interactivos, dramatizaciones teatrales, lectura y representaciones con títeres demostrando ser efectivos al momento de desarrollar procesos de enseñanza aumentando la motivación y el compromiso creando un ambiente atractivo y dinámico de aprendizaje, cargados de experiencias significativas al momento de leer y analizar los cuentos, fábulas y poemas.

En el desarrollo de habilidades, la utilización de juegos interactivos y dramatizaciones basadas en las obras del escritor colombiano Rafael Pombo ha permitido no solo el fortalecimiento de habilidades de lectura y escritura, sino también el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y de expresión oral en los estudiantes. La producción textual a partir del cambio de personajes ha fomentado la imaginación y la creatividad en la creación de nuevas historias donde se cambia los personajes o los sucesos de los cuentos o fábulas leídas.

La gamificación ha facilitado la inclusión de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje, permitiendo adaptar las actividades a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante. Cabe anotar que el uso de la literatura de Rafael Pombo como referencia ha enriquecido el conocimiento cultural y literario, promoviendo la apreciación de la literatura colombiana.

El apoyo recibido por parte de los padres de familia fue fundamental en el proceso y desarrollo de cada uno de los ciclos realizados, fortaleciendo la lectura y la escritura a través de la implementación de diversas estrategias implementándolas a través de la gamificación. Se recomienda que los educadores deben diseñar cuidadosamente las actividades gamificadas asegurándose de que estén alineadas a los aprendizajes esperados y a necesidades de los estudiantes, logrando un equilibrio en el aspecto lúdico. La tecnología puede ser una herramienta valiosa para la gamificación, pero su uso debe ser equilibrado y adecuado para la edad y nivel de

desarrollo del estudiante. Se deben seleccionar plataformas y aplicaciones que sean accesible para los estudiantes del grado primero.

La inclusión en la variedad de actividades gamificadas para abordar diferentes estilos de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo. Esto puede incluir juegos de palabras, actividades de escritura creativa, competencias de lectura rápida entre otros.

Es de gran importancia por parte del docente el monitoreo constante y progresivo del avance de cada estudiante para así evaluar con efectividad las estrategias desarrolladas durante la clase, brindando información a los padres de familia de cómo pueden apoyar el aprendizaje de sus hijos en casa. Esto puede fortalecer la colaboración entre la escuela y el hogar para promover el desarrollo de habilidades en la lectura y la escritura de los estudiantes.

Referencias

- Abós Olivares, P. (2020). La escuela ubicada en territorios rurales: una escuela diferente, un reto pedagógico. *Aula. Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 41-52. <https://doi.org/10.14201/aula2020264152>
- Acosta Medina, J. K., Torres Barreto, M. L., Alvarez Melgarejo, M., & Paba Medina, M. C. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. *I+ D Revista de investigaciones*, 30-39. <https://sievi.udi.edu.co/ojs/index.php/ID/article/view/231/283>
- Andrade Vargas, M. d. (2022). La Gamificación como Estrategia para el Desarrollo de la Lecto-Escritura en Niños de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2021-2022.
- Boza Aguirre, J., & Torres Quiridumbay, M. (2021). Perspectiva sobre la educación inicial y el acceso a las TIC: Revisión crítica de la literatura. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, vol. 6, 44-51. <https://www.redalyc.org/journal/6731/673171217004/673171217004.pdf>
- Campos Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). La Observación, un Método para el Estudio de la Realidad. *Xihmai*, 45-60.
- Caro Carmona, E. E. (2020). Transformación de la Práctica de Enseñanza A Partir de la Metodología Lesson Study para el Desarrollo de Habilidades de Pensamiento en estudiantes de Educación Básica Primaria. Tesis de Maestría, Universidad de la Sabana. Retrieved 2024, from <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/47319/TESIS%20ENA%20ERINN%20CARO%20CARMONA.pdf?sequence=1>
- Carriazo Diaz, C., Perez Reyes, M., & Gaviria Bustamante, K. (2020). Planificación Educativa como Herramienta Fundamental para una Educación con Calida. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 87-95.
- Casanova, M. A. (1998). La evaluación educativa. *SEP-Muralla*, 67-102. https://cursa.ihmc.us/rid=1303160302515_965178929_26374/EvaluacionConceptoTipologia_Y_Objeto.pdf
- Cisterna Cabrera, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *theoria*, 61-71.
- De Zubiría Samper, J. (2006). *Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá D.C Colombia: Editorial Magisterio.
- Espinoza Freire, E. E. (2018). El problema de investigación. *Revista Conrado*, 22-32.
- Fernández Orellana, M. (2018). Modelo pedagógico de la escuela de educación básica Lucila Santos de Arosemena en el subnivel básica elemental. Trabajo de titulación previo a la

- obtención del título de: Licenciada En Ciencias De La Educación, Quito.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15916/1/UPS-QT13073.pdf>
- Flores Zepeda , M. D. (2002). LA Evaluacion en el Proceso De Enseñanza-Aprendizaje en la Monterrey N.L.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen.
https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Gaitán, V. (2013). educativa.com. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gaitán, V. (2013). www.educativa.com. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Hernández, J. (2018). Procesos de acompañamientos con estrategias pedagógicas para que los estudiantes desarrollen las habilidades de la comprensión lectora. Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios.
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/11114>
- Latorre, A. (2003). Conocer y cambiar la práctica educativa. Investigación-Acción. ED. GRAÓ.
<https://arteydocencia.files.wordpress.com/2013/08/investigacion-accion-antonio-latorre-2003-cap3adtulo-2.pdf>
- Latorre, A. (2003). La investigación - Accion conocer y cambiar la practica educativa. Grao.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Litwin, E. (1997). Las configuraciones didácticas : una nueva agenda para la enseñanza superior. Buenos Aire: Paidós.
- López Francés, I. (2010). El grupo de discusión como estrategia metodológica de investigación: aplicación a un caso. Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos, 147-156.
- Loza Ticona, R. M., Mamani Condori, J. L., Mariaca Mamani, J. S., & Yanqui Santos, F. E. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. PsiqueMag, 9, 30-39.
<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/216/206>
- Martínez R., L. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. Revista perfiles libertadores, 73-80.
- Miranda Carvajal, C., & Castillo Armijo, P. (2018). Estudio metodológico de las variables que componen el constructo de “apoyo y participación de la familia en los procesos educativos”. Estudios pedagógicos (Valdivia), 115-133.
- Parra Moreno, C. H. (1998). Naturaleza de la acción educativa. Educación Educadores.
<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/issue/view/43>

- Rodríguez Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista Silogismo*, 11-11.
- Salas, V. D. (2020). La investigación en la práctica educativa de los docentes. 38, 107-118.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7673506.pdf>
- Soto Gómez, E., y Pérez Gómez, Á. (2015). Lessons Studies: un viaje de ida y vuelta. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 29, 15-28.
- Toukourmidis Torre, Á., & Romero Rodríguez, L. (2018). Educar para los nuevos Medios. En Á. T. Toukourmidis Torre, & L. M. Romero Rodríguez, *Aprender jugando. La gamificación en el aula* (págs. 61-72).
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
- Trapero, N. P. (2012). Lesson studies y desarrollo profesional docente:. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 59-89.
- Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>
- Wilson, D. (2006). La Retroalimentación a través de la Pirámide. Retrieved 2024, from
<https://fundacies.org/site/wp-content/uploads/2019/08/Retroalimentacion-EdR.pdf>
- Zabalza, M. B. (2012). Territorio, cultura y contextualización curricular. *Revista Interacciones*, 8, 22. <https://doi.org/10.25755/int.1534>

ANEXOS

Anexo A. Decreto 1421 del 2017 Reglamento de inclusión educativa

<https://drive.google.com/file/d/1EkMAAcpadVRyfuzC9O3RkaQwTjfX6EwF/view?usp=sharing>.

Anexo B. Plegable del SIEE Institucional 2024

<https://drive.google.com/file/d/1eI9VWTewhZKRDKoS6bKCVvEtz8p-xzQ6/view?usp=sharing>

Anexo C. Resultado pruebas externas grado primero año 2021

<https://drive.google.com/file/d/15p5rHj0x7UXCcA5P0R8oBcNjOudEimDd/view?usp=sharing>

Anexo D. Resultados prueba externas grado tercero 2023

https://drive.google.com/file/d/13RTr6nEcg4LO3acAUiUqU6VRaDVEAKa_/view?usp=sharing

Anexo E. Ciclo de reflexión 1 Formato PIER

<https://drive.google.com/file/d/1BO3RRNNhhxsQf62jwc8uKnClwe4d1vx2/view?usp=sharing>

Anexo F. Tabla de resultados Rubrica de evaluación Centro Literario

<https://drive.google.com/file/d/18lscTUFjE0XmIpodoRfpRMmWlAsExDhX/view?usp=sharing>

Anexo G. Ciclo de reflexión 2 Formato PIER

https://drive.google.com/file/d/16rkeJkTd50HRrHgelRUG4v7Ds_vcmL0e/view?usp=sharing

Anexo H. Enlace de pagina

https://bit.ly/me_divierto_con_pombo

Anexo I. Enlace de resultados

https://bit.ly/Resultados_medivierto_con_Pombo

Anexo J. Video culminación de un reto

<https://drive.google.com/file/d/13ikJABPK2FKCru109Dl4lVCh8ud6F1SC/view?usp=sharing>

Anexo K. Lectura de carta

http://bit.ly/Lectura_de_carta

Anexo L. Ciclo de reflexión 3 Formato PIER

<https://drive.google.com/file/d/1Ad9qkub4cyWyVVC0b2NHxxjgyHdiOtMj/view?usp=sharing>

Anexo M. Video juego con dado.

https://drive.google.com/file/d/11yz7kVcuonlgVrU_8qfcRWfSwiPtOngG/view?usp=sharing

Anexo N. *Tabla de resultados Rubrica de evaluación Representación de Títeres*

<https://drive.google.com/file/d/1axT4NFNHlo3K7sPA3lf0ViiOSVbtD4YL/view?usp=sharing>

Anexo O. *Ciclo de reflexión 4 Formato PIER*

<https://drive.google.com/file/d/1aI9FD9vfPVLWZ9vefoMNo13f2fuA7d24/view?usp=sharing>

Anexo P. *Lectura de cuento cambiando personajes*

<https://drive.google.com/file/d/1WNPz-iznQxIUk4i4zfGxf9vMBRk-ACG7/view?usp=sharing>

Anexo Q. *Tabla de resultados Rubrica de evaluación de Lectura y Escritura.*

https://drive.google.com/file/d/147oR-Ud0YprfzFR50m_mcTd7ULWLaxFP/view?usp=sharing

Anexo R. *Tabla resumen, juego Interpreto fábulas con cuestionario en la plataforma Wordwall*

https://drive.google.com/file/d/1nWA2KCJ15UBxh2ki_85NECmLCdpdrKbO/view?usp=drive_link

Anexo S. *Resumen del juego Jugando con Simón El Bobito en la plataforma quizizz*

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/10jKtTvRrak9qaJsz2epvZGcrClqDvQ4W/edit?usp=sharing&ouid=103719770711686250062&rtpof=true&sd=true>