

**Diagnóstico del contexto educativo y las necesidades de aprendizaje en educación infantil:
estudio en el grado Transición del Colegio Liceo Samario**

Kelly Johana Narvaez Ospino

Asesor

Liliana Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en pedagogía infantil

2026

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad fortalecer los procesos de atención y lectoescritura mediante la implementación de estrategias gamificadas en estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Distrital Liceo Samario de Santa Marta. La problemática identificada estuvo relacionada con las dificultades presentadas por algunos estudiantes para mantener la atención sostenida, seguir instrucciones y desarrollar habilidades iniciales de reconocimiento de letras, sonidos y escritura espontánea. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y un diseño de investigación acción pedagógica, permitiendo observar, intervenir y analizar los cambios generados durante el proceso. La población estuvo conformada por 27 niños y niñas entre los 5 y 6 años de edad. Durante la intervención se implementaron actividades gamificadas basadas en retos, recompensas simbólicas, estaciones de aprendizaje y dinámicas lúdicas que favorecieron la motivación y la participación activa de los estudiantes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la atención sostenida, seguimiento de instrucciones, participación, reconocimiento de grafemas y asociación grafema-fonema. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora y pertinente para promover aprendizajes significativos en la educación inicial.

Palabras clave: gamificación, atención sostenida, lectoescritura, educación inicial, aprendizaje significativo.

Abstract

The purpose of this research was to strengthen attention and literacy processes through the implementation of gamified strategies in transition grade students at the Liceo Samario District Educational Institution in Santa Marta. The identified problem was related to the difficulties some students presented in maintaining sustained attention, following instructions, and developing initial skills in letter recognition, sound identification, and spontaneous writing. The research was carried out under a qualitative approach and a pedagogical action research design, allowing the observation, intervention, and analysis of the changes generated during the process. The population consisted of 27 boys and girls between 5 and 6 years old. During the intervention, gamified activities based on challenges, symbolic rewards, learning stations, and playful dynamics were implemented to encourage motivation and active student participation. The results showed significant improvements in sustained attention, following instructions, participation, recognition of graphemes, and grapheme-phoneme association. It is concluded that gamification constitutes an innovative and relevant pedagogical strategy to promote meaningful learning in early childhood education.

Keywords: gamification, sustained attention, literacy, early childhood education, meaningful learning.

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Caracterización..... | 6 |
| Planteamiento del Problema..... | 8 |
| Pregunta de Investigación..... | 10 |
| Objetivos..... | 11 |
| Objetivo General..... | 11 |
| Objetivos Específicos..... | 11 |
| Marcos de Referencias..... | 11 |
| Referentes Conceptuales..... | 12 |
| Referentes Teóricos..... | 13 |
| Referentes Técnicos..... | 17 |
| Referentes Éticos..... | 19 |
| Herramientas y Métodos..... | 21 |
| Enfoque y Tipo de Estudio..... | 21 |
| Técnicas para la Recolección de Datos..... | 22 |
| Categorías para el Análisis de Datos..... | 23 |
| Resultados..... | 25 |
| Acercamiento de la Población a la Variable..... | 25 |
| Experimentación..... | 26 |
| Identificación de Variaciones..... | 27 |
| Referencias Bibliográficas..... | 35 |
| Apéndices..... | 38 |

Lista de Apéndices

| | |
|--|----|
| Apéndice A <i>Muestras de investigación</i> | 38 |
|--|----|

Caracterización

El presente diagnóstico se desarrolla en el Colegio Liceo Samario, ubicado en la ciudad de Santa Marta, departamento del Magdalena, en la sede de preescolar. La institución se encuentra en un contexto urbano y atiende población infantil proveniente de distintos sectores de la ciudad. El entorno social y económico que rodea al establecimiento educativo se caracteriza por la presencia de familias pertenecientes principalmente a estratos socioeconómicos bajos y medios, lo cual incide en las dinámicas educativas y en el acompañamiento familiar de los procesos formativos. La sede de preescolar cuenta con espacios físicos adecuados para la atención de la primera infancia, lo que permite el desarrollo de actividades pedagógicas acordes con las orientaciones de la educación inicial.

La población objeto de estudio está conformada por niños y niñas del grado Transición, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años, quienes se encuentran en una etapa fundamental para el desarrollo integral. Los estudiantes presentan características propias de la educación infantil, tales como la consolidación del lenguaje oral, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y el fortalecimiento de habilidades sociales. En cuanto a la composición socioeconómica, los participantes provienen de hogares con diversas condiciones familiares y económicas. La unidad de análisis corresponde a los estudiantes del grado Transición de la sede de preescolar del Colegio Liceo Samario, quienes participan de manera directa en los procesos pedagógicos desarrollados en el aula.

En relación con las demandas de aprendizaje, se identifican necesidades asociadas al fortalecimiento de habilidades básicas en las dimensiones cognitiva, comunicativa, socioemocional y motriz. El contexto evidencia la importancia de potenciar procesos como la expresión oral, la comprensión de normas de convivencia, el reconocimiento y manejo de

emociones, así como el desarrollo de habilidades prelectoras y nociones lógico-matemáticas. Asimismo, se observa que el entorno familiar, en algunos casos, presenta limitaciones para el acompañamiento académico, lo cual genera la necesidad de implementar estrategias pedagógicas significativas desde la institución que favorezcan el aprendizaje integral de los niños y niñas.

Finalmente, se reconocen diversos factores contextuales que influyen en el proceso de aprendizaje de la población infantil, entre los que se destacan las condiciones socioeconómicas de las familias, las dinámicas familiares y el nivel de acompañamiento en el hogar. Estos factores pueden incidir en la adquisición de hábitos, rutinas y en el fortalecimiento de habilidades escolares. A nivel comunitario, el contexto urbano presenta situaciones que impactan el desarrollo infantil, por lo cual la institución educativa cumple un papel fundamental como espacio de protección, orientación y formación integral, promoviendo ambientes de aprendizaje inclusivos y acordes con las necesidades de la primera infancia.

Planteamiento del Problema

En el grupo de 27 niños y niñas del Institución Educativa Distrital Liceo Samario se evidencian avances significativos en su proceso de aprendizaje y desarrollo integral. Los estudiantes participan activamente en las actividades propuestas, muestran interés por el trabajo colaborativo y se destacan por su creatividad en proyectos como los murales, la revista deportiva y el proyecto del café. Asimismo, se observan progresos en habilidades básicas de lectura, escritura y pensamiento matemático, así como en competencias socioemocionales como la empatía, la cooperación y el respeto por el otro. Estas fortalezas evidencian un ambiente pedagógico positivo que favorece la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas implementadas, basadas en actividades lúdicas, refuerzos personalizados y proyectos significativos, han demostrado ser efectivas para promover la participación y el aprendizaje contextualizado. El acompañamiento individual a los estudiantes con dificultades académicas, especialmente en atención y procesos de lectoescritura, ha permitido avances importantes. Sin embargo, persisten retos relacionados con la sostenibilidad de estos logros, ya que algunos niños continúan presentando dificultades para mantener la concentración, consolidar la escritura de letras y sonidos, y transferir lo aprendido a nuevas situaciones. Esto evidencia la necesidad de fortalecer la mediación pedagógica con estrategias más innovadoras y sistemáticas que mantengan la motivación y faciliten la consolidación de los aprendizajes.

Ante esta situación, surge el interés por introducir una nueva variable de mediación basada en el uso de estrategias gamificadas como recurso pedagógico innovador. La gamificación puede favorecer la motivación, la participación activa y la autorregulación del aprendizaje, al integrar elementos de juego, retos y recompensas que resultan significativos para los niños. Se plantea

como hipótesis que la implementación de un recurso gamificado, diseñado de acuerdo con las necesidades del grupo, contribuirá a mejorar los niveles de atención, fortalecer la lectoescritura y potenciar el aprendizaje significativo, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de habilidades socioemocionales.

En síntesis, aunque el grupo evidencia avances importantes y cuenta con un ambiente pedagógico favorable, persiste una brecha relacionada con la consolidación de los aprendizajes en estudiantes que presentan dificultades de atención y lectoescritura, así como con la necesidad de estrategias pedagógicas más innovadoras que fortalezcan la motivación y la participación sostenida. Esta situación plantea la necesidad de profundizar en el análisis de cómo la incorporación de recursos gamificados puede incidir en el proceso de aprendizaje, dando paso a la formulación de la pregunta de investigación que orientará el desarrollo del estudio.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer los procesos de atención y lectoescritura por parte de los estudiantes del grado Transición del Colegio Liceo Samario en Santa Marta (Magdalena) a través de estrategias gamificadas durante el año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer los procesos de atención y lectoescritura por parte de los estudiantes del grado Transición del Colegio Liceo Samario en Santa Marta (Magdalena) a través de estrategias gamificadas durante el año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado Transición del Colegio Liceo Samario a las estrategias gamificadas como recurso para su aprendizaje.

Movilizar los procesos de atención y lectoescritura a través de la experimentación de estrategias gamificadas en el entorno escolar.

Reconocer cambios o variaciones en los procesos de atención y lectoescritura en los estudiantes del grado Transición una vez se pone en marcha la implementación de estrategias gamificadas

Marcos de Referencias

Referentes Conceptuales

En el presente estudio se abordan conceptos fundamentales que orientan la comprensión de la problemática y la intervención propuesta.

En primer lugar, la atención se entiende como la capacidad cognitiva que permite focalizar y mantener la concentración en estímulos relevantes durante un periodo determinado, inhibiendo distracciones. En la educación inicial, la atención sostenida resulta clave para la adquisición de habilidades básicas como la lectoescritura, ya que posibilita la permanencia en la tarea y la regulación del comportamiento.

En segundo lugar, la lectoescritura emergente hace referencia al proceso inicial mediante el cual los niños comienzan a reconocer grafemas, asociarlos con fonemas y producir escritos espontáneos antes de alcanzar una escritura convencional. En el grado Transición, este proceso incluye conciencia fonológica, reconocimiento de letras, escritura del nombre propio y comprensión de palabras simples.

Otro concepto central es la gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego —niveles, retos, recompensas, narrativa y retroalimentación inmediata— en contextos no lúdicos con el fin de incrementar la motivación y el compromiso. A diferencia del juego libre o actividades lúdicas aisladas, la gamificación implica una estructura sistemática orientada al logro de objetivos específicos de aprendizaje.

Asimismo, se retoma el concepto de motivación intrínseca, comprendida como el interés interno que impulsa al estudiante a participar activamente en una actividad por satisfacción personal, curiosidad o deseo de superación.

Finalmente, el aprendizaje significativo se concibe como aquel que ocurre cuando el estudiante logra relacionar nuevos conocimientos con saberes previos, otorgándoles sentido y aplicabilidad en su contexto.

Estos conceptos permiten delimitar el marco de comprensión del estudio y orientan el diseño de la estrategia ramificada como mediación pedagógica.

Referentes Teóricos

El presente estudio se fundamenta en diversos enfoques teóricos que permiten comprender los procesos de aprendizaje, desarrollo cognitivo, motivación y construcción de habilidades iniciales de lectoescritura en la primera infancia. Estas perspectivas proporcionan elementos conceptuales para sustentar la implementación de una estrategia gamificada orientada al fortalecimiento de la atención y la lectoescritura en estudiantes del grado transición.

En primer lugar, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky constituye uno de los principales referentes para comprender el aprendizaje infantil como un proceso socialmente mediado. Según Vygotsky (1979), el desarrollo cognitivo no ocurre de manera aislada, sino a través de la interacción con otras personas, particularmente con aquellos sujetos que poseen mayores conocimientos o experiencias. Desde esta perspectiva, el aprendizaje precede al desarrollo y se construye mediante procesos de mediación social que permiten al niño apropiarse progresivamente de herramientas culturales, cognitivas y lingüísticas.

Uno de los aportes más relevantes de esta teoría es el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia existente entre el nivel de desarrollo real del estudiante y el nivel potencial que puede alcanzar con la orientación de un adulto o de compañeros más competentes. Este planteamiento resulta especialmente pertinente para la presente investigación, ya que la estrategia gamificada se estructura mediante retos progresivos,

actividades secuenciales y acompañamiento pedagógico permanente, favoreciendo que los estudiantes avancen gradualmente hacia niveles superiores de desempeño. De esta manera, la gamificación no solo promueve la participación activa, sino que también fortalece procesos de mediación que facilitan la adquisición de nuevas habilidades relacionadas con la atención y la lectoescritura.

Complementariamente, la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget proporciona elementos fundamentales para comprender las características evolutivas de los niños entre cinco y seis años de edad. Piaget (1991) plantea que en esta etapa los niños se encuentran en el período preoperacional, caracterizado por el desarrollo del pensamiento simbólico, la representación mental y la capacidad de utilizar signos e imágenes para comprender la realidad. Durante esta fase, el juego adquiere una función esencial en la construcción del conocimiento, pues permite al niño explorar, experimentar y atribuir significados a su entorno.

Desde esta perspectiva, la incorporación de elementos narrativos, personajes, desafíos y recompensas dentro de la estrategia gamificada responde a las características cognitivas propias de los estudiantes de educación inicial. La utilización de dinámicas lúdicas favorece los procesos de asimilación y acomodación descritos por Piaget, mediante los cuales los niños reorganizan constantemente sus esquemas mentales para integrar nuevos aprendizajes. En consecuencia, la gamificación se convierte en una herramienta pedagógica que aprovecha el potencial educativo del juego para promover experiencias significativas de aprendizaje.

Por otra parte, la teoría del aprendizaje significativo desarrollada por David Ausubel ofrece fundamentos relevantes para comprender cómo los estudiantes construyen nuevos conocimientos. Este autor sostiene que el aprendizaje adquiere significado cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos que posee el

aprendiz (Ausubel, 2002). En este sentido, el papel del docente consiste en diseñar experiencias que permitan establecer conexiones entre los saberes existentes y los nuevos contenidos.

La estrategia gamificada propuesta en esta investigación se articula con este enfoque al organizar los aprendizajes mediante secuencias progresivas de retos y actividades. Cada nuevo desafío se construye a partir de experiencias previas, permitiendo que los estudiantes establezcan relaciones entre los conocimientos adquiridos y los nuevos conceptos relacionados con la atención, el reconocimiento de letras, la identificación de sonidos y la producción inicial de palabras. De esta manera, la gamificación favorece la construcción de aprendizajes duraderos y significativos, superando prácticas basadas únicamente en la memorización o repetición mecánica.

En relación con los procesos motivacionales, la teoría de la autodeterminación propuesta por Edward Deci y Richard Ryan (2000) constituye un referente esencial para comprender la influencia de la motivación en el aprendizaje. Estos autores plantean que las personas experimentan mayores niveles de compromiso, persistencia y satisfacción cuando logran satisfacer tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación con los demás.

La autonomía se refiere a la posibilidad de participar activamente en la toma de decisiones y en la realización de actividades; la competencia hace referencia a la percepción de eficacia frente a los desafíos planteados; mientras que la relación implica sentirse aceptado y valorado dentro de un grupo social. Desde esta perspectiva, la gamificación favorece el desarrollo de estas necesidades al ofrecer metas claras, retroalimentación constante, reconocimiento de logros y oportunidades de interacción entre pares. En consecuencia, los sistemas de niveles, insignias y recompensas simbólicas utilizados durante la intervención

contribuyen al fortalecimiento de la motivación intrínseca y al aumento del interés de los estudiantes por las actividades escolares.

Asimismo, los aportes de Karl Kapp (2012) permiten comprender la gamificación desde una perspectiva educativa contemporánea. Este autor define la gamificación como la aplicación de mecánicas, dinámicas y principios propios del juego en contextos diferentes al entretenimiento, con el propósito de promover la participación, la motivación y el aprendizaje. Kapp enfatiza que la efectividad de la gamificación depende de su articulación con objetivos pedagógicos claramente definidos y de su capacidad para generar experiencias significativas que favorezcan el compromiso de los estudiantes.

En el ámbito educativo, la gamificación ha demostrado ser una estrategia capaz de transformar ambientes de aprendizaje tradicionales en escenarios más dinámicos, participativos e interactivos. La incorporación de desafíos, recompensas, niveles de progreso y actividades colaborativas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales, al tiempo que fortalece la permanencia y el interés de los estudiantes en las tareas propuestas. En el caso de la presente investigación, la gamificación constituye el eje metodológico mediante el cual se busca fortalecer la atención y los procesos iniciales de lectoescritura en estudiantes de transición.

De igual manera, autores como Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) señalan que la gamificación trasciende el uso de recompensas superficiales, ya que implica la creación de experiencias de aprendizaje que promuevan el sentido de logro, la participación activa y el compromiso sostenido. Esta visión resulta especialmente relevante en la educación inicial, donde la motivación y el componente lúdico desempeñan un papel determinante en la construcción de aprendizajes significativos.

En síntesis, las teorías de Vygotsky, Piaget, Ausubel, Deci y Ryan, junto con los aportes de Kapp y Deterding sobre gamificación educativa, proporcionan una base conceptual sólida para comprender la relación existente entre juego, motivación, aprendizaje y desarrollo infantil. La articulación de estos referentes permite sustentar teóricamente la implementación de una estrategia gamificada orientada al fortalecimiento de la atención y la lectoescritura, reconociendo la importancia de diseñar experiencias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades, intereses y características propias de los niños en la educación inicial.

Referentes Técnicos

A nivel técnico, el estudio se sustenta en los lineamientos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, particularmente en las orientaciones pedagógicas para la educación inicial y el grado Transición, donde se promueve el aprendizaje a través del juego como estrategia central.

Asimismo, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para Transición establecen metas relacionadas con el reconocimiento de sonidos iniciales, la escritura espontánea y la participación activa en situaciones comunicativas.

Organismos internacionales como UNICEF y UNESCO destacan la importancia de metodologías activas e innovadoras que favorezcan la inclusión, la motivación y el desarrollo integral en la primera infancia.

Estos referentes técnicos respaldan la pertinencia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras en contextos educativos con características similares al del estudio.

Referentes Legales

La presente investigación se sustenta en un conjunto de disposiciones normativas que reconocen la educación como un derecho fundamental y promueven el desarrollo integral de los

niños durante la primera infancia. En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 establece en sus artículos 44 y 67 que la educación constituye un derecho fundamental de los niños y una responsabilidad compartida entre el Estado, la familia y la sociedad. Asimismo, reconoce la prevalencia de los derechos de la niñez y la obligación de garantizar condiciones que favorezcan su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social.

De igual manera, la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, define la educación preescolar como el primer nivel de la educación formal y establece como propósito fundamental el desarrollo integral de los niños en sus dimensiones biológica, cognitiva, comunicativa, ética, estética y socioafectiva. Esta normativa destaca la importancia de implementar estrategias pedagógicas pertinentes que favorezcan procesos de aprendizaje significativos y respondan a las características y necesidades propias de la infancia.

Por su parte, la Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia, fortalece la protección integral de los niños, niñas y adolescentes al garantizar el ejercicio pleno de sus derechos y promover entornos educativos seguros, protectores y estimulantes. Desde esta perspectiva, la educación debe contribuir al desarrollo de capacidades que permitan a los niños participar activamente en su proceso formativo y desenvolverse de manera adecuada en los diferentes contextos sociales y educativos.

Asimismo, las orientaciones emitidas por el Ministerio de Educación Nacional resaltan la importancia de generar experiencias pedagógicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de competencias, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos desde edades tempranas. En este sentido, la implementación de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego y la gamificación encuentra respaldo en los principios de calidad, pertinencia e innovación educativa promovidos por las políticas públicas dirigidas a la primera infancia.

En consecuencia, este marco normativo legitima el desarrollo de propuestas pedagógicas orientadas al fortalecimiento de los procesos de atención y lectoescritura en estudiantes de transición, reconociendo la necesidad de generar ambientes de aprendizaje motivadores, participativos y acordes con las características evolutivas de los niños.

Referentes Éticos

Desde la perspectiva ética, la investigación se desarrolla bajo los principios de respeto por la dignidad humana, beneficencia, no maleficencia, justicia y protección de los participantes, garantizando el cumplimiento de los lineamientos establecidos para la investigación en contextos educativos. Debido a que la población participante corresponde a niños y niñas en edad preescolar, se adoptan medidas especiales orientadas a salvaguardar sus derechos, bienestar e integridad durante todas las fases del estudio.

En este sentido, se gestionará la autorización institucional correspondiente y el consentimiento informado de los padres, madres o acudientes, quienes recibirán información clara sobre los objetivos, procedimientos y alcances de la investigación. Asimismo, se garantizará la participación voluntaria de los involucrados, respetando su autonomía y el derecho a retirarse del estudio en cualquier momento sin que ello implique consecuencia alguna.

De igual forma, se protegerá la confidencialidad y privacidad de la información recolectada, evitando la divulgación de datos que permitan la identificación de los participantes. Los registros obtenidos serán utilizados exclusivamente con fines académicos e investigativos, asegurando un manejo responsable y ético de la información.

Adicionalmente, la intervención pedagógica propuesta no representa riesgos físicos, psicológicos ni emocionales para los estudiantes, puesto que se fundamenta en actividades lúdicas y experiencias de aprendizaje acordes con su etapa de desarrollo. Por el contrario, se

espera que las estrategias implementadas contribuyan positivamente al fortalecimiento de la atención, la motivación y los procesos iniciales de lectoescritura.

Finalmente, la investigación se orienta por principios de equidad, inclusión y respeto por la diversidad, promoviendo la participación activa de todos los niños en igualdad de oportunidades. Desde esta perspectiva, se reconoce a cada estudiante como sujeto de derechos y protagonista de su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo ambientes educativos democráticos, participativos y centrados en el desarrollo integral de la infancia.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

A partir de las observaciones realizadas por la tutora, se ajusta la descripción metodológica con el fin de dar mayor claridad y precisión a las técnicas e instrumentos de recolección de información.

En primer lugar, aunque las técnicas seleccionadas son pertinentes y guardan coherencia con los objetivos planteados, se hace necesario especificar con mayor detalle qué aspectos concretos serán observados y registrados durante el proceso investigativo. En este sentido, la observación directa no solo se centrará en la participación general de los estudiantes, sino que incluirá indicadores específicos como: nivel de motivación frente a las actividades, tiempo de atención sostenida, disposición para seguir instrucciones y grado de interacción con sus compañeros.

De igual manera, en los diarios pedagógicos se realizará un registro más estructurado de la información, teniendo en cuenta aspectos como: avances en el reconocimiento de letras, asociación entre grafemas y fonemas, dificultades presentadas en las actividades de lectoescritura, así como cambios en la concentración y el interés de los estudiantes durante la implementación de la estrategia gamificada.

Por otra parte, en relación con las entrevistas, estas estarán orientadas a identificar percepciones sobre la experiencia de aprendizaje, el nivel de agrado frente a las actividades y los cambios que los estudiantes reconocen en su propio proceso.

En cuanto a las llamadas “actividades de evaluación”, se hace la aclaración de que estas no corresponden propiamente a una técnica de recolección de datos, sino a instrumentos o procedimientos de evaluación pedagógica. Por ello, se ajusta su denominación, entendiendo que

a través de estas se recogerá información específica sobre el desempeño de los estudiantes en ejercicios de reconocimiento de letras, conciencia fonológica y atención, lo cual permitirá complementar el análisis de los resultados.

Finalmente, estos ajustes permiten fortalecer el rigor metodológico del estudio, ya que se delimita con mayor precisión qué se va a observar, cómo se va a registrar la información y de qué manera se analizarán los cambios en los procesos de atención y lectoescritura en los estudiantes.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de la información se emplean técnicas cualitativas que permiten comprender de manera detallada los procesos de aprendizaje de los estudiantes durante la implementación de la estrategia gamificada. Estas técnicas se articulan directamente con los objetivos específicos del estudio y se aplican en diferentes momentos del proceso investigativo.

En relación con el primer objetivo específico, orientado a explorar el acercamiento de los estudiantes a las estrategias gamificadas, se utiliza la observación directa en el aula, acompañada de conversaciones guiadas. A través de estas técnicas se busca identificar aspectos como el nivel de motivación, la participación, la disposición frente a las actividades y las primeras reacciones ante la estrategia. Para ello, se tendrán en cuenta indicadores como: entusiasmo al iniciar las actividades, interacción con compañeros, atención inicial y participación voluntaria.

Para el segundo objetivo específico, relacionado con la implementación de la estrategia, se emplea el diario pedagógico como instrumento de registro sistemático. En este se consigna información relevante sobre el desarrollo de las actividades, avances, dificultades y comportamientos observados en los estudiantes. Los registros se orientan a aspectos como:

progresos en la atención sostenida, reconocimiento de letras, asociación entre sonidos y grafías, cumplimiento de retos y nivel de compromiso durante las actividades gamificadas.

En cuanto al tercer objetivo específico, enfocado en reconocer los cambios en los procesos de atención y lectoescritura, se utilizan entrevistas breves y actividades de evaluación pedagógica. Las entrevistas permiten recoger percepciones de los estudiantes sobre su experiencia, mientras que las actividades de evaluación funcionan como instrumentos para identificar el nivel de desempeño en habilidades específicas. Estas incluyen ejercicios de reconocimiento de letras, conciencia fonológica, escritura espontánea y actividades que requieren mantener la atención.

Es importante aclarar que las actividades de evaluación no se consideran una técnica en sí misma, sino un instrumento de recolección de información, lo cual permite dar mayor claridad y rigor metodológico al estudio.

En conjunto, estas técnicas e instrumentos posibilitan una comprensión integral del proceso, permitiendo analizar tanto las percepciones como los cambios observables en los estudiantes.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de la información recolectada se establecen categorías que permiten organizar, interpretar y comprender los datos de manera coherente con los objetivos de la investigación. Cada categoría incluye indicadores específicos que orientan el proceso de observación y análisis.

La primera categoría corresponde a la motivación y participación, la cual permite analizar el interés y la disposición de los estudiantes frente a la estrategia gamificada. Dentro de esta categoría se consideran indicadores como: entusiasmo al iniciar las actividades, participación

activa, interacción con compañeros, cumplimiento de retos y permanencia en las actividades propuestas.

La segunda categoría se relaciona con los procesos de atención, entendidos como la capacidad de los estudiantes para concentrarse en una tarea y mantener el enfoque durante un tiempo determinado. Los indicadores asociados incluyen: tiempo de atención sostenida, seguimiento de instrucciones, disminución de distracciones, finalización de actividades y necesidad de apoyo o redirección por parte del docente.

La tercera categoría corresponde a los procesos iniciales de lectoescritura, los cuales abarcan las habilidades básicas necesarias para el aprendizaje de la lectura y la escritura. En esta categoría se analizan indicadores como: reconocimiento de letras, asociación entre grafemas y fonemas, escritura espontánea de palabras, identificación de sonidos iniciales y comprensión básica de palabras o textos sencillos.

La definición de estos indicadores permite realizar un análisis más detallado y objetivo, facilitando la identificación de avances, dificultades y cambios en los procesos de aprendizaje de los estudiantes después de la implementación de la estrategia gamificada.

Finalmente, el uso de categorías e indicadores fortalece el rigor metodológico del estudio, ya que permite establecer con claridad qué se observa, cómo se registra la información y de qué manera se interpretan los resultados obtenidos.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

La fase inicial de la investigación permitió realizar una aproximación diagnóstica a las variables objeto de estudio: atención, motivación y procesos iniciales de lectoescritura. Durante la presentación de la estrategia gamificada, los estudiantes manifestaron altos niveles de interés y disposición frente a las dinámicas propuestas, evidenciándose una actitud favorable hacia las actividades estructuradas mediante retos, niveles y sistemas de reconocimiento.

Los registros obtenidos a través de la observación pedagógica permitieron identificar un incremento inicial en la motivación de los participantes, quienes demostraron curiosidad y expectativa frente a la metodología implementada. La incorporación de elementos propios del juego generó un ambiente de aprendizaje dinámico que favoreció la participación activa y la interacción con las actividades propuestas.

No obstante, el diagnóstico inicial también permitió identificar algunas dificultades relacionadas con los procesos atencionales. Se observó que varios estudiantes presentaban limitaciones para mantener la concentración durante períodos prolongados, requerían acompañamiento constante por parte de la docente y manifestaban dificultades para finalizar de manera autónoma las tareas asignadas. Estas situaciones evidenciaron la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que favorecieran la permanencia en la actividad, el seguimiento de instrucciones y la autorregulación.

En relación con la lectoescritura, se identificaron diferencias significativas en los niveles de desempeño de los estudiantes. Mientras algunos lograban reconocer letras, asociar sonidos y realizar producciones escritas básicas, otros se encontraban en etapas iniciales de reconocimiento fonológico y grafémico, presentando dificultades para establecer relaciones entre sonidos y

representaciones escritas. Estos hallazgos permitieron caracterizar el punto de partida de la población y orientar el diseño de las actividades de intervención de acuerdo con las necesidades identificadas.

La información obtenida en esta fase constituyó un referente fundamental para la implementación de la estrategia gamificada y para la posterior valoración de los cambios generados en los procesos de atención, motivación y lectoescritura.

Experimentación

Durante la fase de implementación se desarrollaron actividades gamificadas organizadas en niveles, retos progresivos y estaciones de aprendizaje, diseñadas específicamente para fortalecer los procesos atencionales y las habilidades iniciales de lectoescritura en los estudiantes del grado transición.

El análisis de los registros consignados en el diario pedagógico evidenció un incremento progresivo en los niveles de participación, compromiso e interés frente a las actividades propuestas. Los estudiantes mostraron una mayor disposición para involucrarse en las tareas, asumir nuevos desafíos y alcanzar las metas establecidas dentro de cada nivel de la estrategia. Este comportamiento permitió consolidar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos.

Respecto a la atención, se observaron avances significativos en la capacidad de concentración y permanencia en las actividades. En comparación con el diagnóstico inicial, los estudiantes lograron mantener el foco de atención durante períodos más prolongados, seguir instrucciones con mayor precisión y culminar las tareas con menor necesidad de acompañamiento permanente por parte de la docente. Estos resultados sugieren que la

incorporación de elementos lúdicos y motivacionales contribuyó positivamente al fortalecimiento de los procesos atencionales.

En cuanto a la lectoescritura, se identificaron progresos relacionados con el reconocimiento de letras, la discriminación auditiva de sonidos iniciales, la asociación entre grafemas y fonemas y la producción espontánea de palabras sencillas. Asimismo, se evidenció una mayor confianza por parte de los estudiantes al enfrentarse a actividades de lectura y escritura, favoreciendo su participación activa en las experiencias de aprendizaje.

A pesar de los avances observados, se mantuvieron diferencias individuales asociadas a los ritmos y estilos de aprendizaje propios de la educación inicial. Algunos estudiantes requirieron apoyos pedagógicos adicionales para alcanzar los desempeños esperados, situación que reafirma la importancia de implementar estrategias flexibles y diferenciadas que respondan a las características particulares de cada niño.

Identificación de Variaciones

La fase final del proceso investigativo estuvo orientada a identificar las transformaciones generadas a partir de la implementación de la estrategia gamificada. El análisis comparativo de la información recolectada permitió reconocer cambios significativos en las categorías de atención, motivación y lectoescritura.

En la categoría de motivación y participación, se evidenció un aumento en el interés por las actividades escolares, la disposición para asumir nuevos retos y la participación activa en las experiencias de aprendizaje. Los estudiantes manifestaron una actitud más positiva frente a las tareas propuestas, mostrando mayor compromiso y entusiasmo durante el desarrollo de las actividades pedagógicas.

En relación con los procesos atencionales, se observaron mejoras en la capacidad de concentración, el seguimiento de instrucciones y la permanencia en las tareas. La disminución de conductas asociadas a la distracción y la reducción de la necesidad de redirección constante sugieren avances importantes en los procesos de autorregulación y control de la atención.

Por otra parte, los resultados obtenidos en lectoescritura evidenciaron progresos en el reconocimiento de letras, la correspondencia grafema-fonema y la producción de palabras simples. De igual manera, algunos estudiantes lograron fortalecer habilidades relacionadas con la comprensión inicial de mensajes escritos, demostrando avances acordes con su nivel de desarrollo y con los objetivos propuestos en la intervención.

En términos generales, los hallazgos permiten concluir que la implementación de la estrategia gamificada favoreció el fortalecimiento de la motivación, la atención y los procesos iniciales de lectoescritura en los estudiantes participantes. Los resultados obtenidos evidencian el potencial pedagógico de la gamificación como herramienta innovadora para promover aprendizajes significativos y generar experiencias educativas más dinámicas, participativas y ajustadas a las necesidades de la educación inicial.

Análisis y Discusión

En el presente estudio se obtuvieron resultados que evidencian avances significativos en los procesos de atención y lectoescritura en los estudiantes del grado Transición, en coherencia con los objetivos planteados. La implementación de estrategias gamificadas permitió analizar cómo la incorporación de elementos lúdicos estructurados influye en la motivación y el aprendizaje. Este análisis se desarrolla considerando la relación entre la variable de estudio (gamificación) y el aspecto ontológico, entendido como las transformaciones en las formas de aprender, interactuar y participar de los estudiantes.

En relación con el acercamiento inicial de la población a la variable, se evidenció que los estudiantes respondieron de manera positiva a la introducción de la estrategia gamificada. Desde el inicio, manifestaron entusiasmo, curiosidad y disposición para participar en las actividades propuestas. Estos resultados coinciden con las expectativas iniciales, ya que se planteaba que la gamificación incrementaría la motivación. Sin embargo, también se identificaron algunos casos en los que la atención era limitada, lo cual permitió confirmar parcialmente la hipótesis de trabajo y evidenciar la necesidad de una implementación progresiva.

Durante la fase de experimentación, los resultados muestran que la variable tuvo un impacto significativo en la unidad de análisis. Se observó un aumento en el tiempo de atención, mayor participación y avances en habilidades de lectoescritura. Estos hallazgos se relacionan con lo planteado por Vygotsky (1978), quien destaca la importancia de la mediación pedagógica, así como con Piaget (1962), al evidenciar que el aprendizaje a través del juego favorece el desarrollo cognitivo. De igual manera, se confirma lo propuesto por Deci y Ryan (1985) sobre l

motivación, ya que los estudiantes mostraron mayor interés al sentirse competentes y reconocidos.

En cuanto a los cambios observados en el aspecto ontológico, se identificaron transformaciones en la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje. Se evidenció mayor autonomía, disposición para participar y confianza en sus capacidades. Por ejemplo, en las entrevistas breves, algunos estudiantes manifestaron agrado por las actividades y motivación por avanzar de nivel, mientras que en los registros del diario pedagógico se observaron mejoras en la permanencia en la tarea y en la interacción con sus compañeros. Estos cambios reflejan una evolución no solo en el aprendizaje, sino en la actitud frente al mismo.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se encuentra coherencia con investigaciones que destacan la efectividad de la gamificación en contextos educativos. Autores como Kapp (2012) señalan que el uso de mecánicas de juego favorece el compromiso y la participación, lo cual coincide con los hallazgos del presente estudio. No obstante, algunas diferencias pueden estar relacionadas con el contexto específico de educación inicial, donde los procesos requieren mayor acompañamiento y adaptación a las características del desarrollo infantil.

En cuanto a las limitaciones del estudio, se identifican aspectos como el tamaño de la muestra, que se restringe a un solo grupo de estudiantes, y el tiempo de implementación, que fue limitado para observar cambios a largo plazo. Asimismo, algunas dificultades en la atención de ciertos estudiantes pudieron influir en los resultados. Estas limitaciones sugieren la necesidad de ampliar el tiempo de intervención y considerar muestras más amplias en futuras investigaciones.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos de este estudio tienen implicaciones importantes para el contexto educativo. La implementación de estrategias gamificadas puede

contribuir al fortalecimiento de la motivación, la atención y la lectoescritura en educación inicial. Esto sugiere que los docentes pueden incorporar de manera estructurada elementos de juego en sus prácticas pedagógicas, favoreciendo ambientes de aprendizaje más dinámicos y significativos.

Finalmente, el análisis permite concluir que la gamificación es una estrategia pertinente para mejorar los procesos de aprendizaje en la educación inicial. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto a largo plazo de estas estrategias y su aplicación en diferentes contextos educativos. Se sugiere explorar futuras investigaciones que profundicen en el uso de la gamificación en otros niveles educativos y con poblaciones diversas, con el fin de ampliar el alcance de sus beneficios.

Los resultados obtenidos no solo evidencian mejoras en habilidades específicas, sino también en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje, lo que refuerza la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras en la educación inicial.

Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación permitió evidenciar que la implementación de una estrategia gamificada constituye una alternativa pedagógica pertinente para fortalecer los procesos de atención y lectoescritura en estudiantes del grado transición. La incorporación de elementos propios del juego, como retos, niveles, recompensas y dinámicas participativas, favoreció la motivación y el interés de los niños hacia las actividades de aprendizaje.

Los resultados obtenidos permitieron identificar avances significativos en la capacidad de atención de los estudiantes, reflejados en una mayor concentración durante las actividades, un mejor seguimiento de instrucciones y una disminución de las conductas asociadas a la distracción. Estos hallazgos evidencian que las estrategias pedagógicas innovadoras pueden contribuir al fortalecimiento de habilidades fundamentales para el aprendizaje en la educación inicial.

En relación con los procesos de lectoescritura, se observaron progresos en el reconocimiento de letras, la asociación entre grafemas y fonemas, la identificación de sonidos iniciales y la producción espontánea de palabras sencillas. Estos avances sugieren que la gamificación favorece la construcción de aprendizajes significativos al promover experiencias dinámicas y contextualizadas que responden a las características e intereses de los niños.

Asimismo, se evidenció que la motivación constituye un factor determinante en los procesos de aprendizaje durante la primera infancia. La participación activa y el compromiso demostrado por los estudiantes durante la implementación de la estrategia reflejan la importancia de generar ambientes educativos estimulantes que promuevan la exploración, la creatividad y la interacción.

Finalmente, la investigación permitió reconocer que los procesos de aprendizaje en educación inicial presentan ritmos y necesidades diversas, por lo que resulta indispensable que las estrategias pedagógicas sean flexibles, inclusivas y adaptables a las particularidades de cada estudiante. En este sentido, la gamificación se consolida como una herramienta pedagógica que favorece la participación, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños.

Se recomienda a las instituciones educativas promover la incorporación de estrategias gamificadas dentro de los procesos pedagógicos de educación inicial, considerando su potencial para fortalecer la motivación, la atención y el desarrollo de habilidades básicas para el aprendizaje.

Es importante que los docentes reciban procesos de formación y actualización relacionados con metodologías activas e innovadoras que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje significativas, centradas en las necesidades e intereses de los estudiantes.

Se sugiere dar continuidad a la implementación de actividades gamificadas en los diferentes niveles educativos, fortaleciendo progresivamente habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales que contribuyan al desarrollo integral de los niños.

Asimismo, se recomienda involucrar a las familias en las estrategias de fortalecimiento de la atención y la lectoescritura, promoviendo actividades lúdicas y de acompañamiento en el hogar que complementen los procesos desarrollados en el contexto escolar.

Finalmente, se propone que futuras investigaciones amplíen el estudio de la gamificación en otros contextos educativos y con poblaciones de diferentes edades, con el fin de generar nuevos conocimientos sobre su impacto en el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de competencias fundamentales en los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Area Moreira, M., & González González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Education in the Knowledge Society*, 16(3), 9–25.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Gaceta Constitucional No. 116. <http://www.secretariassenado.gov.co/constitucion-politica>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C., Martínez Ojeda, B., Rodríguez González, D. M., Useda Sánchez, E. Y., Rincón Meléndez, M. L., Castañeda

- Ayala, D. A., García Alarcón, R. H., & Cáceres Matta, S. V. (2023). *Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica*. Sello Editorial UNAD. <https://doi.org/10.22490/9789586519519>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (7.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Inclusión y equidad: Hacia la construcción de una política de educación inclusiva para Colombia*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2020). *Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020*. UNESCO. <https://hdl.handle.net/20.500.12365/18406>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO.
- Piaget, J. (1977). *El desarrollo mental del niño*. Morata.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Labor.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.

Zapata, O. A. (2005). ¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de investigación?

Innovación Educativa, 5(29), 37–45.

<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421472004.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1x7YxZi-gLwS-0ungKSV1FsUT_-GliWOP?usp=drive_link