

¡Descubre las letras y el mundo a través de juegos y gamificación 3.0!

Andr  Julieth Trejos

Andrea Rodr guez Bernal

Asesora

Ximena Morena Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educaci n ECEDU

Licenciatura en Pedagog a Infantil LIPI

2023

Resumen

Este estudio se enfoca en el desarrollo de un enfoque pedagógico dirigido a mejorar el reconocimiento de grafías de letras convencionales en tres niños de 7 años que participan en el club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo" en Facatativá, Colombia. La transición de preescolar a primer grado presenta desafíos, ya que las propuestas pedagógicas para preescolar se centran en dimensiones de desarrollo, mientras que en primaria se priorizan áreas disciplinarias, lo que puede afectar la transición. La propuesta pedagógica se caracteriza por ser individualizada, interactiva y participativa, buscando involucrar activamente a los niños en el reconocimiento de grafías de letras convencionales, crucial para adquirir habilidades de escritura. La investigación se centra en cómo esta propuesta puede contribuir al desarrollo de la dimensión comunicativa en niños de transición. La comprensión de un sistema de escritura es esencial en el proceso de alfabetización, y la propuesta aborda este desafío mediante actividades diseñadas para ser accesibles y efectivas, utilizando herramientas de gamificación 3.0 y juegos. El objetivo es mejorar el reconocimiento de grafías de letras convencionales según el estándar educativo colombiano. El docente desempeña un papel activo como investigador en su práctica pedagógica, adaptándose reflexivamente a las necesidades individuales de los estudiantes. La investigación-acción se presenta como una herramienta fundamental para identificar problemas, encontrar soluciones y mejorar continuamente la calidad de la educación. El enfoque pedagógico tiene el potencial de mantener a los estudiantes altamente motivados en su aprendizaje, involucrándolos como participantes activos en el proceso investigativo. Las opiniones y aportes de los estudiantes son esenciales para ajustar la propuesta pedagógica.

Palabras claves: Grafías, juego, gamificación, transición, aprendizaje

Abstract

This study focuses on the development of a pedagogical approach aimed at improving the recognition of conventional letter forms in three 7-year-old children participating in the "Paso a Paso voy Creciendo" homework club in Facatativá, Colombia. The transition from preschool to first grade poses challenges, as preschool pedagogical proposals focus on developmental dimensions, while primary education prioritizes disciplinary areas, potentially affecting the transition. The pedagogical proposal is characterized by its individualized, interactive, and participatory nature, actively engaging children in the recognition of conventional letter forms, crucial for acquiring writing skills. The research focuses on how this proposal can contribute to the development of communicative skills in transitioning children. Understanding a writing system is essential in the literacy process, and the proposal addresses this challenge through activities designed to be accessible and effective, utilizing gamification 3.0 tools and games. The aim is to enhance the recognition of conventional letter forms according to the Colombian educational standard. The teacher plays an active role as a researcher in their pedagogical practice, reflecting on and adapting to the individual needs of students. Research-action emerges as a fundamental tool for identifying problems, finding solutions, and continually improving the quality of education. The pedagogical approach has the potential to keep students highly motivated in their learning, involving them as active participants in the investigative process. Student opinions and contributions are crucial for refining the pedagogical proposal.

Keywords: Graphs, game, gamification, transition, learning.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica.....	13
Marco de Referencia Planeación Didáctica	19
Planeación Didáctica.....	26
Descripciones de las actividades.....	26
Actividad Número 1, Relaciono mi Entorno a través del Juego Simbólico y de Reglas.....	26
Actividad Número 2, Chef por un día.....	27
Actividad Número 3, La Serpiente de las Letras	28
Enfoque Didáctico	30
Implementación.....	37
Implementación sesión 1 – actividad 1: “relaciono mi entorno a través del juego simbólico y de reglas”	37
Implementación Sesión 1 - Actividad 2, Chef por un Día	38
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	40
Conclusiones.....	43
Referencias.....	45
Apéndice	49

Lista de Apéndices

Apéndice A Evidencias de Implementación.....	49
Apéndice B Enlace del Video de Sustentación.....	49
Apéndice C Enlace de las Tablas y Gráficos de los Informes Académicos.....	49

Introducción

El tema de investigación se centra en el desarrollo de un enfoque pedagógico didáctico diseñado para promover y mejorar el reconocimiento de grafías de letras convencionales en un grupo de tres niños de 7 años que asisten al club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo". Está situado en Facatativá, un municipio del departamento de Cundinamarca, Colombia. Esta propuesta pedagógica busca abordar y superar los desafíos que pueden surgir en el proceso de la escritura en los primeros años de vida, especialmente cuando pasan de grado Transición a primero de primaria.

Sin embargo, cuando los estudiantes de preescolar avanzan al grado de Transición, experimentan un importante cambio en su educación al ingresar a primero de primaria. Esta transición representa un desafío tanto para los estudiantes como para los maestros, ya que la educación infantil y la educación primaria siguen enfoques educativos diferentes. Durante este proceso, es necesario revisar y reforzar los conocimientos adquiridos en grados anteriores para garantizar una transición exitosa. Es por ello, que se toma como referencia a Quijano (2020) en donde explica los motivos por lo cual sucede esa situación.

Por lo que, en la etapa escolar, los niños y las niñas adquieren una diversidad de conocimientos que desempeñan un papel fundamental en su desarrollo emocional, afectivo, social, cultural, cognitivo y en muchas otras dimensiones de su crecimiento. Durante estos primeros años de vida, es crucial que los educadores ofrezcan a los estudiantes espacios de aprendizaje significativo que abarquen todas estas dimensiones y contribuyan a su bienestar general. Respecto a lo anterior, Ausubel (1976) menciona acerca de la importancia del aprendizaje significativo en la educación.

Por lo tanto, esta propuesta pedagógica se caracteriza por su enfoque individualizado, interactivo y participativo, y tiene como objetivo principal involucrar activamente a los niños en el proceso de reconocimiento de grafías de letras convencionales, lo que es fundamental para la adquisición de habilidades en la escritura. Estas habilidades son esenciales para el progreso en los diversos temas que se abordan en el primer grado.

Entonces, el objetivo principal de esta investigación es examinar en profundidad cómo esta propuesta pedagógica puede contribuir al desarrollo de la dimensión comunicativa; específicamente en uno de los DBA de Transición. La comprensión de un sistema de escritura es esencial en el proceso de alfabetización tal como lo afirma Kaufman et al. (2013). Según Caballeros et al. (2014) menciona porque es fundamental el realizar preguntas sencillas y claras a los alumnos. Al mismo tiempo que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes.

Por lo tanto, es esencial diseñar actividades que fomenten el reconocimiento de grafías de letras convencionales de una manera que sea accesible y efectiva para los niños de 7 años que asisten al club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo". Para abordar este desafío, esta investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo a través del juego y de las herramientas de gamificación 3.0?, se puede diseñar actividades para el reconocimiento de las grafías de letras convencionales con 3 niños de 7 años del club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo"?

Como lo señala Catalán (2020) el rol del docente va más allá de la simple transmisión de conocimientos. El docente debe asumir un papel activo como investigador en su práctica pedagógica. Esto implica estar en constante búsqueda de estrategias y métodos que mejoren la formación académica y la interacción con los estudiantes tanto dentro como fuera del salón de clases.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El club de tareas "Paso a Paso Voy Creciendo" se encuentra en la localidad de Facatativá, en el departamento de Cundinamarca, Colombia. Está ubicado en la Calle 3 b Este #8-75, en el barrio La Arboleda. Este club tiene como objetivo principal brindar apoyo y refuerzo escolar a niños y niñas de edades comprendidas entre los 4 y 8 años. El club de tareas, dirigido por Julieth Trejos, ofrece apoyo y refuerzo escolar a niños de 4 a 8 años, adaptándose a horarios flexibles y estilos de aprendizaje individuales. Se enfoca en áreas clave como Matemáticas, Lenguaje y Ética y Valores. La colaboración con docentes y padres es fundamental para abordar las dificultades académicas y de comportamiento. Además de la formación académica, se promueven valores esenciales para la vida. Se destaca la necesidad de reconsiderar el enfoque educativo tradicional de la institución, ya que puede afectar la motivación y participación de los estudiantes, especialmente en la transición de grado transición a primero. La propuesta del club busca mejorar la experiencia educativa y el crecimiento integral de los estudiantes.

Según, Educalink (2021) menciona que el método que se está usando no es el adecuado:

Método dictatorial: En esta disciplina los chicos saben lo que se espera de ellos, aunque en general siguen las reglas por temor. No están convencidos de que sea lo mejor o más adecuado. Esto puede conducirlos a la total sumisión o a la rebeldía. (p.11).

Por cual, en el club de tareas se hace uso de diferentes materiales y metodologías de trabajo como lo son crear horarios para trabajar, diseñar talleres y ejercicios basados en el juego de acuerdo con la edad de cada alumno y a las temáticas en las cuales se hace necesario el refuerzo de conocimientos; por supuesto se tiene en cuenta sus opiniones, gustos y preferencias. Esto para que se sientan importantes a la hora de tomar las decisiones que suman a su aprendizaje y así crear un ambiente agradable durante el acompañamiento.

La falta de concentración es una característica común en los 3 niños. Tienden a distraerse con facilidad y les resulta complicado mantener la atención durante períodos prolongados. Por esta razón, buscan alternativas para aprovechar su tiempo libre en actividades que no solo sean entretenidas, sino que también les brinden beneficios educativos. Una de estas opciones es participar en talleres de asesoría, como el que ofrece el club de tareas "Paso a Paso Voy Creciendo".

Estas actividades extracurriculares no solo ayudan a mantener a los estudiantes comprometidos y ocupados de manera productiva en su tiempo libre, sino que también les brindan oportunidades para mejorar sus habilidades y conocimientos en áreas específicas. Además, estas experiencias adicionales pueden ser muy enriquecedoras para su desarrollo personal y académico. El club de tareas reconoce la importancia de ofrecer opciones que se ajusten a las necesidades y el ritmo de cada estudiante, lo que contribuye a su crecimiento integral.

Los niños del club de tareas provienen mayormente de familias que residen con ambos padres, aunque hay dos casos de estudiantes que viven solo con sus madres debido a separaciones familiares. Asisten a un colegio público en el barrio La Arboleda de Facatativá, con una jornada escolar de 7 de la mañana a 2 de la tarde. Después de la escuela, son atendidos por cuidadores externos y abuelas, con los padres comprometidos en el proceso educativo. La colaboración familia-club se considera esencial para el progreso y desarrollo de los estudiantes, respaldado por la importancia de la intervención familiar en el aprendizaje, según Berk. La influencia sociocultural se destaca como crucial para las relaciones interpersonales, el respeto por la diversidad y el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños.

Pregunta de Investigación

La finalidad del club de tareas, paso a paso voy creciendo, es ofrecer apoyo y refuerzo escolar a la primera infancia y está liderado por Julieth Trejos. En este espacio se brinda una atención personalizada, en un horario flexible y de acuerdo con los horarios de clase de los niños (as) en sus colegios.

Este proyecto está enmarcado en un grupo de 3 niños del club de tareas, cuyas edades son de 7 años, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 2 y 3. La mayor parte del tiempo, son cuidados por sus abuelas porque los padres de familia trabajan la mayor parte del tiempo; aun así, se denota compromiso e interés en la formación académica de sus hijos. A través de un diagnóstico, se evidencia que, a nivel educativo, los niños muestran dificultades para realizar y comprender las diferentes actividades que les solicitan en la institución educativa e ir al ritmo del plan de estudio diseñado para el grado primero. Por ende, los padres de familia al ver que sus hijos muestran bajo rendimiento académico acuden a buscar un apoyo externo para fortalecer los diferentes procesos formativos que exige la institución educativa.

Con lo anterior, los niños tienen acceso a libros, guías y cuadernos; lo cual ha generado un cierto rechazo por parte de los estudiantes porque a la hora de realizar las actividades, se hace desde el enfoque de la educación tradicional. Lo que desencadena la falta de atención y de interés para la realización de las actividades y falencias en la interacción entre ellos. Sobre todo, en las asignaturas de Lenguaje, Matemáticas y Ética y Valores. Lo cual está relacionado con la falta de conocimientos que se aprenden en el grado de Transición y que, al pasar al grado primero, no pueden avanzar en lo estipulado en la malla curricular porque carecen de dichos conocimientos.

Entonces, los docentes encargados del primer grado de primaria refuerzan esos saberes previos, pero de una manera monótona y no significativa; según manifestación por parte de los estudiantes, padres de familia y la docente encargada del club de tareas. Según, Bravo y Pérez (2016) “un grupo de niños participa con emoción en sus actividades, cuando se hace de manera lúdica ya que estas son esenciales para lograr un aprendizaje con entusiasmo y lograr un aprendizaje significativo.” (p.3).

Esto implica mejorar su aprendizaje y fortalecer las áreas en las que enfrentan dificultades. En evidencia, a continuación, se comparte el enlace en donde se refleja los datos históricos de los 3 periodos escolares de manera detallada (ver apéndice C), tomados de los informes académicos en los cuales se puede analizar las necesidades de la población y su rendimiento académico, como estadísticas de rendimiento de los niños, para proporcionar una visión más precisa de las necesidades.

De acuerdo con los datos, se identifica que las principales falencias en su aprendizaje pertenecen al área de Lenguaje, Matemáticas y Ética y Valores; esto es porque presentan carencias en la dimensión comunicativa. Estas asignaturas están relacionadas con la dimensión comunicativa, y esta interconexión tiene un impacto significativo en el proceso educativo de los estudiantes, especialmente en el grado de transición.

El lenguaje, clave para la comunicación, requiere que los niños adquieran habilidades para expresar pensamientos y reconocer grafías de letras. Estas habilidades son fundamentales para comunicarse efectivamente a lo largo de la vida. Las Matemáticas, cruciales en la educación, van más allá de las habilidades numéricas, promoviendo la resolución de problemas y el pensamiento lógico. En el contexto comunicativo, permiten a los estudiantes analizar datos y comunicar hallazgos. La Ética y los Valores, esenciales en la dimensión comunicativa, guían las

relaciones interpersonales. La comunicación efectiva va más allá de expresar ideas; requiere hacerlo de manera asertiva, basada en valores como empatía, tolerancia, justicia y respeto. Estas habilidades y valores son esenciales para un ambiente comunicativo saludable y constructivo.

Estas áreas están relacionadas con la falta de refuerzo en los aprendizajes esperados que está estipulado en los DBA de Transición para el desarrollo de la dimensión comunicativa. Los estudiantes necesitan desarrollar competencias en estas asignaturas para comunicarse de manera efectiva y entender el mundo que les rodea. Además, les permite comunicarse de manera respetuosa y asertiva, lo que es esencial para el desarrollo de ciudadanos responsables y contribuyentes a la sociedad.

La propuesta pedagógica busca no solo el desarrollo académico, sino también la formación integral de los estudiantes, dotándolos de habilidades comunicativas, matemáticas y éticas esenciales. Adoptando un enfoque progresista, se prioriza la participación activa de los niños, la colaboración con los padres y el refuerzo en áreas críticas para superar las dificultades educativas. Este enfoque integral aspira a preparar a los estudiantes para una participación efectiva y ética en la sociedad.

Para lograr estos objetivos, se implementarán estrategias que involucran el juego y la incorporación de herramientas tecnológicas de gamificación 3.0. Estas estrategias buscan hacer del aprendizaje una experiencia más interactiva y atractiva, lo que aumentará la motivación de los estudiantes y mejorará su capacidad para adquirir y retener conocimientos. Por lo consiguiente, surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo a través del juego y de las herramientas de gamificación 3.0, se puede diseñar actividades para el reconocimiento de las grafías de letras convencionales con 3 niños de 7 años del club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo"?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica se enmarca desde el método cualitativo mediante la investigación acción en la educación infantil a través del diario de campo. Según Moreno (2020) indica que este instrumento fortalece en el docente: la observación, reflexión, análisis, entre otros. La investigación en educación se trata de las personas que están vinculadas en el ámbito educativo, “es decir, los docentes y directivos escolares, quienes con su trabajo pretenden cambiar su propia realidad, movidos por intereses ideológicos y académicos.” (Pérez, 2003, p.1). Así mismo, el autor menciona que el carácter político es una de las características de dicho concepto, Pérez (2003) enfatiza que el investigador da importancia a las personas que hacen parte de la investigación y así brindar soluciones más acertadas al problema identificado.

De esta manera cortar con los rudimentos de la educación tradicional que desmotiva a los estudiantes. También, la participación de los tres niños, de sus padres y demás agentes educativos es vital para llevar a cabo un proceso en conjunto y así lograr grandes resultados; teniendo en cuenta que el contexto familiar influye de manera amplia, facilitando el desarrollo de competencias sociales, Berk (como se citó en Cuervo, 2010) “habla de la importancia de la familia en todo proceso de aprendizaje de los niños y las niñas, en su desarrollo escolar” (p.115).

De tal modo que, se busca las opiniones, ideas e información brindada por los participantes. Así generar un aprendizaje autónomo a través de sus sentidos para que haya siempre un factor sorpresa. Asimismo, se fomenta la responsabilidad mediante las decisiones y acciones que tomen en determinada situación. Además de seguridad y confianza para que ellos sientan la libertad de experimentar en su entorno e interactuar con los demás; eso sí, siempre dejando en claro que se debe seguir las normas establecidas para que las actividades cumplan con el objetivo de una manera ordenada y satisfactoria para solucionar las distintas situaciones

que se presenta en su contexto, por ejemplo: cuando la maestra pide el favor de que le pase el frasco transparente del azúcar, pero el niño observa que hay otro recipiente parecido y no sabe si es azúcar o sal porque ambos alimentos tienen características similares.

Entonces, en ese momento recuerda y relaciona uno de los aprendizajes que tuvo en las actividades a través del juego con la dactilopintura. De modo que, va a identificar y leer la palabra que está escrita en cada uno de los frascos. Además, decide que a través de sus sentidos puede explorar y tomar la decisión correcta para él, pero a su vez sabe que si se equivoca puede pedir ayuda, sin temor alguno, a la docente para que le oriente y así analice nuevamente la situación. Se relaciona con lo que menciona Pérez (2003) “se reconoce a los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones, como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones.” (p.3). Por ende, la pregunta de investigación se relaciona con la práctica pedagógica al centrarse en diseñar actividades pedagógicas basadas en el juego para ayudar a los niños a reconocer grafías de letras convencionales, con el objetivo de transformar la realidad identificada en el contexto del club de tareas. La idea es que cuando los alumnos participen en las actividades a través del juego, relacionen los temas que se abordan en su escuela; en este caso la lectoescritura del abecedario y lo identifiquen en las situaciones que viven diariamente (cuando van a comprar algo en la tienda, o acompañan a sus padres a pagar las facturas al banco, o los letreros que ven cuando van a tomar el transporte público, entre otros. O sea, que su adquisición de conocimientos va a hacer continuo y motivador; a lo que se atañe como la pedagogía progresista que es “un prototipo formativo para la educación práctica, dinámica, participativa, democrática, estimulante y motivadora, la cual busca romper con el formalismo tradicional...” Freire (como se citó en Pérez et al, 2016, p. 2). Entonces, el desarrollar y fortalecer las habilidades y competencias únicas que

poseen, hace parte de que sean transformadores de su propia realidad. Por otro lado, Dewey (como se citó en González, s.f) menciona que: “la educación es una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia” (p.10). Por ende, los alumnos aprenden de una manera amigable y entienden los temas escolares que se les dificulta y a través de la reflexión de lo vivido pueden tomar decisiones que les ayuda a escalar en la construcción de sus propios conocimientos, “los niños ante todo deben vivir y actuar de manera espontánea, y sólo a posteriormente podrán reconocer sus objetivos y el sentido de lo que el deseo les empuja a realizar” Neill (como se citó en Trilla et al, 2007, p.160). Por lo cual, no se debe considerar tan sólo lo intelectual, sino la parte socio afectiva y emocional. Con lo anterior, Piaget (como se citó en Trilla et al, 2007) afirma que la didáctica comprende esos elementos para que los estudiantes tengan un proceso de enseñanza adecuado y estimulador. Otros de los autores que se sumó a la pedagogía progresista fue Illich (como se citó en Trilla et al, 2007) porque no estaba de acuerdo con la metodología tradicional de las escuelas y mencionaba que también los conocimientos se podían aprender fuera de la escuela. A continuación, se detalla los aportes sobre la investigación de la propia práctica de los autores mencionados: las obras destacadas de Freire son: “la pedagogía del oprimido y la educación como práctica de la libertad” (Freire, s.f, p.6). En donde enfatiza que el ser humano a través de la reflexión y la acción puede transformar el mundo. Freire (s.f) indica que “la educación es un acto de amor, de coraje; es una práctica de la libertad dirigida hacia la realidad, la que no teme; más bien busca transformarla por solidaridad, por espíritu fraternal” (p.8). Por lo tanto, ayudó a aquellas personas (niños, jóvenes y adultos) que eran analfabetas y tuvo grandes resultados a pesar de los obstáculos que los de la alta sociedad le colocaban, ya que también esas personas tenían conocimiento de sus derechos y de su propia realidad. Frente a la oposición que predominaba en el siglo XIX. Dewey (cómo se citó en

González, s.f) aportó desde el concepto de la experiencia en el ámbito social, democrático, político y en la educación relaciona la comunidad y la comunicación porque permite un crecimiento, control y dirección que el docente debe tener como mediador para con sus alumnos. Una de sus obras fue “Democracia y educación”, en dónde menciona que la nueva definición que se daba a la educación tenía que dejar atrás el método tradicional; tanto en lo teórico como en lo práctico. Otro autor es Neill (como se citó en Trilla et al, 2007), fue fundador de la Escuela de Summerhill. Donde se centra en una educación libre y en el autogobierno. Durante su infancia vivió una educación tradicional y lo expone en su obra “Dominie’s Log” y “A Radical Approach to Child Rearing” que fue un gran éxito y fue traducido en varios idiomas. Ahora es un referente de reflexión para numerosos educadores. En cuanto a su teoría menciona: “la única manera de proceder es colocarse del lado de los niños, lo cual significa eliminar toda forma de castigo, de temor y toda disciplina externa...” Neill (como se citó en Trilla et al, 2007, p.160).

En cambio, Piaget hace sus aportes teóricos desde la psicología genética y práctica pedagógica, “su finalidad es configurar un esquema de conjunto orientado a analizar, explicar y comprender los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje” Coll (como se citó en Trilla et al, 2007, p.181). Finalmente, Illich (como se citó en Trilla et al, 2007) “es considerado el máximo representante de la desescolarización entendida como corriente pedagógica de crítica radical a la escuela” (p.279). Su principal obra es “Deschooling society” y sus aportaciones es el “análisis de cómo se construye socialmente la idea de la necesidad de ser educado y menos dirigidas a proponer una alternativa determinada a la escuela.” Illich (como se citó en Trilla et al, 2007, p.279).

Es importante mencionar, que el juego se hace presente desde los primeros años de vida y este se va transformando a medida que va pasando el tiempo y la edad de los niños y las niñas; el

MEN (2018), en su guía N° 22, indica que introducir el juego desde la educación inicial, da muestra de la forma de expresarse el niño. “El niño juega a lo que ve y lo resignifica” . (p.14).

Teniendo en cuenta que el juego es una actividad natural de los niños la cual aporta al desarrollo integral de ellos; por ello, se considera necesario incluirlo en las diferentes actividades en las cuales se dan a conocer los diferentes temas a los alumnos, esto con el fin de adquirir los aprendizajes, de una manera lúdica al hacer uso de la imaginación y la creatividad. López (2021) indica que “el juego establece estructuras de pensamiento, fortaleciendo la imaginación y la creatividad en los niños y las niñas” (p.12). Como se ha descrito, la educación tradicional, abarca una gran incidencia en el aula, en busca de que los niños sean receptores de conocimiento; Higuera y Molina (2020) indican que el docente es quien decide qué enseñar y cómo, y los estudiantes son quienes actúan como receptores pasivos y siendo esto poco motivador a la hora de querer obtener un aprendizaje en el aula. Después de esto, se puede concluir que en la actualidad existe una variedad de competencias y tecnologías las cuales resultan ser pertinentes para no seguir actuando bajo el enfoque tradicional en el aula, ya que se puede tener en cuenta el uso correctamente de información como lo es hoy en día el avance tecnológico, al lograr introducir las nuevas tecnologías, se pueden crear grandes ideas por medio del juego ya que este ejerce un gran poder, logrando disfrutar de ellos; es allí donde la gamificación entraría a aportar grandes ideas para motivar a la hora de aprender, logrando un aprendizaje significativo más amplio al permitir que sea más atractivo este aprendizaje.

Al hacer uso de la gamificación con los estudiantes, la diversión sería uno de los grandes factores que entrarían a hacer parte de esta; según Lazzaro (como se citó en Ibáñez, 2016) nos habla de los cuatro tipos de diversión que existen los cuales son diversión fuerte, diversión fácil diversión percibida o diversión asociada a la interacción, donde se busca obtener placer disfrute

nuevas experiencias e interacción entre jugadores con el fin de obtener un aprendizaje. Por otro lado, Moreno (2020) menciona que el diario de campo permite registrar, diariamente, las observaciones y generalidades que se viven en el ambiente de aprendizaje, con la que contribuyen a desarrollar una descripción profunda de todas las estrategias pedagógicas que se implementan. También contribuye al desarrollo de las capacidades del maestro porque se puede identificar las fortalezas y debilidades de la propuesta pedagógica a través de la reflexión de su saber pedagógico; lo cual conlleva al planteamiento de diferentes preguntas, comprensiones, análisis de la información recolectada y sistematizada para establecer decisiones adecuadas que ayuden a la solución de la problemática identificada.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

El desarrollo de la planeación didáctica de la propuesta pedagógica tiene en cuenta las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación. Para ello, es esencial definir claramente qué se entiende por competencias en este contexto:

Según, Tobón (2010) define que las competencias se deben de concebir como: ...procesos integrales de actuación ante actividades y problemas de la vida personal, de la comunidad, la sociedad, el ambiente ecológico, el contexto laboral-profesional, la ciencia, las organizaciones, el arte y la recreación, aportando a la construcción y transformación de la realidad. (p.92).

Entonces, se considera que el concepto de competencias, tal como se describe en el texto, es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Las competencias no se limitan únicamente al ámbito educativo, sino que tienen un alcance mucho más amplio y abarcan prácticamente todos los aspectos de la vida. Al permitir a los estudiantes adquirir habilidades y conocimientos que pueden aplicar en situaciones de la vida real, las competencias los empoderan para enfrentar desafíos en diversos contextos. Este enfoque en las competencias no solo fomenta la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la participación en la sociedad. La idea de que los estudiantes pueden contribuir a la construcción y transformación de la realidad es especialmente poderosa, ya que los capacita para ser agentes de cambio en sus comunidades y más allá.

Se considera que la comprensión de las competencias como procesos integrales de actuación es esencial para una educación efectiva y relevante en el mundo actual. Estos procesos preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos diversos y contribuir positivamente a la sociedad y al mundo que los rodea. Según, Tobón (2010) no quiere decir que la formación integral de los niños y de las niñas se basen solo en competencias porque también implica más

elementos integradores y holísticos que hacen parte para brindar una educación de calidad a la niñez. De modo que, a través de las competencias se denota “cambios educativos generados por la introducción del aprendizaje autónomo, el aprendizaje significativo, el constructivismo, la metacognición y las nuevas teorías de la inteligencia” (Tobón, 2010, p. 92). Por lo cual, se está de acuerdo con el punto de vista de los autores porque las competencias es tan solo una parte de lo que comprende el desarrollo integral de cada niño y niña; implica el investigar otros campos disciplinares.

La posición del autor en este texto es clara: aboga por una transformación profunda en la comprensión y aplicación de las competencias en el contexto educativo. El autor reconoce que, hasta el momento, las competencias se han tratado de manera reduccionista, fragmentada y a menudo enfocadas únicamente en la eficiencia y la economía, lo que ha llevado a que se vean como una moda impuesta por organismos internacionales. sostiene que para que las competencias trasciendan de ser un simple enfoque y se conviertan en un modelo pedagógico sólido, es necesario superar estos obstáculos. En su opinión, las competencias deben estar orientadas hacia la formación integral de los estudiantes, incluyendo aspectos como el desarrollo del "saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir". Este enfoque, según el autor, va más allá de los contenidos académicos tradicionales. En resumen, el autor aboga por un cambio profundo en la concepción y aplicación de las competencias en la educación, pasando de un enfoque reduccionista a un modelo pedagógico que abarque la formación completa de los estudiantes, superando las críticas y desafíos que han surgido hasta ahora.

Respecto a lo anterior, se comparte la perspectiva del autor en gran medida. La educación basada en competencias tiene un potencial significativo para preparar a los estudiantes de una manera más integral, y no solo con conocimientos teóricos, sino con habilidades prácticas y la

capacidad de aplicar ese conocimiento en situaciones del mundo real. Esto es fundamental en un mundo en constante evolución donde se requiere adaptabilidad y capacidad para resolver problemas. Sin embargo, es esencial superar los desafíos mencionados por el autor. La crítica del autor a la percepción de que las competencias son una moda pasajera es válida. La educación basada en competencias debe ser más que una tendencia temporal; debe convertirse en un enfoque sólido y sostenible que transforme la educación de manera significativa. Además, la falta de claridad en la conceptualización de las competencias es un problema real que debe abordarse, ya que puede llevar a malentendidos y a una implementación deficiente en las aulas.

Se está de acuerdo en que la formación por competencias debe trascender la mera adquisición de habilidades técnicas y centrarse en el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos éticos y sociales. Esto no solo les permite ser ciudadanos más completos, sino que también los prepara mejor para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En última instancia, se coincide con la perspectiva del autor en que es fundamental pasar de la teoría a la práctica y aplicar efectivamente las competencias en el aula. La educación basada en competencias tiene el potencial de revolucionar la forma en que aprendemos y enseñamos, pero esto solo se logrará si se superan los obstáculos mencionados y se trabaja en una implementación efectiva. Por lo que, La propuesta pedagógica que se centra en el desarrollo de competencias en los niños, específicamente a través del juego y herramientas de gamificación 3.0, es una estrategia efectiva para fomentar su aprendizaje. En este contexto, el enfoque en el reconocimiento de las grafías de letras convencionales se alinea con el desarrollo de competencias de la dimensión comunicativa. A continuación, se describen ejemplos concretos de cómo esta propuesta pedagógica puede abordar la pregunta de investigación: La propuesta pedagógica que se centra en el desarrollo de competencias en los niños, específicamente a través

del juego y herramientas de gamificación 3.0, es una estrategia efectiva para fomentar su aprendizaje. En este contexto, el enfoque en el reconocimiento de las grafías de letras convencionales se alinea con el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas

Por lo cual, la propuesta pedagógica que se basa en el juego y la gamificación 3.0 aprovecha las ventajas de esta actividad rectora y de la tecnología para fomentar el desarrollo de competencias, en este caso, el reconocimiento de grafías de letras convencionales en niños de 7 años. Esta aproximación no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes y promueve un aprendizaje autónomo y significativo. Además, La secretaria de Gobierno (como se citó en Guzmán, 2018) hace hincapié en lo siguiente: “La infancia es concebida como una época de desarrollo afectivo y progresivo de la autonomía personal, social y jurídica” (p.13). Es decir que, se concibe a los niños y las niñas como sujetos de derechos, en donde sus intereses, sus participaciones, sus interacciones interpersonales, el escuchar sus ideas u opiniones y observar sus expresiones corporales de ellos, hacen parte de un aprendizaje único, autónomo y significativo. Es decir que hacen parte de su formación y desarrollo integral; claro está que inciden más elementos que ayudan a fortalecer las distintas dimensiones que se forman en sus primeros años de vida.

Por ello, en la planeación didáctica se tiene en cuenta la parte teórica y práctica para el diseño de las actividades. En la parte teórica se consultó los Derechos Básicos de Aprendizaje de transición (DBA), puesto que constituyen los conjuntos de aprendizaje que los alumnos adquieren en cada año escolar (Colombia Aprende, 2016). Con ello, se enfatizó en lo siguiente: “expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.” (p.15)., para delimitar el tema y la estrategia en la propuesta pedagógica a desarrollar con los 3 niños de 7

años del club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo"; en este caso que sea su aprendizaje progresivo y no tradicional.

Entonces, a través del juego y de las herramientas de gamificación 3.0, se diseñan actividades para el reconocimiento de las grafías de letras convencionales y a su vez que lo relacionen con las situaciones que se presentan en su diario vivir; como ya se especificó anteriormente en el otro apartado. A través del juego se denota aportaciones que ayudan al desarrollo cognitivo, social, emocional y motor que es de estimulación para su aprendizaje significativo y autónomo.

Se reconoce el valor fundamental del juego como una actividad rectora para el desarrollo integral de los niños de 7 años. El juego se entiende como una herramienta pedagógica esencial que fomenta un crecimiento mental y emocional. En este enfoque, el juego se considera una fuente de motivación e interés que es fundamental para el proceso de formación y nivelación de estos niños. Según Minerva, (2022) “el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como lo son el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace y la reflexión” (p.290). Como educadoras, se asume la responsabilidad de enriquecer el crecimiento intelectual, afectivo, social y cultural de los estudiantes a través del juego.

Por otro lado, el concepto de gamificación para Ramírez (como se citó en Gallego et al., 2014) indica que: "es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" (p.1). El propósito es inducir comportamientos específicos en las personas. Esta perspectiva se considera relevante para diseñar actividades que no solo sean educativas, sino también atractivas y motivadoras para los niños de 7 años. Al incorporar elementos de gamificación en la

enseñanza, se busca hacer que el proceso de reconocimiento de las grafías de letras convencionales sea más dinámico y participativo.

En resumen, se enfoca en la potencia del juego como herramienta pedagógica y en la aplicación de la gamificación para crear actividades educativas envolventes y estimulantes que promuevan el reconocimiento de las grafías de las letras convencionales y el desarrollo integral de los niños de 7 años en el club de tareas. En cuanto, las competencias docentes que Tobón (2010) plantea, se citan las que hacen parte de la práctica pedagógica que se lleva a cabo desde el quehacer docente: "...trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje." (p.94). Por ende, son importantes porque permiten colocar en acción esas competencias adquiridas para ser transformadores de la realidad de los diferentes contextos para forjar cambios significativos en la sociedad.

En el ejercicio diario como docente, la labor va más allá de la simple transmisión de conocimientos. Se aborda desde un compromiso profundo y una constante reflexión crítica sobre nuestra propia práctica pedagógica. En este enfoque, no solo son los educadores quienes participamos activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también se involucra a las personas más importantes en este camino: los propios estudiantes. Esto se refleja claramente en el trabajo con los tres niños de 7 años del contexto del club de tareas "Paso a Paso voy Creciendo".

Se ponen en acción los tres saberes fundamentales: saber, saber hacer y saber ser. Esto implica aplicar los conocimientos adquiridos en nuestra formación docente, lo que abarca desde el reconocimiento de las características y necesidades específicas de la infancia desde una

perspectiva inclusiva hasta la implementación de acciones pedagógicas basadas en la investigación y la innovación. El propósito es transformar la realidad identificada en el entorno del club de tareas. Durante este proceso, la motivación, la seguridad y la confianza juegan un papel crucial, ya que son elementos que impulsan a los estudiantes a participar activamente en su propio aprendizaje. La innovación en las estrategias pedagógicas, el fomento del trabajo en equipo y la promoción de valores éticos y sociales son aspectos que enriquecen el entorno de aprendizaje. Toda esta labor se registra y se evalúa minuciosamente a través del diario de campo, lo que nos permite un seguimiento detallado de las actividades planificadas y su impacto en el desarrollo de los estudiantes. Es importante recordar en todo momento que la finalidad de cualquier educador infantil debe ser la atención integral y el bienestar de los niños, proporcionándoles las herramientas necesarias para su crecimiento personal y académico.

Planeación Didáctica

Esta planeación didáctica se llevará a cabo con tres niños de 7 años, pertenecientes al club de tareas “Paso a Paso voy creciendo” en el municipio de Facatativá, Cundinamarca. La asignatura a tratar es la dimensión comunicativa, y se desarrollarán tres sesiones de dos horas cada una. La competencia que se desarrollo fue “Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas” (Colombia Aprende, 2016, p.15). A continuación, se presentan las actividades diseñadas para estas sesiones:

Descripciones de las actividades

Actividad Número 1, Relaciono mi Entorno a través del Juego Simbólico y de Reglas

La sesión didáctica inicia con una cordial bienvenida, presentación e instrucciones para los estudiantes. Luego, se lleva a cabo un dictado individual de letras y vocales con la motivación de una competencia para ganar un premio. Además, consiste en un juego de preguntas y respuestas utilizando la plataforma "Kahoot!" para asociar letras con productos de una tienda, promoviendo así la aplicación práctica de lo aprendido.

En el desarrollo de la actividad, se proporcionan indicaciones y reglas para dirigirse a la tienda de alimentos, destacando la importancia de la seguridad y el buen comportamiento. Durante la ejecución en la tienda, se utilizan dispositivos electrónicos para que los estudiantes escriban la letra inicial de productos mencionados previamente. Las docentes actúan como mediadoras, permitiendo que los estudiantes exploren y descubran por sí mismos.

El cierre de la sesión incluye un cuestionario de evaluación a través de la plataforma Aha Slides, proporcionando retroalimentación. Posteriormente, se lleva a cabo una socialización grupal sobre la relevancia de relacionar conceptos escolares con experiencias cotidianas. Este

proceso culmina con una reflexión sobre el uso de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) para un aprendizaje divertido y no convencional, destacando la integración de herramientas digitales en el proceso educativo.

Actividad Número 2, Chef por un día

En el escenario de la vivienda familiar de la líder del club de tareas, la segunda actividad comienza con un recordatorio de la primera, "Relaciono mi Entorno a través del Juego Simbólico y de Reglas". Se establecen normas generales para garantizar un ambiente de aprendizaje significativo y divertido.

El objetivo central es reforzar el aprendizaje de vocales y letras mediante un juego educativo. Los materiales utilizados incluyen una computadora para reproducir una canción y las imágenes de productos de la actividad anterior, estratégicamente colocadas en las paredes.

La preparación del espacio implica la disposición visual de las imágenes en las paredes. El inicio de la actividad comprende una cálida bienvenida seguida de un juego de "Veo Veo" para repasar vocales y letras. Luego, se utiliza un video educativo para interactuar con los niños y recordar palabras de la actividad anterior, todo ello respaldado por una guía visual con imágenes de productos en las paredes.

En el desarrollo de la actividad "Chef por un Día", se establecen claras indicaciones y reglas con el objetivo de fomentar la creatividad y el aprendizaje. Los materiales incluyen gorros, delantales, ingredientes para galletas, papel mantequilla, aceite, sartén, recursos en línea y hojas con grafías de letras. Las instrucciones y reglas abarcan desde la preparación y ubicación en el comedor hasta la creación de letras con masa, cocinar y asociar palabras.

El cierre de la actividad implica la elaboración de una documentación visual a través de un video, utilizando la plataforma Genially para vincular y exponer el contenido grabado durante

la experiencia de juego. Esta documentación no solo sirve como recuerdo tangible de la actividad, sino también como recurso didáctico para reforzar el aprendizaje.

Actividad Número 3, La Serpiente de las Letras

En el escenario del polideportivo del barrio, la siguiente sesión didáctica del "Club de Tareas: Paso a Paso Voy Creciendo" se desarrolla con entusiasmo y enfoque en el refuerzo de las letras "h, k, ñ, q, w, x, y, z". Comienza con la proyección de un video, creado con Genially, que resume la actividad previa, "Chef por un Día", estableciendo así la conexión entre las sesiones.

Se prioriza la seguridad y diversión con normas claras antes de dirigirse al polideportivo. El objetivo principal es consolidar el aprendizaje a través del juego "Encuentra la Pista y Forma las Palabras". Los materiales, que incluyen fichas bibliográficas con imágenes de letras, fichas de parques, dado y un tablero llamado "La Serpiente de las Letras", se despliegan estratégicamente en el espacio.

El alistamiento del espacio implica la proyección del video como apoyo visual en el club, seguido de la explicación detallada de la actividad. El inicio se lleva a cabo con la recepción en el club, donde se proyecta el video anterior y se detalla la dinámica de "Encuentra la Pista y Forma las Palabras". Se refuerzan las letras con fichas bibliográficas y se procede al desarrollo de la actividad.

En "Encuentra la Pista y Forma las Palabras", las fichas con letras se dispersan por el polideportivo. Los niños buscan las pistas, corren al centro de la cancha y mencionan objetos que comienzan con la letra encontrada. El juego se intensifica con fichas de parques, dado y un tablero central. Cada ficha representa a un niño, avanzando según el resultado del dado y nombrando objetos con la letra de la casilla donde caen. El regreso al inicio es necesario si caen en una casilla ocupada.

El cierre se lleva a cabo con el regreso al club para obtener dispositivos electrónicos y participar en un cuestionario creado en Quizizz. Este cuestionario evalúa los conocimientos y opiniones de los niños sobre las actividades realizadas, proporcionando una retroalimentación valiosa para ajustes futuros.

En resumen, esta sesión didáctica ofrece un equilibrio entre diversión y aprendizaje, aprovechando el espacio del polideportivo y la tecnología para reforzar las letras de manera interactiva y participativa.

Enfoque Didáctico

Las actividades que se diseñan para dar a conocer los temas con los niños y las niñas permiten lograr un desarrollo y aprendizaje significativo, al interactuar con las diferentes situaciones que se presentan en la vida cotidiana y al relacionar el reconocimiento de las grafías a través del juego y de las herramientas de gamificación 3.0, donde los alumnos por medio de la interacción en ciertos entornos reconocen con mayor facilidad, las letras convencionales. Definimos el juego como actividad rectora para apoyarnos y planear los diseños a implementar ya que esto es una herramienta que por naturaleza está ligada al ser humano dentro de su desarrollo desde la niñez y que permite en esta etapa favorecer a su evolución. Las actividades diseñadas basadas en el juego se adaptan a este grupo de niños ya que esta actividad rectora “el juego” encaja con el aprendizaje de los niños, siendo la educación tradicional con la que vienen aprendiendo los diferentes temas en el aula en el colegio donde asisten, una educación la cual no les permite expresarse ya que no son llamativas para poder lograr acoger de mejor manera el aprendizaje, por tal razón se diseñó las actividades al abordar los diferentes temas por medio de los juegos de gamificación 3.0 las cuales son de agrado ya que pueden explorar e interactuar por medio de sus dispositivos y logrando obtener aprendizajes de calidad.

“El juego no entiende de razas, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción” Palacios (como se citó en Contreras y Venturo, s.f, p.1). La motivación que conlleva el juego en los niños para desarrollar actividades que muchas veces no son atractivas para ellos nos permite avanzar en los aprendizajes que se esperan implementando distintas actividades en ambientes o escenarios que se adecuan especialmente para que ellos sientan alegría y al mismo tiempo generen vínculos de compañerismo y trabajo en equipo por medio del juego individual y cooperativo. Por otro lado, el Ministerio de Educación Nacional (2022) indica que es un gran

placer representar la vida real según tu propia interpretación, y controlar modificando o redefiniendo la realidad según los deseos del jugador. Las niñas y los niños representan en su juego la cultura en la que crecieron y se desarrollaron. Desde este punto de vista, el juego nos acerca a la realidad de los niños y niñas.

Se centra en reconocer el valor del juego como una herramienta significativa para que los niños y niñas representen su propia realidad y la modifique según sus deseos y necesidades. Esta perspectiva coincide con la del Ministerio de Educación Nacional, que destaca cómo el juego es una forma en la que los niños interpretan y controlan su entorno, lo que les permite expresar su cultura y su experiencia. El juego no es solo una actividad recreativa, sino también una actividad cognitiva y emocional que refleja la forma en que los niños perciben y se relacionan con el mundo que les rodea. Esto tiene implicaciones significativas en la educación, ya que sugiere que el juego puede ser una herramienta poderosa para involucrar a los niños en procesos de aprendizaje significativos y para abordar temas importantes para su desarrollo.

A su vez, la planeación de la secuencia didáctica que se propone para el desarrollo de las actividades con los niños del club de tareas “paso a paso voy creciendo”, esta se analiza de acuerdo con el diagnóstico que se ha realizado al grupo y que está descrito en la ficha 1 dado que en dicho diagnóstico, se describe cuáles son las dificultades que tienen los niños que asisten a este espacio y así mismo como se tiene conocimiento del enfoque académico de la institución educativa en donde ellos asisten, se diseñan actividades con el fin de fortalecer el aprendizaje y las debilidades que se han evidenciado, aplicando las fortalezas que cada uno de ellos demuestra y que permite realizar un trabajo conjunto para llegar a obtener buenos resultados. En la planeación de la secuencia didáctica, se establecieron los objetivos de aprendizaje específicos relacionados con el reconocimiento de las grafías. Esto implica determinar qué letras se

abordarán, cómo se abordarán y cuál es el nivel de profundidad deseado en este proceso.

Además, se identificó los contenidos y recursos necesarios, como juegos, aplicaciones de gamificación y material educativo relacionado con los referentes teóricos.

El producto que debe lograr la población es lograr construir el dictado según indicaciones de las docentes, identificando cada una de las letras con las cuales inician algunas palabras con las cuales se vienen trabajando demostrando actitud frente a las instrucciones e indicaciones dadas y siguiendo normas establecidas para seguir cada una de las sesiones didácticas, implementando las aplicaciones a trabajar las cuales permitirán responder las preguntas formuladas en una de estas aplicaciones interactivas, permitiendo que cada uno de los niños socialicen los temas tratados y que relacione las grafías de las letras convencionales con su entorno a diario. Así mismo se pretende en la planeación lograr alcanzar que la población reconozca las letras vistas una a una y que las relacione con el entorno familiar al dar ejemplos y al reconocer actividades de la vida cotidiana en busca de reforzar las letras vistas, creando por medio de la imaginación, diferentes letras en busca de reconocer su grafía, demostrando la habilidad de escuchar las vocales y las letras con una canción y asociarlas con palabras que inicien con la letra indicada, además se busca lograr un aprendizaje autónomo, significativo y responsable al momento de crear de manera creativa las diferentes letras al moldear galletas en la actividad “chef por un día”, demostrando actitud frente a las instrucciones dadas por las docentes para llevar a cabo las diferentes actividades para así crear un video a través de una herramienta “Genially” en busca de documentar lo aprendido y de observar el acatamiento de ordenes sencillas a la hora de llevar a cabo las sesiones.

Esto permite la selección de estrategias de gamificación apropiadas para el contexto y los niños involucrados. Implica decidir qué elementos de juego, como recompensas, desafíos,

narrativas y competencias, se incorporarán en las actividades para motivar a los niños a participar y aprender de manera activa. También, se considera cómo se evalúa el progreso de los niños en el reconocimiento de grafías. Se deben definir criterios de evaluación y preparar mecanismos de retroalimentación que permitan a los niños comprender su desempeño y aprender de sus errores. Si se observa que una estrategia de gamificación no funciona según lo planeado, se ajusta durante el proceso. La planeación previa permite hacer esto de manera efectiva.

Se entiende que: “los estilos de aprendizaje señalan la manera en que el estudiante percibe y procesa la información para construir su propio aprendizaje, éstos ofrecen indicadores que guían la forma de interactuar con la realidad” (Castro y Guzmán, 2005, p.87). Entonces cada niño demuestra un estilo y ritmo de aprendizaje distinto analizamos y determinamos que la manera más fácil de abordar la planeación didáctica era por medio del juego ya que esta actividad fortalece la agilidad mental, la creatividad, aumenta sus niveles de atención y fortalece, activa y mejora la memoria por lo que esto genera una manera motivadora y de interés para los niños en cuanto al aprendizaje y el desarrollo de las actividades. Es por eso que definimos emplear herramientas de gamificación 3.0 para propiciar el aprendizaje generando que este sea significativo y autónomo y adicional diseñamos espacios en los cuales los niños pueden generar interacción ante situaciones cotidianas de la vida con el fin de que se cumple el objetivo de reconocimiento de las grafías en los diferentes entornos en donde ellos se pueden familiarizar. Según, Lazzaro (como se citó en Borràs, 2015) nos habla de los tipos de diversión al hacer uso del juego a través de la gamificación, los cuales son diversión fácil, diversión difícil, diversión con personas o diversión seria; éstas permitiendo facilidad, dificultad para resolver, en equipo y con objetivos serios.

Hoy en día el juego ha evolucionado de las actividades tradicionales antiguas como el uso de fichas, dados y tableros a una etapa de juego virtual con el desarrollo de las tecnologías de la información, generando que los niños se inclinen más por la interacción con los elementos tecnológicos que se tienen a la mano como celulares y tabletas por lo que abordamos la planeación didáctica enfocada en la aplicación de los intereses identificados en los estudiantes sin dejar a un lado algunas etapas de las actividades que les permitan generar espacios la interacción social para que se generen etapas de trabajo en equipo y aprendizaje en conjunto con el fin de desarrollar capacidades de interacción social que le ayuden en el desarrollo de su vida adulta.

Cada una de las actividades que se diseñaron, están estructuradas especialmente para responder, fortalecer y desarrollar habilidades que permitan mitigar las necesidades de aprendizaje que se identificaron en cada uno de los estudiantes del club de tareas porque como lo escribimos anteriormente por medio del juego como actividad rectora se permite tener una interrelación entre los niños a través de la exploración del mundo y al mismo tiempo se relacionan actividades de situaciones cotidianas que buscan el fortalecimiento de las grafías y las letras convencionales por medio de la interacción de los tres escenarios que están diseñados para que se logre apropiarse el aprendizaje en lugares que son habituales de su vida cotidiana.

La secuencia didáctica favorece el desarrollo de las competencias a fortalecer en los niños ya que de manera inicial se aplican actividades con el fin de evaluar la habilidad para escribir letras y vocales específicas y la precisión de la escritura con el objetivo de analizar cuáles son las habilidades de los estudiantes para reconocer las letras iniciales y así mismo que logren asociar las letras con algunos elementos de su entorno habitual, siendo esta una actividad de reconocimiento de las habilidades de cada uno de los niños seguía de otra actividad que tiene

como fin reforzar el aprendizaje de las vocales y las letras vistas por medio de las actividades rectoras como el juego desarrollando habilidades para recordar las letras vistas en la actividad anterior y que logren asociar ciertas palabras con imágenes fomentando el interés, participación y la motivación en el proceso de aprendizaje y finalmente en la actividad 3 se realiza un refuerzo de las grafías aprendidas para evidenciar que lo desarrollen de manera autónoma y lograr aprender las demás letras para terminar de conocer el abecedario completo desarrollando así un favorable desarrollo de las competencias o debilidades que se evidencian en el diagnóstico de cada uno de los niños y logrando fomentar el interés de cada uno de ellos para aplicar sus conocimiento.

Es importante abordar los saberes previos para entender y considerar cuáles son las debilidades de cada uno de los niños de la población con los que se está interactuando y desarrollando el club de tareas, para lograr proponer actividades de acuerdo a los gustos identificados en el diagnóstico del grupo y aplicándolos mediante estrategias y metodologías que permitan obtener un avance significativo en cada una de las actividades propuestas y que se evidencie una participación de todos los estudiantes y la comprensión de cada una de las actividades que se implementan. Entender claramente cuáles son las necesidades de cada uno de los estudiantes, nos permite fijar objetivos claros con el fin de lograr obtener resultados favorables en el corto plazo y que en los niños se evidencie el interés y la motivación.

Desde el quehacer docente, se debe seguir desarrollando actividades para continuar trabajando con la secuencia didáctica porque nos permite programar un paso a paso de las actividades que se quieren desarrollar de acuerdo al objetivo que se quiere cumplir después del análisis de la situación encontrada y del diagnóstico del problema o de un grupo para así lograr implementar actividades o estrategias que permitan tener un adecuado desarrollo o aplicación de

las actividades que permiten obtener los mejores resultados en el menor tiempo posible ya que cada una de estas actividades están interrelacionadas entre sí y están direccionadas a obtener resultados satisfactorios.

Finalmente, se considera que se logró desarrollar habilidades de planeación en la secuencia didáctica ya que este tipo de actividades están interrelacionadas unas con otras y en conjunto tienen como objetivo desarrollar o enseñar cierto programa académico ya que permite programar en el tiempo cada una de las actividades por medio de fases las cuales se organizan desde el inicio hasta el cierre de las actividades para poder evaluar el cumplimiento de los objetivos.

Implementación

Implementación sesión 1 – actividad 1: “relaciono mi entorno a través del juego simbólico y de reglas”

La sesión didáctica aplicó los tres momentos clave (inicio, desarrollo y final) para enseñar a niños de 7 años a reconocer las grafías de letras convencionales de manera autónoma y significativa. La integración de elementos de gamificación y tecnología, combinados con el juego, buscó hacer que el aprendizaje fuera atractivo y participativo. Se consideraron aspectos fundamentales, como la seguridad de los niños y la adaptación a condiciones climáticas que impidieron la visita a la tienda.

La incorporación de Internet y dispositivos electrónicos en la actividad resultó en una experiencia atractiva, aprovechando la familiaridad de los niños con estos dispositivos. El uso de herramientas de gamificación añadió un elemento lúdico, aumentando la motivación y el compromiso a través de desafíos y recompensas. La inclusión de imágenes reales y objetos relacionados con la actividad fortaleció las conexiones entre las letras convencionales y su aplicación en situaciones cotidianas.

A pesar de las limitaciones climáticas, la distribución y organización del espacio en el juego simbólico mantuvo el escenario coherente, estimulando la creatividad de los niños y contribuyendo al éxito de la actividad. La organización de los estudiantes en grupos promovió la seguridad y permitió la atención individualizada. En conjunto, estos elementos crearon una experiencia educativa integral y envolvente.

La estrategia de evaluación propuesta parece alinearse con los objetivos y actividades planteados en la sesión. Incluye observación, interacción con herramientas tecnológicas y un cuestionario interactivo para obtener retroalimentación inmediata. La diversidad de respuestas se

reconoce como válida, fomentando la expresión individual. La socialización con los niños sobre los temas tratados promueve la conexión con su entorno diario.

La sesión didáctica se relaciona directamente con la competencia de "Expresar ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones". El juego simbólico, el uso de dispositivos electrónicos y aplicaciones tecnológicas, y la estimulación de la independencia y exploración de los estudiantes son elementos clave para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

En resumen, la propuesta integra seguridad, interactividad, tecnología y participación para lograr los objetivos de enseñanza relacionados con el reconocimiento de grafías de letras convencionales. Los materiales, la distribución del espacio y la disposición de los estudiantes jugaron un papel fundamental en la implementación exitosa de la sesión.

Implementación Sesión 1 - Actividad 2, Chef por un Día

La segunda sesión didáctica, titulada "Chef por un día", se desplegó con los momentos clave de inicio, desarrollo y final, continuando el reconocimiento de las grafías del abecedario. Diseñada con precisión, la sesión logra varios objetivos educativos al integrar de manera efectiva el juego y la gamificación 3.0. Comienza recordando vocales y letras para consolidar el aprendizaje previo. Durante la canción "Veó Veó", se anima a los niños a identificar palabras vinculadas a cada vocal o letra, fortaleciendo la asociación entre sonidos, letras y palabras. La siguiente fase incorpora imágenes de productos, desafiando a los niños a relacionarlas con las letras y vocales correspondientes, consolidando así la conexión entre grafías y su aplicación en contextos cotidianos.

La actividad central, "Chef por un día", eleva la participación al permitir que los niños elaboren galletas y creen letras con la masa, aplicando de manera divertida lo aprendido. La

grabación de un video durante este juego fomenta la expresión de ideas y opiniones, estimulando la reflexión sobre las actividades realizadas. En conjunto, estas etapas componen una sesión dinámica y participativa, contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

La sesión se adapta a las necesidades educativas de los niños de 7 años al reforzar el aprendizaje de vocales y letras, promover la asociación de sonidos con grafías, y alentar la participación y la expresión de opiniones. Además, integra elementos de juego y tecnología para hacer que el aprendizaje sea significativo y divertido. Los materiales, la distribución del espacio, la disposición de los estudiantes y la atención a aspectos como la higiene y la sistematización contribuyeron al éxito de la actividad.

La estrategia considera múltiples aspectos, desde la interacción con la canción hasta la degustación de las galletas, proporcionando así una evaluación integral del aprendizaje académico, así como de las habilidades personales y sociales.

Las acciones realizadas durante la intervención promueven el aprendizaje esperado al reforzar el conocimiento previo, fomentar la aplicación práctica, e incorporar la motivación a través de incentivos y un ambiente divertido. Los recursos didácticos, como la canción "Veo Veo" y las actividades prácticas, respaldan el logro del aprendizaje esperado al proporcionar apoyo visual y auditivo, así como oportunidades para la aplicación práctica y la sistematización del aprendizaje.

La planificación del tiempo está en línea con las necesidades educativas de los participantes, permitiendo realizar las actividades de manera secuencial y suficiente para la participación y comprensión de los niños.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En el transcurso de la secuencia didáctica, se alcanzó con éxito el reconocimiento de grafías de las letras convencionales por parte de los niños participantes. Las actividades, estratégicamente diseñadas, emplearon juegos, herramientas de gamificación 3.0 y ejemplos de la vida cotidiana para consolidar el conocimiento de cada letra del abecedario. Según, Ferreiro (1986), subraya la importancia de que los niños construyan saberes complejos al aprender a leer y escribir.

Posterior a la implementación, se constató que los niños lograron reconocer y proporcionar ejemplos de grafías y letras convencionales de manera autónoma. Las actividades, desarrolladas de forma apropiada, cumplieron con los objetivos propuestos, generando resultados satisfactorios. Entre las fortalezas identificadas, se destaca el reconocimiento autónomo de grafías mediante el uso de tecnología y la gamificación 3.0, así como el estímulo a la exploración e independencia de los niños. No obstante, se señalaron aspectos susceptibles de mejora, como el uso de tecnología en el desarrollo de juegos y actividades, reconociendo su diversidad y potencial para crear experiencias educativas innovadoras. Asimismo, se sugiere considerar el espacio físico para las actividades, procurando un ambiente más luminoso, amplio y cómodo que incentive la participación de los niños.

La influencia positiva en los resultados del aprendizaje se atribuye a la integración exitosa de la tecnología, la gamificación 3.0, el juego simbólico y la exploración del entorno natural. La participación y el agrado de los niños durante las actividades indican un aprendizaje consciente y autónomo, evidenciando que los temas fueron abordados de manera lúdica y divertida.

Se destaca la colaboración entre estudiantes, fortaleciendo lazos socioafectivos y emocionales. Aunque se mencionan dificultades, como la lentitud de ciertas aplicaciones y las limitaciones de tiempo debido al deseo de los niños de explorar más, la autora referencia la afirmación de Catalán (2020) sobre el éxito. Se subraya la habilidad para manejar la complejidad y resolver situaciones problemáticas a través de la reflexión en la acción y el diálogo reflexivo con la situación. En la planificación de futuras implementaciones, se propone la incorporación de la Didáctica como un método integral para respaldar a los estudiantes que enfrentan desafíos de aprendizaje. Este enfoque, al ofrecer herramientas y estrategias efectivas adaptables a las necesidades individuales, facilitaría la comprensión y retención del contenido.

Se reconoce la diversidad de aprendizaje, entendiendo que cada estudiante es único y asimila conocimientos de manera diferente. La consideración de estas diferencias individuales en estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje se vuelve esencial. La personalización de la enseñanza emerge como una vía clave para lograr un aprendizaje más efectivo y significativo.

La creación de un ambiente pedagógico seguro se destaca como un elemento crucial para el éxito del proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes se sienten seguros y confiados, están más dispuestos a participar, expresar sus opiniones y explorar nuevos conceptos, generando así un entorno educativo enriquecedor.

Asimismo, se fomenta la investigación-acción como una herramienta poderosa para los educadores. Esta práctica permite despertar la curiosidad, promover la reflexión y fomentar el cuestionamiento y la duda. Adoptar la investigación-acción como parte integral de la práctica docente posibilita a los educadores mejorar continuamente sus enfoques pedagógicos, generando un impacto positivo constante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Catalan, 2020)

En el ámbito de la enseñanza, la planificación didáctica se presenta como un proceso esencial para guiar hacia un aprendizaje efectivo y significativo. Los objetivos de aprendizaje, con su definición concreta y medible, actúan como faros luminosos trazando el itinerario educativo. En este proceso, la adaptabilidad a las necesidades individuales de los estudiantes se erige como un principio rector, reconociendo la diversidad en estilos de aprendizaje, habilidades y niveles de conocimiento. La selección maestra de estrategias de enseñanza, la organización lógica del contenido y la evaluación continua se entrelazan para construir la trama narrativa de una experiencia educativa coherente y efectiva.

La gestión eficiente del tiempo se convierte en una coreografía, asegurando momentos adecuados para la introducción, desarrollo y cierre de la lección, así como para la participación de los estudiantes. La inclusión de actividades interactivas y prácticas agrega capas de participación y aplicación, transformando el aula en un espacio dinámico de descubrimiento. La posición inequívoca respecto a la planificación en la práctica pedagógica la considera absolutamente esencial, siendo el sólido cimiento sobre el cual se erige una experiencia educativa significativa.

Entre las razones clave que subrayan la importancia de la planificación se encuentran la posibilidad de definir objetivos claros y específicos, adaptar la enseñanza a las diversas necesidades de los estudiantes, asegurar el uso eficiente del tiempo, facilitar estrategias de evaluación formativa, mantener consistencia en la enseñanza y proporcionar seguridad y confianza tanto para docentes como para estudiantes. La flexibilidad controlada, permitiendo ajustes según las necesidades y respuestas de los estudiantes, completa el panorama, revelando la planificación como un instrumento clave para el éxito educativo.

Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta fue adecuada en varios aspectos. Se tuvo en cuenta la población de tres niños participantes, el contexto en el cual se desarrollaron las actividades y las necesidades educativas específicas, como el reconocimiento de grafías de las letras convencionales. La identificación de áreas de mejora, como el uso más efectivo de herramientas tecnológicas y la consideración del espacio físico para las actividades, se convierte en una fortaleza al reconocer la necesidad de optimizar recursos tecnológicos y crear entornos físicos más propicios para potenciar la participación de los niños. Este reconocimiento proporciona una base sólida para futuras mejoras en la planificación y ejecución de actividades educativas.

Sí, se lograron los propósitos propuestos. Después de la implementación, los niños lograron reconocer grafías y dar ejemplos de letras convencionales de manera autónoma. Las actividades fueron diseñadas estratégicamente, utilizando el juego, las herramientas de gamificación 3.0 y ejemplos de la vida cotidiana, lo que resultó en una participación y satisfactoria por parte de los niños. La secuencia didáctica y tecnológico contribuyó al logro de los objetivos de aprendizaje.

Se identifico la necesidad de ajustar las actividades según las preferencias de los niños y las limitaciones de algunas aplicaciones. Además, se destacó la importancia de considerar el tiempo disponible para las actividades. Estas dificultades se superaron mediante la adaptación constante de las actividades, incorporando los ajustes sugeridos por los niños y aprovechando al máximo el tiempo disponible. Se tomó nota de las dificultades experimentadas y se aplicaron mejoras en las siguientes actividades.

Desde el inicio del Diplomado hasta ahora, los principales cambios en mis prácticas pedagógicas incluyeron la integración más efectiva de herramientas tecnológicas y enfoques lúdicos en las actividades educativas. La experiencia del Diplomado permitió reconocer la importancia de adaptarse a las necesidades y preferencias de los estudiantes, así como la necesidad de reflexionar constantemente sobre las prácticas pedagógicas para realizar ajustes significativos. La proyección de esta propuesta pedagógica implica seguir integrando herramientas tecnológicas, enfoques didácticos y adaptaciones constantes en las actividades educativas. Se busca mejorar la planeación considerando más efectivamente las opciones tecnológicas disponibles y optimizando el entorno físico para fomentar la participación de los niños. La experiencia obtenida en esta propuesta servirá como base para futuras intervenciones pedagógicas.

El reconocimiento autónomo de grafías y letras convencionales por parte de los niños, la participación y la satisfacción expresada durante las actividades son aspectos que evidencian el cumplimiento de los propósitos de la resignificación de las prácticas pedagógicas. La adaptabilidad constante a las necesidades de los estudiantes, la integración efectiva de herramientas tecnológicas y la mejora continua de las actividades indican un cambio positivo en las prácticas pedagógicas, contribuyendo al éxito de la propuesta.

En conclusión, la implementación exitosa de la secuencia didáctica se evidenció en el logro del reconocimiento de grafías y letras convencionales por parte de los niños. Las actividades diseñadas estratégicamente y la integración de herramientas tecnológicas y didácticas contribuyeron al aprendizaje efectivo. Se reconocen aspectos a mejorar, pero la adaptabilidad y reflexión constante son clave para abordar situaciones problemáticas y lograr el éxito en el proceso educativo.

Referencias

- Ausubel, D. (1976). *Significado y aprendizaje significativo*. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo, 1(2), 53-106. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Borràs, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Bravo, M. y Pérez, V. (2016). Caracterización de la esfera socioafectiva de preescolares sin amparo filial. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 32 (3). Ciudad de La Habana. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v32n3/mgi05316.pdf>
- Caballeros, M., et al. (2014). *EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD: EXPERIENCIAS EXITOSAS DE GUATEMALA*, 48(2), 212-222. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Castro, S., y Guzmán, B. (2005). *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación*, 83-102.
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Colombia aprende. (2016). *DBA Transición*.
https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Transicion-min_0.pdf

Contreras, G., y Venturo, R. (s.f). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL.*

<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

Cuervo Martínez, Ángela. (2010). *Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia.* *Diversitas*, 6(1), 111-121.

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/diversitas/article/view/163/245>

Educalink. (2021). *La importancia de la disciplina en la educación.*

<https://www.educalinkapp.com/blog/disciplina-en-la-educacion/>

Ferreiro, y Gómez, M (1986). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura.*

Buenos Aires: Siglo XXI

Freire, P. (s.f). *La educación como práctica de la libertad.*

https://asslliub.noblogs.org/files/2013/09/freire_educaci%C3%B3n_como_pr%C3%A1ctica_libertad.pdf_-1.pdf

Gallego, F., Molina, R., y Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.*

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

González, J. (s.f). *JOHN DEWEY Y LA PEDAGOGÍA PROGRESISTA.*

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/70705/1/0%202001%20ch%20Dewey%20Gra%C3%B2.pdf?sequence=1>

Guzmán, L. (2018). *Política pública de primera infancia y educación inicial: una apuesta por el reconocimiento del niño como sujeto de derechos*, 11 (18).

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/45019/art54.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Higueras Rodríguez, M. J., & Molina Ruiz, E. (2020). *¿Qué se entiende por juego didáctico?: aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/200781>

Ibáñez, M. (2016). *Gamificación en la Educación*.

https://www.cervantes.es/imagenes/File/biblioteca/jornadas/jornada_8/acta_ibanez_maria_blanca_gamificacionEnLaEducacion.pdf

Kaufman, A., et al. (2013). *El desafío de evaluar... procesos de lectura y escritura*.

https://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/el_desafio_de_evaluar._procesos_de_lectura_y_escritura.pdf

López Mantecón, R. (2021). *La concepción del profesorado y las familias sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil*.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/23386>

Minerva Torres, C., (2002). *El juego: una estrategia importante*, 6 (19), 289-296.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2018). *El juego en la educación inicial*

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>
- Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica*. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/35112>
- Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. [Objeto_virtual_de_Informacion_OVI]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34866>
- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*, 18, 70–74. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115/5071>
- Quijano, H. (2020). *EL TRÁNSITO DEL PREESCOLAR A GRADO PRIMERO: análisis de lo que ocurre en el aula*. <https://www.renovacionmagisterial.org/portada/sites/default/files/adjuntos/2020/07/01/ART QUIJANO.pdf>
- Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 32(2), 90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Trilla, J., et al. (2007). *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/1fe1c39448feabd6915efcdf6ec4baff9b1b>

Apéndice

Apéndice A Evidencias de la Implementación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/ajtrejos_unadvirtual_edu_co/En1Y3Gby01tIove_1aRnFKgBny7ZayXUoj-hzoc-Mf0PxA?e=CmCjuo

Apéndice B Enlace del Vídeo de Sustentación

<https://youtu.be/jMEpp2OO4X4?si=g39p9ZUbOAh6N84M>

Apéndice C Enlace de las Tablas y Gráficos de los Informes Académicos

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/arodriguezber_unadvirtual_edu_co/EcBo9X9XZVxDp3MWRgpCZYoB-AosNey_o9Y7c5NXIRVjug?e=nOjpCe