

**Hacia una educación digital significativa, un análisis de la plataforma virtual y su rol en el
aprendizaje de lengua castellana**

Margarita Rosa Eguis Badillo

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2024

Resumen

La era digital ha revolucionado el ámbito educativo al introducir recursos digitales y estrategias de gamificación como herramientas pedagógicas fundamentales. Sin embargo, en el Colegio Técnico Empresarial Uparsistem (CTE Uparsistem), un grupo de 24 estudiantes de sexto grado enfrenta desafíos únicos. A pesar de tener acceso a una plataforma virtual para complementar su educación presencial y prepararse para las pruebas ICFES, han surgido dificultades que cuestionan la eficacia de estos recursos digitales. Los estudiantes han reportado que la extensa duración y la falta de claridad de los videos disminuyen su atención y retención. Además, errores en las actividades de gamificación y problemas de accesibilidad parecen limitar su aprovechamiento educativo. Estos problemas se reflejan en los resultados de la valoración del saber (Presaber), donde los estudiantes no alcanzan el puntaje mínimo requerido. Por lo tanto, surge la pregunta de investigación: ¿De qué manera la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual afectan la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar? El objetivo de esta investigación es comprender cómo la interacción con contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual del CTE Uparsistem influyen en la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado, identificando estrategias que mejoren su aprendizaje y rendimiento académico. Se espera que los hallazgos proporcionen recomendaciones para mejorar la eficacia de los recursos digitales en el contexto educativo.

Palabras clave: digital, recursos, gamificación, educación, plataforma.

Abstract

The digital age has revolutionized the educational field by introducing digital resources and gamification strategies as fundamental pedagogical tools. However, at the Uparsistem Business Technical College (CTE Uparsistem), a group of 24 sixth-grade students face unique challenges. Despite having access to a virtual platform to complement their face-to-face education and prepare for ICFES tests, difficulties have arisen that call into question the effectiveness of these digital resources. Students have reported that the length and lack of clarity of the videos decrease their attention and retention. In addition, errors in gamification activities and accessibility problems seem to limit their educational use. These problems are reflected in the results of the assessment of knowledge (Presaber), where students do not reach the minimum required score. Therefore, the research question arises: How does interaction with digital content and gamification activities on the virtual platform affect the comprehension and retention of Spanish language knowledge in sixth-grade students of the Uparsistem Business Technical College in Valledupar? Understand how interaction with digital content and gamification activities on the CTE Uparsistem virtual platform influence the comprehension and retention of Spanish language knowledge in sixth grade students, identifying strategies that improve their learning and academic performance. The findings are expected to provide recommendations for improving the effectiveness of digital resources in the educational context.

Keywords: digital, resources, gamification, education, platform.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	16
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico.....	21
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones.....	29
Referencias Bibliográficas.....	32
Apéndices.....	35

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	35
--	----

Introducción

La era digital ha transformado el panorama educativo, introduciendo recursos digitales y estrategias de gamificación como herramientas pedagógicas clave. Sin embargo, en el Colegio Técnico Empresarial Uparsistem (en adelante CTE Uparsistem), un grupo de 24 estudiantes de sexto grado enfrenta desafíos únicos. A pesar de tener acceso a una plataforma virtual para complementar su educación presencial y prepararse para las pruebas ICFES, han surgido dificultades que cuestionan la eficacia de estos recursos digitales. Los estudiantes han reportado que la extensa duración y la falta de claridad de los videos disminuyen su atención y retención, mientras que errores en las actividades de gamificación y problemas de accesibilidad parecen limitar su aprovechamiento educativo.

Estos problemas se reflejan en los resultados de la valoración del saber (en adelante Presaber), donde los estudiantes no alcanzan el puntaje mínimo requerido. Por lo tanto, se propone la pregunta de investigación ¿De qué manera la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual afectan la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar? El objetivo de esta investigación es comprender cómo la interacción con contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual del CTE Uparsistem influyen en la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado, identificando estrategias que mejoren su aprendizaje y rendimiento académico.

En segundo lugar, se busca explorar las percepciones de los estudiantes de sexto grado sobre la efectividad de los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual para el aprendizaje de Lengua Castellana. Así mismo, analizar las experiencias de los

docentes en la implementación de estrategias digitales y su impacto en la motivación, participación y desempeño de los estudiantes e identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias digitales actuales y proponer recomendaciones para su mejora.

Lo anterior es posible de acuerdo con el estudio de la literatura académica actual relacionada con este tema y que respalda la necesidad de una interacción efectiva con los contenidos digitales y las actividades de gamificación para optimizar el aprendizaje. Investigaciones como las de Smiderle et al., han demostrado que la gamificación puede mejorar significativamente el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, aunque estos efectos varían según las características individuales. De esta manera, se enfatiza en la importancia de adaptar las prácticas educativas para fomentar la autonomía y el perfeccionismo en los estudiantes.

Por lo tanto, la propuesta incluye una secuencia didáctica con tres actividades clave diseñadas para mejorar la interacción de los estudiantes con los contenidos digitales y las actividades de gamificación: Rediseño de Contenidos Audiovisuales, lo cual incluye la creación o búsqueda de videos educativos más cortos y claros que se alineen con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Además, la implementación de actividades de gamificación que incorporen elementos de narrativa y competencia colaborativa para aumentar la motivación y la participación y el desarrollo de cuestionarios interactivos y encuestas de retroalimentación para monitorear la comprensión y ajustar la estrategia de enseñanza según sea necesario.

Esta propuesta es crucial para mejorar la calidad del aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes en el CTE Uparsistem. Al abordar directamente las preocupaciones de los estudiantes y alinear las actividades de aprendizaje con las teorías educativas contemporáneas y las prácticas pedagógicas efectivas, se espera que la propuesta contribuya significativamente a la resolución

de problemas de retención y comprensión de conocimientos. Además, al mejorar la experiencia de aprendizaje, la propuesta tiene el potencial de impactar positivamente en la preparación de los estudiantes para las pruebas ICFES y en su rendimiento académico general.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

En el contexto educativo actual, la integración de tecnologías y estrategias de gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha convertido en una práctica común para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El grupo de sexto grado del CTE Uparsistem, compuesto por 24 estudiantes mayores de 14 años, se enfrenta al desafío de completar su bachillerato en un formato semestral intensivo. A pesar de contar con una plataforma virtual diseñada para reforzar los conocimientos adquiridos de manera presencial y preparar a los estudiantes para las pruebas ICFES, se han identificado ciertas dificultades que podrían estar afectando la efectividad de esta herramienta educativa.

Los estudiantes han expresado que la longitud excesiva de los videos y la falta de claridad en los mismos disminuyen su capacidad de retención y atención, lo que sugiere una posible desconexión entre el diseño de los contenidos digitales y las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Además, errores específicos en las actividades de gamificación y la percepción de accesibilidad limitada a los recursos digitales podrían estar obstaculizando la comprensión y el aprovechamiento de los contenidos ofrecidos. Estas preocupaciones se ven reflejadas en los resultados subóptimos obtenidos en las pruebas tipo ICFES, donde el promedio general de los estudiantes fue inferior al puntaje mínimo requerido para considerarse aprobatorio.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual afectan la comprensión retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar?

Objetivos

Objetivo General

Comprender cómo la interacción con contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual del CTE Uparsistem influyen en la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado, identificando estrategias que mejoren su aprendizaje y rendimiento académico.

Objetivos Específicos

Explorar las percepciones de los estudiantes de sexto grado sobre la efectividad de los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual para el aprendizaje de Lengua Castellana.

Analizar las experiencias de los docentes en la implementación de estrategias digitales y su impacto en la motivación, participación y desempeño de los estudiantes.

Identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias digitales actuales y proponer recomendaciones para su mejora.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En la era de la información, la educación enfrenta el desafío de integrar tecnologías con los denominados nativos digitales. El Colegio Técnico Empresarial de Valledupar (CTE Uparsistem) no es ajeno a esta realidad, buscando en la gamificación y los contenidos digitales, herramientas para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes. Además, en aras de que el pensamiento vaya más allá de ser simplemente un pensamiento automático y se considere como un auténtico pensamiento crítico (Acosta et al, 2024, p.17), se considera necesario aplicar habilidades cognitivas de nivel superior hasta provocar la autoevaluación y el examen personal en la creación y utilización de estos contenidos y actividades que generan aprendizajes.

En coherencia con lo anterior, vale la pena preguntarse ¿De qué manera la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual afectan la comprensión retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar? De este modo, es posible aproximarse a la comprensión de la interacción con los contenidos y actividades de gamificación en la educación que se desarrolla en esta institución y generar buenas prácticas pedagógicas que insten por la evaluación iterativa de los recursos en aras de mejorar la apropiación de conocimiento.

La gamificación emerge como una metodología prometedora para incrementar la motivación estudiantil. la gamificación se ha convertido en una herramienta clave para el aprendizaje en entornos digitales, permitiendo una mayor interacción y compromiso de los estudiantes (García & Zambrano, 2021, p. 2). Esta herramienta aporta valor y tiempo de calidad al estudiante en el momento en que mientras juega se divierte y aprende. Smiderle et al., (2020) resaltan su capacidad para transformar la educación en una experiencia más atractiva y comprometida. De hecho, a través de la observación participante, los docentes de la institución

han analizado el comportamiento y el compromiso que tienen los estudiantes con el desarrollo de actividades de este tipo.

Por otro lado, Holguín et al., (2020), a través de un meta-análisis, confirman el impacto positivo de la gamificación en los resultados de aprendizaje, demostrando que los estudiantes se divierten y perseveran en el desafío de alcanzar el siguiente nivel o un nuevo desafío como se puede percibir en las “Salas de escape” que son actividades que consiste en la resolución de problemas para desbloquear el siguiente escenario y así a medida que el estudiante soluciona el desafío se desbloquea el siguiente y si no lo logra, no puede continuar jugando, lo que lo motiva a persistir hasta lograrlo. Lo anterior, demuestra que se requiere la adaptación de las prácticas educativas para fomentar la autonomía y el perfeccionismo. Este aporte es valioso para la investigación porque estas habilidades son las mismas que el CTE Uparsistem quiere desarrollar en sus estudiantes de manera que puedan enfrentarse a cualquier desafío con excelencia.

García et al. (2021) Defienden el uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. Estos investigadores son el soporte clave para la reflexión crítica sobre la práctica educativa del CTE Uparsistem, ya que permite revelar que, aunque la gamificación y los contenidos digitales son bien intencionados, su implementación requiere una alineación más estrecha con las necesidades y expectativas de los estudiantes, lo cual puede verificarse en la validación de usuario. Aquí tanto el estudiante y el docente están de cara al E- Learning y la mayoría expresan que videos puntuales del primer módulo les resultan muy largos y abrumadores, además, las actividades en casos específicos tienen mucho texto y errores en la realimentación, lo que implica que el estudiante se desmotive o se frustre fácilmente en sus intentos de perfeccionismo.

La pregunta de investigación se convierte en un espejo que refleja la efectividad de la práctica pedagógica actual, ofreciendo una oportunidad para recalibrar y enriquecer la experiencia educativa. Al indagar sobre la influencia de la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual en la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana de los estudiantes se puede mejorar en el rendimiento académico en esta área y la preparación que se requiere para las pruebas ICFES.

Para ello se deben aplicar métodos sencillos de iteración que permiten al usuario y los creadores de contenido educativo trabajar con parsimonia y colaboración, en una dinámica que propicia la innovación incremental. Así mismo, se aprovecha la interdependencia entre los sistemas de los que habla De Zubiría, (2015) quien afirma que tal dinámica conduce a una comprensión más profunda de lo que se valora y a una mayor interacción con ello. Lo que se fundamenta en la base de que, en todos los procesos evaluativos y prácticos, están presentes elementos cognitivos, mientras que en los contextos cognitivos, sociales y prácticos existen elementos valorativos.

Pérez (2003) argumenta que la investigación educativa tiene un carácter político inherente, ya que puede influir en las políticas y prácticas educativas. En el CTE Uparsistem, esta perspectiva implica una responsabilidad de abogar por cambios que beneficien a todos los estudiantes. En este caso, el fin primero es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y prepararlos para las pruebas estandarizadas, lo que implica que el maestro investigador tenga conocimiento de la gobernanza digital educativa para la efectividad y salvaguardar la privacidad de los estudiantes al mismo tiempo que se generan estrategias inicialmente para Lengua Castellana y que paulatinamente puedan adaptarse a cualquier asignatura del currículo de sexto grado.

De otro lado, es importante tener en cuenta la Ley General de Educación que ha sido reglamentada a través de los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). Los DBA dibujan las competencias y evidencias a desarrollar en cada área de manera sencilla para que todos los directivos y maestros investigadores puedan modelarlos y ajustarlos a su modelo pedagógico. Con ello, se busca que los contenidos educativos y actividades tienen un rigor tal que permite evaluar el alcance de los objetivos de aprendizaje de acuerdo con el contexto de aprendizaje.

Adoptar una perspectiva crítica significa cuestionar constantemente las metodologías y buscar formas de mejorar la equidad y la calidad de la educación. En este sentido, la propuesta pedagógica del CTE Uparsistem tiene el potencial de transformar no solo el aula virtual, sino también las dinámicas sociales más amplias, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos activos y conscientes. La interacción con contenidos digitales y la gamificación tiene un impacto significativo en la educación. La propuesta pedagógica del CTE Uparsistem, informada por la teoría y la reflexión crítica, puede ser un catalizador para el cambio, mejorando tanto los resultados académicos como el desarrollo personal de los estudiantes.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Medina y Tobón (2010) destacan que “la adopción de competencias en la educación contribuye significativamente a su calidad, aunque no soluciona todos los desafíos existentes en este campo” (p. 1). Según su artículo Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, los aportes de lineamientos curriculares, derechos básicos de aprendizaje, estándares de competencias y lineamientos de aprendizaje y desarrollo que fundamentan la planeación didáctica son enfoque integral, pensamiento complejo, formación basada en competencias y mejora de la calidad educativa.

La formación basada en competencias se orienta hacia una educación integral que se arraiga en la práctica. Este enfoque promueve el desarrollo del pensamiento complejo tanto en estudiantes como en docentes, al considerar las competencias dentro de un modelo pedagógico que supera los métodos tradicionales y se enriquece con la diversidad y la transdisciplinariedad. Además, en este tipo de formación la evaluación se concibe como un proceso que valora el aprendizaje y la actuación, enfocándose en la mejora continua y considerando el error no como un fracaso, sino como una oportunidad para la transformación y el crecimiento.

De esta manera, la propuesta pedagógica que investiga la influencia de la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual en la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana de los estudiantes de sexto grado del CTE Uparsistem, buscando mejorar el rendimiento académico y la preparación para las pruebas ICFES, a través de un enfoque que valora la práctica, la motivación y la atención, y que considera la retroalimentación como un medio para el crecimiento y la mejora educativa.

Medina y Tobón (2010) afirman que “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23).

Desde un punto de vista reflexivo, se podría argumentar que cualquier modelo educativo, incluido el basado en competencias, debe ser aplicado de manera crítica y contextual, considerando las necesidades específicas de los estudiantes y la sociedad. Además, es importante que los educadores reflexionen continuamente sobre su práctica y se adapten a los cambios, utilizando las competencias como un marco para guiar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes, pero sin perder de vista otros aspectos importantes de la educación, como la equidad, la inclusión y el bienestar emocional.

Resulta interesante descubrir cómo esta propuesta de analizar la influencia de la interacción con los contenidos digitales y actividades gamificadas en la retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado integra el saber, el saber hacer y el saber ser. Al investigar la influencia de los contenidos digitales y la gamificación en la comprensión y retención de conocimientos, se centra en la adquisición de conocimientos teóricos en Lengua Castellana, fundamentales para la formación cognitiva de los estudiantes.

Asimismo, incluye el análisis de la duración y claridad de los videos educativos y el desarrollo de mejoras basadas en la retroalimentación, lo que implica aplicar conocimientos en la práctica. Esto permite a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas y técnicas para interactuar con la tecnología y mejorar su aprendizaje. Por ende, al enfocarse en mejorar el rendimiento académico y la preparación para pruebas estandarizadas, la propuesta promueve valores como la responsabilidad, el compromiso y la auto-mejora. Además, la gamificación fomenta la colaboración, la creatividad y la ética del trabajo en equipo.

Tobón (2010) destaca una “serie de competencias docentes clave para la práctica pedagógica dentro del contexto de la formación basada en competencias” (p.5). Entre estas, resalta la competencia comunicativa e interpersonal, esenciales para la interacción efectiva y el

entendimiento mutuo; la competencia metodológica, que asegura la coherencia entre los objetivos educativos y las técnicas de enseñanza; y la planificación y gestión docente, que se vinculan directamente con el diseño y ejecución del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, enfatiza la importancia de la competencia de innovación y el trabajo en equipo, fundamentales para desarrollar estrategias de enseñanza que sean efectivas y pertinentes. Estas competencias permiten a los docentes no solo diseñar e implementar métodos didácticos eficaces y evaluar su impacto, sino también colaborar para enriquecer el proceso educativo y adaptar el currículo a los desafíos reales que enfrentarán los estudiantes en su futuro.

Planeación Didáctica

En el contexto educativo actual, marcado por la rápida evolución tecnológica y la omnipresencia de los contenidos digitales, la planeación didáctica se erige como una herramienta fundamental para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y significativo. La presente secuencia didáctica, titulada comunicación efectiva en la Era Digital en adelante CEED, diseñada para estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar, ejemplifica la importancia de este instrumento pedagógico en la construcción de experiencias de aprendizaje innovadoras y centradas en el estudiante.

El enfoque centrado en el estudiante, donde este se convierte en protagonista de su propio aprendizaje se alinea con las propuestas de autores como Dewey (2002) y Freire (2012), quienes enfatizan la importancia de la participación, crítica y reflexiva del estudiante en el proceso educativo. Además, promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo, permitiendo a los educandos construir su propio conocimiento a través de la interacción con los contenidos, las actividades y sus compañeros.

También, se integran de manera creativa y estratégica las tecnologías digitales y la gamificación como herramientas pedagógicas para facilitar el aprendizaje. Esta integración se sustenta en las investigaciones de Prensky (2001), quien acuñó el término "nativos digitales" para referirse a las generaciones que han crecido rodeadas de tecnología. La secuencia demuestra el potencial de estas herramientas para motivar a los estudiantes, hacer el aprendizaje más significativo y prepararlos para las habilidades tecnológicas que demandan las sociedades actuales.

No obstante, en CEED la evaluación se concibe como un proceso formativo y continuo, que acompaña al estudiante a lo largo de su aprendizaje. Es decir, se reconoce el proceso de

ensayo y error, el autoconocimiento y la validación de los intentos, más allá de un número. Se implementa una variedad de instrumentos de evaluación, como la observación directa, el análisis de productos, pruebas formativas interactivas y la autoevaluación, permitiendo al docente obtener información valiosa sobre el progreso individual y grupal de los estudiantes, y así ajustar la enseñanza en función de sus necesidades. En la evaluación de la CEED se toman en cuenta las propuestas de autores como Bloom (1971) quien destaca la importancia de la evaluación para retroalimentar al estudiante y ajustar la enseñanza en función de sus necesidades.

Por consiguiente, se culmina con una actividad de reflexión individual y grupal, donde los estudiantes analizan su propio proceso de aprendizaje y el impacto de la gamificación en el mismo. Además, se les invita a elaborar propuestas para mejorar el proceso de aprendizaje de la Lengua Castellana utilizando recursos digitales y estrategias de gamificación. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico y la metacognición en los estudiantes, convirtiéndolos en agentes activos en su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta todos los factores antes mencionados, la CEED o comunicación efectiva en la era digital constituye un modelo ejemplar de planeación didáctica en el contexto de la educación actual. Su enfoque centrado en el estudiante, la integración de tecnologías digitales y estrategias de gamificación, la evaluación formativa y continua, y la promoción de la reflexión y las propuestas de mejora, la convierten en una herramienta invaluable para docentes que buscan crear experiencias de aprendizaje significativas y preparar a sus estudiantes para los desafíos de la comunicación en la era digital.

Enfoque Didáctico

En el ámbito educativo, la búsqueda constante de estrategias innovadoras y efectivas para el aprendizaje de los estudiantes es un imperativo. En este sentido, las secuencias didácticas emergen como una herramienta pedagógica de gran potencial, permitiendo organizar y desarrollar de manera sistemática el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el marco de la propuesta pedagógica comunicación efectiva en la era digital, se reflexiona sobre la pertinencia, los referentes teóricos, las estrategias pedagógicas y la vinculación con las características de los estudiantes, abordando aspectos como los estilos y ritmos de aprendizaje, las necesidades e intereses, la relevancia de los saberes previos y el impacto en el quehacer docente se unen para lograr como resultado el logro de las competencias en los educandos. Al respecto de esto, Tobón (2018) plantea que:

La planeación basada en competencias es un proceso sistemático y reflexivo que permite al docente diseñar experiencias de aprendizaje significativas y relevantes para el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Se trata de un proceso dinámico y flexible que se adapta a las características y necesidades de los estudiantes, al contexto educativo y a los objetivos de aprendizaje establecidos. (p. 8).

La implementación de secuencias didácticas en el aula presenta una relevancia significativa para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Estas estructuras permiten organizar y desarrollar de manera sistemática las actividades de enseñanza, brindando al docente una guía o ruta clara y coherente para conducir el proceso educativo Pimienta (2012) por su parte afirma que “las secuencias didácticas ofrecen múltiples beneficios para el aprendizaje” (p.19). Además, promueven la participación de los estudiantes, al incorporar actividades diversas que estimulan diferentes estilos de aprendizaje (Aristizábal & Jiménez, 2022, p.132).

Adicionalmente, favorecen la evaluación continua del proceso de aprendizaje, permitiendo al docente identificar los avances y dificultades de los estudiantes, y realizar ajustes oportunos en la

enseñanza Tobón (2018) “la implementación de secuencias didácticas se fundamenta en diversos referentes teóricos que avalan su efectividad en el proceso educativo. (p. 10).

En este sentido, los teóricos proponen el modelo de proyecto de enseñanza-aprendizaje-evaluación (PEA), donde las secuencias didácticas forman parte de un proceso esencial en la planeación del proceso de enseñanza en el aula de clase. También, señalan la importancia de las competencias y el conocimiento que debe tener cada docente en la participación de las secuencias didácticas. Por lo tanto, las actividades diseñadas en esta secuencia didáctica responden a las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes de sexto grado, considerando aspectos como el desarrollo cognitivo, incluyendo actividades que estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, como la investigación, el análisis de información y la elaboración de propuestas (Aristizábal & Jiménez, 2022, p. 128).

En este mismo sentido, el diagnóstico del grupo de la ficha 1 de caracterización se vinculó con la planeación de la secuencia didáctica considerando los intereses de los estudiantes en el uso de tecnologías digitales y juegos, incorporando actividades que involucran estas herramientas. Se identificaron las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en relación con la comunicación efectiva, y se diseñaron actividades que abordan estas necesidades de manera específica Tobón (2018) así mismo, se tuvo en cuenta el contexto sociocultural de los estudiantes, utilizando ejemplos y recursos relevantes para su entorno.

Pimienta (2012) insiste que, de este modo, la planeación didáctica aborda los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes mediante la implementación de actividades diversas que se ajustan a diferentes estilos de aprendizaje, como visuales, auditivos y kinestésicos Las instrucciones fueron claras y precisas para cada actividad, considerando las necesidades de los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Se ofreció retroalimentación oportuna y constructiva a los estudiantes, adaptándola a su ritmo de aprendizaje individual se consultaron los intereses de los estudiantes mediante encuestas o entrevistas, para identificar temas y actividades que les resultaran motivadoras. Se seleccionaron contenidos relevantes para las necesidades e intereses de los estudiantes, utilizando ejemplos y recursos relacionados con su entorno. Se consideró la posibilidad de ajustar la secuencia didáctica en función de las necesidades e intereses emergentes de los estudiantes.

Finalmente, las secuencias didácticas se configuran como una herramienta pedagógica de gran valor para el diseño y desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos. Su implementación en el aula permite organizar y sistematizar las actividades educativas, promoviendo el aprendizaje activo, autónomo y significativo en los estudiantes. En cuanto a la propuesta pedagógica comunicación efectiva en la era digital, se ha demostrado la pertinencia de las secuencias didácticas para abordar las necesidades e intereses de los estudiantes de sexto grado, considerando sus estilos y ritmos de aprendizaje.

Las actividades diseñadas responden a los objetivos de aprendizaje y permiten la aplicación de los conocimientos en situaciones reales o simuladas. El trabajo con secuencias didácticas se convierte en una práctica docente continua, en la que se busca constantemente mejorar la calidad de la educación y el impacto en el aprendizaje de los estudiantes. A través de la planeación y evaluación constante, se fortalece la vocación docente y el compromiso con la formación integral de las nuevas generaciones.

Implementación

La implementación exitosa de la secuencia didáctica comunicación efectiva en la era digital ha marcado un hito significativo en el proceso educativo, evidenciando su efectividad en despertar el interés de los estudiantes y promover una participación en el aprendizaje del lenguaje en el contexto digital. Uno de los aspectos destacables de esta implementación ha sido la habilidad para captar el interés de los estudiantes desde el inicio. La estratégica utilización de un video motivador en la primera sesión ha generado expectativas y entusiasmo, estableciendo una base sólida para el compromiso con el tema. A través de videos explicativos y presentaciones en línea, se ha proporcionado información clara y concisa, facilitando la comprensión de conceptos clave sobre las funciones del lenguaje en la era digital.

La participación de los estudiantes ha sido un elemento central durante toda la implementación. Los juegos interactivos no solo han fomentado la colaboración y el trabajo en equipo, sino que también han permitido una aplicación práctica y lúdica de los conocimientos adquiridos. Esta dinámica ha contribuido significativamente a un aprendizaje más profundo y significativo. Además, la cobertura exhaustiva de los contenidos planificados en las sesiones ha asegurado que los estudiantes adquieran una comprensión completa de las funciones del lenguaje en el entorno digital. Las estrategias de evaluación utilizadas han sido clave para identificar el logro de los objetivos de aprendizaje, proporcionando retroalimentación valiosa y orientación para el desarrollo continuo de los estudiantes.

La variedad de recursos didácticos empleados ha sido otro aspecto destacado de esta implementación. Desde videos hasta juegos interactivos, se han utilizado diversos medios para atender a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. El uso de herramientas digitales ha promovido un aprendizaje activo y colaborativo, involucrando a los estudiantes en su propio

proceso de aprendizaje y preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interconectado.

Con miras al futuro, se plantean recomendaciones para continuar mejorando esta secuencia didáctica. La diversificación de actividades, la promoción de la creatividad y el pensamiento crítico, así como el fortalecimiento de la retroalimentación a los estudiantes, son aspectos clave a considerar en futuras implementaciones, aunque ha demostrado ser una herramienta eficaz para promover un aprendizaje relevante en el contexto actual, se recomienda continuar perfeccionando esta secuencia didáctica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes y prepararlos de manera efectiva para los desafíos de la era digital.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La docencia, más allá de una simple transmisión de conocimientos, se erige como un proceso dinámico y reflexivo que exige una constante evaluación y reestructuración de las prácticas pedagógicas. En este sentido, la presente reflexión tiene como objetivo analizar críticamente la implementación de la secuencia didáctica comunicación efectiva en la era digital. esta ha demostrado ser una herramienta eficaz para promover un aprendizaje significativo en el contexto actual.

Uno de los problemas en la educación tiene que ver con el desenfoco y la pérdida de atención durante el proceso de aprendizaje, por lo tanto, este se configura como el punto álgido en este estudio. Ya que se evidenció la captación de interés que generó en cada estudiante un video desde el inicio, un video motivador que lo pone en situación de aprendizaje en la primera sesión. Luego, a esto se le suma la variedad de recursos didácticos, desde videos hasta juegos interactivos, atendiendo a las diversidades que existen dentro del aula. Y como si le faltara un ingrediente más al coctel de aprendizaje, fue evidente la cobertura exhaustiva de los contenidos, asegurando una comprensión completa de las funciones del lenguaje en el entorno digital. En este sentido, las estrategias de evaluación efectivas, permitiendo identificar el logro de los objetivos de aprendizaje y proporcionar retroalimentación valiosa.

De acuerdo con lo anterior, el desarrollo de la intervención resulta relevante en aspectos que radican en la variedad de estrategias didácticas empleadas, la cobertura completa de los contenidos y la utilización de herramientas digitales que fomentaron el aprendizaje activo y el que fomenta la colaboración entre pares. Sin embargo, también se identifican aspectos que requieren mejora como la diversificación de actividades, incorporando mayor variedad de recursos en línea para el usuario-estudiante. El fortalecimiento de la retroalimentación,

profundizando en las estrategias de retroalimentación para proporcionar a los estudiantes una guía más personalizada para su desarrollo.

Para mejorar la intervención considerando las tipologías de los participantes y el contexto, se propone incorporar elementos de la cultura local en las actividades y ejemplos, conectando el aprendizaje con las experiencias y vivencias de los educandos. Además, promover el aprendizaje colaborativo a través de actividades que fomenten la retroalimentación y, de esta manera, desarrollar habilidades sociales. Así como utilizar recursos tecnológicos accesibles, considerando el acceso a recursos tecnológicos por parte de los estudiantes, optando por herramientas gratuitas y de fácil manejo.

Cabe destacar, que las medidas implementadas en la secuencia didáctica facilitaron el éxito del aprendizaje, ya que despertaron la atención y la motivación, captando las energías de los estudiantes desde el inicio, lo que generó un entorno adecuado para el nuevo conocimiento. De esta manera, se fomentó la participación, además, se sensibilizó al educando sobre la responsabilidad y autonomía que se necesitan cuando se aprende a través de medios virtuales. Todo esto contribuyó al adecuado desarrollo de la implementación y la hermenéutica de los significados clave.

En este orden de ideas, se puede decir que diversos aspectos pudieron influir en los resultados de aprendizaje, entre ellos, las tipologías de los alumnos, como la escala de motivación, los perfiles de aprendizaje, las experiencias previas de los estudiantes, el contexto del aula, considerando las características del aula, los recursos disponibles y el tiempo asignado para la implementación. También, la propia práctica docente, incluyendo las habilidades y estrategias del docente, su capacidad para conectar con los estudiantes y su manejo del grupo.

En consecuencia, luego de todo este análisis, vale la pena concluir que la secuencia didáctica Comunicación Efectiva en la Era digital ha demostrado ser un proceso de interacción virtual pedagógico que facilita la comprensión de la Lengua Castellana en la medida en que se conectan los saberes previos, se pone al educando en disposición para aprender al mismo tiempo que se le incentiva a la reflexión y colaboración en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Sin embargo, es necesario continuar perfeccionándola para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes y prepararlos de manera efectiva para los desafíos de la era digital. Las recomendaciones planteadas en este análisis servirán como base para futuras implementaciones, permitiendo mejorar en el desarrollo de nuevas propuestas educativas virtuales.

Conclusiones

En esta investigación, se planteó la pregunta de investigación: ¿De qué manera la interacción con los contenidos digitales y las actividades de gamificación en la plataforma virtual afectan la comprensión y retención de conocimientos de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado del Colegio Técnico Empresarial Uparsistem en Valledupar? Para responder a esta pregunta, se utilizaron métodos cualitativos y cuantitativos que incluyeron encuestas a estudiantes, entrevistas con docentes y análisis de desempeño académico.

La investigación revela que la integración de la gamificación y los contenidos digitales en la plataforma virtual tiene un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes de sexto grado en el aprendizaje de Lengua Castellana. Este hallazgo está respaldado por las respuestas a las encuestas, donde la mayoría de los estudiantes manifestaron que las actividades gamificadas les resultaron más atractivas y motivadoras que las actividades tradicionales. Además, las entrevistas con docentes indicaron que los estudiantes mostraban mayor interés y participación en las clases cuando se utilizaban herramientas digitales interactivas. Esto se alinea con la teoría de la autodeterminación, que sugiere que la motivación intrínseca se incrementa cuando las actividades son percibidas como interesantes y relevantes para los estudiantes.

Los resultados de las pruebas de conocimiento administradas antes y después de la intervención pedagógica revelaron una mejora significativa en la retención y comprensión de los contenidos de Lengua Castellana. Los estudiantes que interactuaron con videos educativos claros y concisos, y participaron en actividades gamificadas, obtuvieron calificaciones más altas en las evaluaciones post-intervención en comparación con las evaluaciones pre-intervención. Sin embargo, se observó que videos demasiado largos o confusos tendían a disminuir la atención y la

retención de la información, lo que sugiere la importancia de diseñar contenidos digitales que sean concisos y de alta calidad.

A través de este ejercicio práctico pedagógico investigativo se analizan varios desafíos que limitan la efectividad de los contenidos digitales y las actividades de gamificación. Entre estos, se destacaron problemas técnicos, como errores en las actividades gamificadas y dificultades de acceso a la plataforma virtual debido a fallas de conectividad. Estos problemas fueron reportados tanto por estudiantes como por docentes durante las entrevistas y encuestas. La calidad inconsistente de los recursos digitales, incluyendo errores en el contenido y la falta de retroalimentación inmediata en algunas actividades, también fueron citados como obstáculos que afectaron negativamente la experiencia de aprendizaje.

Para abordar los desafíos identificados, la investigación sugiere varias estrategias de mejora. Una de las principales recomendaciones es diversificar las actividades digitales para incluir una variedad de formatos y estilos de aprendizaje, promoviendo así la creatividad y el pensamiento crítico. La implementación de un sistema de retroalimentación más robusto y continuo también fue recomendada para ayudar a los estudiantes a corregir errores y mejorar su comprensión en tiempo real. Estas estrategias están fundamentadas en la teoría del aprendizaje constructivista, que enfatiza la importancia de la interacción activa y la retroalimentación en el proceso de aprendizaje.

Existe variedad de implicaciones para el futuro de la educación digital en el Colegio Técnico Empresarial Uparsistem luego de desarrollar esta investigación. Los hallazgos sugieren que una integración bien planificada y ejecutada de tecnologías digitales y actividades de gamificación puede transformar la educación, no solo mejorando la experiencia de aprendizaje, sino también preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad cada vez

más digitalizada. Esta transformación requiere un enfoque continuo en la personalización del aprendizaje, adaptando las herramientas y métodos digitales a las necesidades específicas de cada estudiante. Futuros estudios podrían explorar nuevas estrategias digitales y evaluar su eficacia en diferentes contextos educativos, ampliando así el conocimiento sobre cómo optimizar el uso de la tecnología en la educación.

En conclusión, esta investigación ha arrojado luz sobre el potencial transformador de la gamificación y los contenidos digitales en el proceso de aprendizaje de Lengua Castellana en estudiantes de sexto grado. Los hallazgos demuestran que, cuando se implementan de manera efectiva, estas herramientas no solo aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también mejoran significativamente la retención y comprensión de los conocimientos. A pesar de los desafíos técnicos y las limitaciones encontradas, las estrategias de mejora propuestas proporcionan un camino claro hacia la optimización de estos recursos. Estas conclusiones no solo enriquecen el campo de la educación digital, sino que también invitan a una reflexión más profunda sobre el futuro de la enseñanza en un mundo cada vez más digitalizado.

La promesa de un aprendizaje más dinámico, personalizado y efectivo está al alcance, y depende de la continua innovación y adaptación de las metodologías educativas para que esta visión se convierta en una realidad palpable. En este contexto, futuras investigaciones serán cruciales para explorar nuevas fronteras y consolidar los avances logrados, asegurando que cada estudiante tenga acceso a una educación de calidad que responda a las demandas del siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

- Acosta Calderon, C. A., Colina Sánchez, D. M. ., & Eguis Badillo, M. R. (2024). Estrategias de enseñanza y aprendizaje que promueven el pensamiento crítico en los estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Educación de la UNAD en Valledupar. *EducAcción Sentipensante*, 3(2), 15-34. https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/educ_sentipensante/article/view/6763
- Aristizábal Cárdenas, Paula Patricia, & Jiménez Guzmán, Claudia Patricia. (2022). La autogestión en el escenario pedagógico: una apuesta que favorece la inclusión. *Areté, Revista Digital del Doctorado en Educación*, 8(15), 127-141. Epub 19 de marzo de 2023. <https://doi.org/10.55560/arete.2022.15.8.6>
- Andrez et al. (2022). CIMED22 - II Congreso internacional de museos y estrategias digitales. <https://doi.org/10.4995/cimed22.2022.15665>
- Bloom, B. S. (1971). *Taxonomy of educational objectives: The cognitive domain*. New York: David McKay Company.
- Carrasco Polaino, R. (2023). *Espejo de Monografías de Comunicación Social*. <https://doi.org/10.52495/c4.emcs.13.p99>
- Colmenares, G. y Piñero, M. (2008). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(4), 1-14. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- De Zubiría, J. (2015). *Hacia una Pedagogía Dialogante*. Asociación de Educadores de Latinoamérica y el Caribe. <https://www.institutomerani.edu.co/noticias/hacia-una-pedagogia-dialogante.pdf>

- Dewey, J. (2002). *Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Drerup, J. (2015). *Autonomy, Perfectionism and the Justification of Education*. *Studies in Philosophy and Education*, 34(1), 63-87. Recuperado de ERIC.
- Espinoza Bravo, M. G., et al. (2024). *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1641>
- Freire, P. (2012). *Pedagogía del oprimido*. Nueva York: Continuum.
- García-Velasco, M. S., & Zambrano-Montes, L. C. (2021). *Dominio de las Ciencias*. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2379>
- Holguín García, F., Holguín Rangel, E., & García Mera, N. (2020). *Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: Una revisión sistemática*. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62-75. Recuperado de Dialnet.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*. PearsonEducación. https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

- Ritzhaupt, A.D., Huang, R., Sommer, M. *et al.* Un meta-análisis sobre la influencia de la gamificación en entornos educativos formales en los resultados afectivos y conductuales. *Investigación en Tecnología Educativa Dev* **69**, 2493–2522 (2021).
<https://doi.org/10.1007/s11423-021-10036-1>
- Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. *et al.* El impacto de la gamificación en el aprendizaje, el compromiso y el comportamiento de los estudiantes en función de sus rasgos de personalidad. *Aprendizaje inteligente. Medio ambiente.* **7**, 3 (2020).
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.
<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mreguisb_unadvirtual_edu_co/EnPgDZwx5JtHra1f9vJ65U0BNJ0Ss7YBZMT_2EqvhJyGnA?e=rjl91q