

PRÁCTICA REFLEXIVA DESDE LOS ENTORNOS GAMIFICADOS CON LA  
UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN PREESCOLAR

MARIA ELIANA RESTREPO ZAPATA

KELY PATRICIA MOSQUERA PEREA

MARY SOL LÓPEZ CHICA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

RIONEGRO

2024

PRÁCTICA REFLEXIVA DESDE LOS ENTORNOS GAMIFICADOS CON LA  
UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN PREESCOLAR

MARIA ELIANA RESTREPO ZAPATA

KELY PATRICIA MOSQUERA PEREA

MARY SOL LÓPEZ CHICA

Informe de investigación

Asesor

Adriana María Granda

Magister en educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

RIONEGRO

2024

Nota de aceptación:

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Ciudad y fecha (día, mes, año)

## Dedicatoria

A Dios, mi guía y mi fortaleza.

En este momento de culminación de un largo y desafiante viaje académico, quiero elevar mi voz en gratitud hacia mi Ser Supremo. A Dios, quien ha iluminado mi camino, me ha dado la fuerza para superar obstáculos y ha bendecido cada paso de esta travesía. Sin Su Divina Guía, nada de esto habría sido posible.

A mi amado hijo Lukas Morales Restrepo

Tú has sido mi fuente de inspiración inagotable, mi razón para perseguir este sueño. Cada día, viendo tus ojos brillantes y tu sonrisa durante los momentos de compañía en las clases y reuniones académicas han sido mi motor para seguir adelante, para demostrarte que con esfuerzo y dedicación se pueden alcanzar grandes metas. Esta tesis es un tributo a ti mi compañero de clases, es nuestro fruto de tantas noches juntos estudiando a mi lado, nos espera un futuro bendecido.

Con amor y gratitud,

María Eliana Restrepo Zapata.

Este proyecto de investigación se dedica de forma especial a mi familia, quienes inquebrantablemente me han respaldado y brindado constante motivación. Han sido la fuerza impulsora que me ha permitido avanzar y superar cada uno de los desafíos que se han cruzado en mi camino a lo largo de este proceso.

A la Universidad Católica de Oriente y a la Fundación Universitaria Católica del Norte por brindarme la valiosa oportunidad de mi formación como maestra. Su enfoque en la combinación de elementos teóricos y prácticos, con un énfasis en la adquisición de valores, me ha permitido desarrollar una visión más comprensiva y humana de las realidades que un docente debe afrontar.

Mary Sol López Chica.

A Dios en su infinita bondad y amor, ha sido su guía y protección los que me han permitido llegar hasta este punto y alcanzar mis objetivos. Su presencia en mi vida ha sido una fuente constante de fortaleza y orientación para lograr mis objetivos.

A mis padres y hermanos, ellos han sido pilares fundamentales en mi camino hacia el éxito. Los ejemplos de perseverancia y constancia que me han inculcado desde siempre han sido mi brújula en momentos difíciles. Su apoyo inquebrantable ha sido la razón por la cual nunca me rendí. Cada día, creyeron en mí y depositaron toda su confianza en ver este sueño hecho realidad. Su inspiración y amor han sido un regalo inestimable en mi vida.

Kely Patricia Mosquera Perea.

## Agradecimientos

En la culminación de este trabajo de investigación, me gustaría expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa a este proyecto.

En primer lugar, quiero agradecer infinitamente a Dios por permitirme avanzar significativamente a pesar de las adversidades, siempre está conmigo. A mi esposo e hijo por la paciencia en todos estos días de distancia, pero todo con un propósito y es brindarles una mejor calidad de vida. ¡Hijo tu eres mi motivo por el cual he logrado todo este proceso!

Agradezco a mi familia por su constante apoyo y comprensión a lo largo de este viaje. Su aliento constante y paciencia fueron esenciales en los momentos de desafío.

A mi asesora, Adriana María Granda, por su orientación experta y apoyo constante a lo largo de este proceso. Su sabiduría y dedicación fueron fundamentales para dar forma a esta tesis. Mi gratitud se extiende al docente Elkin Alonso Ríos Osorio, cuyos valiosos comentarios y sugerencias enriquecieron el enfoque y la metodología de mi investigación.

Quiero expresar mi reconocimiento a mis compañeras de investigación que brindaron apoyo moral, compartieron sus conocimientos y experiencias. Sus discusiones y debates enriquecieron mis conocimientos.

Por último, pero no menos importante, quiero reconocer a todas las personas anónimas que participaron en este estudio como voluntarios o colaboradores. Sin su participación, este proyecto no habría sido posible.

Este trabajo no habría llegado a buen término sin la ayuda de todas estas personas. A cada uno de ustedes, les estoy profundamente agradecido.

María Eliana Restrepo Zapata.

En primer lugar, deseo expresar mi gratitud a Dios, gracias a su bendición, amor y generosidad que han sido fundamentales para alcanzar este logro en mi vida. Esta experiencia no solo representa un logro personal y profesional, sino también un período de crecimiento significativo en ambos aspectos de mi vida.

Agradezco profundamente a mis hijas, quienes han sido una fuente inagotable de inspiración en mi vida. A lo largo de mi travesía académica, han sido mi guía constante, brindándome apoyo inquebrantable y amor incondicional. Les agradezco de todo corazón por comprender los momentos en los que me sumergí en la investigación y por el tiempo que dejé de compartir con ellas mientras cumplía con los compromisos académicos. Su presencia constante a mi lado ha iluminado mi camino y me ha dado un profundo significado a cada día de este viaje, sin duda alguna son mi razón de existir, mi fuente de inspiración constante y el mayor orgullo de mi vida. Su amor y apoyo han sido fundamentales para mi éxito.

Agradezco de corazón a la Universidad Católica de Oriente y a la Fundación Universitaria Católica del Norte, así como a cada uno de los docentes que me han acompañado y apoyado en este valioso proceso educativo. Gracias a su conocimiento y calidad humana, he tenido la oportunidad de crecer como maestra. En particular, quiero destacar y expresar mi gratitud a los docentes Adriana María Granda García, docente asesora, así como a Elkin Alonso Ríos Osorio y Juan Carlos González Sánchez. Ellos han sido guías excepcionales, abriéndome las puertas para explorar los caminos de la cultura investigativa y pedagógica. Su compromiso y enseñanzas me han permitido no solo crecer como docente, sino también como ser humano con una visión más amplia y comprometida con la investigación. Su influencia ha sido fundamental en mi desarrollo académico y personal.

Mary Sol López Chica.

Inicialmente, agradezco a Dios por brindarme la vida, la inteligencia, la fuerza y comprensión para concluir con éxito este trabajo propuesto. Agradezco de todo corazón a mis padres, hermanos y las personas que han sido esenciales en mi camino para cumplir un sueño más en mi vida quienes, con su amor, paciencia y esfuerzo, han permitido que este sueño se hiciera realidad, su apoyo inquebrantable ha sido un pilar fundamental en mi camino. Además, agradezco a mis padres por inculcarme el ejemplo de esfuerzo y valentía, especialmente en medio de las adversidades, su firme convicción de que Dios está a mi lado ha sido una fuente constante de inspiración y fortaleza.

A mis compañeras que desempeñaron un papel crucial, a ellas les debo un agradecimiento sincero por creer en mis capacidades y mi inspiración a lo largo de todo el proceso de investigación, su apoyo y confianza fueron motores que me impulsaron a seguir adelante.

Por último, quiero expresar mi gratitud a los docentes Adriana María Granda García, docente asesora, así como a Elkin Alonso Ríos Osorio y Juan Carlos González Sánchez que, con su incondicional apoyo, asesorías y colaboración, contribuyeron en gran medida a mi desarrollo durante este proceso. Su sabiduría y orientación me permitieron fortalecer y enriquecer mis conocimientos a partir de las valiosas lecciones adquiridas.

Kely Patricia Mosquera Perea.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge como respuesta a la imperante necesidad de abordar las dificultades identificadas en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia. La observación recurrente de apatía y poca participación en las clases, especialmente en las temáticas tradicionales, ha evidenciado la necesidad de explorar nuevas estrategias educativas. Esta problemática, respaldada por diagnósticos previos de investigadores como (Restrepo y Echavarría, 2022), mencionan que algunos de los niños presentan dificultades en la realización de actividades correspondientes a las dimensiones del desarrollo cognitiva – comunicativa; evidenciándose poca concentración, cansancio y poca comprensión en las temáticas trabajadas; afectando el alcance de los aprendizajes establecidos en los planes de área para estas dos dimensiones del desarrollo en los tres periodos académicos establecidos desde la Institución (p.19). De acuerdo con lo anterior planteado por los autores, este panorama refuerza la necesidad de explorar enfoques pedagógicos innovadores, y es en este contexto que se sitúa la presente investigación sobre la gamificación digital en el entorno preescolar. Al comprender las limitaciones actuales y sus consecuencias en el aprendizaje, se busca aportar no solo soluciones inmediatas, sino también establecer bases sólidas para un enfoque educativo más dinámico y adaptado a las necesidades específicas de los niños en el entorno rural.

El análisis detallado de las prácticas educativas, utilizando la gamificación digital como estrategia, pretende ofrecer estrategias y herramientas valiosas que contribuyan a mejorar la concentración, el interés y la comprensión de los contenidos. Con la implementación adecuada de la gamificación, se aspira a transformar la experiencia de aprendizaje de los niños,

fomentando un ambiente estimulante que no solo aborde las dificultades identificadas, sino que también inspire un mayor compromiso y entusiasmo hacia la educación. En última instancia, esta no solo se establece como un medio para comprender los desafíos actuales, sino también como un paso hacia la construcción de un camino educativo más inclusivo y enriquecedor para los niños de la Institución Educativa Rural Barranquillita.

A demás, el método está basado en un enfoque cualitativo y un paradigma interpretativo-hermenéutico, se orienta hacia la comprensión profunda de las interacciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños de preescolar. La población de interés incluye, docentes y dos grupos de preescolar, A y B, en los cuales se aplican diversas técnicas e instrumentos, como entrevistas a docentes, observación participante a los niños y análisis del diario pedagógico del docente.

A través de esta investigación, se busca no solo abordar una problemática específica en la Institución Educativa Rural Barranquillita, sino también contribuir al avance del conocimiento en el campo educativo. Se espera que los resultados no solo beneficien a esta comunidad en particular, sino que también sientan las bases para futuras investigaciones y promuevan un enfoque más inclusivo y adaptado a las necesidades cambiantes de la educación en entornos rurales. La gamificación digital, al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, se presenta como una propuesta innovadora que podría revitalizar el interés por el aprendizaje y transformar las prácticas pedagógicas en el ámbito preescolar.

Por consiguiente, este trabajo se estructura en cinco capítulos, cada uno desempeñando un papel fundamental en la evolución de la investigación. Estos capítulos están diseñados de manera coherente, proporcionando una guía estructurada que acompaña al lector a lo largo de

todo el proceso investigativo, desde la revisión inicial de la literatura hasta llegar a las conclusiones y recomendaciones finales.

En el capítulo I se presenta el Planteamiento del Problema, Justificación y Objetivos, en él se sitúan las bases de la investigación. Aquí, se aborda el planteamiento del problema, revelando cómo surgió la pregunta problematizadora. Continuando con la justificación, donde se explica por qué es crucial llevar a cabo esta investigación. Finalmente, este capítulo culmina con la formulación de los objetivos, que guiarán todo el proceso de investigación.

El segundo capítulo nos adentra en el contexto existente en torno a nuestra investigación. Comenzamos con una revisión de antecedentes, tanto a nivel internacional como nacional, donde se destacan investigaciones previas relacionadas con el tema. Luego, se explora el marco conceptual, trazando una senda a través de la literatura para definir conceptos epistemológicos relacionados con la investigación. El capítulo culmina con el marco teórico, donde se desentrañan teorías de diversos pensadores, todas ellas relacionadas con los procesos objeto de nuestra investigación.

En el tercer capítulo, se detalla la metodología que guiará la investigación. Se describen las técnicas e instrumentos que se utilizarán, así como la identificación de la población y la muestra sobre las que se basa el estudio. Este capítulo es crucial para comprender cómo se llevará a cabo la investigación de manera concreta.

El cuarto capítulo se dedica a presentar los resultados de la aplicación de los instrumentos tanto a la población general como a la muestra. Se detalla cómo se codifica la información y se identifican los resultados de acuerdo con la codificación en las categorías de análisis de la información recopilada.

El último capítulo, el quinto, es el escenario donde convergen los hallazgos y discusiones. Aquí, se triangula la información recopilada y se somete a un análisis en relación con los referentes teóricos. Este análisis da lugar a una reflexión sobre las prácticas relacionadas con los entornos gamificados en el preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita. Finalmente, se presentan, los hallazgos, discusiones, conclusiones y recomendaciones que surgen a partir de este análisis y que arrojan luz sobre investigaciones futuras.

## Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN .....	10
ANTECEDENTES .....	20
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	23
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	28
JUSTIFICACIÓN .....	29
OBJETIVOS .....	33
Objetivo general.....	34
Objetivos específicos .....	34
MARCO TEÓRICO.....	34
Procesos de aprendizaje. definición de características del aprendizaje, cognición – comunicación .....	35
Metacognición.....	40
Evaluación del aprendizaje. ....	42
Dificultades del aprendizaje: habilidades y el ambiente en qué se desarrolla el aprendizaje. ....	43
Principios pedagógicos y metodológicos desde varias corrientes pedagógicas.....	45
Lineamientos curriculares en preescolar y dimensiones de desarrollo del niño en preescolar. ....	48
Derechos Básicos de Aprendizaje en preescolar. ....	49

El aprendizaje a través del juego .....	50
Neuroeducación aplicadas a las Tic.....	52
Gamificación - ludificación. ....	56
MARCO CONCEPTUAL .....	59
DISEÑO METODOLÓGICO.....	66
<i>Población y muestra</i> .....	67
Técnicas e instrumentos.....	68
Técnica: entrevistas a profundidad en formato de video con docentes .....	68
Técnica: observación participante a los niños. ....	69
Técnica: observación al diario pedagógico del docente. ....	70
Validación de instrumentos.....	72
Validación por expertos .....	72
Consentimiento informado.....	74
Prueba piloto .....	74
Instrumento 1: .....	75
Instrumento 2: .....	75
Instrumento 3: .....	76
CONSIDERACIONES ÉTICAS .....	85
ANÁLISIS DE DATOS POR OBJETIVO.....	86
Objetivo 1.....	86

Prácticas Educativas: Metodología y Estrategia. ....	87
Gamificación: digital, multimedia, objetos concretos y juego. ....	91
Procesos de enseñanza y aprendizaje: contexto, evaluación, retroalimentación y DBA. ....	95
Objetivo 2.....	97
Dimensiones Del Desarrollo: Cognitivo y Comunicativo. ....	98
Prácticas educativas: metodología y estrategias (niños). ....	102
Gamificación: digital, multimedial, objetos concretos y juego. ....	105
Desempeño: evaluación y retroalimentaciones cualitativas. ....	105
Objetivo 3.....	107
Gamificación: digital, multimedia, objetos concreto y juego. ....	108
Habilidades de aprendizaje: desarrollo cognitivo y comunicativo. ....	110
Necesidades individuales: desarrollo cognitivo y comunicativo, ritmos de aprendizaje, acompañamiento docente (retroalimentación). ....	112
Evaluar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo – comunicativo: corto plazo. ....	113
Percepción docente: metodología y estrategia. ....	115
RESULTADOS TRIANGULACIÓN DE LOS OBJETIVOS .....	117
HALLAZGOS.....	126
DISCUSIONES.....	128
CONCLUSIONES .....	131

Contribuciones de la Investigación.....	131
Limitaciones de la Investigación .....	132
RECOMENDACIONES.....	133
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	136
ANEXOS .....	145
Anexo 1. Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes.....	145
Anexo 2. Observación participante a los niños.....	157
Anexo 3. Matriz de recolección de información - observación al diario pedagógico del docente .....	172
Anexo 4. Carta permiso institución educativa .....	190
Anexo 5. Autorización de ejecución del proyecto en la Institución Educativa Rural. Barranquillita. ....	193
Anexo 6. Consentimientos informados.....	194
Consentimiento informado para observación participante a los niños. ....	197
Anexo 7. Solicitud de validación por experto.....	200
Anexo 8. Valoración de instrumentos por experto .....	200
Instrumento uno .....	200
Instrumento dos.....	201
Instrumento tres .....	203

## **Figuras**

Figura 2. Entrevista docente dos .....	88
Figura 3. Voces de niños.....	100
Figura 4. Actividades de conjunto .....	101
Figura 5. Interacción con la computadora.....	103
Figura 6. Interacción con la computadora.....	109
Figura 7. Estudiante 12 .....	111

## **Tablas**

Tabla 1. <i>Cronograma de actividades por las investigadoras</i> .....	77
Tabla 2. <i>Sistema categorial</i> .....	78
Tabla 3. <i>Codificación instrumento uno</i> .....	204
Tabla 4. <i>Codificación instrumento dos</i> .....	206
Tabla 5. <i>Codificación instrumento tres</i> .....	208

## **Anexos**

Anexo 1. Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes .....	145
Anexo 2. Observación participante a los niños.....	157
Anexo 3. Matriz de recolección de información - observación al diario pedagógico del docente .....	172
Anexo 4. Carta permiso institución educativa .....	190

Anexo 5. Autorización de ejecución del proyecto en la Institución Educativa Rural. Barranquillita. ....	193
Anexo 6. Consentimientos informados.....	194
Anexo 7. Solicitud de validación por experto.....	200
Anexo 8. Valoración de instrumentos por experto .....	200

## ANTECEDENTES

En los antecedentes de la investigación, se realizó un análisis exhaustivo de la literatura existente relacionada con el tema de estudio. Se abordaron investigaciones previas, estudios empíricos y teóricos que han explorado aspectos relevantes de la problemática. Este análisis permitió identificar vacíos en el conocimiento actual, establecer la evolución del tema a lo largo del tiempo y destacar las contribuciones más significativas que han influido en la comprensión de la investigación.

En esta sección, se realizó un recorrido por las investigaciones previas a nivel Internacional, Nacional y Local relacionadas con la temática. El objetivo es brindar una comprensión más profunda del contexto en el que se marca la nueva investigación.

El análisis de antecedentes busca identificar las brechas existentes en el conocimiento actual, examinar las diversas perspectivas y enfoques adoptados por investigadores anteriores, así como resaltar las contribuciones más significativas al campo de la investigación.

En primer lugar, se retomó una sección centrada en una investigación a nivel Internacional, destacando el trabajo de Liberio (2019) titulado "El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de educación inicial". En este ensayo, se busca proporcionar apoyos esenciales para la innovación al incorporar la tecnología como una herramienta integrada en el sistema educativo. Se reconoce la necesidad de asumir responsablemente la realidad de la época globalizada en la que vivimos, donde los educadores no pueden simplemente pasar por alto, sino que deben afrontar desafíos y aprovechar oportunidades en beneficio de los estudiantes. En este contexto, se enfatiza la importancia de emplear la gamificación como técnica de aprendizaje, especialmente diseñada

para desarrollar habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años que se encuentran en la etapa de Educación Inicial. La aplicación de enfoques lúdicos se presenta como una herramienta motivadora esencial para impulsar el proceso de aprendizaje de los estudiantes (p. 393).

En síntesis, el trabajo de Liberio aboga por la aplicación responsable de la gamificación y la integración de la tecnología en la educación inicial como medio para enfrentar los desafíos contemporáneos y mejorar el proceso de aprendizaje de los niños en sus primeros años de formación.

En segundo lugar, se toma la investigación de Pinilla (2019), a nivel Nacional basada en una “Estrategia de gamificación 6d como propuesta de desarrollo de habilidades viso-espaciales en niños en edad preescolar” la cual continua en esta misma línea de incluir métodos de estrategias de gamificación para el fortalecimiento de los aprendizajes.

La investigación de Pinilla se centra en los intereses y necesidades presentadas en niños en las habilidades viso – espaciales, en la cual el autor describe la importancia de la enseñanza y aprendizajes basados en los ambientes virtuales de aprendizaje, los cuales se encuentran disponibles 24/7 y se pueden emplear desde cualquier lugar, lo que permite un avance significativo en los aprendizajes de quien los emplea, teniendo en cuenta sus ritmos de aprendizaje (p. 11).

A través de lo expuesto, se evidencia la notable importancia de la gamificación en el proceso de adquisición de conocimientos durante la infancia, esto se debe a que esta metodología propone un enfoque innovador para la enseñanza de diversos aprendizajes, generando un interés genuino por parte de los niños. Este enfoque favorece la participación activa en las clases y suscita un mayor entusiasmo por el aprendizaje.

Por lo tanto, es crucial fomentar estrategias pedagógicas de este tipo en las aulas, manteniéndose alineadas con los planos de área y los currículos institucionales, esto permitirá escapar de la monotonía asociada con métodos de enseñanza tradicionales, los cuales, como se evidencia en investigaciones previas del mismo autor, tienden a generar aburrimiento escolar.

En tercer y último lugar, se da paso a nivel Local con la investigación titulada “Factores que influyen en la afectación de las dimensiones del desarrollo cognitiva – comunicativa de los niños de la IER. Barranquillita el municipio de Chigorodó” realizada por Restrepo y Echavarría (2022), en los primeros encuentros con un grupo de preescolar de 10 niños de 5 y 6 años, se observa que algunos tienen dificultades en actividades relacionadas con el desarrollo cognitivo-comunicativo. Estas dificultades incluyen falta de concentración, desinterés y comprensión limitada de los temas, afectando el logro de los objetivos de aprendizaje establecidos para estas dimensiones en tres períodos académicos (página 19).

En deducción, las dificultades observadas en el grupo preescolar subrayaron la necesidad de abordar de manera efectiva los desafíos en el desarrollo cognitivo-comunicativo. La atención a estas áreas podría haber tenido un efecto positivo a través de una estrategia gamificada como mediación pedagógica para el logro de los objetivos educativos establecidos para los niños de 5 y 6 años durante su período académico.

Una vez más se menciona cómo la gamificación hace parte fundamental de la estrategia pedagógica para favorecer las habilidades y la adquisición de conocimientos en la infancia. De este modo, se plantea que este trabajo investigativo basado en el fortalecimiento de las dimensiones cognitiva y comunicativa tiene la labor de intervenir en dicha problemática a través de una propuesta de gamificación que busque el fortalecimiento de los intereses y requerimientos de los menores en su proceso de aprendizaje.

A partir de la identificación de las dificultades en el grupo preescolar, es esencial contextualizar estas observaciones dentro de un marco conceptual que permita comprender y abordar de manera efectiva los desafíos en el desarrollo cognitivo-comunicativo de los niños.

---

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo cognitivo y comunicativo en la infancia constituye un eje central en la formación integral de los niños. La visión de Piaget (1980), en su teoría del desarrollo cognitivo, sobre las dimensiones cognitiva y comunicativa están estrechamente relacionadas, siendo el lenguaje la herramienta fundamental para la construcción del conocimiento y la comunicación efectiva. A medida que se desarrollan las capacidades cognitivas de los niños, también mejora su capacidad para comunicarse y expresarse de manera más efectiva. La interacción social y la exposición a diversas experiencias también contribuyen al desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños. En términos generales, el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños están estrechamente relacionados y se influyen mutuamente (pp. 1-8). El lenguaje actúa como un vehículo para la expresión de pensamientos y la construcción de conocimiento, mientras que las habilidades cognitivas facilitan una comunicación más compleja y efectiva. La interacción social y las experiencias enriquecedoras son componentes clave que contribuyen a este proceso integral de desarrollo.

La investigación se enfoca en la Institución Educativa Rural Barranquillita, ubicada en Chigorodó, Antioquia, la cual presenta desafíos particulares en las dimensiones cognitivas y comunicativas. La realidad de esta institución rural evidencia la escasa presencia de nuevas tecnologías en los procesos educativos, generando la necesidad imperante de incorporar estrategias innovadoras. La tesis de Pérez (2019), destaca que el desarrollo infantil es un proceso multidimensional e integral, donde las dimensiones cognitivas y comunicativas están interrelacionadas (p. 27). Esta perspectiva plantea la importancia de los primeros años de vida como base para el desarrollo y la construcción de conocimiento a lo largo del tiempo.

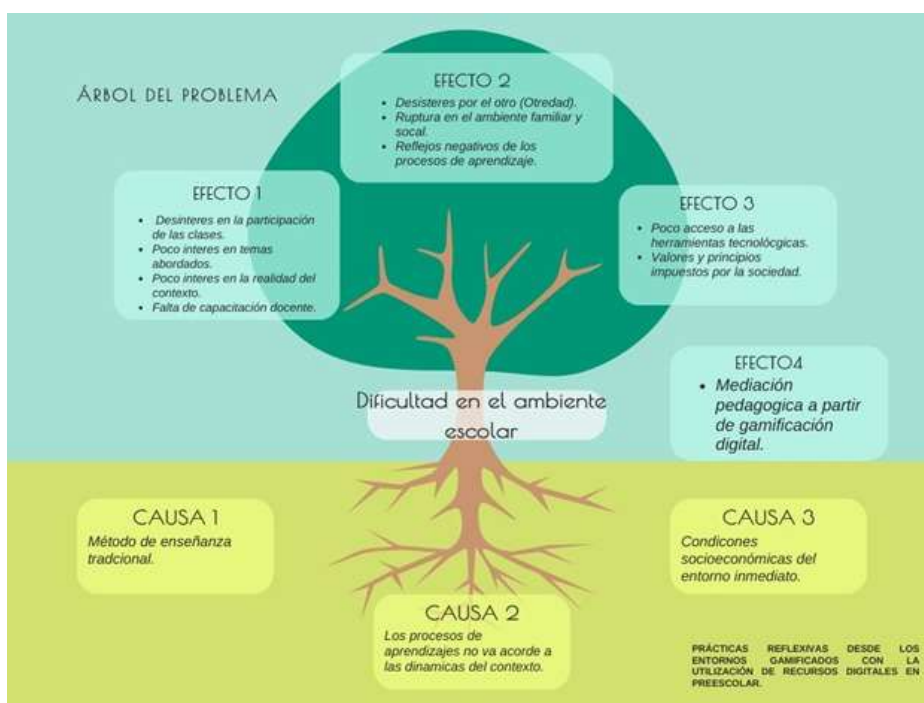
En este contexto, la propuesta pedagógica actual de la Institución Educativa Rural Barranquillita, centrada en la enseñanza tradicional, busca la inclusión de nuevas tecnologías y la

exploración de métodos pedagógicos que respondan a las características culturales y las necesidades del contexto educativo. Sin embargo, es crucial considerar un enfoque integral en la educación, como se destaca en los lineamientos curriculares preescolar, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), el niño se desarrolla en su totalidad. Su crecimiento abarca múltiples dimensiones, incluyendo lo socio afectivo, lo corporal, lo cognitivo, lo comunicativo, la ética, la estética y la espiritual. Cada una de estas dimensiones interactúa y determina el desarrollo y las actividades posibles del niño a lo largo de sus distintas etapas de crecimiento. Desde esta perspectiva integral, la evolución del niño no se limita a un solo aspecto, sino que se produce en múltiples dimensiones de manera simultánea, siendo interdependientes entre sí (2018, p.17). Por ende, es relevante tener en cuenta los lineamientos curriculares ya que el desarrollo del niño no se limita a una sola faceta, sino que ocurre de manera simultánea y con interdependencia entre las diferentes dimensiones a lo largo de sus distintas etapas de crecimiento.

Por tal razón, la Institución Educativa Rural Barranquillita en relación a la adquisición y el fortalecimiento de nuevos conocimientos para mejorar el desarrollo de las dimensiones cognitivas- comunicativas en niños de preescolar, los docentes de la Institución Educativa han hecho diagnósticos entorno a esta preocupación, por tanto, han explorado nuevos métodos de enseñanza viendo que las nuevas tecnologías pueden aportar a este proceso ya que, estas metodologías pueden ser un mediador para mejorar la problemática planteada en el diagnóstico que se hizo en la investigación realizada por Restrepo y Echavarría (2022), el cual consistió en identificar “Factores que influyen en la afectación de las dimensiones del desarrollo cognitiva – comunicativa de los niños de la IER. Barranquillita el municipio de Chigorodó” se logró evidenciar que, algunos de ellos presentan dificultades en la realización de actividades

correspondientes a las dimensiones del desarrollo cognitiva – comunicativa; evidenciándose poca concentración, cansancio y poca comprensión en las temáticas trabajadas; afectando el alcance de los aprendizajes establecidos en los planes de área para estas dos dimensiones del desarrollo en los tres periodos académicos establecidos desde la Institución (p.19). Para ahondar un poco más sobre la problemática se expone a continuación en la figura 1 el árbol del problema, donde se representan las causas y efectos que surgen como consecuencia de la problemática investigada.

**Figura 1.** Árbol del problema



*Nota.* Esta estructura, elaborada en 2023 por las investigadoras, permite visualizar de manera sistemática y ordenada las relaciones entre los factores subyacentes (causas) y los impactos resultantes (efectos) relacionados con la cuestión de investigación.

Para abordar estos desafíos, la Institución Educativa se propone explorar la integración de estrategias de gamificación digital como herramienta pedagógica mediadora.

La gamificación, según Deterding et al. (2011), implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la participación y motivación. La estrategia busca no solo enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino también contribuir al desarrollo equilibrado de habilidades cognitivas y comunicativas (pp.10-11). Según lo indicado anteriormente, la gamificación, entendida como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se presenta como una estrategia con el potencial de mejorar la participación y motivación en diversas situaciones. Esta aproximación no solo se centra en enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también busca contribuir al desarrollo equilibrado de habilidades cognitivas y comunicativas.

Por lo que, la propuesta de integrar la gamificación digital en la Institución Educativa Rural Barranquillita, busca no solo resolver la problemática identificada en las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños, sino también avanzar en la comprensión de cómo estas herramientas pueden transformar la educación en entornos rurales. La investigación no solo beneficia a la comunidad educativa directa, sino que también contribuye a futuras investigaciones sobre la integración de tecnologías en la educación infantil, promoviendo un modelo educativo más inclusivo y adaptado a las necesidades de las nuevas generaciones.

En concordancia con lo anterior, lleva a reflexionar sobre el trabajo titulado "Las fallas de la escuela tradicional: el aburrimiento escolar desde la mirada de las estudiantes del colegio el Carmen Teresiano" de Aguirre (2020), Este estudio pone de manifiesto una preocupación crítica en la educación actual, que no se limita a Colombia, sino que es un fenómeno global. La educación se encuentra en una situación crítica, donde se ha quedado estancada frente a las realidades que enfrentan las nuevas generaciones. La consecuencia más preocupante es que ha disminuido significativamente el interés de los jóvenes por el aprendizaje. Muchos estudiantes

ven la escuela como una obligación tediosa y necesaria solo para mejorar sus perspectivas futuras (p. 67). La investigación del autor subraya la necesidad de reevaluar enfoques pedagógicos y estrategias con el objetivo de revitalizar el interés de los estudiantes. La gamificación, al alinearse con esta perspectiva, emerge como una estrategia para abordar los desafíos actuales en el ámbito educativo.

La investigación se propone, entonces, como una oportunidad para transformar el quehacer docente y la práctica pedagógica en la institución. Para Jeanne et al. (2021), es responsabilidad de la Institución Educativa y del docente buscar herramientas y estrategias que motiven y promuevan en el individuo el aprendizaje autónomo y significativo, propendiendo así por una personalidad proactiva, donde el sujeto esté en capacidad de tomar la iniciativa y de explorar nuevos medios y métodos de adquisición de conocimientos que aporten de manera positiva a su proceso educativo (p. 22). A partir de lo expuesto, se hace necesario reflexionar sobre las prácticas docentes con relación a las metodologías que promueven la superación de las falencias presentadas en las dimensiones del desarrollo cognitivo-comunicativo, teniendo en cuenta las características del contexto en el que se encuentran, y buscando de esta manera alcanzar los aprendizajes propuestos en cada período académico. Adicionalmente, es crucial identificar cómo se transforma el rol del docente, especialmente en el uso de estrategias pedagógicas y didácticas innovadoras.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo los procesos de gamificación digital se articulan a las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia?

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se fundamenta en la necesidad imperante de abordar las dificultades identificadas en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia. La observación recurrente de signos de desinterés en la participación de las clases y poco interés en temas abordados, sugiere la atención de las estrategias educativas en métodos de enseñanza tradicional, lo cual ha sido respaldado por el diagnóstico realizado en la investigación de Restrepo y Echavarría (2022, p.19). El anterior diagnóstico, ha proporcionado una base sólida para comprender la situación actual, permitiéndole a la Institución Educativa diseñar estrategias específicas para enfrentar los desafíos detectados.

Este problema no es exclusivo de esta institución; es un fenómeno global que ha llevado a la disminución del interés de los jóvenes por el aprendizaje, como lo evidencia la investigación de Aguirre (2020, p.67). En este contexto, la introducción de estrategias pedagógicas innovadoras se presenta como una necesidad imprescindible. La gamificación digital, definida por Deterding et al. (2011), como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos (pp. 10-11). Esta estrategia surge como una posible mediación pedagógica para enfrentar la brecha existente entre los métodos educativos tradicionales y las expectativas de los estudiantes en consonancia con las tendencias e intereses contemporáneos.

La relevancia de este problema se destaca en el hecho de que afecta directamente el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños en sus primeros años de educación. Estos años son cruciales, según la perspectiva de Pérez (2019), ya que sientan las bases para el desarrollo y la construcción de conocimiento a lo largo del tiempo (p.27). Reconocer y atender eficazmente este problema no solo impacta en el presente desarrollo de los niños, sino que también sienta las bases para un futuro académico sólido y exitoso. La inversión en estimulación y participación

durante esta etapa se presenta como una estrategia clave para garantizar un progreso educativo continuo y un desarrollo integral a lo largo de la trayectoria académica de los estudiantes.

Para comprender y analizar cómo la gamificación digital puede ser implementada para mejorar la participación y el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita. La investigación contribuirá al conocimiento existente al proporcionar evidencia de como la gamificación se desarrolla en un contexto específico, abordando así métodos y estrategias que se puedan explorar en entornos rurales con limitaciones tecnológicas.

Se espera que la implementación de la gamificación digital no solo mejore el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también revitalice su interés por el aprendizaje. Esto podría tener aplicaciones prácticas al transformar las prácticas pedagógicas en la institución y servir como modelo para otras escuelas rurales que enfrentan desafíos similares.

La educación inclusiva y de calidad es un objetivo global, como señala el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2023). Lo que se requiere es una educación inclusiva y de calidad independientemente de si es zona urbana o rural, que permita eliminar todos los mitos y barreras posibles existentes en la educación y se centre en atender a las necesidades e intereses de la población, tomando la educación como uno de los motores más poderosos para combatir la pobreza, disminuyendo la deserción escolar e incrementando el ingreso a la misma en pro de garantizar el desarrollo sostenible, asegurándose que todos los niños completen su educación primaria y secundaria gratuita para el 2030 (párr. 2-3). De acuerdo a lo anterior, las instituciones educativas tienen el deber de capacitar constantemente a los docentes, quienes son los principales portadores de conocimiento y mediadores de aprendizaje en las instituciones. Estas capacitaciones permiten a los docentes mirar la educación desde otra perspectiva, estimulándolos

a usar y crear nuevos métodos de transmisión del conocimiento a sus estudiantes. Esto conlleva a que los docentes investiguen, indaguen y reflexionen sobre su quehacer, y promueve que los estudiantes se vuelvan más autónomos, reflexivos, críticos y analíticos sobre los procesos que el docente lleva a cabo en el aula.

Un proceso de enseñanza efectiva en el aula fomenta la comprensión y la aplicación práctica de los conocimientos, generando en los estudiantes motivación, interés, autoaprendizaje y mejorando sus habilidades para la vida.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos docentes, los logros que deben alcanzarse en cada período no siempre se cumplen en su totalidad. Esto crea un contraste desfavorable en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y puede tener consecuencias a lo largo de su educación, ya que el grado preescolar se concibió específicamente para asegurar la preparación necesaria durante su etapa escolar. Es importante tener en cuenta que este grado no implica una repetición; los estudiantes avanzan automáticamente al siguiente nivel, lo que significa que muchos de ellos avanzan con lagunas significativas en su conocimiento. A veces, las familias intentan llenar estos vacíos por su cuenta, motivadas por la preocupación, pero lo hacen sin un enfoque pedagógico sólido, lo que puede resultar en confusión y resistencia al aprendizaje.

Por lo anterior, el paso a seguir es identificar cómo los procesos de gamificación digital se articulan a las dimensiones cognitivas – comunicativas y a partir de allí reflexionar sobre las prácticas de estrategias pedagógicas que puedan aportar para el mejoramiento del plan de estudio y correlacionarlas con lo establecido en los Derechos Básicos de aprendizaje (DBA) (2016).

Es importante mencionar que se debe retroalimentar en los niños y sus familias los aprendizajes adquiridos, con el fin de potenciar y realizar seguimiento a su progreso en los temas establecidos en cada periodo. Para ello se hace mención al artículo del Ministerio de Educación

de Perú, (2020), según el cual, la retroalimentación implica regresar al individuo lo concerniente a sus logros y progresos de acuerdo con los criterios evaluados. La eficacia de ésta radica en que los estudiantes tengan claro qué deben saber y bajo qué criterios van a ser evaluados. (párr. 1). Esta práctica no solo fomenta un mayor entendimiento de los objetivos educativos, sino que también facilita un ambiente propicio para el crecimiento continuo y el éxito académico.

Por lo tanto, la viabilidad del proyecto se basa en la colaboración con la Institución Educativa Rural Barranquillita y el acceso a recursos mínimos necesarios para implementar la gamificación digital.

En conclusión, esta investigación sobre la gamificación digital para mediar las dimensiones cognitiva y comunicativa en la educación preescolar en contextos rurales, no solo aborda un problema actual y significativo en la Institución Educativa Rural Barranquillita, sino que también contribuye al avance del conocimiento en el campo educativo. Se espera que los resultados no solo beneficien a esta comunidad específica, sino que también sientan las bases para futuras investigaciones y promuevan un enfoque más inclusivo y adaptado a las necesidades cambiantes de la educación en entornos rurales.

## OBJETIVOS

Para una organización más clara y efectiva, se presenta a continuación el objetivo general y los objetivos específicos que delinear el propósito de la investigación.

#### Objetivo general

Analizar la articulación de los procesos de gamificación digital con las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia.

#### *Objetivos específicos*

Caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños del grado preescolar.

Identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar.

Describir las relaciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños.

### MARCO TEÓRICO

Para organizar la exposición de la perspectiva teórica, se seguirá una estructura que considere dos niveles de procesos de aprendizaje: las dimensiones del aprendizaje en la primera infancia y el aprendizaje a través del juego. Cada uno de estos niveles revela diversos subniveles que son fundamentales para comprender cómo se sustenta la investigación y cuáles son los procesos que la configuran. A continuación, se presenta la organización detallada.

*Procesos de aprendizaje. definición de características del aprendizaje, cognición – comunicación*

Los procesos de aprendizaje son la forma en que los seres humanos adquieren conocimientos mediante funciones cognitivas, sociales y culturales. La exploración y análisis de las teorías de Piaget y Vygotsky son fundamentales para comprender estos procesos, ya que ofrecen aspectos significativos para la investigación en el estudio del aprendizaje.

La investigación destaca la relevancia de identificar los aportes de varios autores a los procesos de aprendizaje a lo largo del ciclo vital, centrándose en la teoría de Jean Piaget presentada por Inhelder, Sinclair y Bovet (1996). Piaget propone tres fases clave: dimensión biológica, interacción sujeto-medio y constructivismo psicogenético. En la primera, destaca la asimilación y acomodación como procesos cruciales para el desarrollo cognitivo. En la etapa de interacción sujeto-medio, resalta la adaptación constante de esquemas mentales. En el constructivismo psicogenético, subraya la importancia de la interacción activa con el entorno para forjar el desarrollo cognitivo, potenciando las habilidades innatas del niño (pp. 20-27).

Desde una perspectiva pedagógica, las fases propuestas por Piaget y las características cognitivas únicas de los individuos, especialmente en la infancia, resaltan la importancia de reconocer y fomentar los procesos de asimilación y acomodación en el aprendizaje. Durante la

etapa preescolar, los niños actúan como exploradores activos, enfrentándose a situaciones nuevas o relacionadas con conocimientos existentes. A través de un proceso continuo de asimilación y acomodación, los niños transforman y adaptan su comprensión del mundo, lo que contribuye a un desarrollo cognitivo gradual.

Desde esta perspectiva, los educadores pueden diseñar ambientes de aprendizaje que estimulen la exploración activa, proporcionando oportunidades para que los niños asimilen nueva información y acomoden sus esquemas mentales. Se fomenta así un enfoque educativo que se alinea con el desarrollo cognitivo natural, permitiendo a los niños construir activamente su comprensión del entorno. Además, se subraya la importancia de ajustar las estrategias pedagógicas de acuerdo con las diferentes fases del desarrollo cognitivo, reconociendo que los procesos de asimilación y acomodación son fundamentales para el progreso educativo en cada etapa.

La investigación destaca la importancia de adentrarse en las etapas del desarrollo propuestas por Piaget, apoyándose en Linares (2007-2008), Piaget se destacó por su enfoque en las etapas del desarrollo infantil, centrándose particularmente en la etapa preoperacional, conocida como "El niño intuitivo". Durante esta fase, los niños utilizan procesos de asimilación y acomodación para adaptarse a su entorno, explorando la escritura, la lectura y el juego simbólico. El juego simbólico en esta etapa juega un papel crucial, impactando positivamente en el desarrollo del lenguaje, habilidades cognitivas, creatividad, imaginación y habilidades sociales. La representación gráfica, especialmente a través de dibujos, evidencia un notable progreso cognitivo y creativo, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades de escritura (p. 4).

La investigación de Piaget, centrada en la etapa preoperacional, establece una sólida base para comprender el proceso de aprendizaje a lo largo del ciclo vital. En esta fase, el autor resalta

la importancia de la interacción activa del niño con su entorno, destacando los procesos de asimilación y acomodación como elementos cruciales en la construcción del conocimiento.

La interacción activa se presenta como un principio fundamental en la teoría de Piaget. El niño no es un mero receptor de información, sino un participante activo que constantemente se relaciona con su entorno. La asimilación, donde el niño incorpora nueva información a sus estructuras cognitivas existentes, y la acomodación, que implica la modificación de esas estructuras para adaptarse a nuevas experiencias, ilustran la naturaleza dinámica y adaptativa del proceso cognitivo.

En este contexto, el juego simbólico emerge como un componente esencial en el desarrollo infantil. Durante la etapa preoperacional, los niños participan activamente en el juego simbólico, explorando roles y situaciones imaginarias. Este tipo de juego no solo es recreativo, sino que también desencadena procesos cognitivos y sociales cruciales. Facilita el desarrollo del lenguaje, promueve habilidades cognitivas al fomentar la resolución de problemas imaginarios y contribuye a la creatividad y la imaginación al permitir a los niños expresarse simbólicamente.

Otro aspecto destacado por Piaget es la representación gráfica, especialmente a través de dibujos. El autor observa que, al plasmar sus ideas en papel, los niños están demostrando un desarrollo cognitivo significativo. Este proceso no solo fortalece las habilidades motoras finas, sino que también evidencia la comprensión conceptual del niño sobre el mundo que le rodea. La capacidad de representar visualmente sus pensamientos contribuye al enriquecimiento de las habilidades de escritura, ya que implica una comprensión más profunda de la conexión entre el lenguaje verbal y las representaciones visuales.

Teniendo en cuenta lo anterior, la perspectiva pedagógica de Piaget nos enseña que la interacción activa, la adaptación constante, el juego simbólico y la expresión gráfica son

elementos fundamentales para el desarrollo cognitivo y creativo de los niños. Al comprender y aplicar estos principios, los educadores pueden fomentar un entorno de aprendizaje enriquecedor que apoye el crecimiento integral de los niños a lo largo de su trayectoria educativa teniendo en cuenta las nuevas tendencias tecnológicas y sus intereses. Dentro de estas tendencias, se hace mención de la gamificación digital como proceso formativo, el cual se ha venido descubriendo como una nueva estrategia educativa para captar la atención de los niños en el aprendizaje.

Para profundizar más en la gamificación digital, es necesario adaptarla a las características de la etapa preoperacional, aprovechando la exploración, el juego simbólico y el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 6 años. Según Liberio (2019), la gamificación es una metodología educativa que utiliza juegos para mejorar el proceso de aprendizaje. En un contexto globalizado, mejorar la práctica docente es crucial (p. 1). Este documento aborda la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en el nivel de Educación Inicial para cultivar habilidades cognitivas en niños de preescolar. Se destaca que la gamificación digital puede estimular habilidades específicas, como la memoria, la atención y la resolución de problemas simples. Los juegos pueden ofrecer desafíos graduales que fomentan el pensamiento lógico y la toma de decisiones.

Dada la importancia de la comunicación en la etapa preescolar, se propone que los juegos digitales incorporen elementos que promueven el lenguaje y la interacción verbal, como instrucciones habladas o funciones de juego colaborativo. Considerando el énfasis en el juego simbólico, se sugiere que los juegos digitales incluyan elementos simbólicos que permitan a los niños expresar su creatividad e imaginación, estimulando la narración de cuentos y la representación simbólica.

La gamificación digital, según Liberio (2019), puede incluir sistemas de comentarios y recompensas diseñados para motivar a los niños, proporcionando retroalimentación positiva y recompensas visuales o auditivas que refuercen el progreso y los logros (p.396). Es así que la gamificación digital se presenta como una herramienta versátil para potenciar el desarrollo cognitivo y creativo en la primera infancia, que aprovechan la etapa preoperacional propuesta por Piaget.

Dado que la etapa preoperacional se caracteriza por la exploración, el juego simbólico y el desarrollo cognitivo, los procesos de gamificación digital pueden adaptarse para coincidir con las capacidades y preferencias de los niños en esta etapa. Los elementos lúdicos y visuales de la gamificación pueden resonar particularmente bien con su forma de aprender.

En última instancia, los procesos de gamificación digital pueden articularse a las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños de preescolar mediante la adaptación cuidadosa a la etapa preoperacional, el estímulo de habilidades cognitivas específicas, la promoción del lenguaje y la comunicación, la integración de elementos simbólicos, el uso de comentarios y recompensas, y la consideración de la accesibilidad y la seguridad.

Para ampliar un poco más sobre los procesos de aprendizaje, se suma la teoría de Vygotsky sobre el andamiaje, a continuación, se describen las apreciaciones del autor con relación a esta.

Vygotsky en su teoría de desarrollo sociocultural por Carrera y Mazzarella (2001), incluye cuatro fases: filogenético, histórico sociocultural, ontogenético y microgenético. Estas fases abordan la evolución humana, la interacción social, la relación entre el desarrollo individual y cultural, y los procesos concretos de desarrollo en niños (p. 42).

El autor destaca que, al comenzar la etapa escolar, los niños ya poseen concepciones previas, lo que hace que el aprendizaje sea más interno en los primeros años de vida. Vygotsky presenta niveles progresivos o zonas de desarrollo, como la Zona de desarrollo Real, Potencial y Próximo, que guían el proceso de maduración durante la práctica de aprendizajes.

Vygotsky destaca que, al iniciar la etapa escolar, los niños ya tienen concepciones previas, lo que internaliza el aprendizaje en los primeros años de vida. Introduce las Zonas de Desarrollo Real, Potencial y Próximo, guiando la maduración mediante procesos autónomos y aprendizaje guiado. En la Zona de Desarrollo Real, los niños aplican procesos autónomos y conocimientos previos, mientras que, en la Zona de Desarrollo Potencial, con apoyo adulto, se fortalecen conocimientos para que los niños se vuelvan independientes, por su parte la Zona de Desarrollo Próximo representa una maduración mental en proceso, perfeccionando el aprendizaje hacia procesos cognitivos más amplios. Vygotsky resalta la importancia de las interacciones sociales y la "ley genética general", indicando que más interacciones con mediadores del aprendizaje llevan a aprendizajes significativos y potencian habilidades comunicativas y cognitivas (p. 43).

En este punto se puede decir que lo propuesto por Vygotsky en su teoría, da cuenta de cómo la población objeto de la cual hace referencia la investigación, poseen conceptos simples o conocimientos previo a situaciones que vivencian en su entorno familiar y cultural, en este caso lo relacionado con el uso de herramientas de gamificación digital.

Metacognición.

Teniendo en cuenta la descripción de las teorías de Piaget y Vygotsky como eje de estos procesos de aprendizaje en las personas, se da paso a especificar cómo se comprende la metacognición, debido a que no se puede establecer un discurso de aprendizaje sin tener en cuenta esta expresión, puesto que son base fundamental de todos los procesos de aprendizaje del ser humano, para ello entonces se cita a Allueva (2002), en su trabajo *Conceptos básicos sobre metacognición*.

Para Allueva (2002), el concepto que considera adecuado para definir lo que es metacognición según sus estudios realizados, se determina en la capacidad que posee las personas en obtener el conocimiento y regularlos a través de estrategias que han logrado identificar para alcanzar las habilidades meta cognitivas, lo denomina “conocimiento y regulación” (p. 71).

Este enfoque destaca la importancia de no solo adquirir información, sino también de cultivar habilidades metacognitivas, como la autorregulación del proceso de aprendizaje. En el ámbito educativo, esto implica que los educadores deben fomentar la reflexión activa en los estudiantes, promoviendo la conciencia de sus propios procesos cognitivos y proporcionando oportunidades para desarrollar habilidades como la planificación y la evaluación continua. Integrar la metacognición en la enseñanza no solo mejora la adquisición de conocimientos, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y situaciones de aprendizaje más complejas en el futuro, contribuyendo así al desarrollo de una cultura de aprendizaje profundo y significativo en el aula.

Por consiguiente, desde los procesos metacognitivos y las teorías de Piaget y Vygotsky, se logra comprender cómo estos procesos se evidencian en los niños de preescolar, teniendo en cuenta que ellos atraviesan por distintas etapas previas a las que se encuentran en el momento,

que les han generado el inicio de la construcción de sus propios aprendizajes y las formas de adquirirlos.

#### Evaluación del aprendizaje.

A raíz de lo anterior, surge la necesidad de identificar como se proponen los procesos de evaluación en el aprendizaje de los estudiantes, para ello entonces se establece un subnivel que dé cuenta de cómo se llevan a cabo en preescolar, teniendo en cuenta que se encuentran iniciando su proceso de formación y la evaluación de aprendizaje, se debe tener en cuenta la edad, las capacidades individuales y lo determinado desde los lineamientos para preescolar.

Para el Ministerio de Educación Nacional, en su Decreto 1290 (2009), La evaluación del aprendizaje se presenta como un elemento intrínseco al proceso educativo, estrechamente vinculado al Proyecto Educativo Institucional (PEI). La implementación de un Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE) es esencial, según el Ministerio de Educación Nacional, para supervisar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El Decreto 1290 (2009) destaca la participación de toda la comunidad educativa en la construcción de la evaluación. Las instituciones tienen autonomía para elegir escalas valorativas, pero deben respetar los desempeños establecidos nacionalmente: Superior, Alto, Básico y Bajo, siendo este último indicativo de que el estudiante ha reprobado (pp. 33-38).

Finalmente, la evaluación del aprendizaje se integra al enfoque educativo a través del PEI y el SIEE. La autonomía institucional coexiste con estándares nacionales que garantizan la coherencia y calidad del proceso educativo, buscando no solo medir conocimientos, sino también asegurar una evaluación significativa y comparable a nivel nacional.

Ahora bien, en este apartado se conoce sobre cómo se llevan a cabo la evaluación de los aprendizajes en preescolar, para ello se toma como referencia las normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar, El Decreto 2247 (1997), en su artículo 10, establece que las instituciones educativas tienen la responsabilidad de implementar estrategias cualitativas para evaluar los procesos de aprendizaje de los niños. Los resultados de estas evaluaciones deben presentarse de manera narrativa y detallada, proporcionando información sobre los avances o dificultades de los niños en relación con sus aprendizajes, así como sugerencias para intervenir y mejorar estos procesos (párr. 2).

Teniendo en cuenta lo expuesto en el anterior decreto, este destaca la importancia de estrategias cualitativas de evaluación en instituciones educativas para comprender a fondo los procesos de aprendizaje de los niños. Al requerir la presentación narrativa y detallada de resultados, el enfoque va más allá de simples calificaciones, brindando una visión completa del progreso académico, social y emocional de los estudiantes. Esta metodología no solo cumple con requisitos administrativos, sino que también fomenta la colaboración entre educadores, padres y estudiantes al ofrecer sugerencias específicas para intervenir y mejorar. Es así como este decreto promueve un compromiso pedagógico que valora la diversidad y busca el desarrollo integral de cada estudiante.

Dificultades del aprendizaje: habilidades y el ambiente en qué se desarrolla el aprendizaje.

Una vez que se ha planteado las características de los aprendizajes según autores, como se producen los procesos metacognitivos y como se evalúa los aprendizajes de los niños en preescolar, se hace necesario plantear como es concebida y desarrollada la inclusión en las dificultades de aprendizaje de los estudiantes dentro de las instituciones educativas, para ello entonces se da paso a este apartado con los que define el Ministerio de Educación Nacional, en su Decreto 1421 (2017), establece un enfoque educativo continuo para reconocer y atender la diversidad de características y necesidades de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, promoviendo un ambiente inclusivo sin discriminación y con apoyos razonables. En cuanto a su implementación en las aulas, se destacan dos conceptos clave: el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y el Plan Individual de Acuerdo con Ajustes Razonables (PIAR). El DUA aborda métodos, recursos y evaluaciones que permiten un diseño curricular armonioso, adaptándose a las individualidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, el PIAR se enfoca en estrategias específicas adaptadas a situaciones particulares, proporcionando actividades diseñadas para estudiantes con necesidades específicas (pp. 5-6).

Teniendo en cuenta lo propuesto en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad se establece que, las dificultades de aprendizaje es un proceso del cual se cuenta con apoyo por dos conceptos que aportan directa e indirectamente a esas características individuales de los estudiantes y que de gran manera este trabajo investigativo pretende aportar estos procesos para que la enseñanza y el aprendizaje sean favorables.

Todo lo anterior, conlleva a fomentar desde los ambientes educativos, espacios de aprendizajes con fines interactivos, donde los niños de preescolar conquisten de forma integral

las dimensiones del desarrollo de forma armoniosa y potencien sus habilidades, teniendo en cuenta el uso de las nuevas tendencias pedagógicas.

Por lo tanto, es posible que los niños interactúen en entornos gamificados digitales desde su ámbito escolar y familiar en pro de retroalimentar los conocimientos y fortalecerlos desde un encuentro sincrónico o asincrónico, donde guiados por su profesor puedan establecer espacios de aprendizaje dentro de la institución y en casa, con el fin de mejorar los aprendizajes establecidos en las dimensiones del desarrollo y logren adquirir nuevos conocimientos.

Principios pedagógicos y metodológicos desde varias corrientes pedagógicas.

Los principios pedagógicos y metodológicos en la educación pueden variar según diferentes corrientes pedagógicas o enfoques educativos. A continuación, se presentan algunos principios clave desde varias perspectivas pedagógicas:

El conductismo es una teoría del aprendizaje que se enfoca en el estudio del comportamiento observable y medible de los individuos. Esta teoría sostiene que el comportamiento humano es el resultado de estímulos del entorno y respuestas a esos estímulos. El conductismo se ha desarrollado y evolucionado a lo largo del tiempo, y ha influido significativamente en la psicología y la educación.

Uno de los principales exponentes del conductismo fue John B. Watson, quien en 1913 publicó un artículo titulado "La psicología tal como la ve el conductista", el cual fue traducido por Gondra en 1990, en este artículo, Watson abogó por un cambio en la psicología, proponiendo el conductismo, un enfoque que se centra en el estudio del comportamiento observable en lugar de la mente y la conciencia. Argumentó que la conducta humana se comprende mejor observando las respuestas a estímulos específicos, lo que lleva a la predicción y control de la

conducta a través de la observación de influencias externas. A pesar de controversias, el conductismo ha dejado una influencia duradera en la psicología, influyendo en el desarrollo de otras corrientes de pensamiento en el campo (p. 2).

El enfoque conductista propuesto por Watson marca un cambio significativo en la psicología, abogando por estudiar el comportamiento observable en lugar de aspectos más abstractos como la mente y la conciencia. Desde una perspectiva pedagógica, este cambio ofrece beneficios claros al centrarse en lo concreto y medible, facilitando la observación y comprensión de la conducta humana.

Watson destaca que al comprender cómo las personas responden a estímulos específicos, podemos prever y controlar su comportamiento. Este enfoque, que busca la influencia externa en la conducta, tiene implicaciones importantes para la pedagogía al subrayar la importancia de crear ambientes de aprendizaje estimulantes y diseñar estímulos efectivos para facilitar el desarrollo y el control de conductas deseadas.

Por otra parte, para abordar los principios metodológicos y pedagógicos con relación al constructivismo y socio constructivista se presentan dos autores, con ellos se toman pequeños apartados de sus trabajos para llevar a cabo este constructo que dé cuenta del impacto que presenta en la educación.

Para Jean Piaget, en su libro "La psicología de la inteligencia" (1999), hace referencia a que el conocimiento no se limita a ser una mera reproducción pasiva del entorno externo, sino que se forma de manera activa y constante a través de la interacción y la experiencia, influido por la acción del individuo (p.14). Así pues, el conocimiento no se limita a ser una reproducción pasiva del entorno externo, sino que se construye activamente a través de la interacción y la experiencia, influenciado por la acción del individuo. Esta idea resalta la importancia de diseñar

experiencias de aprendizaje significativas que permitan a los estudiantes participar activamente en la construcción de su propio conocimiento. La pedagogía constructivista, derivada de estas ideas, aboga por actividades que desafíen a los estudiantes a explorar y descubrir conceptos por sí mismos, fomentando un aprendizaje más profundo y duradero. El énfasis en la acción individual también destaca la necesidad de adaptar los métodos pedagógicos para abordar la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, promoviendo así el desarrollo intelectual, la autonomía y el interés por aprender.

Por su parte Lev Vygotsky, también se centra en una corriente constructivista, es así pues que en su libro "Pensamiento y lenguaje" (1995), reafirma esta idea al expresar que aquello que un niño puede realizar con asistencia hoy, lo logrará por sí solo en el futuro. El aprendizaje y el desarrollo están intrínsecamente entrelazados y no pueden ser desvinculados como procesos (p. 68). Esta perspectiva pedagógica enfatiza la importancia de entornos colaborativos que fomenten la interacción social y el apoyo entre estudiantes. La asistencia social no solo facilita el aprendizaje inmediato, sino que también influye en el desarrollo a largo plazo, promoviendo la internalización de conocimientos y habilidades. Por consiguiente, Vygotsky aboga por un enfoque educativo que reconozca la centralidad de la interacción social en el proceso de aprendizaje y su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes.

Una vez más, Piaget y Vygotsky nos confirman que los principios metodológicos se fundamentan en el constructivismo desde sus pensamientos, destacando la importancia de la experimentación del niño con su entorno y el uso de herramientas mediadoras que facilitan el aprendizaje.

Lineamientos curriculares en preescolar y dimensiones de desarrollo del niño en preescolar.

En este apartado, se recopila algunos fragmentos relacionados a las dos dimensiones del desarrollo infantil a las cuales hace referencia la investigación; para ello entonces se da paso a lo expuesto en los lineamientos curriculares de preescolar establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2018), donde se hace mención que el niño se desarrolla de manera natural e integral y sus procesos de aprendizaje se realizan a partir de siete dimensiones de desarrollo, entre ellas se encuentran las dimensiones cognitiva y comunicativa (p. 17). En cada una de estas dimensiones se establecen indicadores para que los niños los desarrollen dentro de las dinámicas escolares.

Con base a lo expuesto por el Ministerio de Educación (2018), la dimensión cognitiva se destaca por la presencia de procesos simbólicos, representaciones concretas y pictóricas que los niños adquieren desde su entorno inmediato. El lenguaje desempeña un papel fundamental en estos procesos ya que, a través de él, las representaciones adquieren relevancia en la concepción de lo construido por los niños. Además, la dimensión comunicativa se manifiesta para respaldar los procesos cognitivos, permitiendo a los niños expresar ideas, sentimientos y percepciones en relación con su entorno. Esta dimensión se vuelve más compleja a medida que se incorporan los procesos de escritura, facilitando una comunicación más avanzada y reflexiva (pp. 19-20).

Teniendo en cuenta lo anterior, se ve la necesidad de considerar todos estos procesos de desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños durante la investigación, debido a que son el punto de partida para identificar cuáles son las habilidades y oportunidades con relación a estas

dos dimensiones del desarrollo y de allí la importancia de prever e intervenir para garantizar un adecuado desarrollo y alcance de los aprendizajes.

#### Derechos Básicos de Aprendizaje en preescolar.

Otro aspecto que se considera importante desde lo que propone el Ministerio de educación, son los Derechos Básicos de Aprendizajes (2016), en estos se evidencian experiencias basadas en las interacciones que tienen los niños en su entorno familiar, escolar y social en la cual, las cuatro actividades rectoras (El juego, la exploración del medio, la literatura y el arte) juegan un papel importante para que estos procesos se alcancen de forma armoniosa (p. 5). Por esta razón es indispensable la interacción constante de los niños de preescolar en el alcance de los aprendizajes, a través de actividades que generen disfrute y acercamiento al conocimiento literario en todas sus formas, siempre con una intención pedagógica y acompañamiento permanente por parte del docente, con el fin de que los Derechos Básicos de Aprendizajes sean alcanzado en ellos de forma armoniosa, prevaleciendo siempre los interés y necesidades de los niños.

A continuación, se presentan algunas de las competencias que se espera que los niños de preescolar adquieran según los Derechos Básicos de Aprendizaje en Colombia, el currículo abarca diversas áreas del desarrollo infantil. En comunicación y lenguaje, se enfoca en el desarrollo del lenguaje oral y comprensión narrativa. Pensamiento matemático incluye reconocimiento numérico y resolución de problemas. La exploración del entorno aborda observación de elementos naturales y participación en actividades científicas. Expresión artística promueve la creatividad a través de pintura y dibujo. Desarrollo socioemocional se centra en relaciones, habilidades sociales y reconocimiento emocional, mientras que la motricidad y

desarrollo físico se trabajan mediante habilidades motoras y actividades físicas, y la identidad y autonomía se fomentan a través del desarrollo de la identidad personal y autonomía en actividades diarias, además del respeto por la diversidad (pp. 8-9).

Estas competencias representan una base sólida para el desarrollo de los niños en el nivel preescolar y se centran en aspectos clave como el lenguaje, las habilidades matemáticas, la exploración del entorno, la creatividad, las habilidades sociales y emocionales, y el desarrollo físico. Los DBA proporcionan una guía importante para la planificación educativa y la evaluación en el nivel preescolar en Colombia.

#### El aprendizaje a través del juego

El aprendizaje a través del juego puede tener lugar en una variedad de entornos, desde el aula tradicional hasta la educación en línea. Los educadores y diseñadores de juegos continúan desarrollando nuevas y emocionantes formas de integrar el juego en la educación para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En el proceso educativo, existen dos perspectivas fundamentales para abordar el aprendizaje: el aprendizaje desde el conocimiento y el aprendizaje desde lo procedimental. Cada uno de estos enfoques tiene su propio propósito y orientación específica.

Jerome Bruner, destacado psicólogo y pedagogo, ha influido significativamente en la teoría del aprendizaje, especialmente en el enfoque procedimental, según Guilar (2009). Bruner postula que los individuos no son simples receptores de información, sino agentes activos en la construcción de su conocimiento. La educación, según él, implica reestructuración y transformación de la experiencia. Su teoría constructivista subraya la importancia de presentar información de manera significativa y conectada con las experiencias previas de los estudiantes.

Este enfoque se alinea con su concepto de la "espiral curricular", donde los conceptos se presentan gradualmente y se profundizan a medida que los estudiantes avanzan en su aprendizaje (p. 237).

En otras palabras, el aprendizaje desde lo procedimental se basa cuando las personas se enfrentan a nueva información o experiencias que no encajan con su conocimiento previo, experimentan un desequilibrio cognitivo que los motiva a adaptarse y construir nuevas estructuras mentales. Este proceso de equilibrar y reorganizar el conocimiento es fundamental para el aprendizaje significativo.

Otro autor fundamental en el estudio del aprendizaje desde el conocimiento es Jean Piaget, citado por Inhelder, Sinclair y Bovet (1996), desarrolló la teoría del desarrollo cognitivo, que sostiene que los individuos construyen activamente sus propias estructuras cognitivas a medida que interactúan con su entorno. Según Piaget, el aprendizaje es un proceso de adaptación en el que los individuos buscan un equilibrio cognitivo entre sus esquemas existentes y las nuevas experiencias (pp. 20-21).

Lo anterior, sostiene que los individuos construyen activamente sus estructuras cognitivas a medida que interactúan con su entorno, esto resalta la importancia de proporcionar experiencias de aprendizaje que involucren a los estudiantes en la construcción activa de su conocimiento. Según Piaget, el aprendizaje es un proceso de adaptación donde los individuos buscan un equilibrio cognitivo entre sus esquemas existentes y nuevas experiencias. Esto sugiere la necesidad de diseñar actividades educativas que estimulen la reflexión y la resolución de problemas, fomentando la construcción activa del conocimiento en entornos educativos dinámicos y desafiantes. Es así que, la teoría destaca la importancia de una interacción equilibrada entre el individuo y su entorno, guiando a los educadores hacia enfoques

pedagógicos que promuevan la participación activa, la reflexión y la adaptación continua del conocimiento.

#### Neuroeducación aplicadas a las Tic.

En la era digital en la que vivimos, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado radicalmente la forma en que accedemos a la información, nos comunicamos y, por supuesto, aprendemos. Estas tecnologías han tenido un impacto significativo en la educación, abriendo un mundo de posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, su influencia no se limita a la mera utilización de dispositivos electrónicos en el aula; va mucho más allá, penetrando en la propia estructura y naturaleza del proceso de aprendizaje.

Para fundamentar la investigación y las reflexiones, se abordaron dos textos clave que arrojan luz sobre la relación entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la neuroeducación. Para iniciar, es crucial comprender en primer lugar qué se entiende por neuroeducación y, posteriormente, explorar el concepto de las TIC y cómo estas dos dimensiones se conciben como una entidad integral en el ámbito educativo.

Según Mora (2013), en su libro “Neuroeducación solo se puede aprender aquello que se ama”, determina que la neuroeducación representa una nueva perspectiva en la enseñanza que se basa en los principios del funcionamiento cerebral. Esta visión ha surgido en el contexto de la revolución cultural conocida como neurocultura. La neuroeducación implica aprovechar los conocimientos sobre cómo el cerebro trabaja, combinándolos con la psicología, la sociología y la medicina, con el propósito de mejorar tanto los procesos de aprendizaje y retención de los estudiantes como las habilidades de enseñanza de los docentes (p.15).

En esta cita, Mora subraya que la neuroeducación se rige como una perspectiva innovadora que se apoya en el entendimiento del funcionamiento cerebral y que surge en un contexto más amplio de cambio cultural llamado neurocultura. Esta disciplina busca beneficiarse de los conocimientos interdisciplinarios para mejorar tanto la educación de los estudiantes como las prácticas pedagógicas de los educadores.

Así mismo, Mora destaca el objetivo de la neuroeducación de identificar procesos cerebrales que impactan el aprendizaje y la memoria. Esta disciplina, aún en desarrollo, se basa en la colaboración entre la psicología y la neurociencia cognitiva. Busca aplicar conocimientos sobre procesos cerebrales relacionados con emociones, curiosidad y atención al entorno educativo. Se centra en comprender cómo estos procesos desencadenan el aprendizaje y la memoria, con el propósito de aplicar eficazmente estos conocimientos en estudiantes y docentes. Mora sugiere que reconocer los cambios sinápticos como consecuencia de la enseñanza puede transformar la perspectiva de los educadores, generando una nueva actitud que requerirá una formación y programas educativos innovadores para adaptarse a la realidad escolar (pp. 16-17).

La neuroeducación no solo representa un enfoque novedoso para la enseñanza que tiene como objetivo potenciar y mejorar las habilidades y talentos de los estudiantes, sino que también desempeña un papel fundamental en la detección de deficiencias en los niños en el entorno escolar que pueden limitar sus habilidades para leer, escribir, hacer matemáticas o aprender ciertas materias. Además, busca prevenir, reducir o mitigar las consecuencias negativas de vivir en entornos estresantes o amenazantes de forma constante, lo que puede llevar a la adopción de hábitos perjudiciales que afectan negativamente el desarrollo normal de sus cerebros.

Por otra parte, Tizón (2008), destaca en "Las TIC en Educación" la necesidad de que el sistema educativo se adapte a los cambios sociales y tecnológicos. La responsabilidad principal

radica en formar ciudadanos preparados para el futuro mediante la integración efectiva de tecnologías modernas. Se enfatiza evitar la brecha digital y garantizar habilidades digitales para todos. Aunque las TIC brindan acceso sin precedentes a información, se advierte que esta dista de ser conocimiento, abogando por un enfoque constructivista. Se subraya la importancia del aprendizaje activo y orientado al descubrimiento, con la necesidad de evolución en la pedagogía para aprovechar plenamente las tecnologías. A pesar de la falta de pruebas definitivas sobre el impacto académico de las TIC, se destaca su capacidad para fomentar la colaboración, mejorar la concentración y motivación, estimular habilidades intelectuales y facilitar la planificación educativa para los profesores (pp. 17-18).

En resumen, la aplicación de la neuroeducación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tiene como objetivo mejorar la enseñanza y el aprendizaje al aprovechar el conocimiento sobre el cerebro y la cognición. Esta combinación ofrece un considerable potencial para enriquecer la educación en la era digital al personalizar el aprendizaje, brindar retroalimentación instantánea, estimular cognitivamente, fomentar la colaboración y la motivación, y permitir una evaluación continua. En consecuencia, se generan experiencias educativas más efectivas y motivadoras para los estudiantes en un mundo en constante evolución.

Ahora bien, con respecto a la "Educación 4.0" es un concepto que hace referencia a la evolución de la educación en la era digital y tecnológica. A medida que la tecnología ha avanzado y se ha vuelto omnipresente en la sociedad, ha impactado significativamente en la forma en que se enseña y se aprende.

Para ampliar el concepto de este se cita un artículo por Ramírez, McGreal y Obiageli (2022), en el cual establecen que la educación 4.0 se refiere a la manera en que la comunidad

educativa se adapta o examina la digitalización en la educación. Los recursos tecnológicos, como las herramientas digitales, tienen el potencial de ser empleados para examinar, valorar o crear contenidos que ayuden a establecer aprendizajes motivantes para el pensamiento como eje central (p12).

En síntesis, se puede decir que la "Educación 4.0" representa una respuesta necesaria a la creciente digitalización y tecnologización de la sociedad actual. La influencia de la tecnología en la educación es innegable y va más allá de simplemente incorporar dispositivos electrónicos en el aula. Este enfoque destaca cómo la comunidad educativa se adapta y examina activamente la digitalización en la educación, reconociendo el potencial de las herramientas tecnológicas para promover un pensamiento más profundo y creativo como un elemento central del proceso de aprendizaje. La educación 4.0 es un concepto que refleja la necesidad de abrazar la tecnología y la innovación en la enseñanza y el aprendizaje para preparar a los estudiantes para el mundo digital en constante cambio.

Con relación a la tecnología y la educación están intrínsecamente relacionadas en la actualidad. La tecnología ha transformado la forma en que enseñamos y aprendemos en todos los niveles de la educación, desde la enseñanza primaria hasta la educación superior.

Para Torres y Cobo En su trabajo "Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación" (2017), destacan el uso esencial de la tecnología educativa en la consecución de objetivos educativos, influyendo en la planificación y ejecución de procesos de enseñanza y aprendizaje. A diferencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la tecnología educativa implica una reflexión pedagógica respaldada por teoría y práctica educativa. Su alcance abarca desde métodos tradicionales hasta opciones alternativas proporcionadas por las TIC. Aunque las nuevas tecnologías pueden mejorar la calidad y

diversidad del aprendizaje, no resuelven por completo los desafíos educativos, subrayando la importancia del uso ético y eficiente de estas herramientas por parte de los estudiantes en una sociedad basada en el conocimiento (párr. 43-45).

Para concluir, la tecnología educativa desempeña un papel crucial en la consecución de los objetivos educativos compartidos por docentes, estudiantes y la sociedad en su conjunto. El discurso pedagógico actual debe fortalecer la comprensión y aplicación de la tecnología educativa como una herramienta que contribuye tanto al conocimiento en áreas específicas como a la formación integral de los individuos en aspectos relacionados con su identidad, habilidades, conocimientos y capacidad para interactuar en sociedad, en conjunto con las tecnologías de la información y la comunicación.

#### Gamificación - ludificación.

La gamificación y la ludificación son términos que se utilizan a menudo de manera intercambiable debido a su similitud en significado, pero algunas personas pueden hacer distinciones sutiles entre los dos conceptos. Aquí hay una explicación de ambas y las posibles diferencias.

El autor Gaviria (2021), destaca que equiparar la gamificación con la ludificación distorsiona su esencia al forzar una asociación con elementos lúdicos propios de los juegos. Al analizar la gamificación desde una perspectiva educativa, se revelan aspectos metodológicos más allá de simples juegos, inspirados en la lúdica. La gamificación tiene un significado propio y un valor como concepto independiente de los aspectos lúdicos, y no debe confundirse ni ser reemplazada por ellos. Aunque relacionadas, la gamificación y la lúdica son conceptos diferentes: la primera utiliza mecánicas de juego para motivar, mientras que la segunda se enfoca

en contenidos y actividades propias de los juegos. Ambas pueden coexistir y complementarse, pero es crucial entender que no son intercambiables ni derivan una de la otra; son campos separados con características distintas (p. 94-95).

En el ámbito educativo, esto podría traducirse en diseñar actividades que adopten la estructura de juego para explorar conceptos académicos de manera más interactiva y participativa.

La argumentación pedagógica aquí radica en reconocer que ambas estrategias pueden coexistir y enriquecerse mutuamente en el contexto educativo. La gamificación, al utilizar elementos específicos de juego para motivar, puede aumentar el interés y la participación de los estudiantes. Al mismo tiempo, la ludificación, al incorporar la estructura de juego en las actividades de aprendizaje, puede hacer que la experiencia sea más atractiva y memorable. Sin embargo, es fundamental entender que cada enfoque posee características únicas y no deben considerarse intercambiables. La clave para el éxito pedagógico radica en la elección consciente y contextualizada de estas estrategias, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes en un entorno educativo específico.

Por otra parte, es relevante profundizar en la gamificación como enfoque de mediación pedagógica. Según Delgado et al. (2009), es esencial entender que la mediación pedagógica en entornos virtuales gamificados va más allá de simples transformaciones, como cambiar de un ambiente tradicional a uno virtual o convertir materiales impresos en versiones electrónicas. Tampoco se trata simplemente de reemplazar los foros presenciales con equivalentes virtuales o sustituir las reuniones físicas por encuentros sincrónicos en línea. En cambio, se requiere explorar enfoques innovadores que garanticen la participación activa y continua de los estudiantes desde diversas ubicaciones. Estos enfoques deben promover el aprendizaje

significativo, estimular la generación de conocimiento y fomentar el trabajo colaborativo como elementos esenciales (p. 2).

Cuando se considera la aplicación de la gamificación digital en los procesos de aprendizaje de los niños, en concordancia con lo mencionado anteriormente, se hace evidente que esta estrategia se convierte en una parte esencial de las mediaciones pedagógicas que deben ser implementadas en las aulas de clase. Su propósito es anticipar y mejorar el logro de los objetivos definidos en los planes de estudio, especialmente en lo que respecta a las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo. Al emplear enfoques pedagógicos basados en la gamificación digital, se pueden promover experiencias de aprendizaje significativas, innovadoras, atractivas e interactivas que generan un sentido de disfrute y compromiso en el proceso educativo.

En conclusión, tanto la gamificación como la ludificación utilizan elementos de juego en contextos no lúdicos, pero difieren en su enfoque y alcance. La gamificación se centra en el diseño de sistemas y mecánicas de juego para lograr objetivos específicos, mientras que la ludificación busca crear una experiencia lúdica completa, incluida la narrativa y la inmersión, para transformar la experiencia de los participantes. Ambos enfoques tienen el potencial de mejorar la motivación y el compromiso en diversas áreas, pero la elección entre ellos depende de los objetivos y las preferencias específicas del contexto en el que se aplicarán.

## MARCO CONCEPTUAL

En el siguiente apartado se describen algunos conceptos con relación al problema planteado, con el fin de ahondar en ellos y reconocer características de estos, así pues, ampliar y aclarar conocimientos esenciales con relación a la investigación.

Para comenzar, se abordan dos subniveles cruciales: comprender el concepto de gamificación y su aplicación en el aula, así como explorar la combinación de aprendizaje a través del juego y métodos tradicionales. Estos dos aspectos constituyen los cimientos desde los cuales se desarrollan los conceptos significativos de la investigación. A continuación, se procede a explorar detalladamente el primero de estos subniveles.

La gamificación, que inicialmente se utilizó como estrategia empresarial, ha ganado popularidad en el ámbito educativo en los últimos años. Para comprender su evolución y concepto, es importante explorar la literatura existente.

Para Rodríguez y Santiago (2015), en el libro "Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula" ofrecen una definición de la gamificación. Según ellos, la gamificación implica el uso del juego para abordar tareas que pueden no ser intrínsecamente agradables. El propósito principal es transformar estas tareas en actividades atractivas e interesantes. También proponen otra perspectiva en la que la gamificación se refiere a la aplicación de los elementos y procesos característicos de los juegos en contextos en los que normalmente no se encuentran presentes. Esto se hace con el objetivo de resolver situaciones cotidianas y motivar el logro de objetivos (2015, párr. 2-5).

Por su parte, Nick Pelling, un programador informático y creador del término "gamificación" en el año 2002, ofrece una perspectiva adicional sobre este concepto. Según

Pelling, citado en el libro de los autores previamente mencionados, la gamificación se refiere a la obtención de premios en entornos digitales como resultado de lograr un objetivo específico. Este enfoque implica la aplicación de metodologías de juego para motivar y recompensar el desempeño de los participantes (párr. 6).

En consideración de lo mencionado anteriormente, resulta evidente que la gamificación puede ser interpretada desde diversas perspectivas, todas ellas compartiendo un objetivo central: captar la atención de las personas al introducir elementos de juego en situaciones donde normalmente no estarían presentes, todo con el fin de lograr un objetivo específico.

Es crucial destacar que, aunque el término de gamificación tuvo sus raíces en el ámbito empresarial, como lo señala Josende (2018), su historia se remonta mucho más atrás en el tiempo. Un ejemplo temprano se encuentra en 1896, cuando la empresa S&H Green Stamps vendía estampas a minoristas que las utilizaban como recompensa para clientes leales, estableciendo así el concepto de recompensas como parte integral de la gamificación (párr. 1).

En los últimos años, la gamificación ha cobrado una creciente importancia en el ámbito educativo, como señalan Contreras y Eguía (2017), en su investigación titulada "Experiencias de gamificación en las aulas". La búsqueda de un término adecuado para describir la gamificación ha generado interés en la literatura y ha impulsado la adopción de esta estrategia en la educación (p. 13). Esta evolución demuestra cómo la gamificación ha pasado de ser una estrategia empresarial para convertirse en una herramienta en el ámbito educativo.

Para comprender a fondo la estrategia de gamificación en el aula, es esencial profundizar en conceptos clave, como los recursos digitales, los objetos virtuales de aprendizaje y la multimedia. Esto ayudará a ampliar nuestra comprensión de la gamificación en el contexto

educativo. Para abordar estas definiciones, recurrimos a diversos autores y entidades gubernamentales que han propuesto conceptos relacionados con estos temas.

Comenzando con la concepción de estas definiciones, exploramos el trabajo De Gracia, Pinto y Sáez (2021), quienes describen las estrategias de gamificación en el aula como elementos que aportan significado al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, estas estrategias desempeñan un papel crucial en la enseñanza de los contenidos curriculares. En este contexto, la gamificación se posiciona como una estrategia educativa que transforma la experiencia de aprendizaje tanto para los estudiantes como para los docentes, generando beneficios significativos para ambas partes (p. 3).

Es esencial comprender qué son los recursos digitales y por qué son relevantes en el ámbito educativo. Para lograrlo, recurrimos a la definición proporcionada por el portal Colombia Aprende en colaboración con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO). Esta definición se encuentra en un informe del Ministerio de Educación Nacional (MEN) del año 2021, donde se establece que los recursos educativos digitales son:

Todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de acceso abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización. (párr. 5).

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) en 2017 proporcionó una definición clave de los objetos virtuales de aprendizaje. Estos son descritos como "recursos digitales que pueden ser reutilizados en diferentes contextos educativos". Estos recursos pueden abarcar una amplia variedad de contenido, como cursos, gráficos, fotografías, películas, videos y documentos, siempre y cuando tengan objetivos educativos claros (párr. 1).

Para comprender el concepto de multimedia, es esencial tener en cuenta las cuatro dimensiones clave que Carrier (2009), destaca en su libro "Escuela y Multimedia". Estas dimensiones son la interactividad, lo digital, la hipertextualidad y la puesta en red.

Carrier (2009) describe lo digital como los procesos realizados a través de la computadora, lo que implica una base tecnológica fundamental para la multimedia. La interactividad, por otro lado, se refiere a la acción del individuo en relación con los programas presentados en la pantalla del ordenador (p. 12). Estos elementos se combinan para crear una experiencia multimedia integral.

Cuando se aborda la dimensión de la hipertextualidad, entendemos que implica la acción no lineal de navegar por la web, donde las personas pueden moverse de una página a otra en busca de información o aprendizaje personal (pp. 20-21). En cambio, la puesta en red se refiere a la alta conectividad de datos que permite que la información esté disponible para todos (p. 24).

Para concluir la multimedia se configura como un conjunto de herramientas y posibilidades que abren múltiples espacios para la adquisición y compartición de conocimientos y experiencias de aprendizaje. Estas dimensiones, como la interactividad, lo digital, la hipertextualidad y la puesta en red, permiten que la información y el aprendizaje estén al alcance de las personas de manera más dinámica y accesible, ofreciendo una nueva dinámica en el proceso educativo y en la forma en que interactuamos con la información en la era digital. Esta comprensión de la multimedia es esencial para explorar su integración efectiva en la educación y aprovechar su potencial para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Teniendo en cuenta las distintas perspectivas sobre la gamificación, surge un interés en comprender más a fondo las estrategias de juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, se recurre a las ideas de Comas et al. (2008), quienes abordan esta temática en su

libro "El juego como estrategia didáctica", el cual es una colaboración de varios autores. En este trabajo, las estrategias de juego se conciben como un mediador que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y se considera transversal en el currículo, es decir, se integra tanto en los planes de estudio como en los planes de aula propuestos por los docentes. El juego se presenta como una estrategia para fortalecer diversas áreas del conocimiento y aspectos del desarrollo físico y social (pp. 10-13).

Desde esta perspectiva, las estrategias de juego se perciben como una parte fundamental de la vida cotidiana de los niños en sus primeros años, y es responsabilidad del docente proporcionar experiencias en el aula que aprovechen el juego como una herramienta esencial para potenciar diversas habilidades y dimensiones del desarrollo de los estudiantes (p. 36).

En esta misma línea de pensamiento, Torres y Torres (2007) continúan enfatizando que las estrategias de juego actúan como facilitadores o incluso como elementos principales para enriquecer las experiencias significativas en la adquisición de los contenidos curriculares, teniendo en cuenta tanto los procesos personales como los sociales. Es posible concluir que a medida que los estudiantes interactúan más con las estrategias de juego, desarrollan un mayor interés en el contenido que están explorando a través de ellas, lo que resulta en un aprendizaje significativo que abarca todos los aspectos de su desarrollo integral (p. 6).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), en su informe "Aprendizaje a través del Juego" publicado en 2018, destaca que el juego es el medio a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades y avanzan en sus procesos académicos. Esto les permite ganar independencia y fortalecer su capacidad para trabajar en colaboración. El informe también subraya el papel crucial del docente como mediador en estos procesos, enfatizando la importancia de seleccionar materiales y contenidos que despierten la curiosidad, el interés y la

motivación de los estudiantes para explorar. Esto, a su vez, conduce al logro de un aprendizaje significativo (p. 12).

La perspectiva de María Montessori, tal como la expone Britton (2017), en su libro "Jugar y aprender con el método Montessori," enfatiza que el aprendizaje a través del juego es un proceso de transformación constante en el comportamiento y el aprendizaje de los niños. Este proceso se inicia desde el comienzo de su ciclo vital y se manifiesta a través de una exploración continua de su entorno inmediato, lo que facilita la adquisición de conocimiento (pp. 26-28).

Es evidente que la educación a través del juego abarca prácticas educativas que promueven una enseñanza y aprendizaje altamente positivos. La literatura revisada refleja cómo los estudiantes se benefician de estas experiencias atractivas que tienen en cuenta sus intereses y necesidades, lo que conduce a un aprendizaje significativo a través de la interacción que ofrece el juego.

Ahora bien, para comprender mejor la gamificación desde sus inicios y su creciente relevancia en la educación, así como para analizar cómo se percibe el aprendizaje tradicional según la literatura, es fundamental explorar sus ventajas y desventajas según lo expuesto por los autores.

Martínez (2014), en su libro "Pedagogía tradicional y pedagogía crítica", plantea que el aprendizaje tradicional se caracteriza por un enfoque autoritario, donde el docente impone los contenidos, las estrategias y las formas de retroalimentación sin considerar las necesidades e intereses del estudiante. En este enfoque, los estudiantes son etiquetados según sus logros, enfocándose en el reconocimiento de los buenos resultados y pasando por alto a aquellos que no lograron los objetivos de aprendizaje. Esto implica que los estudiantes reciben información limitada que deben memorizar y repetir, sin recibir una retroalimentación adecuada, y el docente

se limita a transmitir conocimiento sin evaluar si los estudiantes han comprendido los contenidos (p. 12).

Por otro lado, Acosta (2005) ofrece una perspectiva ligeramente diferente al describir la educación tradicional como un enfoque pedagógico en el que los establecimientos educativos se conciben como lugares para formar a estudiantes de todas las clases económicas, y su función principal es prepararlos para la sociedad (párr. 20-21). Esto sugiere que la educación tradicional se ve desde una perspectiva más inclusiva y orientada hacia la preparación de los estudiantes para su participación en la sociedad.

En resumen, la educación tradicional sigue siendo un tema de debate en el contexto de los nuevos paradigmas educativos, y ha sido objeto de investigaciones que la critican y comparan con otros enfoques pedagógicos.

## DISEÑO METODOLÓGICO

Este capítulo tiene como objetivo abordar los aspectos metodológicos que han constituido el fundamento central de la investigación. Su propósito fundamental radica en orientar al lector hacia las decisiones más significativas en cuanto al diseño de la investigación, las teorías clave que sustentan la metodología, la aplicación de técnicas e instrumentos específicos y el correspondiente análisis de datos. Así mismo, se destaca cómo el diseño se ajusta y se enfoca de manera precisa para comprender y analizar las prácticas en torno a los procesos de gamificación digital articuladas a las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños que cursan el grado preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia.

Es así, como desde revisiones conceptuales previas este estudio investigativo se basa en un enfoque cualitativo, ya que es un proceso que se lleva a cabo a través de la observación y descripción de los aprendizajes de forma argumentativa. Por consiguiente, este argumento se apoya en Sampieri, 2014. Donde establece que “El enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p.7).

Por lo tanto, este enfoque cualitativo se caracteriza por su profundo interés en la comprensión, la interpretación y la construcción de perspectivas divergentes de los sujetos involucrados. Esto conduce a una reflexión profunda sobre los procesos exploratorios, la observación de comportamientos y características relacionadas con el desarrollo cognitivo de los niños, así mismo implica la creación de narrativas propias a partir de experiencias únicas, el análisis de datos y la manifestación de aprendizajes significativos a través de realidades concretas.

Esta investigación tiene una perspectiva desde un paradigma interpretativo-hermenéutico. Según Barrero, Bohórquez y Mejía (2011), este parte de la premisa de reconocer la distinción entre fenómenos sociales y naturales, enfatizando la mayor complejidad y el carácter siempre en evolución de los mismos, los cuales están influenciados por la intervención humana (p.106). Es decir que, este paradigma interpretativo-hermenéutico se orienta hacia la comprensión de la conducta humana mediante la exploración de los individuos. Su principal área de estudio se concentra en las interacciones dentro del contexto, con un enfoque destacado en analizar la dimensión subjetiva de la realidad social, que se percibe como un conjunto diverso de realidades, así mismo concibe la realidad como subjetiva y busca comprender las acciones de los actores involucrados en el proceso educativo. Este paradigma se concentra en la descripción, comprensión y análisis de los aspectos específicos y distintivos de los fenómenos. Examina cómo las prácticas que incorporan la gamificación se entrelazan con los procesos cognitivos y comunicativos en la población de interés.

#### *Población y muestra*

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Rural Barranquillita, situada en el Kilómetro 9 de la vía Panamericana, en el municipio de Chigorodó. Esta institución se dedica a la educación de niños y jóvenes pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2. La institución educativa se compone de dos sedes y cuenta con un equipo de 19 docentes altamente capacitados en sus respectivos campos profesionales, quienes desempeñan sus funciones alineadas con la misión institucional.

Dentro del marco de la investigación, se analizó el funcionamiento de la Institución Educativa enfocándose en dos preescolares específicos, designados como Preescolar A y

Preescolar B. En el Preescolar A, se observó la participación de 13 niños, mientras que, en el Preescolar B, la dinámica incluyó a 11 niños. Todos los niños involucrados en ambas instancias educativas tenían edades comprendidas entre 5 y 6 años.

Es fundamental destacar que cada grupo de preescolar contaba con la dirección pedagógica de una docente, quienes no solo desempeñaban un papel esencial en el desarrollo y la orientación de las actividades, sino que también fueron consideradas como parte de la muestra en este proceso investigativo enriqueciendo así la comprensión de la dinámica educativa en cada grupo.

#### Técnicas e instrumentos

La investigación se enfoca en analizar la relación entre los procesos de gamificación digital y el desarrollo de las dimensiones cognitivas y comunicativas en los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia. Para lograr este propósito, se ha diseñado un conjunto de técnicas e instrumentos que permite explorar en profundidad esas interacciones y sus efectos en el proceso de aprendizaje de la población objeto. A continuación, se describe con detalle estas herramientas que se han construido para lograr el objetivo de la investigación.

*Técnica: entrevistas a profundidad en formato de video con docentes*

***Instrumento: cuestionario con preguntas abiertas.***

El propósito principal es caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños en el grado preescolar, además, se busca recopilar información detallada y enriquecedora por parte de los docentes,

sobre cómo utilizan la gamificación digital en su enseñanza y cómo perciben su impacto en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños, lo que permitirá obtener una comprensión más profunda de sus experiencias, perspectivas y conocimientos en relación con este estudio. La información suministrada servirá de base para el análisis y la toma de decisiones informadas en el contexto educativo.

Según Canales (2006), en su trabajo Metodologías de investigación social, “describe la entrevista en profundidad como una técnica social que implica la comunicación directa cara a cara entre un investigador o entrevistador y un individuo entrevistado, estableciendo así una relación entre ellos” (p. 219). Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que la entrevista en profundidad va más allá de un simple intercambio de información y se centra en la construcción de una relación significativa entre el investigador y el participante, lo que contribuye a la calidad y profundidad de los datos recopilados.

Por lo tanto, la entrevista se realizará en formato de video y se compone de 10 preguntas abiertas, las cuales están relacionadas con las prácticas educativas, gamificación, procesos de enseñanza y aprendizaje, metodología y estrategia digital, multimedia, objetos concretos, juego, contexto, evaluación, retroalimentación y los Derechos Básicos de Aprendizaje implementados con niños en nivel de preescolar (Ver anexo 1).

*Técnica: observación participante a los niños.*

***Instrumento: cuaderno de notas.***

El propósito fundamental es identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de los procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar. Al mismo tiempo registrar y documentar de manera sistemática las observaciones

detalladas de las conductas, intereses, necesidades e interacciones, además evaluar el progreso y el desempeño en relación con las actividades de gamificación digital y su impacto en el desarrollo de estas dimensiones.

De acuerdo con Arias (2020), señala que, en el ámbito educativo, los docentes emplean la observación participante para evaluar las competencias demostradas por los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje, esta evaluación se realiza mediante un juicio valorativo fundamentado en la descripción de las observaciones realizadas (p. 81). Es así como la observación participante en el ámbito educativo desempeña un papel crucial para el docente al permitir un juicio valorativo de las competencias que los estudiantes han adquirido y demostrado a lo largo de su proceso de aprendizaje.

Esta metodología involucra activamente al docente en la experiencia de aprendizaje, proporcionando una comprensión más profunda y contextualizada de las habilidades y conocimientos que los estudiantes han desarrollado. La evaluación se basa en descripciones detalladas de las observaciones, permitiendo una apreciación más completa y precisa de los logros de los estudiantes en su proceso educativo. La observación participante, por lo tanto, se revela como una herramienta valiosa para la evaluación formativa y la mejora continua dentro del entorno educativo (Ver anexo 2).

*Técnica: observación al diario pedagógico del docente.*

***Instrumento: matriz de recolección de información.***

El objetivo principal es describir las relaciones que existen entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños. Este instrumento proporcionara una estructura organizada para el análisis cualitativo del diario

pedagógico de la docente, permitiendo a los investigadores y educadores abordar preguntas específicas, identificar patrones y tendencias, evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas y reflexionar sobre las experiencias docentes. En este proceso, se definen categorías de análisis que reflejaran aspectos clave de la enseñanza, como el contenido temático, las estrategias de enseñanza, la interacción con los estudiantes, la evaluación y la retroalimentación, entre otros. Estas categorías se subdividen en subcategorías si es necesario, para abordar aspectos más detallados. Además, se formularán preguntas específicas para cada categoría y subcategoría con el fin de guiar el análisis y extraer información relevante del diario.

Desde el punto de vista de Monsalve y Pérez (2012), “describe el diario pedagógico como un método de documentación empleado para registrar distintas situaciones que tienen lugar en el entorno de la clase, destacando aspectos tanto disciplinarios como prácticos” (p. 121). Por lo tanto, el diario pedagógico se reconoce como una herramienta altamente beneficiosa para los docentes, no solo como un medio para la escritura o la narración anecdótica de eventos en el aula, sino también como un componente valioso para la investigación, su enfoque no debería limitarse simplemente a relatar hechos, sino que su estructura debería facilitar la exploración de experiencias significativas tanto para el profesor como para los estudiantes en el ámbito educativo.

Así mismo, la operacionalización de una matriz de análisis proporcionara una estructura lógica y sistemática para el examen de las experiencias documentadas en el diario pedagógico. Al aplicar este instrumento, se pueden obtener valiosas perspectivas sobre las prácticas de enseñanza, los desafíos enfrentados por el docente, los logros alcanzados y las reflexiones personales que contribuyen al desarrollo profesional continuo del educador (Ver anexo 3).

## Validación de instrumentos

En este espacio, se describe detalladamente el proceso llevado a cabo en relación con la solicitud de validación de los instrumentos en la investigación. La validación de instrumentos es un paso crucial donde se utilizaron herramientas específicas para recopilar datos.

### *Validación por expertos*

En el proceso de validación de instrumentos de recolección de información, se llevó a cabo una interacción crucial con el experto Marlon Leandro García Mateus (ver anexo 7). Este paso es fundamental para garantizar la confiabilidad y validez de los instrumentos utilizados en la investigación, es así que el experto proporciono las siguientes recomendaciones.

#### **Instrumento 1:** Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes

El experto proporciona valiosas observaciones y sugerencias para mejorar este instrumento de entrevista. Las observaciones son las siguientes:

La entrevista abierta tiene la particularidad de establecer un diálogo armonioso con el entrevistado. Por lo tanto, es fundamental emplear un lenguaje sencillo que facilite la obtención de información relevante. Se sugiere considerar la posibilidad de encontrar un sinónimo para la palabra "gamificación" ya que es posible que el entrevistado no esté familiarizado con este término.

Además, se plantea la idea de combinar las preguntas 1, 2, 3 y 4 en un solo ítem, lo que puede simplificar y agilizar la entrevista. En cuanto a las preguntas 7 y 8, se menciona que la pregunta 8 parece ser un complemento de la pregunta 7. Se solicita proporcionar más contexto o detalles que aclaren la relación entre estas dos preguntas.

También se sugiere que en la Pregunta 11, además de abordar las ventajas de la gamificación, se incluyan las desventajas para obtener una visión más completa.

Una observación general importante es la detección de repeticiones involuntarias de preguntas que conducen a respuestas similares. Se recomienda considerar la posibilidad de sintetizar estas preguntas para lograr una mayor eficiencia y obtener información más rica y detallada.

**Instrumento 2:** Observación participante a los niños – Cuaderno de notas

En el contexto de la pregunta emergente relacionada con el objetivo del instrumento, que se plantea como: "¿Qué intereses presentan los niños por la gamificación digital?", el experto ofrece su perspectiva.

El experto encuentra esta pregunta intrigante y la considera digna de un análisis en profundidad desde la observación participante. Esta aproximación sugiere que la respuesta a la pregunta podría ser más rica y completa al involucrarse directamente con los niños para comprender sus intereses en la gamificación digital.

Además, el experto agrega una observación adicional que invita a la reflexión. Esta observación se relaciona con el contexto, específicamente con el estrato socioeconómico y la población que se muestra de la sede principal o sede adjunta. Este consejo señala la importancia de considerar el contexto en el que se llevará a cabo la investigación, lo que podría influir en las respuestas y la interpretación de los resultados.

**Instrumento 3:** Matriz de recolección de información

El experto ofrece observaciones y sugerencias relacionadas con la técnica y el contexto de uso del instrumento de investigación. Estas observaciones se presentan de la siguiente manera:

En relación a la técnica utilizada en el instrumento, el experto destaca que la observación suficiente por sí sola podría no ser. Recomienda incorporar un proceso de reflexión sobre el diario pedagógico del docente. Esto sugiere que una simple observación podría beneficiar de un análisis más profundo y reflexivo para obtener una comprensión más completa de la situación.

Además, el experto sugiere la pertinencia de aplicar este instrumento en otro contexto rural, distinto de la IER. Barranquillita. Esto se plantea con el propósito de asegurar la calidad de la investigación a través de la validación, confiabilidad y la generalidad de los resultados. Este ejercicio podría ayudar a determinar si las preguntas planteadas en el instrumento son apropiadas y suficientes para obtener la información deseada, así como para generalizar los hallazgos a otros contextos similares.

### *Consentimiento informado*

Para la firma de los consentimientos informados se realizó un encuentro presencial con los padres de familia de los niños de preescolar que participarán en la prueba piloto y en la investigación, se dio explicación acerca de los objetivos, de los alcances y riesgos, dejando claro el compromiso de socializar los resultados de la investigación al finalizarla (Ver anexo 6. Número 2).

### *Prueba piloto*

Al adentrarnos en la fase crucial de implementación de la investigación, resulta imperativo llevar a cabo una prueba piloto que proporcione percepciones valiosas y aprendizajes iniciales fundamentales. Esta etapa experimental se presentará como una oportunidad estratégica para evaluar la viabilidad y eficacia de la investigación antes de su aplicación a gran escala. Dentro de

este marco, se ejecutará una versión reducida y controlada del proyecto, brindando la capacidad de identificar posibles desafíos, ajustar estrategias y optimizar procesos de manera proactiva.

*Instrumento 1:*

En la prueba piloto de la aplicación del instrumento, este fue administrado a la docente Salma Palacio, quien desempeña su labor en el grado preescolar de la sede El Dos de la institución en mención. Es relevante mencionar el nombre del docente, ya que ha dado su autorización para que su participación en esta investigación sea reflejada.

Durante la ejecución del instrumento, se logró recolectar información en relación a las preguntas planteadas en el mismo. Sin embargo, se identificó que algunos de los términos utilizados en las preguntas no eran familiares para el docente. En consecuencia, la investigadora tuvo que brindar una reorientación y aclaración de las preguntas para asegurar una comprensión adecuada.

En base a las observaciones y retroalimentación proporcionada por el docente durante esta prueba piloto, se realizaron las correcciones necesarias en el instrumento. Estas correcciones permitieron mejorar la claridad y comprensión de las preguntas, lo que se considera favorable para la aplicación futura del instrumento en el contexto de la investigación.

*Instrumento 2:*

A través de este instrumento, se logran descripciones detalladas de las observaciones realizadas en el contexto de estudio, lo que proporciona una comprensión más profunda y precisa de los comportamientos, interacciones y necesidades de los niños involucrados.

Durante la ejecución de este instrumento, se identificaron varios factores que resultaron altamente relevantes para el desarrollo de la investigación. Las observaciones detalladas y las respuestas recopiladas proporcionan información valiosa que permitió comprender cómo los procesos de gamificación digital se relacionan con las dimensiones cognitivas y comunicativas de los estudiantes preescolares en la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia. Esta retroalimentación ha enriquecido significativamente la investigación y ha contribuido a la formulación de conclusiones y recomendaciones sólidas.

### *Instrumento 3:*

En la prueba piloto del diario pedagógico, se realizará en un 95% debido a que la docente brindó escasa información para el análisis completo de datos y la elaboración de este instrumento.

En el siguiente apartado, se expondrá información que incluirá desde el proceso inicial de sensibilización con las familias y la recolección exhaustiva de datos a través de diversos métodos, hasta el análisis profundo de la información recopilada. A continuación, se detalla el cronograma que guió la presentación de la información clave relativa al proyecto de investigación. En el primer momento, programado para agosto de 2023, se llevó a cabo un encuentro con las familias para la sensibilización acerca del proyecto, acompañado por la firma de consentimiento informado. Seguidamente, en septiembre de 2023, se realizó la recolección de información a través de diversos métodos, como el registro y observación, el análisis de trabajos de los estudiantes mediante una matriz, observación participante y entrevistas abiertas, junto con el análisis de documentos. La fase de análisis e interpretación de la información tuvo lugar en octubre y noviembre de 2023, donde se reflexionó sobre los hallazgos relacionados con los

procesos de gamificación digital en conexión con las dimensiones cognitivas y comunicativas. Finalmente, en noviembre de 2023, se llevó a cabo la socialización de los resultados en un encuentro con niños, familias, docentes y directivas de la Institución Educativa. Como se puede apreciar en la tabla 1, este detallado cronograma garantiza una presentación estructurada y significativa de los diversos momentos y actividades del proyecto.

Tabla 1. *Cronograma de actividades por las investigadoras*

<b>Momento</b>	<b>Actividad</b>	<b>Fecha</b>
<b>1</b> <b>Sensibilización</b>	Encuentro con familias para sensibilización frente al proyecto.	Agosto de 2023
	Firma de consentimiento informado	
<b>2</b> <b>Recolección de información</b>	Registro – observación /Diario del docente	Septiembre de 2023
	Registro a partir de una matriz - Análisis de trabajos de los estudiantes. /Observación participante	
	Entrevistas abiertas /Entrevistas- Análisis de documentos.	
<b>3</b> <b>Análisis e interpretación de la información</b>	Reflexión sobre los hallazgos encontrados en la aplicación de los instrumentos en torno a los procesos de gamificación digital articulados a las dimensiones cognitivas – comunicativas.	Octubre- Noviembre de 2023
<b>4</b> <b>Socialización de resultados</b>	Encuentro con niños, familias, docentes y directivas de la Institución Educativa.	Noviembre de 2023

Posteriormente, se abordó el sistema categorial, el cual presentó una estructura organizada que vinculó la pregunta de investigación con el objetivo general, objetivos específicos, categorías, subcategorías, información requerida, informantes, técnicas e instrumentos. Cada objetivo específico se desglosó en preguntas que se abordaron a través de categorías como prácticas educativas, dimensiones del desarrollo cognitivo-comunicativo y gamificación digital. Las subcategorías, a su vez, se detallaron con información específica requerida, informantes, técnicas e instrumentos. Como se puede observar en la tabla 2, este sistema proporcionó una guía exhaustiva para la investigación, incorporando tanto la perspectiva teórica como la práctica, a través de la participación de docentes, investigadores y la observación de prácticas en el entorno educativo preescolar.

Tabla 2. *Sistema categorial*

<b>Título:</b> Práctica Reflexiva Desde Los Entornos Gamificados Con La Utilización De Recursos Digitales En Preescolar
<b>Pregunta De Investigación:</b> ¿Cómo los procesos de gamificación digital se articulan a las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia?
<b>Objetivo General:</b> Analizar la articulación de los procesos de gamificación digital con las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia.

**Objetivo específico 1:** Caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños del grado preescolar.

Pregunta	Categorías	Subcategorías	Información requerida	Informantes	Técnicas	Instrumentos
¿Cuáles son las prácticas educativas	Prácticas educativas.	Metodología y estrategia.	Sustento teórico de qué es	Docentes Planes de aula.	Entrevistas a profundidad	Cuestionario con preguntas

que imparten con los niños de preescolar relacionadas con la gamificación?			gamificación.  Plan de estudios institucional.	Diarios pedagógicos.	ad en formato de video con docentes	abiertas a los docentes
¿Qué tipos de gamificación utiliza en las actividades?	Gamificación.	Digital, multimedia, objetos concretos y juego.	Tipos de instrumentos y metodologías de gamificación utilizadas.  Planes de aula y diario pedagógico.			
¿Cuáles son las herramientas o instrumentos que usa para la gamificación?						
¿En qué actividades implementa la gamificación?						
¿En qué momentos y actividades de la clase se utiliza la gamificación, con qué pretensiones?						
¿Es clara la diferencia entre usar o no usar la gamificación digital para ciertas actividades asociadas al						

proceso educativo de los niños?						
¿Qué otra estrategia utiliza para la enseñanza y aprendizaje en preescolar?						
¿Cómo evalúa los procesos de aprendizaje de los niños en preescolar?	Procesos de enseñanza y aprendizaje .	Contexto, evaluación, retroalimentación, DBA.				
¿Qué ventajas encuentran en el uso de la gamificación ?						
¿Pueden dar cuenta de los logros que se alcanzan a partir de la implementación de la gamificación ?	Habilidades de aprendizaje .	D. cognitivo y comunicativo.				

**Objetivo específico 2:** Identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar.

<b>Pregunta</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Información requerida</b>	<b>Informantes</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
¿Basada en la experiencia cómo comprende	Dimensiones del desarrollo.	Cognitivo – comunicativo .	Lineamientos Curriculares	Docentes. Investigadoras.	Observación participativa	Cuaderno de notas.

las dimensiones cognitivas y comunicativas en el desarrollo del niño?			en preescolar.  Decreto 2247 de 1997 (Art. 10).		mente a los niños.	
¿Qué es un desarrollo cognitivo y comunicativo y cuáles son sus elementos basados en los derechos básicos de aprendizaje?			Planes de aula.			
¿Cuáles son esos procesos de desarrollo cognitivos y habilidades comunicativas que se esperan en un niño del grado preescolar?						
¿Cómo a través del proceso educativo se pueden favorecer estos desarrollos?						
¿Cuál es el desempeño observable de los niños en las prácticas digitales gamificadas?	Prácticas educativas.	Metodología y estrategia.				

¿Qué tipo de prácticas se utilizan para el alcance de los aprendizajes?	Gamificación.	Digital, multimedia, objetos concretos y juego.				
¿Cómo se evalúa el progreso y el desempeño de los niños en relación con las actividades de gamificación digital y su impacto en el desarrollo cognitivo y comunicativo?	Desempeño.	Evaluación y retroalimentaciones cualitativas				

**Objetivo específico 3:** Describir las relaciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños.

Pregunta	Categorías	Subcategorías	Información requerida	Informantes	Técnicas	Instrumentos
¿Cómo influye la gamificación digital en el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas en los niños?	Gamificación.	Digital, multimedia, objetos concretos y juego.	Sustento teórico de qué es gamificación.  Plan de estudios institucional.  Lineamientos Curricular	Docentes.  Planes de aula.  Diarios pedagógicos.  Investigadores.	Observación al diario pedagógico o del docente.	Matriz de recolección de información.
¿La gamificación	Habilidades de	D. Cognitivas y comunicativas.				

<p>n digital favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas?</p>	<p>aprendizaje .</p>		<p>es en preescolar.</p>			
<p>¿Cómo se influye, de qué manera, en qué momento, mediante que técnicas?</p>			<p>Decreto 2247 de 1997 (Art. 10).</p> <p>Derechos Básicos de Aprendizaje.</p> <p>Planes de aula.</p> <p>Diario pedagógico.</p>			
<p>¿En qué medida la gamificación digital puede adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de los niños en términos de desarrollo cognitivo y habilidades comunicativas?</p>	<p>Necesidades individuales.</p>	<p>D. Cognitivas y comunicativa- ritmos de aprendizaje, acompañamiento docente (retroalimentación)</p> <p>Corto plazo.</p>				
<p>¿Cuáles son los efectos a corto plazo de la gamificación digital en las dimensiones</p>	<p>Evaluar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo –</p>					

a desarrollar cognitiva y comunicativa?	comunicativa.					
¿Cuál práctica de gamificación digital funciona mejor?	Percepción docente.	Metodología y estrategia.				
¿Cuál es la percepción de los docentes sobre cómo la gamificación digital influye en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños?						
¿Cuáles son las estrategias de gamificación digital para promover el desarrollo cognitivo y comunicativo según los resultados?						

En síntesis, el presente estudio siguió un riguroso proceso desde la sensibilización inicial con las familias hasta la socialización de los resultados, destacando la importancia de cada etapa en la obtención y análisis de datos. El cronograma detallado fue fundamental para estructurar y dar coherencia a los diferentes momentos del proyecto, asegurando una presentación significativa de la información, además, el sistema categorial empleado proporcionó una sólida base organizativa, conectando de manera efectiva la pregunta de investigación con los objetivos, categorías y subcategorías. Este enfoque no solo guió la investigación teórica y práctica, sino que también involucró activamente a docentes, investigadores y el entorno educativo preescolar, consolidando así un abordaje integral y enriquecedor. El análisis de las prácticas educativas, dimensiones del desarrollo cognitivo-comunicativo y la gamificación digital permitió reflexiones profundas sobre el impacto de estas estrategias en el contexto educativo, ofreciendo valiosas contribuciones a la comprensión de la temática abordada.

### CONSIDERACIONES ÉTICAS

Es necesario tener en cuenta las consideraciones éticas que guiarán el proceso de investigación, la integridad y el respeto hacia los participantes son fundamentales para garantizar la validez y la relevancia de los resultados.

Como lo menciona el Código de Núremberg, González, González, y Ruiz, (2012), explican que el consentimiento informado, según lo establecido, emerge como un principio esencial en la investigación con seres humanos, requiriendo que cada persona dé su consentimiento de manera voluntaria para participar en los estudios (párr. 1). Es así como, a través de la aplicación de protocolos éticos, se buscará salvar los derechos de los sujetos de estudio y mantener la confianza en la integridad del trabajo de investigación. Estas

consideraciones no solo son un componente esencial para la credibilidad científica, sino que también reflejaran el compromiso con la responsabilidad y la equidad en la búsqueda del conocimiento.

## ANÁLISIS DE DATOS POR OBJETIVO

En este segmento, se expondrán los resultados derivados del análisis exhaustivo de la información recopilada, adoptando un enfoque desde el paradigma hermenéutico. Este proceso se ha llevado a cabo con el fin de proporcionar una visión integral y fundamentada sobre la investigación. Desde la perspectiva hermenéutica, se busca comprender más allá de la superficie de los datos, explorando las capas de significados inherentes a las experiencias y contextos estudiados.

A continuación, se desglosarán los hallazgos obtenidos, contextualizando cada uno de ellos en relación con los objetivos específicos que han guiado esta investigación. Esta metodología hermenéutica nos permite no solo identificar patrones y datos objetivos, sino también interpretar el significado subyacente, considerando las múltiples perspectivas y contextos que influyen en la comprensión de la información recopilada.

### Objetivo 1

En el marco del primer objetivo de esta investigación, se llevó a cabo la caracterización de las prácticas educativas que emplean la gamificación digital en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños en el grado preescolar. Este análisis se materializó a través de entrevistas con preguntas abiertas dirigidas a los docentes de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita.

En consonancia con el primer objetivo específico, se procederá a profundizar en el análisis de la información recopilada durante las entrevistas. Este análisis se realizará teniendo en cuenta las categorías y subcategorías diseñadas específicamente para abordar dicho objetivo. A través de esta metodología, se busca proporcionar una visión detallada y contextualizada de las estrategias de gamificación digital empleadas por los docentes en el entorno preescolar, permitiendo una comprensión más completa de su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este análisis permite desentrañar patrones, identificar tendencias y proporcionar una comprensión más profunda de las estrategias pedagógicas implementadas en este contexto específico. A continuación, se presentarán los hallazgos claves derivados de las respuestas de las docentes, destacando su relevancia en la consecución de los objetivos planteados en la investigación (Ver anexo 1).

#### *Prácticas Educativas: Metodología y Estrategia.*

Durante la realización de la entrevista, se puede evidenciar que las docentes hacen uso de diferentes metodologías y estrategias que responden a las necesidades individuales y se adaptan al currículo, es así que durante la entrevista a la docente uno se destaca el siguiente comentario “Bueno, nosotros en la institución adoptamos pues unas adaptaciones que se vienen realizando desde el año pasado a partir de unas investigaciones, y dentro de esta, de este, de esta nueva adaptación al currículo surge pues como ese proceso de gamificación o la interacción a través de las herramientas multimediales”. Estas adaptaciones al currículo abarcan una nueva estrategia a partir de una plataforma virtual, donde la familia, niños y la docente están en constante

interacción con las actividades propuestas en ella. A continuación, se evidencia en la figura 2 el proceso de entrevista a la docente.

Figura 2. *Entrevista docente dos*



*Nota.* La entrevista con la docente uno proporciona una visión esclarecedora de su enfoque pedagógico y su experiencia educativa. Realizada de manera eficiente a través de la plataforma Meet.

Estas prácticas educativas desde la plataforma le permiten a la docente asignar una puntuación en cada actividad desarrollada dentro del aula o en casa, este proceso de puntuación se efectúa en el aula después de revisar las tareas. Esta afirmación se sustenta en las declaraciones proporcionadas por la docente durante la entrevista “estos procesos de aprendizaje de los niños y de las prácticas se revisan y ya luego se llevan a la plataforma a través de una puntuación. Entonces, cada vez que el niño interactúa en casa con la plataforma, se le da una puntuación de lo que ha practicado en la casa”, estas afirmaciones resaltan la conexión directa entre las actividades realizadas por los estudiantes, su valoración en el aula y la posterior incorporación de estos puntos en la plataforma educativa, proporcionando una visión integral del progreso del estudiante.

Considerando lo mencionado previamente, se destaca el comentario relevante de la docente que subraya la participación activa de las familias en el proceso educativo en casa. La docente afirma: " las familias apoyan ese proceso en la casa a partir pues de la práctica, de las prácticas de aprendizaje o las prácticas educativas desde casa, donde los niños a partir de una pizarra que tiene la plataforma, ellos establecen allí sus procesos de aprendizaje, sus procesos de trazos, sus procesos de escritura, el reconocimiento de números, de vocales, de fonema". Esta observación resalta la colaboración entre la institución educativa y las familias para potenciar el desarrollo académico, personal y social de los estudiantes. Es importante notar que esta estrategia aborda de manera integral los requisitos establecidos en el currículo, fortaleciendo las dimensiones del desarrollo cognitivo, comunicativo y mejorando los métodos y estrategias de prácticas educativas que imparten los docentes en el aula que se alinean con los objetivos institucionales.

Se evidencia que el docente integra de manera transversal las prácticas educativas mencionadas con otras herramientas multimediales, como juegos en línea. Este enfoque no solo fomenta la competitividad entre los estudiantes, sino que también contribuye a su motivación. Además, refuerza el reconocimiento de números, vocales, trazos, así como el inicio del proceso de escritura y el código lector.

La docente destaca la importancia de esta integración al expresar: "como maestra también me he visto pues como ahí inmersa y me parece algo muy significativo de que esta nueva metodología, estas nuevas estrategias hacen o responden a esos procesos de aprendizaje y los procesos de enseñanza se vuelven mucho más enriquecedores". Este testimonio subraya cómo la adopción de nuevas metodologías y estrategias no solo impacta positivamente en los estudiantes,

sino que también enriquece la experiencia educativa del propio docente, resaltando así la importancia y el valor de estas prácticas innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En relación con la docente dos, se destaca que las metodologías y estrategias aplicadas en su aula se fundamentan en elementos concretos como caritas felices, fichas de lectura, rondas musicales, pausas activas como el "tingo tanto", ejercicios con los dedos y la estrategia conocida como "la casa en el campo". A continuación, se destaca las afirmaciones de la docente:

"Hemos hecho casi todo más bien como creativo, porque ellos también se cansan entonces eehh, yo por ejemplo hago pausas activas con ellos, les gusta mucho por ejemplo ese que tingo, tingo, tango y da el tiempo, eehh vamos a hacer ejercicios a los dedos y así".

El docente enfatiza la importancia de las pausas activas para mantener el interés y la atención de los estudiantes, utilizando estrategias lúdicas como el "tingo tanto". Además, describe la estrategia "la casa en el campo bueno, entonces acá en la casa estamos manejando lo que es el abecedario, ¿cierto? Ehh.. Algunas palabras que ya hemos visto que son como la M, la S, la P que están en el abecedario" como una herramienta para abordar el aprendizaje del abecedario y menciona palabras específicas trabajadas.

En el anterior párrafo, la docente presenta la estrategia "la casa en el campo" como una aplicación específica para el aprendizaje del abecedario, haciendo referencia a letras que han trabajado en clase. Este enfoque integrado muestra las estrategias y metodológicas de la docente al combinar diferentes estrategias para abordar las dimensiones del desarrollo, al tiempo que mantiene un enfoque creativo y participativo en el proceso educativo.

La docente a través de su creatividad y promoviendo la participación activa de los estudiantes para un aprendizaje efectivo y significativo, implementa estrategias de motivación a partir de actividades donde incentiva a los estudiantes por medio de caritas felices de acuerdo a

las actividades desarrolladas, por lo anterior ella manifiesta que "Eh.! No puede ser también con una carita feliz, porque también manejo las caritas felices. Entonces ah se ganó. Bueno, El que, el que me diga eh las consonantes que hemos visto o también los sacó mucho al tablero, el que me escriba las consonantes que hemos visto hasta ahora se gana 3 carita feliz y hay unos que me dicen: ¡profe, pero yo quiero 10 caritas!, bueno pero si quieren 10 caritas me va a hacer las vocales, me la va, o sea les digo que me complementan mucho más de lo que hemos visto".

Este fragmento refleja la dinámica creativa de la docente al incorporar elementos visuales como caritas felices y desafíos interactivos para motivar a los estudiantes. Además, se destaca la adaptabilidad del docente al entorno inmediato y las necesidades específicas de la comunidad educativa.

Es decir, debido al diseño tradicional del currículo, la docente ha optado por explorar su creatividad, teniendo en cuenta la realidad del entorno inmediato en el que están inmersos. Adapta el currículo según las necesidades de la comunidad educativa, generando estrategias de enseñanza como rondas y actividades manuales con cartón. Se hace mención de que estas estrategias se utilizan para enseñar a niños las vocales, el abecedario, los números, y situaciones del entorno natural, entre otras. Su método de motivación y participación incluye el uso de caritas felices y aplausos. Todas estas actividades se desarrollan con el fin de contribuir al fortalecimiento de la calidad educativa de los niños de la institución.

Continuando con el análisis de las categorías y subcategorías, se procederá a examinar en detalle la categoría de gamificación, desglosada en las subcategorías de digital, multimedia, objetos concretos y juegos.

*Gamificación: digital, multimedia, objetos concretos y juego.*

La docente uno, usa la gamificación digital además de objetos concretos como una herramienta novedosa que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños. En este sentido, la docente viene utilizando una plataforma para desarrollar sus clases de forma lúdica y pedagógica, para ello se toma el siguiente fragmento de la entrevista de la docente “Con la plataforma se hace en los momentos iniciales de la clase, donde se llama a lista a partir de esta plataforma, se forman los grupos si ese día se tiene para el trabajo en grupo”, donde por medio de esta plataforma los estudiantes encuentran juegos pedagógicos interactivos que sirven para mejorar la adquisición de aprendizaje por medio de la exploración, también se fomenta el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo ya que, en muchas ocasiones se deben hacer dos o tres niños por computadora para desarrollar las actividades propuestas por la docente en el aula y se necesita la cooperación de todos para cumplir a cabalidad con las actividades, para afirmar lo anterior se toma el siguiente comentario “hay algunos momentos que se establecen, que son los miércoles y los jueves, pero eso también depende del interés que presenten los niños en el momento, es decir, si por ejemplo yo hoy llevo una clase que no tiene nada que ver con la computadora, pero los niños quieren usar la computadora, se hace como ese proceso de mediación”

Además, se fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes, debido a que la docente sube a la plataforma una serie de actividades pedagógicas en forma de juegos y los niños compiten entre ellos para obtener la puntuación que la docente les asigna por cada nivel superado, lo que genera motivación entre ellos.

Así mismo, la docente uno gamifica con objetos concretos de la siguiente manera: “Por ejemplo, con material elaborado por la profe, papelitos donde van las vocales, las consonantes y jugamos a partir de grupos, hacemos dos grupos y jugamos a partir de una competencia, al que

encuentre primero la palabra o el fonema de la palabra, o al que encuentre primero la consonante o la sílaba, o la vocal, entonces al encontrar primero, el grupo que encuentre primero pues esta palabra o este fonema que solicita la profe, se le asigna puntos”. Aquí la docente fomenta el aprendizaje activo y participativo a partir de materiales concretos, usando todo tipo de material en el aula que le permiten a los estudiantes explorar diferentes formas de gamificar, aunque la gamificación no se realiza todo el tiempo, toda gira en torno al alcance de los aprendizajes establecidos en el currículo.

Es fundamental destacar que la docente emplea una variedad de enfoques gamificados para facilitar los procesos de aprendizaje de sus estudiantes. En este sentido, retomamos su comentario específico: “Entonces el tipo de gamificación que nosotros usamos, usamos varias, usamos la gamificación digital, usamos la gamificación a partir de elementos concretos, como materiales concretos que haya en el aula, usamos gamificación también a partir de lo multimedial, y todo va relacionado con la adquisición de puntos”. Estos procesos de gamificación reflejan la adaptabilidad del docente al integrar estrategias gamificadas digitales, elementos tangibles disponibles en el aula, así como elementos multimedia. Todo esto se vincula a la adquisición de puntos, revelando una cuidadosa planificación para mantener la participación activa de los niños en el proceso educativo. La implementación de estas estrategias no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta la interacción constante de los estudiantes en el aula.

En contraste, la docente dos, aunque no hace uso de métodos de la gamificación digital; en su lugar, implementa estrategias que involucren materiales concretos. Un ejemplo de esto es la estrategia llamada "La casa en el campo, acá trabajamos la familia por ejemplo aquí estamos trabajando los números naturales o sea los números del 1 al 10 y acá esto representa las nubes

¿cierto? las nubes quisimos ponerle acá en la parte de abajo las vocales minúsculas”, donde se abordan conceptos como la familia, los números naturales, así como las vocales y consonantes, representadas por elementos específicos dentro del material de cartón. Su enfoque se centra en la utilización de recursos tangibles para enseñar de manera efectiva el abecedario y otros conceptos trabajados en el aula.

Además, la docente dos incorpora las rondas infantiles como una estrategia clave de interacción en el aula, siendo particularmente atractivas para los niños, según menciona: "Como en lo que son las rondas". Estas rondas no solo logran captar la atención de los niños, sino que también desempeñan un papel crucial en el fomento del proceso de relación y comunicación dentro del entorno educativo.

A través de estas prácticas, el docente crea un ambiente dinámico que propicia la participación activa de los estudiantes, contribuyendo de manera significativa al proceso de aprendizaje en el aula. La interacción y la comunicación facilitadas por las rondas infantiles no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también fortalecen los vínculos entre los estudiantes y la docente.

En su conjunto, estas estrategias tangibles y lúdicas no solo demuestran la versatilidad de enfoques que las docentes pueden emplear, sino que también subrayan la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas según las necesidades e intereses específicos de los estudiantes. Este enfoque integral evidencia la creatividad y la capacidad de respuesta del docente para alcanzar objetivos pedagógicos específicos de manera efectiva.

Siguiendo con el análisis de las categorías y subcategorías, se presenta a continuación la categoría procesos de enseñanza y aprendizaje, con sus subcategorías como el contexto, evaluación, retroalimentación y Derechos Básicos de Aprendizaje.

*Procesos de enseñanza y aprendizaje: contexto, evaluación, retroalimentación y DBA.*

Considerando las pautas delineadas en el plan de estudios y la inicial falta de entusiasmo evidenciada por la docente uno al comienzo del año escolar entre los niños respecto al aprendizaje, como lo indica en el siguiente comentario: “Le cuento experiencias, dentro del grupo al inicio del año pues no se mostraba mucho interés por el aprendizaje de los números, de las letras, pero a raíz de la aplicación pues como de esta nueva estrategia, ellos ya llegan a la casa a decirle a mamá, a papá que necesito practicar para que mi profe me dé puntos”, de acuerdo a lo expresado por la docente ella ha identificado y adoptado estrategias que responde a fortalecer las dimensiones del desarrollo, sin salirse de lo establecido en el plan de estudio lo que ha generado en los estudiantes y familias la motivación por el aprendizaje y la participación en estos procesos.

Teniendo en cuenta lo anterior surge la estrategia de gamificación digital a través de una plataforma que implica retos debido a que es un contexto rural y por ende las tecnologías no están muy inmersas en el currículo como lo expresa la docente en el siguiente comentario “evidentemente pues por ser una zona rural, las tecnologías casi no son como inmersas en los, en el diseño curricular, entonces a raíz de esta estrategia, la tecnología juega un papel muy importante, entonces tenemos en cuenta lo multimedial” es así como la docente transforma el aprendizaje y lo adapta según el contexto, generando nuevas estrategias a partir del juego gamificado que respondan a los aprendizajes establecidos en los DBA.

Es importante destacar la relevancia de los procesos de evaluación y retroalimentación en el aprendizaje de los niños. La repetición juega un papel fundamental en la consolidación del conocimiento, haciéndolo más duradero y sólido. Como lo expresa la docente “en preescolar el

proceso de evaluación se hace a partir de una retroalimentación cualitativa, ¿sí? es decir, no se le asigna a los niños o las niñas un número como tal, es que usted sacó uno, dos, tres, cuatro, cinco, porque los niños todavía no tienen una concepción de qué significa el número” en el proceso evaluativo del nivel preescolar, la docente adopta un enfoque que se basa en la retroalimentación cualitativa. Esta metodología permite capturar de manera detallada los avances y mejoras de los estudiantes, describiendo su progreso de manera minuciosa. En este contexto, en la voz de la docente se toma el siguiente fragmento “entonces constantemente se está haciendo una retroalimentación a los niños y a las niñas de cómo va en ese proceso de aprendizaje, nunca se deja de hacer el proceso de retroalimentación en preescolar, eso es algo muy constante porque ellos apenas están adquiriendo el aprendizaje”, esta retroalimentación cualitativa no solo se limita a describir el desempeño de los niños, sino que se convierte en una herramienta valiosa para comprender el desarrollo integral de cada estudiante.

En cuanto a la docente dos, se evidencia que hace uso de estrategias en el aula para valorar el aprendizaje de los niños como “la salida al tablero”, además, la docente comparte una perspectiva interesante sobre el proceso de memorización en los niños “a los niños hay que estarles repitiendo para que ellos memoricen. Porque algunos uno le les enseña algo hoy y ya mañana se les olvida”, este reconocimiento de la necesidad de repeticiones frecuentes refleja su enfoque consciente hacia la consolidación de conocimientos.

Esta perspectiva la integra la docente como parte de un proceso más amplio de evaluación y retroalimentación para el aprendizaje de los niños. La repetición se presenta no solo como un medio para la memorización, sino como una herramienta efectiva para reforzar y consolidar el conocimiento, convirtiéndose así en un componente esencial de la estrategia de evaluación de la docente dos.

Por otra parte, la docente dos durante la entrevista manifiesta que trabaja la adquisición del lenguaje: “En el área de lenguaje, también trabajamos con estas fichas, ¿Cierto? trabajamos con estas fichas, aquí identificamos los colores, también vemos eh... si son seres vivos, eh... también, trabajamos la lo que son las... las sílabas”, durante las actividades desarrolladas en el aula para estimular el lenguaje, la comunicación y la expresión ya sea corporal o verbal, se evidencia que los niños aprenden los diferentes sonidos de las vocales o consonantes y el conteo de números naturales mediante juegos lúdicos propuestos por la docente, juegos que ayudan a mejorar el desarrollo cognitivo y comunicativo en los niños.

En resumen, el análisis detallado de las prácticas educativas implementadas por los docentes uno y dos ha revelado un enfoque proactivo y adaptativo para abordar los desafíos educativos, especialmente en el contexto preescolar. El docente uno, al identificar la falta inicial de interés en los niños hacia el aprendizaje, ha implementado estrategias que respetan las pautas del plan de estudios, generando un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y su participación activa en los procesos educativos. Además, la introducción de la gamificación digital en un entorno rural destaca la capacidad de adaptación del docente a las circunstancias particulares de su contexto.

A medida que se explore el segundo objetivo de esta investigación, se presentan las estrategias adicionales implementadas por las docentes, examinando cómo sus métodos continúan influyendo en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes preescolares.

## Objetivo 2

En este apartado se realiza el análisis del cuaderno de notas de las docentes de preescolar, donde se recolecto información mediante las observaciones de las interacciones de los niños en

las actividades desarrolladas en el aula, de la sede principal y la sede el Dos de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia. El objetivo dos pretende identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar (Ver anexo 2).

Luego de analizar detenidamente la información registrada en el cuaderno de notas, se ha podido evidenciar que la fase de observación se llevó a cabo en cuatro momentos específicos. En la sede principal, se realizó un total de cuatro observaciones los días dos, tres y cuatro de octubre, y en la sede El Dos, se efectuó una observación el cinco del mismo mes, es importante destacar que todas estas observaciones se desarrollaron en horario de la tarde. Como resultado de este proceso, se ha constatado que tanto los niños de ambas sedes demostraron un elevado nivel de compromiso y entusiasmo en las actividades de gamificación digital. A continuación, se describen las categorías y subcategorías que constituyen el objetivo dos, proporcionando un análisis detallado de los resultados obtenidos, comenzando con la primera categoría relacionada con las dimensiones del desarrollo, se desglosa en las subcategorías cognitivas y comunicativas.

#### *Dimensiones Del Desarrollo: Cognitivo y Comunicativo.*

La aplicación de la gamificación digital mediante la plataforma ClassDojo emerge como un mediador para estimular las dimensiones en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños. Esta afirmación se sostiene con solidez a través de las observaciones detalladas en el cuaderno de notas, específicamente durante la jornada del 02/10/2023 en la sede principal.

En este día los niños exhibieron de manera consistente un reconocimiento claro tanto de sus propios personajes como de los de sus compañeros en la plataforma. Este fenómeno revela

que la gamificación digital ha evolucionado para convertirse en una parte arraigada de su experiencia de interacción y aprendizaje diario.

La expresión de interés por parte de los estudiantes entorno a la gamificación dese la plata forma ClassDojo, se manifiesta de manera activa, destacándose preguntas como: “¿Profe hoy me das puntos porque practiqué en casa, también porque llegué temprano?” este tipo de interrogantes directos indican una conexión directa entre la gamificación y la motivación intrínseca de los niños para participar de manera activa en las actividades propuestas.

La fecha del 10/04/2023 proporciona una visión más clara de los beneficios de la gamificación en el aula, especialmente en relación con la plataforma ClassDojo. A lo largo del día, el docente implementa la asignación de puntos según los criterios establecidos en la plataforma. Este proceso resulta en una reacción positiva y notoria por parte de los estudiantes, cuyos rostros reflejan alegría y entusiasmo. De manera entusiasta, los estudiantes se acercan a la docente uno para preguntar: "¿Cuántos puntos tengo?". Estas expresiones directas de alegría y entusiasmo están intrínsecamente vinculadas a la implementación exitosa de la gamificación a través de la plataforma. La figura 3 ilustra claramente cómo esta estrategia ha tenido un impacto positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, subrayando la eficacia y el atractivo de la gamificación como herramienta motivadora en el aula.

Figura 3. *Voces de niños*



*Nota.* Se destaca el constante interés de los niños por conocer la cantidad de puntos que han acumulado en la plataforma, evidenciando así una competencia positiva en sus procesos de aprendizaje.

Por otra parte, en uno de los apartados del cuaderno de notas, específicamente en las notas adicionales en las observaciones de la docente dos, donde nos afirma que: “El desarrollo cognitivo y comunicativo en la edad preescolar es esencial para el crecimiento integral de los niños. Este desarrollo se compone de varios elementos interrelacionados que incluyen habilidades cognitivas como la memoria, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la comprensión del mundo que les rodea. También implica el desarrollo de habilidades comunicativas, como el lenguaje oral, la expresión verbal, la comprensión de mensajes, y la capacidad de interactuar de manera efectiva con otros.” este análisis resalta la interconexión de las dimensiones cognitivas y comunicativas en la etapa preescolar, subrayando su papel esencial en el crecimiento holístico de los niños, como se observa en la figura 4.

Figura 4. *Actividades de conjunto*



*Nota.* Durante las actividades en conjunto se observa una participación activa de los niños, quienes comparten su diario vivir y llevan a cabo diversas actividades que contribuyen al desarrollo cognitivo y comunicativo.

Estas habilidades están estrechamente interconectadas y desempeñan un papel fundamental en el crecimiento y la adaptación de los niños en su vida cotidiana y en la sociedad. Además, son un factor determinante para alcanzar el éxito en la vida, ya que les brindan la oportunidad de experimentar la alegría de aprender y descubrir nuevas habilidades.

En el transcurso del acompañamiento a la docente dos el día 05/10/2023, se han registrado observaciones notables en el cuaderno de notas, destacando aspectos reveladores sobre la interacción de los niños con la tecnología. “a pesar de su falta de experiencia previa con computadoras en algunos niños, muestran una capacidad de aprendizaje rápido. Reconocen letras, números y funciones clave como la tecla de borrar. Este rápido progreso resalta su entusiasmo por aprender y su habilidad para adaptarse a nuevas tecnologías” en este contexto, estas observaciones constituyen un testimonio del potencial y la versatilidad de los estudiantes

frente a las herramientas digitales, resaltando su capacidad para abrazar oportunidades de aprendizaje en un entorno tecnológico en evolución constante.

En el marco del objetivo dos, la segunda categoría de análisis se centra en las Prácticas Educativas, explorando tanto la metodología y las estrategias implementadas por los docentes como la respuesta que generan en los niños.

*Prácticas educativas: metodología y estrategias (niños).*

La implementación de la gamificación digital a través de la plataforma ClassDojo por parte de la docente uno se revela como una estrategia pedagógica impactante, cuyos efectos se manifiestan de manera profunda en el proceso educativo. La metodología y las estrategias aplicadas no solo sirven como catalizadores para la motivación, el compromiso y el disfrute en el aula, sino que también han demostrado tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los estudiantes. Estos procesos se hacen evidente al revisar detenidamente los momentos de observación registrados en el cuaderno de notas. “Las metodologías y estrategias utilizadas por el docente generaron gran interés en los niños. Fueron amigables para los procesos de aprendizaje, y se notó que las dimensiones del desarrollo, especialmente lo cognitivo y comunicativo, estuvieron siempre presentes. Los niños se mantuvieron en constante socialización y comunicación, mostrando un interés genuino en los eventos de su entorno, lo que contribuyó al desarrollo de sus procesos de pensamiento y codificación” en particular, se observa que las dimensiones del desarrollo, especialmente las cognitivas y comunicativas, están intrínsecamente presentes en la dinámica del aula. Los niños no solo participan activamente en las actividades gamificadas, sino que también se mantienen en constante socialización y comunicación.

En el ámbito de la docente dos, a pesar de la limitación de acceso a internet en esta zona rural, se observan notables avances en el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños. Se destaca que la mayoría de estos estudiantes no habían tenido previamente la oportunidad de interactuar con una computadora en la institución, como se refleja en las anotaciones del cuaderno de notas durante la observación del 05/10/2023 donde nos afirma que: “A pesar de las restricciones de Internet, se procede a utilizar Word, un procesador de texto, como plataforma de aprendizaje. Los niños exploran esta aplicación y comienzan a descubrir la ubicación de las vocales y algunas letras, como “s”, “p” y “m”. Es evidente que disfrutaban esta nueva experiencia y se sienten atraídos por esta herramienta pedagógica. Se escuchan voces como: “profe ya encontré la a, la i, la o, la m, profe de donde se borra, evidenciándose en ellos alegría en sus rostros al tocar la tecla y ver como se proyecta en la pantalla la letra que han tocado” este testimonio subraya la eficacia de la práctica educativa, incluso en entornos con limitaciones de recursos tecnológicos, resaltando la capacidad de la docente dos para aprovechar las herramientas disponibles y brindar a los niños una experiencia educativa rica y estimulante, como se evidencia en figura 5.

**Figura 5.** Interacción con la computadora



*Nota.* En el grupo dirigido por la docente dos, se destaca una dinámica interactiva con las computadoras, centrándose específicamente en el uso del programa Word.

Además, en este contexto, la docente dos reconoce que no había empleado las computadoras con anterioridad, principalmente debido a preocupaciones relacionadas con el posible deterioro de los equipos, a lo que la docente expresa en el cuaderno de notas “El docente, en este contexto, admite que no ha utilizado este enfoque pedagógico previamente debido a que teme a que se dañen estos materiales.”

Es importante mencionar que además de las estrategias previamente mencionadas, se pueden destacar otras metodologías empleadas por las docentes uno y dos, para estimular la participación activa, el deseo de aprender y el disfrute del proceso de aprendizaje en los niños. Estas estrategias incluyen actividades en grupo y actividades individuales, prácticas educativas en casa, el uso de entonación de canciones, momentos de juego, la incorporación de juegos en línea y objetos concretos como herramientas para dinamizar las prácticas educativas, esto hizo que el aprendizaje se volviera significativo, divertido y de interés para los niños. Como se evidencia en la observación del día 04/10/2023 “en el transcurso de la jornada, el docente introduce enlaces en línea que ofrecen juegos y desafíos para acumular puntos. Estos juegos requieren que los niños identifiquen rápidamente la posición de los objetos, como arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda, y que describan fichas e imágenes” es así que estas actividades que involucran juegos y retos en línea con el objetivo de acumular puntos, se evidencia un notable interés por parte de los niños en utilizar la computadora y participar en estos juegos. Sus expresiones denotan satisfacción y entusiasmo, indicando claramente su participación activa en las distintas actividades propuestas.

En la siguiente sección se profundiza en el análisis de la gamificación, una estrategia clave en el proceso de la investigación. La gamificación se desarrolla en varias subcategorías, cada una aportando una perspectiva única a la implementación de esta estrategia pedagógica.

*Gamificación: digital, multimedial, objetos concretos y juego.*

La docente uno implementa diferentes formas de gamificar, notándose que el día 03/10/2023 utilizó elementos concretos como silabas en papel para realizar juegos de competencias como: encuentra la silaba, donde se le asignaba puntos a quien encontrara primero la silaba, relacionando lo anterior con lo que esta explícito en el cuaderno de notas “Un ejemplo fue destacado cuando la docente usó trozos de papel con sílabas conformadas por consonantes (m y p), los pegó en el respaldo de sillas y dividió a los niños en dos equipos. A través de la voz de la docente, los niños buscaron las sílabas, y el primero en encontrarlas ganó puntos para su equipo.” Así mismo se puede constatar que esta misma docente el día 04/10/2023 hizo uso de juegos en línea para los procesos de gamificación digital, donde los niños acumulaban puntos que motivaban su interés por estas actividades pedagógicas. En estos juegos se favoreció el desarrollo cognitivo con el reconocimiento del espacio, la memoria, la concentración, el lenguaje y la percepción visual. Relacionando lo anterior con lo recopilado en el cuaderno de notas, “el docente introduce enlaces en línea que ofrecen juegos y desafíos para acumular puntos. Estos juegos requieren que los niños identifiquen rápidamente personajes significativos en un cuento y describir sus características” estas prácticas demuestran que la docente uno emplea enfoques variados, adaptándose a las necesidades y capacidades de los estudiantes para hacer que el proceso de aprendizaje sea interactivo y enriquecedor.

La siguiente categoría se adentra en la evaluación y retroalimentación de los estudiantes, proporcionando una visión detallada de cómo se mide y comunica el rendimiento de los niños en el contexto educativo y su desempeño en la gamificación.

*Desempeño: evaluación y retroalimentaciones cualitativas.*

La metodología de gamificación digital con la retroalimentación cualitativa crea un proceso de aprendizaje significativo para los niños, ya que se centran en mejorar sus habilidades y muestran un auténtico deseo de aumentar su desempeño. La asignación de puntos y la retroalimentación fomentan una competencia positiva entre los niños, lo que los impulsa a cumplir con sus responsabilidades académicas con entusiasmo y motivación.

Dicha apreciación se evidencia en las notas adicionales del cuaderno de notas, “La evaluación del progreso y el desempeño de los niños se lleva a cabo a través de la asignación de puntos en la plataforma y la retroalimentación cualitativa proporcionada por la docente. Esta evaluación no solo se centra en el rendimiento académico, sino también en aspectos personales y sociales, lo que contribuye a una evaluación más integral de su desarrollo cognitivo y comunicativo” la motivación generada por la competencia positiva es evidente entre los niños, quienes disfrutaban en la oportunidad de utilizar la tecnología de manera educativa. Este fenómeno refleja no solo un estímulo para mejorar su rendimiento, sino también un genuino interés en participar activamente en las actividades educativas basadas en la tecnología. La combinación de la gamificación digital, la asignación de puntos y la retroalimentación cualitativa no solo ha creado un ambiente de aprendizaje estimulante, sino que también ha fomentado una conexión positiva y productiva de los estudiantes con la tecnología como herramienta educativa.

El análisis detallado del cuaderno de notas revela que la implementación de la gamificación digital, especialmente a través de la plataforma ClassDojo, ha tenido un impacto positivo y significativo en el proceso educativo de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita. Las dimensiones del desarrollo, tanto cognitivas como comunicativas, se han fortalecido notablemente mediante la participación activa y entusiasta de los niños en actividades gamificadas.

Las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes uno y dos, que incluyen el uso de objetos concretos, juegos en línea y la integración de tecnología, han demostrado ser efectivas incluso en entornos con limitaciones de recursos tecnológicos. Los estudiantes han demostrado una rápida adaptabilidad y entusiasmo, superando las barreras tecnológicas previas.

A medida que se presente el próximo objetivo, específicamente el tres, se espera profundizar aún más en los resultados obtenidos hasta ahora y descubrir nuevas perspectivas sobre la integración efectiva de la gamificación en el entorno educativo preescolar.

### Objetivo 3

A continuación, se presenta el análisis de la información obtenida tras la aplicación del instrumento tres, el cual busca describir las relaciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños, mediante el diario pedagógico de la docente uno con los niños de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia (Ver anexo 3).

La revisión de la información contenida en el diario pedagógico reveló la presencia explícita de los estándares por competencias, los aprendizajes, los Derechos Básicos de Aprendizajes y el desempeño individual de cada niño en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos tanto en el ámbito académico como en el personal y social, pues la Institución establece una rúbrica que valora al estudiante de forma integral.

En particular, la institución ha diseñado una rúbrica integral que evalúa al estudiante considerando los tres aspectos mencionados. Esta rúbrica, elaborada con enfoque descriptivo y cualitativo, proporciona una evaluación detallada y holística de la posición del estudiante en relación con los objetivos propuestos. La inclusión de criterios descriptivos y cualitativos resalta

la importancia no solo de los logros académicos, sino también del desarrollo personal y social de cada niño. Estas descripciones de las valoraciones de los tres aspectos, lo realiza la docente en el diario pedagógico.

En el siguiente apartado, se presenta la categoría de gamificación, la cual se divide en subcategorías que abordan distintos aspectos importantes para este objetivo. A continuación, se detallan las subcategorías que serán objeto de análisis en la investigación

*Gamificación: digital, multimedia, objetos concreto y juego.*

Según se evidencia en las observaciones registradas en el diario pedagógico, en lo que respecta al aspecto académico de los niños 1, 4 y 10, es evidente que se requiere continuar fortaleciendo la implementación de la gamificación digital con el fin de promover un desarrollo más efectivo de sus habilidades cognitivas y comunicativas.

Con relación a lo anterior se toma la muestra de la estudiante 1, “es entendible que presenta dificultades para seguir instrucciones y maniobrar por sí misma la computadora, por ende, cuando se trata de interactuar sola con la computadora se le dificulta un poco el reconocimiento de números en el teclado y la realización de otras tareas tecnológicas. Sin embargo, al tener acompañamiento y supervisión docente, el manejo de estas herramientas se le facilita un poco más, identificando colores, realizando secuencias según características, entre otras” este ejemplo resalta la influencia positiva que el docente puede tener en el desarrollo de habilidades tecnológicas de los estudiantes.

En contraste, los estudiantes 2, 5, 6 y 12 demostraron una notable habilidad y destreza al interactuar con la computadora y participar en las actividades pedagógicas que se les presentaron. Enfatizando la observación del estudiante 12 “se destaca por su impresionante

habilidad en el manejo de la computadora. Esta destreza le permite estimular su imaginación al crear historias a partir de imágenes que observa en ella en los momentos de actividades en la dimensión comunicativa, lo que a su vez contribuye al desarrollo de su lenguaje y al reconocimiento de letras, mejorando de manera significativa su desarrollo cognitivo, comunicativo y tecnológico” estas observaciones resaltan la diversidad de habilidades y niveles de competencia tecnológica entre los estudiantes, subrayando la importancia de adaptar las estrategias educativas a las necesidades individuales de cada uno, como se puede ver en la figura 6.

Figura 6. *Interacción con la computadora*



*Nota.* En el grupo de la docente uno, se observa que los niños participan en interacciones grupales mediante juegos en línea en la computadora. A través de estas actividades, lograrán acumular puntajes que contribuyen a su participación y rendimiento en el entorno digital.

En el análisis detallado de las interacciones de los estudiantes con la tecnología, se evidencia una diversidad marcada en las habilidades y competencias tecnológicas. Mientras algunos estudiantes, como el número 12, exhiben una impresionante destreza en el manejo de la computadora, otros muestran niveles variados de habilidad. Este contraste pone de manifiesto la

importancia de reconocer y abordar las diferencias individuales en las habilidades tecnológicas de los estudiantes.

Continuando con el análisis de las categorías, se expone a continuación la categoría relacionada con las habilidades de aprendizaje en el desarrollo cognitivo y comunicativo como subcategorías.

*Habilidades de aprendizaje: desarrollo cognitivo y comunicativo.*

El desarrollo cognitivo y comunicativo en la edad preescolar es esencial para el crecimiento integral de los niños. Estas etapas tempranas de desarrollo promueven habilidades de aprendizaje, fomentan la socialización y contribuyen a la autonomía de los niños. La importancia de estas áreas de desarrollo se puede contrastar con lo que se encuentra registrado en el diario pedagógico, con el estudiante 3 en su aspecto académico “es un niño que interpreta e identifica de manera asertiva imágenes y letras, estas habilidades son fundamentales para su desarrollo cognitivo, creativo y comunicativo, lo que facilita el mejoramiento de las expresiones orales en el niño, además, crea historias a partir de imágenes y las relaciona con el entorno en el que se encuentra” este ejemplo ilustra cómo las destrezas cognitivas y comunicativas cultivadas en la edad preescolar no solo impactan en el ámbito académico, sino que también se traducen en una mejora significativa en las habilidades verbales y la capacidad creativa de los niños.

Así mismo podemos darle fuerza a esta apreciación con el estudiante 9 “gracias a su participación activa en la plataforma ClassDojo y la exploración de juegos digitales predefinidos, el estudiante ha logrado significativos avances en las dimensiones de desarrollo cognitivo y comunicativo. Estos avances se manifiestan en su capacidad para determinar la cantidad de objetos que componen una colección, estableciendo relaciones de correspondencia y llevando a

cabo acciones de agrupar y separar” este ejemplo específico subraya cómo la integración de herramientas digitales de manera pedagógica puede ser altamente beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes en las áreas cognitivas y comunicativas.

También se puede tener en cuenta el análisis al diario pedagógico del estudiante 12

“se beneficia enormemente de su capacidad para seguir instrucciones y su habilidad en la exploración. Esto le permite agrupar objetos de manera efectiva, ya sea por color, cantidad o atributos. Además, es un niño proactivo con una destacada destreza en la realización de actividades digitales en la computadora. Estas habilidades contribuyen significativamente a su crecimiento y desarrollo, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos y fomentando el desarrollo cognitivo, la creatividad y sus habilidades sociales” este análisis proporciona una visión más detallada de las capacidades del estudiante 12, consolidando la percepción de su fuerte desarrollo en distintas áreas, como se observa en la figura 7.

Figura 7. *Estudiante 12*



*Nota.* El estudiante 12 se distingue por sus habilidades destacadas en la interacción con los entornos digitales. Se observa un desarrollo adecuado en sus dimensiones cognitivas y comunicativas.

El estudiante 12 se presenta como un aprendiz dinámico y adaptable, evidenciando un aprovechamiento efectivo de las oportunidades educativas, especialmente en entornos digitales.

Su perfil versátil subraya la necesidad de un enfoque educativo que no solo identifique sino también fomente diversas habilidades, contribuyendo así a un desarrollo integral. La representación visual en la Figura 7 encapsula de manera concisa la riqueza y complejidad de las habilidades del estudiante 12, reafirmando su papel central en el contexto educativo.

A continuación, se presenta el análisis de la categoría de "Necesidades individuales", la cual aborda subcategorías específicas, incluyendo el desarrollo cognitivo y comunicativo, ritmos de aprendizaje, y acompañamiento docente (retroalimentación).

*Necesidades individuales: desarrollo cognitivo y comunicativo, ritmos de aprendizaje, acompañamiento docente (retroalimentación).*

En el análisis del diario pedagógico, se puede constatar como la gamificación digital puede ajustarse y satisfacer las necesidades individuales y los ritmos de aprendizaje de cada niño en lo que respecta al desarrollo cognitivo y las habilidades comunicativas. Sin embargo, es importante destacar que esta adaptación depende de la forma en que se implementa y se integra en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se subraya la relevancia del apoyo, la orientación y la retroalimentación del docente durante la interacción con las herramientas digitales y objetos concretos. Dicha apreciación se evidencia en las observaciones del estudiante 8 “Su curiosidad es una de sus características más destacadas, y siempre está dispuesto a aprender. El apoyo proporcionado por el docente ha sido fundamental en su proceso de desarrollo. Gracias a este apoyo, ha logrado mejorar y estimular su reconocimiento de letras y sus correspondientes sonidos. Este avance contribuye significativamente a su desarrollo cognitivo y a su capacidad de comunicación” estos hallazgos subrayan la relevancia del rol del

docente en la implementación efectiva de la gamificación digital y cómo el acompañamiento puede potenciar el impacto positivo en el aprendizaje de cada estudiante.

Relacionando lo anterior con lo que está explícito en la observación del estudiante 11 “Es relevante mencionar que una madre de familia brinda apoyo y acompañamiento a la niña durante algunos días de la semana, en colaboración con la docente” este esfuerzo conjunto tiene como objetivo principal ayudar a la estudiante a avanzar y lograr aprendizajes más significativos y amplios, avances en el reconocimiento del espacio y la lateralidad, lo que le ha permitido dar los primeros pasos en el reconocimiento de las vocales "a" y "e", así como en la identificación de los números del 0 al 4” es así como la participación activa de la familia refuerza el impacto positivo de las estrategias educativas implementadas en el contexto de la gamificación digital.

Además, se evidencia en el diario pedagógico que la gamificación brinda a la docente una oportunidad de adaptar el contenido según las necesidades individuales de los estudiantes, teniendo en cuenta que es un contexto rural y la conectividad es débil y por ello la docente usa diversas formas de gamificación que responden a las habilidades cognitivas de los niños.

Continuando con el análisis, se presenta la categoría de "Evaluar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo – comunicativo", dentro de la cual se genera una subcategoría que examina cómo este efecto se evidencia a corto plazo.

*Evaluar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo – comunicativo: corto plazo.*

Durante el análisis del diario pedagógico, se llevó a cabo el proceso de retroalimentación para identificar los aprendizajes alcanzados en los niños de forma individual, que se centró en el alcance de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo. Los

efectos a corto plazo mencionados en el texto dan cuenta en las observaciones de la estudiante 7 “la niña todavía enfrenta desafíos en cuanto al manejo e interacción táctil del ordenador, sin embargo, logra reconocer letras, números y figuras. Además, es capaz de relacionar estos elementos con historias del contexto o temas previamente abordados en el aula de clase. Esto se debe a su notable capacidad de escucha, habilidad para seguir instrucciones y su entusiasmo por aprender a través de la gamificación” este ejemplo resalta cómo, a pesar de los desafíos tecnológicos iniciales, la gamificación ha tenido una acogida significativa en el desarrollo cognitivo y la capacidad de conexión de la niña con el contenido educativo.

Es importante resaltar que el apoyo y supervisión proporcionados por la docente durante las interacciones de la niña con las herramientas digitales han contribuido de manera significativa en su proceso de aprendizaje, especialmente en las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo. Este énfasis se refleja en la siguiente observación: "es una niña que sigue fácilmente instrucciones en cuanto a la interacción con la computadora y la exploración de los diferentes juegos y actividades que en ellas se presentan, favoreciendo positivamente su desarrollo en cuanto a la expresión verbal, además, disfruta explorando y mostrando interés por descubrir nuevas cosas". Esta apreciación destaca la influencia positiva del acompañamiento docente en la capacidad de la niña para seguir instrucciones, su expresión verbal y su actitud exploratoria durante las actividades digitales.

Por otra parte, se evidencia que el juego promueve el desarrollo de habilidades de comunicación, empleándolo como un vehículo para adquirir nuevos conocimientos, lo que facilita la mejora en la atención, el comportamiento y las interacciones sociales de los niños.

Esta apreciación la podemos constatar con las observaciones en los estudiantes 5 y 6. El estudiante 5 “Su proceso de aprendizaje se enriquece y su adquisición de lectoescritura se

fortalece gracias a su participación activa en la gamificación digital y la colaboración constante con el docente y la familia. Además, cabe destacar que ha logrado obtener puntajes elevados en los diferentes juegos, lo que resalta su destacado desempeño en esta área” esta observación ilustra cómo la integración efectiva de la gamificación digital no solo estimula el aprendizaje, sino que también tiene un efecto significativo en diversas habilidades, incluida la comunicación, y destaca la importancia del apoyo continuo de docentes y familias en este proceso.

De la misma forma, el estudiante 6 “se destaca por su habilidad para seguir instrucciones con gran precisión y su capacidad para clasificar objetos en función de sus características particulares. Además, muestra una aptitud para establecer relaciones en términos de cantidad, clasificación, orden y correspondencia, además reconoce fácilmente los números. Estas habilidades se desarrollan a través de actividades gamificadas interactivas que son supervisadas tanto por la docente como por sus padres, lo que genera avances en sus procesos de comunicación” esta afirmación subraya cómo la gamificación no solo mejora habilidades específicas, sino que también contribuye significativamente al desarrollo general de las habilidades de comunicación del estudiante, evidenciando el papel esencial de la colaboración entre la escuela y la familia en este proceso.

Dentro de la categoría de "Percepción Docente", se desglosan diversas subcategorías que nos proporcionan un entendimiento más detallado de las metodologías y estrategias implementadas por los docentes. A continuación, se presenta un análisis específico.

#### *Percepción docente: metodología y estrategia.*

En el diario pedagógico de la Docente uno, se refleja de manera explícita el significativo progreso alcanzado por cada estudiante en el desarrollo de sus habilidades cognitivas y

comunicativas, este logro se ha materializado a través de diversas metodologías y estrategias que han permitido que los estudiantes disfruten de cada actividad pedagógica propuesta. Gracias a la aplicación de la gamificación digital a través de la plataforma ClassDojo, estas estrategias han incluido la incorporación de videos interactivos, canciones, juegos con objetos tangibles, actividades y juegos digitales.

Dicha afirmación la podemos constatar con las observaciones de los estudiantes 7 y 12. “La estudiante 7 se encuentra en un proceso continuo y gradual de desarrollo en sus habilidades verbales, dado que presenta interrupciones en su fluidez verbal. Esto ha dificultado su capacidad para expresar sus ideas, emociones e interese de manera efectiva. Para abordar estas dificultades, se ha implementado diferentes estrategias que involucra el uso de videos interactivos, canciones y la gamificación en la institución, con el propósito de fortalecer sus habilidades en este ámbito” estos tienen como propósito fortalecer las habilidades verbales del estudiante en este ámbito específico, demostrando cómo la gamificación se integra como una herramienta efectiva en el abordaje de medidas específicas en el desarrollo de habilidades comunicativas.

Además, se destaca que “el estudiante 12 aborda su aprendizaje de manera creativa y activa, aprovechando la gamificación digital y utilizando materiales concretos, como libros e imágenes en dados. Estos recursos le permiten interpretar imágenes, plantear preguntas, desarrollar ideas y crear historias basadas en su percepción de diferentes formatos, como textos escritos, pinturas, aplicaciones y páginas web” esta percepción ilustra cómo la gamificación, combinada con materiales tangibles, ofrece a los estudiantes como el número 12 un entorno educativo enriquecedor que fomenta la creatividad y la participación activa en su proceso de aprendizaje.

La triangulación de los resultados obtenidos con el marco teórico, antecedentes y marco conceptual es un paso esencial para analizar de manera profunda y significativa la información recopilada en la investigación. A continuación, se presenta un análisis detallado y analítico de este proceso.

## RESULTADOS TRIANGULACIÓN DE LOS OBJETIVOS

Para llevar a cabo la triangulación de la información de los tres objetivos específicos a través de los resultados en la aplicación de los instrumentos, es importante analizar cómo se relacionan con el marco teórico, antecedentes y marco conceptual de la investigación. A continuación, se realiza una triangulación de la información en función de los objetivos con sus categorías y subcategorías.

En el proceso de análisis las prácticas educativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños en preescolar, se ha observado que ambas docentes han implementado estrategias y metodologías adaptadas a las necesidades específicas de sus estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que solo la docente uno ha integrado la gamificación digital en el aula mediante el uso de una plataforma digital.

La gamificación se presenta como una estrategia pedagógica empleada por la docente uno para estimular el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes, conforme a lo señalado por Pinto y Sáez (2021), estas estrategias desempeñan un papel esencial en la transmisión de los contenidos curriculares. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia educativa transformadora, impactando positivamente la experiencia de aprendizaje tanto de los estudiantes como de los docentes, generando beneficios significativos para ambas partes (p. 3), se enfatiza la importancia de la gamificación, especialmente en entornos rurales donde la conectividad

presenta desafíos significativos. A pesar de estas limitaciones, la gamificación se ha adaptado con éxito para superar obstáculos y permitir que los niños participen en actividades interactivas, incluso en situaciones con restricciones de internet.

Otro aspecto relevante que se suma a las prácticas educativas es la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky tomado de Carrera y Mazzarella (2001), en la cual se destaca las zonas de desarrollo, como la Zona de Desarrollo Real, Potencial y Próximo (ZDP), las cuales se conectan con la gamificación digital. La Zona de Desarrollo Real se relaciona con los conocimientos previos y habilidades actuales de los niños, siendo la base para el aprendizaje mediante la gamificación. La Zona de Desarrollo Potencial destaca cómo el apoyo del docente puede potenciar las habilidades a través de la gamificación. La ZDP se refiere a la maduración de las funciones mentales y cómo la gamificación digital puede impulsar los procesos cognitivos (p. 43). Es por ello que la integración de la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky con la gamificación digital proporciona un enfoque integral para mejorar las prácticas educativas.

Al reconocer las zonas de desarrollo, la gamificación se convierte en una herramienta estratégica para abordar las necesidades específicas de los estudiantes, aprovechando sus conocimientos existentes, potenciando habilidades latentes y promoviendo un avance cognitivo significativo.

Se debe agregar que, la gamificación digital actúa como un andamiaje según la teoría del aprendizaje socioconstructivista de Vygotsky (1995), ayudando a los niños a avanzar desde su Zona de Desarrollo Real a la ZDP (p. 68). Por ello, la interacción con el docente y las interacciones sociales en el aula contribuyen a que los niños sean más independientes en el desarrollo de habilidades y resolución de problemas. La gamificación digital fomenta la

interacción, colaboración y el andamiaje digital, impulsando el progreso de los niños en habilidades comunicativas y cognitivas.

Otro aspecto que tiene relación con la teoría del andamiaje es la colaboración entre el docente y la familia que se vincula con la teoría del aprendizaje socioconstructivista, esta perspectiva destaca la importancia de las interacciones sociales en el proceso de aprendizaje (p. 68). La colaboración entre el docente y la familia contribuye al progreso de los estudiantes y refleja la influencia social en el desarrollo cognitivo y comunicativo.

La gamificación digital, en consonancia con la teoría de Vygotsky, emerge como un puente entre las Zonas de Desarrollo y el progreso educativo. Al reconocer las zonas de desarrollo, la gamificación se revela como una herramienta estratégica, aprovechando conocimientos, potenciando habilidades y propiciando avances cognitivos y comunicativos. La interacción social, la colaboración docente-familia y la estrategia pedagógica de la gamificación convergen de manera armoniosa, creando un marco educativo dinámico y adaptativo que optimiza el potencial de cada estudiante.

Al mismo tiempo, como se viene enunciado la docente uno emplea la gamificación digital como una metodología pedagógica, lo que se relaciona con la teoría de Piaget donde según Inhelder, Sinclair y Bovet (1996), destaca la importancia de la asimilación y la acomodación en el proceso de aprendizaje (p. 21). Lo cual se refleja en cómo los niños asimilan y adaptan nuevos conocimientos a través de la gamificación digital en el aula. Esto se alinea con la caracterización de las prácticas educativas en preescolar. La implementación de la gamificación digital en preescolar no solo se vincula con la teoría de Piaget, sino que también refleja activamente los principios de asimilación y acomodación. La metodología pedagógica adoptada por el docente uno facilita un entorno propicio para que los niños asimilen y acomoden

conocimientos, demostrando cómo la gamificación puede potenciar el proceso de aprendizaje en consonancia con las teorías pedagógicas fundamentales.

La gamificación digital, al integrar teorías pedagógicas como las de Vygotsky y Piaget, se posiciona como una herramienta versátil y efectiva en la educación preescolar. Aprovechando las Zonas de Desarrollo y actuando como andamiaje, la gamificación transforma el proceso de aprendizaje, brindando a los niños experiencias adaptativas, colaborativas e interactivas. La colaboración docente-familia y la adaptación a la teoría de Piaget refuerzan aún más la eficacia de la gamificación en un enfoque educativo integral y en constante evolución.

Por otra parte, la retroalimentación cualitativa y la asignación de puntos se emplean como herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes y fomentar una competencia positiva en el aula. En este contexto, la gamificación digital no solo se utiliza como una estrategia pedagógica para el aprendizaje, sino también como un medio efectivo para evaluar el desempeño de los estudiantes.

La retroalimentación cualitativa y la asignación de puntos no solo sirven como indicadores de logros, sino que también promueven un ambiente de competencia positiva, motivando a los estudiantes a alcanzar metas educativas. La gamificación, al permitir la evaluación continua y adaptativa, se integra de manera coherente con la concepción de la evaluación como un componente integral del proceso educativo. Esta metodología no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también facilita una evaluación más completa y personalizada del progreso de cada estudiante en tiempo real.

Por lo anterior, se cita el Decreto 2247 (1997), en el artículo 10, el cual establece la responsabilidad de las instituciones educativas de diseñar la estrategia para evaluar de manera cualitativa el progreso de aprendizaje de los niños. Los resultados de estas evaluaciones deben

presentarse de manera detallada y narrativa, reflejando los avances o dificultades de los niños en sus aprendizajes y brindando orientación sobre cómo mejorar estos procesos (párr. 2). Esta estrategia de gamificación proporciona a la docente uno la capacidad de realizar evaluaciones continuas, en conformidad con la visión de la evaluación como un componente integral del proceso educativo, por consiguiente y según lo mencionado anteriormente en el Decreto 2247 (1997), el cual enfatiza la importancia de brindar información detallada y narrativa sobre el progreso de los estudiantes. Es indispensable diseñar evaluaciones cualitativas, debido a que este enfoque no solo cumple con las normativas, sino que también ofrece valiosas orientaciones para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a la docente dos, aunque no utiliza la gamificación digital en el aula, a través de los materiales tangibles lleva a cabo sus procesos de enseñanza que han favorecido el aprendizaje de los estudiantes, evidenciando entonces que ambas prácticas educativas responden a los intereses y necesidades de los estudiantes, por lo anterior se toma como referencia la etapa preoperacional propuestas por Piaget, tomado de Linares (2007-2008), éstas se relacionan con la estrategia metodológica implementada por la docente dos, ya que describe cómo los niños en esta etapa emplean mejor los símbolos, inician la escritura, y utilizan el juego como un medio para representar roles (pp.9-10). Estas observaciones se vinculan a la identificación de prácticas de gamificación digital, con materiales concretos y cómo esta metodología influye en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños. Por consiguiente, se puede apreciar que la docente dos en su método de enseñanza usa como estrategia “la casa en el campo” donde por medio de esta les enseña a los niños números, letras, silabas, ente otras, de forma lúdica y pedagógica.

Es así que, en la identificación de las prácticas de gamificación digital, se destaca un notable nivel de compromiso y entusiasmo tanto por parte de los niños como de la docente uno. Las actividades implementadas en el aula relacionadas con la gamificación digital han demostrado fortalecer significativamente diversas dimensiones del desarrollo de los estudiantes, este compromiso y entusiasmo evidencian la efectividad de la gamificación digital como herramienta pedagógica para involucrar activamente a los alumnos y potenciar su crecimiento en múltiples aspectos.

Por consiguiente, según lo señalado en los lineamientos curriculares de preescolar establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2018), la dimensión cognitiva implica la manifestación de procesos simbólicos mediante representaciones concretas y pictóricas que los niños comprenden desde su entorno inmediato. El lenguaje desempeña un papel crucial en estos procesos al otorgar significado a las representaciones construidas por los niños (p. 19). Teniendo en cuenta el análisis de la información y lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional, se evidencia que, a través de los procesos de gamificación digital como mediante el uso de materiales concretos, se estimula el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento lógico. Estas prácticas educativas no solo se alinean con las directrices curriculares, sino que también contribuyen de manera significativa a la formación integral de los estudiantes, promoviendo un enfoque holístico en el desarrollo de sus capacidades cognitivas.

En cuanto a la dimensión comunicativa respalda los procesos cognitivos al permitir que los niños expresen sus ideas y emociones sobre los eventos en su entorno. Esta capacidad se vuelve más compleja con la incorporación de los procesos de escritura (p. 20). Es así que por medio de la implementación de la gamificación digital en el aula la docente uno implementa

estrategias que responde a las necesidades de los estudiantes, donde a partir de la utilización de materiales creados por la profesora, como papeles con las vocales y consonantes, se organizan juegos en grupos. Por ejemplo, formando dos equipos y participando en competencias donde el objetivo es encontrar rápidamente la palabra, el fonema, la consonante, la sílaba o la vocal que la profesora indica. El grupo que encuentre primero la palabra o el elemento solicitado por la profesora recibe puntos como premio y esto permite que los estudiantes tengan una mejor comprensión de los aprendizajes.

En cuanto a los Derechos Básicos de Aprendizaje (2016), se pueden observar vivencias que se fundamentan en las interacciones que los niños tienen en su entorno familiar, escolar y social. En este contexto, las cuatro actividades rectoras (el juego, la exploración del entorno, la literatura y el arte) desempeñan un papel significativo en lograr que estos procesos se desarrollen de manera equilibrada (p. 5). Es por ello que se ha logrado observar como la gamificación digital, según se describe en el contexto del análisis de la información, puede tener un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje oral y la comprensión de mensajes. A través de actividades interactivas y juegos, los niños pueden fortalecer sus habilidades de comunicación y adquirir vocabulario de una manera más atractiva y participativa. La gamificación digital también puede contribuir pensamiento matemático, por medio de reconocimiento de números, colores y secuencias numéricas, lo que está relacionado con el desarrollo de habilidades matemáticas. Los juegos en línea y las actividades digitales pueden ser efectivos para mejorar la comprensión de conceptos matemáticos.

En cuanto a la exploración del entorno, aunque no se menciona específicamente en el contexto, la gamificación digital puede permitir a los niños explorar conceptos relacionados con el entorno de una manera más interactiva.

Por su parte en la expresión artística y creatividad, la gamificación digital puede fomentar la creatividad y la expresión de ideas a través del juego. Los niños pueden utilizar herramientas digitales para dibujar, crear historias y expresar sus emociones de manera creativa.

El desarrollo socioemocional, aunque no se menciona directamente, el uso de la gamificación digital también puede influir en el desarrollo socioemocional de los niños. La colaboración en juegos en línea y la retroalimentación positiva pueden fortalecer las habilidades sociales y emocionales.

De la misma forma, se ha evidenciado que la docente uno es la única maestra de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita que emplea la gamificación digital como una metodología pedagógica, la cual utiliza diversas herramientas tanto digitales como elementos concretos y aprovecha al máximo los recursos disponibles en la institución, donde la implementación de estas prácticas digitales novedosas han resultado en cambios significativos en la forma en que se llevan a cabo los procesos de enseñanza. Para ello se toma como referencia a Ramírez, McGreal y Obiageli (2022), donde se indica que la educación 4.0 se relaciona con la forma en que la comunidad educativa se ajusta y considera la digitalización en el ámbito educativo. Los recursos tecnológicos, tales como las herramientas digitales, tienen el potencial de ser utilizados para evaluar, valorar o crear contenidos que contribuyan a establecer aprendizajes centrados en el pensamiento como elemento fundamental (p12). En este contexto, la implementación de la gamificación digital por parte de la docente uno se presenta como un ejemplo concreto de cómo la tecnología puede potenciar y transformar la experiencia educativa, adaptándose a las demandas de la educación contemporánea.

Con referencia a los ritmos de aprendizaje, se subraya la importancia de la adaptabilidad de la gamificación digital para satisfacer las necesidades individuales y los ritmos de aprendizaje

de los estudiantes, así como la colaboración entre el docente y la familia como estrategia efectiva para impulsar el progreso.

Para sustentar lo anterior se toma el decreto 1241 (2017), del Ministerio de Educación Nacional, en el cual se habla del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) caracterizándose como un conjunto integral de métodos, recursos, estrategias, herramientas y evaluaciones que conforman un diseño curricular coherente. Su implementación por parte de los docentes en el aula tiene como objetivo garantizar que el aprendizaje sea significativo e integral para todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus particularidades individuales y ritmos de aprendizaje (pp. 5-6). Esto respalda la idea de que la gamificación digital, al ser adaptable y flexible, puede alinearse de manera efectiva con los principios del DUA, promoviendo así un ambiente educativo inclusivo y centrado en las necesidades individuales de cada estudiante.

En síntesis, la gamificación digital en la educación preescolar, implementada por el docente uno, ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva. La integración de teorías de Vygotsky y Piaget ha creado un puente entre las Zonas de Desarrollo, propiciando avances cognitivos y comunicativos. Además, la colaboración docente-familia y la evaluación continua refuerzan su eficacia.

En el siguiente capítulo, se abordan los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos recopilados y la triangulación de los datos. La estructura del capítulo se inicia con los hallazgos, continuando las discusiones, conclusiones y finalizando con las recomendaciones.

## HALLAZGOS

El análisis de los hallazgos en las prácticas educativas en dos aulas de preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita en Chigorodó, Antioquia, revela la integración exitosa de la gamificación digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados muestran cómo esta estrategia se articula a las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños preescolares, especialmente cuando se implementa en consonancia con la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky.

Los hallazgos revelan perspectivas significativas que impactan tanto en la teoría educativa como en la práctica docente, donde la gamificación digital ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora que, según los hallazgos de esta investigación en la Institución Educativa Rural Barranquillita, demuestra ser exitosa en la transformación de la experiencia educativa en el nivel preescolar. Así pues, se evidencia cómo esta estrategia puede actuar como un catalizador para el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños.

Por tanto, uno de los aspectos fundamentales es cómo la gamificación se alinea con teorías pedagógicas reconocidas, como las de Vygotsky y Piaget. La aplicación de la gamificación actúa como un andamiaje pedagógico, fortaleciendo la zona de desarrollo próximo de Vygotsky y proporcionando el respaldo necesario para que los niños avancen desde su zona de desarrollo real. Este enfoque integral no solo se centra en el desarrollo cognitivo, sino que también considera las habilidades comunicativas, creando así un entorno propicio para el avance en ambas dimensiones.

Por consiguiente, el efecto positivo en el desarrollo cognitivo y comunicativo es evidente con la gamificación digital, actuando estratégicamente para potenciar habilidades existentes y

promover avances en las dimensiones señaladas. El enfoque cualitativo de este estudio reconoce y enfatiza la importancia de establecer una conexión sólida entre el entorno escolar y el hogar. La gamificación digital, al ser implementada de manera colaborativa, se convierte en un puente, esta conexión no solo maximiza las oportunidades de aprendizaje, sino que también fortalece la consistencia en la aplicación de estrategias educativas.

A demás, la gamificación digital también se revela como una herramienta adaptable y versátil, al integrar teorías de diferentes pedagogías, la gamificación se presenta como un enfoque pedagógico que se ajusta a las necesidades y ritmos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Esta adaptabilidad es esencial para abordar la diversidad en el aula, como lo destaca el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), promoviendo un ambiente educativo inclusivo.

La evaluación continua y adaptativa a través de la gamificación digital refleja una comprensión integral de la evaluación como parte integral del proceso educativo. Al emplear retroalimentación cualitativa y asignación de puntos, se fomenta una competencia positiva en el aula, lo que contribuye al desarrollo de una mentalidad de crecimiento entre los estudiantes.

Es relevante destacar las diferencias en las prácticas educativas que emplea gamificación digital, y la utilización de materiales tangibles. Ambos enfoques demuestran ser efectivos, subrayando la importancia de la flexibilidad y la adaptación en la elección de estrategias pedagógicas.

La transformación de la experiencia educativa a través de la gamificación digital, como se observa en la Institución Educativa Rural Barranquillita, refleja la necesidad de abrazar la Educación 4.0. La digitalización y la tecnología son elementos fundamentales en la evolución de la educación, y la gamificación actúa como un ejemplo concreto de cómo estas herramientas pueden potenciar y modernizar la enseñanza.

Finalmente, la gamificación digital se presenta como una estrategia pedagógica integral y transformadora en la educación preescolar. Su adaptabilidad, efecto positivo en el desarrollo cognitivo y comunicativo, y alineación con teorías pedagógicas reconocidas respaldan la importancia de su integración en las prácticas educativas contemporáneas para asegurar un aprendizaje efectivo y motivador en los niños de preescolar.

## DISCUSIONES

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la implementación de la gamificación digital como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Rural Barranquillita, centrándose específicamente en las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños de preescolar. Esta elección se basa en el interés de comprender cómo la gamificación digital puede influir de manera significativa en el proceso educativo de los estudiantes más jóvenes.

La elección de la gamificación digital como objeto de estudio se fundamenta en la creciente importancia de la tecnología en la educación contemporánea y en la necesidad de explorar cómo esta herramienta pedagógica específica puede contribuir al desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

La integración de la teoría de Vygotsky con la gamificación digital demuestra ser un enfoque pedagógico completo y efectivo. La conexión entre la Zona de Desarrollo Real y la gamificación permite aprovechar el conocimiento existente de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y significativo. Además, la gamificación actúa como un andamiaje socioconstructivista al facilitar la colaboración entre estudiantes, promoviendo la resolución de

problemas conjunta y creando un entorno propicio para el desarrollo de habilidades independientes.

En el ámbito cognitivo, la gamificación digital emerge como un catalizador para el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales, como la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento lógico. La adaptabilidad de esta estrategia también se destaca, ya que se ajusta a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

En el ámbito comunicativo, la gamificación digital crea un espacio dinámico para que los niños expresen sus ideas y emociones activamente. La participación en juegos grupales fomenta la expresión verbal, la colaboración y el trabajo en equipo, enriqueciendo tanto el vocabulario como la capacidad de comunicarse de manera efectiva.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación digital se presenta como una herramienta versátil y efectiva que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes. La retroalimentación continua y adaptativa, junto con la competencia positiva, estimula el progreso cognitivo y comunicativo de manera integral.

La estrategia de gamificación digital también se destaca por su capacidad para superar desafíos, especialmente en entornos rurales con limitaciones de conectividad. Esto la convierte en una herramienta valiosa para enriquecer la educación en contextos donde la tecnología puede ser crucial pero la infraestructura es limitada.

En comparación con enfoques basados en materiales tangibles, ambos se consideran efectivos y valiosos, reconociendo la diversidad de estilos de aprendizaje. La combinación de gamificación digital y materiales tangibles enriquece la experiencia de aprendizaje y permite a los educadores adaptarse a las diversas formas en que los niños absorben información.

En términos de evaluación, la gamificación digital no solo se concibe como una herramienta de aprendizaje, sino también como un medio efectivo para evaluar el desempeño de los estudiantes. La adaptabilidad inherente a los juegos educativos digitales se alinea con la concepción de la evaluación como un proceso continuo y adaptable, cumpliendo con las normativas de evaluación cualitativa.

En un contexto más amplio, la implementación de la gamificación digital en preescolar se destaca como un ejemplo de innovación educativa en línea con las tendencias de la educación 4.0. La digitalización se considera un factor clave en la evolución del proceso educativo, y la gamificación demuestra ser una estrategia efectiva para transformar la experiencia educativa, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En conclusión, la gamificación digital, cuando se implementa en armonía con teorías pedagógicas como la de Vygotsky y principios como el Diseño Universal para el Aprendizaje, se presenta como una estrategia pedagógica valiosa y transformadora. Su adaptabilidad, capacidad para abordar diferentes estilos de aprendizaje y su potencial para superar desafíos la posicionan como una herramienta indispensable para mejorar la calidad y relevancia de la educación en contextos diversos.

Después de presentar los hallazgos, la siguiente etapa es la discusión, donde se profundiza en la respuesta a la pregunta de investigación. En esta fase, se analizan y contextualizan los resultados obtenidos para proporcionar una comprensión más profunda de su relevancia y significado en relación con la investigación planteada. La discusión también brinda la oportunidad de explorar las implicaciones de los hallazgos, identificar patrones emergentes y comparar los resultados con estudios previos o teorías relevantes. En esencia, este paso es crucial

para interpretar y dar sentido a los datos recopilados, permitiendo una reflexión más completa sobre la investigación realizada.

## CONCLUSIONES

Después de un análisis exhaustivo y pesar de la limitación presentadas, se logró analizar exitosamente el noventa y cinco por ciento de la información proporcionada por las docentes. Aunque se presentaron situaciones externas que impidieron la proporción de la totalidad de la información, es destacable subrayar que se cumplió de manera plena con el objetivo propuesto. Se confirma que la articulación efectiva de los procesos de gamificación digital con las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños de preescolar en la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia, se revela como un proceso educativo dinámico y enriquecedor. La gamificación digital se integra de manera efectiva en las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños, cumpliendo así con el objetivo de enriquecer el proceso educativo. La hipótesis inicial se confirma, respaldada por la observación y el análisis detallado de las prácticas educativas.

### Contribuciones de la Investigación

- La investigación destaca la gamificación digital como una herramienta pedagógica innovadora capaz de estimular el desarrollo cognitivo de los niños.
- Se resalta la adaptabilidad de la gamificación digital a entornos rurales, subrayando su versatilidad para superar barreras y proporcionar experiencias educativas enriquecedoras.

- La colaboración activa de las familias se presenta como un elemento esencial para fortalecer la eficacia de la gamificación digital, contribuyendo así a la participación de la comunidad educativa.
- La implementación de la gamificación digital se posiciona como un andamiaje pedagógico en consonancia con la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky, ofreciendo perspectivas valiosas para el avance cognitivo y comunicativo de los estudiantes.
- La investigación contribuye a la comprensión de la gamificación digital como una estrategia educativa flexible que trasciende barreras geográficas y tecnológicas.

#### Limitaciones de la Investigación

- Aunque se logró analizar el 95% de la información proporcionada por los docentes, ciertas situaciones externas limitaron la obtención del 100% de la información.

Al concluir, surgen preguntas significativas que tienen el potencial de guiar futuras investigaciones. Estas preguntas no solo son relevantes para el desarrollo continuo de la institución educativa, sino que también ofrecen perspectivas valiosas para otras instituciones que estén considerando la implementación de estrategias similares. A continuación, se presentan cada una de estas preguntas, derivadas de los resultados de la triangulación de los objetivos específicos de la investigación.

1. ¿Cómo pueden adaptarse otras instituciones educativas a entornos rurales y limitaciones de conectividad al implementar estrategias de gamificación digital en la educación preescolar?

2. ¿Cuáles son las percepciones y actitudes de los padres hacia la gamificación digital en la educación preescolar, y de qué manera pueden ser incorporados como colaboradores activos en este enfoque pedagógico?

3. ¿En qué medida las estrategias de gamificación digital en la educación preescolar pueden influir en la transición de los niños hacia niveles educativos posteriores?

Estas preguntas proporcionan un marco valioso para la reflexión, el desarrollo continuo de prácticas educativas innovadoras y el impacto a largo plazo de las estrategias de gamificación digital en la educación preescolar. La adaptación a entornos específicos, la generalización efectiva de estrategias y la participación activa de los padres son elementos clave que merecen una atención especial en futuras investigaciones y prácticas educativas. Estas preguntas no solo enriquecen la comprensión del impacto de la gamificación digital, sino que también ofrecen vías prácticas para avanzar en la implementación exitosa en diversos contextos educativos.

## RECOMENDACIONES

A raíz del proceso de investigación que da cuenta de la integración exitosa de la gamificación digital en la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó, Antioquia, ha revelado la necesidad de considerar ciertas recomendaciones para potenciar aún más los beneficios de esta estrategia pedagógica innovadora.

En primer lugar, se sugiere que los docentes reciban formación y cualificación específica en gamificación digital y en estrategias pedagógicas innovadoras. Esta capacitación les permitirá no solo comprender a fondo el potencial de estas herramientas, sino también integrarlas de manera efectiva en su práctica diaria. Al dotar a los educadores de las habilidades necesarias, la

institución garantizará que la gamificación digital se utilice de manera óptima para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

La invitación a la institución es clara: que continúen implementando los procesos de gamificación en el aula como estrategia de enseñanza. Esta recomendación se basa en el éxito observado en el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo de los niños. Además, se sugiere extender esta práctica a grados posteriores, adaptándola a las áreas específicas establecidas en el currículo. Esto asegurará una transición fluida y comenzará nutriendo el aprendizaje a medida que los estudiantes avancen en su trayectoria académica.

Una sugerencia que va más allá de los límites de la Institución Educativa Rural Barranquillita es la de compartir estos procesos con otras instituciones aledañas al corregimiento. Al llevar la gamificación digital a otras escuelas, se fomenta el intercambio de experiencias y el enriquecimiento mutuo. Esto contribuirá no solo al avance de la educación en la comunidad, sino también a la exploración y adopción de procesos educativos digitales en un contexto más amplio.

Finalmente, se plantea la idea de que las instituciones educativas tengan en cuenta las preguntas emergentes en el apartado de discusiones. Estas preguntas pueden servir como un punto de partida valioso para futuras investigaciones y la mejora continua de la estrategia de gamificación digital. Al abordar estas preguntas, las instituciones pueden profundizar en su comprensión de la implementación de la gamificación digital y adaptarla de manera más efectiva a las necesidades específicas de sus estudiantes.

Para concluir, estas recomendaciones no solo buscan consolidar el éxito actual de la gamificación digital en la Institución Educativa Rural Barranquillita, sino también extender sus beneficios a otras instituciones y establecer una base sólida para la mejora continua y la innovación en la educación. La formación de docentes, la expansión de la gamificación digital a

niveles superiores, el intercambio de experiencias con otras instituciones y la consideración de preguntas emergentes son pasos clave para garantizar un futuro educativo más enriquecedor y adaptado a las demandas de la sociedad digital actual.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Navarro, M., E. (enero-abril de 2005). Tendencias pedagógicas contemporáneas. La pedagogía tradicional y el enfoque histórico-cultural. Análisis comparativo. Scielo, 42(1).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75072005000100009&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0034-75072005000100009&script=sci_arttext)
- Aguirre Quintero, C. D. (2020). Las fallas de la escuela tradicional: el aburrimiento escolar desde la mirada de las estudiantes del colegio el Carmen Teresiano. (Trabajo de grados de Maestría). Universidad Nacional de Colombia.  
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/79926/1030567527.2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Allueva, P. (2002). Conceptos básicos sobre metacognición. En P. Allueva (Ed). Desarrollo de habilidades metacognitivas: programa de intervención. Consejería de educación y ciencia. <https://ice.unizar.es/sites/ice.unizar.es/files/users/leteo/materiales/concepto-de-metacognicion-pallueva.pdf>
- Arias, J. (Ed.). (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*.  
<https://es.slideshare.net/KatherineSalazar80/ariasgonzalestecnicaseinstrumentosdeinvestigacionlibro-1-1pdf>
- Barrero Espinosa, C., Bohórquez Agudelo, L., y Mejía Pachón M. (2011). La hermenéutica en el desarrollo de la investigación educativa en el siglo XXI.  
[file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaHermeneuticaEnElDesarrolloDeLaInvestigacionEduca-6280160%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaHermeneuticaEnElDesarrolloDeLaInvestigacionEduca-6280160%20(1).pdf)

Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori (P. Molina, Trad). Paidós

[https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36433\\_jugar\\_y\\_aprender\\_con\\_el\\_metodo\\_montessori.pdf](https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf) (Trabajo original publicado en 1992)

Canales, M. (2006). Metodologías de investigación social. (Lom Ediciones).

<https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/08/canales-eron-manuel-metodologias-de-la-investigacion-social.pdf>

Carrera, B., y Mazzarella, C. (abril-junio de 2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Carrier, J. (2009). Escuela y multimedia. Siglo XXI Ediciones.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2oDu1Ivotx4C&oi=fnd&pg=PA11&dq=qu%C3%A9+es+multimedia&ots=Q3ENYei0wR&sig=iSikNT\\_KYSARiA50mm36WHtbcFM#v=onepage&q=qu%C3%A9%20es%20multimedia&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2oDu1Ivotx4C&oi=fnd&pg=PA11&dq=qu%C3%A9+es+multimedia&ots=Q3ENYei0wR&sig=iSikNT_KYSARiA50mm36WHtbcFM#v=onepage&q=qu%C3%A9%20es%20multimedia&f=false)

Comas i Coma, O., Garaigordobil Landazábal, M., Garzón Pérez, M., Hernández Morlans, T., Marrón Gaité, M. J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz de Velasco Gálvez, A., Soler Gordils, M. P., Vida Mombiela, T., Bañeres Codina, D., Bishop, A. J., Cardona Pera, C. (2008). El juego como estrategia didáctica. Editorial Grao.

[https://www.google.com.co/books/edition/El\\_juego\\_como\\_estrategia\\_did%C3%A1ctica/BST6QQFtKKwC?hl=es&gbpv=1&dq=el+juego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/El_juego_como_estrategia_did%C3%A1ctica/BST6QQFtKKwC?hl=es&gbpv=1&dq=el+juego+como+estrategia+de+aprendizaje+en+el+aula&printsec=frontcover)

Contreras, R. y Eguía, J. (Ed.). (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. Instituto de la Comunicación.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado Fernández, M., y Solano González, A. (agosto, 2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 9 (2), 1-21  
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>

De Gracia, E., Pinto, A., y Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Semilla Científica.  
[https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2\\_full\\_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Gamificar%20significa%20aplicar%20estrategias%20de,\(Iquise%20Aroni%2C%202020\)](https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2_full_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Gamificar%20significa%20aplicar%20estrategias%20de,(Iquise%20Aroni%2C%202020))

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, septiembre). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” [De los elementos de diseño del juego a la alegría: definición de "gamificación"]. *Researchgate*, 9-13.  
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del Juego. [López Paula]  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. Creative Commons.  
[file:///C:/Users/hp/Downloads/0\\_DDMPDH182.pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/0_DDMPDH182.pdf)

Gondra, J., M. (1990). La psicología tal como la ve el conductista (1913). (En J. M. Gondra, Trad.) Descleé de Brouwer. 399-414.  
[file:///C:/Users/hp/Downloads/La\\_psicologia\\_tal\\_como\\_la\\_ve\\_el\\_conducti%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/La_psicologia_tal_como_la_ve_el_conducti%20(1).pdf)

González Capdevila, O. González Franco, M. y Ruiz Perdomo J. (diciembre 2012).

Consideraciones éticas en la investigación pedagógica: una aproximación necesaria. *Mi Scielo*. Vol. (4) [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742012000100001#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20t%C3%ADa%20de%20juicios](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742012000100001#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica%20t%C3%ADa%20de%20juicios)

Guilar, M., E. (enero-marzo, 2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la

"revolución cultural". *Educere*, 13 (44), 235-241

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>

Hernández Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL /

INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V [https://www.uca.ac.cr/wp-](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

[content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf](https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

Inhelder, B., Sinclair, H., Bovet, M. y Echevarría Rivera, L. E. (1996). Aprendizaje y estructuras del conocimiento. Morata.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=koMT7iYTYcIC&oi=fnd&pg=PA12&dq=aprendizaje+seg%C3%BAn+piaget&ots=Yv7YKj11uE&sig=PHD-xEX-BRjttypcIAEDAcyrPXg#v=onepage&q=aprendizaje%20seg%C3%BAn%20piaget&f=false>

Jeanne, P., Marie, Perrault y Violaine. (2021). Las cien reglas de oro del método Montessori.

Larousse.

<https://books.google.com.co/books?id=4pctEAAAQBAJ&pg=PA33&dq=planos+del+desarrollo+montessori&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjh-Yy38a33AhWBQTABHXxyCCkQ6AF6BAgJEA#v=onepage&q=planos%20del%20desarrollo%20montessori&f=false>

Josende, K. (Ed.). (2018). Gamificación en la educación/historiadela gamificación. Wikilibros.

[https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n/historiadela\\_gamificaci%C3%B3n#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa.](https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadela_gamificaci%C3%B3n#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa.)

Linares, A. (2007 - 2008.). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Col-legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya

[http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS\\_DESARROLLO\\_COGNITIVO\\_0.PDF](http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF)

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Revista Conrado, 15(70), 392-397. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Martínez, R. (2014). Pedagogía tradicional y pedagogía crítica. Colecciones pensamiento crítico. [https://celapec.edu.mx/documentos/martinez\\_-\\_pedagogia-tradicional-y-pedagogia-critica.pdf](https://celapec.edu.mx/documentos/martinez_-_pedagogia-tradicional-y-pedagogia-critica.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247, por la cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional (2009). Fundamentaciones y orientaciones para la implementación del decreto 1290. [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-397381\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-397381_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional y Universidad de Antioquia (2016). Derechos básicos de aprendizaje.

<file:///C:/Users/hp/Documents/2021/9.%20PLAN%20DE%20%C3%81REA/DBA%20Trasici%C3%B3n.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2017). Decreto 1421, por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad.

[https://docs.wixstatic.com/ugd/e0e620\\_03c6ae47f6c7439991639f575afdde2b.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/e0e620_03c6ae47f6c7439991639f575afdde2b.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (7 de febrero de 2017). Objetos Virtuales De Aprendizaje – Ova. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/secciones/Glosario/82739:OBJETOS-VIRTUALES-DE-APRENDIZAJE-OVA>

Ministerio de Educación Nacional (2018). Serie lineamientos curriculares.

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (13 de agosto de 2021). ¿Qué son los recursos educativos digitales y cuáles son sus ventajas?

<https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>

Monsalve, A., y Pérez, E. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación.

121. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet->

<ElDiarioPedagogicoComoHerramientaParaLaInvestigaci-5163235.pdf>

Mora, F. (2017). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. España: Alianza

Editorial. <https://es.slideshare.net/DemetrioCcesaRayme/neuroeducacin-solo-se-puede-aprender-aquello-que-se-ama-fmora-ccesa007pdf>

Pérez García, M. (2019). Fortalecimiento de las dimensiones: cognitiva, comunicativa y socio afectiva en los estudiantes del grado transición a través del diseño y aplicación de material didáctico del centro educativo risas y sueños en la ciudad de Cúcuta. (Trabajo de

grados de Licenciatura). Universidad Santo Tomás.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/20727/2019margaritaperez.pdf?sequence=6>

Perú. Ministerio de educación nacional, 2020.

<https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2020/06/08/como-realizar-la-retroalimentacion-en-entornos-virtuales/#:~:text=Una%20retroalimentaci%C3%B3n%20es%20eficaz%20cuando,o%20producciones%20de%20la%20persona>

Piaget, J. (1980). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported, 1-8. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Piaget, J. (1999). La psicología de la inteligencia. (J. C. Foix, Trad) Crítica.

[https://www.google.com.co/books/edition/La\\_psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_inteligencia/TyFK\\_-RxfuoC?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/La_psicolog%C3%ADa_de_la_inteligencia/TyFK_-RxfuoC?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover)

Pinilla Gonzales, A. F. (2019). Estrategia de gamificación 6d en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar. (Trabajo de grados de Licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10203/TE-23223.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, PNUD. (2023). Objetivos del desarrollo sostenible N°4. <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals/educacion-calidad>

- Ramírez Montoya, M., S., McGreal, R., y Obiageli Agbu. J., F. (2022). Horizontes digitales complejos en el futuro de la educación 4.0: luces desde las recomendaciones de la UNESCO. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 09-19. DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.33843>
- Restrepo, M. y Echavarría, G. (2022). Factores que influyen en la afectación de las dimensiones del desarrollo cognitiva – comunicativa de las niñas y de los niños de la sede principal la IER. Barranquillita el municipio de Chigorodó. (Trabajo de grados de Especialización). Fundación Universitaria Católica del Norte.
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.* (Océano Grupo Editorial, S.A.).  
[https://books.google.com.co/books?id=2syLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+sobre+gamificacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwie\\_d-im5z3AhV8RzABHYd6AiMQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=2syLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=libros+sobre+gamificacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwie_d-im5z3AhV8RzABHYd6AiMQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q&f=false)
- Tizón Freiría, G. A. (2008). *Las Tic en Educación.* Lulupress.inc.  
[https://www.google.com.co/books/edition/Las\\_Tic\\_en\\_Educaci%C3%93n/5e1tAgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=libro+sobre+las+tic+en+la+educaci%C3%B3n&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/Las_Tic_en_Educaci%C3%93n/5e1tAgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=libro+sobre+las+tic+en+la+educaci%C3%B3n&printsec=frontcover)
- Torres Cañizález, P., C., y Cobo Beltrán, J., Kendry. (18 de enero de 2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), pp. 31-40.  
[https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/#redalyc\\_35652744004\\_ref24](https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/#redalyc_35652744004_ref24)
- Torres, C. y Torres, M. (2007). *El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula.*  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego\\_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-libre.pdf?1452583095=&response-content-)

disposition=inline%3B+filename%3DJuego\_aprendizaje.pdf&Expires=1693694338&Signature=SMgAIP-Yka4~EEExMBUR5fWtxC3meAxWsyfUsPj0aNuWssD6ZZyXprswvS3vIVFlq3wgRiwtvyDRw4N8bLXrBxUtb-hpAHnWI1TQVdh9RUgO1sE6sPfeCbbh60NmX9M3fXK-bmppcSGckooTqqqviRxb73OBleyjcSCmWS70rWo7y73Q3OCvUBHmFonu3v7YVKFyva6GjbrGSxEC7JWZbhRMZLLIAKxWpFpML0x~8QbnsGsDBeSm6ZMEGm274E6WuFdXgnU7MoTznLBdaaU8YKOvsi2BPIFJpZbC5kA9pp6xQi1EDUB0-K1tLyhP0gWdIOhK6dsyIg8dZluorT68kw\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Vygotsky, L., S. (1995). Pensamiento Y Lenguaje. (M. M. Rotger, Trad). Alianza Editorial.

[https://www.colegar.com/colegar/archivo\\_aporte\\_id209\\_1599168691253.pdf](https://www.colegar.com/colegar/archivo_aporte_id209_1599168691253.pdf)

## ANEXOS

## Anexo 1. Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes

Para una presentación más estructurada, a continuación, se muestran las transcripciones de las dos entrevistas docentes, comenzando con la docente uno y luego la docente dos.

**Docente uno**

<b>Fecha de la entrevista:</b>	8-10-2023				
<b>Docente entrevistado:</b>	Maria Eliana Restrepo Zapata				
<b>Grado:</b>	Preescolar				
<b>Sede:</b>	Institución Educativa Rural Barranquillita Sede Principal				
<b>Proyecto de investigación</b>	Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar.				
<b>Pregunta problematizadora</b>	¿Cómo los procesos de gamificación digital se articulan a las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia?				
<b>Objetivo general</b>	Analizar la articulación de los procesos de gamificación digital con las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia.				
<b>Objetivo específico 1</b>	Caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños del grado preescolar.				
<b>Categorías de análisis</b>	Prácticas educativas, Gamificación y Procesos de enseñanza y aprendizaje				
<b>Subcategorías:</b>	Metodología y estrategia, Digital, multimedia, objetos concretos y juego y Contexto, evaluación, retroalimentación, Derechos Básicos de Aprendizaje				
<b>Técnica:</b> Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes	<b>Instrumento:</b> Cuestionario con preguntas abiertas a los docentes				
<b>Investigadoras</b>	Kely Patricia Mosquera Perea	<b>CC</b>	1.076.819.964	<b>Teléfono</b>	3128937095
	Maria Eliana Restrepo Zapata		1.035.863.308		3137507312
	Mary Sol López Chica		1.022.033.613		3216506667

E- mail	<a href="mailto:kpmosquera@utp.edu.co">kpmosquera@utp.edu.co</a>
	<a href="mailto:mariaeliana1925@hotmail.com">mariaeliana1925@hotmail.com</a>
	<a href="mailto:marysollopezchica@gmail.com">marysollopezchica@gmail.com</a>
<b>Entrevista</b>	
<p><b>Preambulo.</b></p> <p><b>Entrevistadora 1:</b> Bueno, muy buenas tardes. Mi nombre es Kely Mosquera y mi compañera Mary Sol López. El día de hoy, 8 de octubre del 2023, siendo las doce y veintiuna de la tarde, nos encontramos entrevistando a la docente María Elena Restrepo de la Institución Educativa Rural Barranquillita. Profe, buenas tardes, ¿cómo se encuentra el día de hoy?</p> <p><b>Docente entrevistada 1:</b> Hola muchachas, buenas tardes. Muy bien gracias a Dios, aquí a la expectativa de dar respuesta a la entrevista.</p> <p><b>Entrevistadora 1:</b> Ah bueno profe. Bueno profe le contamos la investigación que Mary sol y yo venimos realizando, desarrollando, eh se llama: práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos <b>digitales</b> en preescolar, y el objetivo de esta investigación, pues de esta entrevista, perdón, es caracterizar las prácticas educativas que se emplean, que emplean la gamificación digital para el proceso de <b>enseñanza y aprendizaje</b> en <b>las niñas y niños</b> del grado preescolar. Entonces, antes que nada, nos gustaría pues como saber un poquito sobre usted, eh ¿Cuántos años de experiencia lleva en la institución? por ejemplo, ¿Qué tan significativa ha sido la experiencia durante estos, durante estos años que lleva de experiencia?</p> <p><b>Docente entrevistada 1:</b> Bueno muchachas, yo en la institución llevo ya aproximadamente ya tres años. Eeh antes pues la experiencia había sido en el entorno de primera infancia y ya hace tres años estoy acá con el grupo de preescolar, me han asignado siempre este grupo. La experiencia ha sido pues muy significativa, de <b>aprendizajes</b> mutuos teniendo en cuenta pues que esto es una zona rural y de dónde vengo es una zona urbana, entonces los <b>aprendizajes</b> son muchos. Tener en cuenta que uno aquí en ese entorno tiene que reinventarse ante las adversidades que se presentan, porque en nuestra zona donde estamos, zona rural, es poco los recursos que entran para materiales, entonces uno tiene que estar en constante creatividad, por así decirlo, para la implementación de nuevas estrategias para la <b>enseñanza y el aprendizaje</b> de <b>los niños y de las niñas</b>. Como le digo, pues ha sido una experiencia muy significativa de muchos <b>aprendizajes</b> y bueno, ahí vamos. (Kely no le escucho).</p> <p><b>Entrevistadora 1:</b> Qué pena estaba hablando con el micrófono apagado. Bueno profe, le decía pues que es muy importante explorar este tema de la creatividad y reinventarse como bien lo decía usted ahorita, cada día para poder llevar nuevos métodos a los niños, ¿cierto? Sabiendo que esta es una zona rural y de que el niño aprende jugando, que también es algo súper importante pues en estos entornos de preescolar. Entonces, procedemos entonces con la entrevista profe y la primera pregunta es:</p> <p><b>Entrevistadora 1:</b></p> <p>1) <b>¿Cuáles son las prácticas educativas que impartes con los niños y niñas de preescolar relacionadas con los juegos pedagógicos digitales (gamificación)?</b></p> <p><b>Docente entrevistada 1:</b></p> <p>R// Bueno, nosotros en la institución adoptamos pues unas adaptaciones que se vienen realizando desde el año pasado a partir de unas investigaciones, y dentro de esta, de este, de esta nueva <b>adaptación al</b></p>	

currículo surge pues como ese proceso de gamificación o la interacción a través de las herramientas multimediales, dentro de ellas pues hemos impartido momentos de juegos en línea donde se fortalecen las dimensiones del desarrollo, especialmente dos de ellas, al cual la institución apunta a que las niñas y los niños deben de fortalecer. Aunque se trabaje por las dimensiones todas las estrategias que se implementan en el aula son transversales. Es decir, si hoy trabajamos una actividad, tiene que ver con las otras dimensiones del desarrollo, entonces esas estrategias, ¿cuáles son? aparte pues de esos jueguitos en línea que nosotros implementamos que fortalecen esas dimensiones, también tenemos una nueva estrategia a partir de una plataforma virtual donde las familias, las niñas y los niños y la docente están en constante interacción con esta plataforma, las niñas la usan en la casa y las familias apoyan ese proceso en la casa a partir pues de la práctica, de las prácticas de aprendizaje o las prácticas educativas desde casa, donde los niños y las niñas a partir de una pizarra que tiene la plataforma, ellos establecen allí sus procesos de aprendizaje, sus procesos de trazos, sus procesos de escritura, el reconocimiento de números, de vocales, de fonencia. Entonces, esta plataforma ha sido muy significativa y ha dado impacto en este proceso de enseñanza y aprendizaje, porque para mí también hace un proceso muy significativo teniendo en cuenta que tenemos pues el apoyo constante de las familias allí. Las familias que no tienen acceso a esta plataforma, la práctica la llevan a cabo desde el cuaderno y ya en la institución pues se revisa estos procesos de aprendizaje de las niñas y de las prácticas, se revisan y ya luego se se llevan a la plataforma a través de una puntuación. Entonces, cada vez que la niña o el niño interactúa en casa con la plataforma, se le da una puntuación de lo que ha practicado en la casa, y aparte de eso, la plataforma se ha podido implementar desde los tres aspectos que ofrece la institución, el personal, el social y el académico. Se tienen en cuenta también en esa plataforma todas las dimensiones de desarrollo, y como les decía, el aspecto personal y social, si el niño llega tarde, se le retira puntos, si llega puntual, se le asigna puntos. Entonces, para ellos se ha convertido en un proceso de competencia que entre más puntos tenga, más aprendizajes ha adquirido o ha cumplido con los requerimientos pues de la plataforma, que son transversales pues a los que se ofrecen a la institución.

**Entrevistadora 1:**

Perfecto profe, por lo que logro pues entender, todo está como relacionado y muy chévere que se estén implementando estas nuevas estrategias con los niños y las niñas de preescolar, porque sabemos pues que en un entorno rural las herramientas y el acceso a ellas son un poco limitadas, precisamente por lo mismo, que pertenecen pues a un entorno rural. Entonces, le pregunto. **¿Qué tipos de gamificación utiliza en las actividades?**

**Docente entrevistada 1:** Kely gracias, ahorita vuelve y me recuerda la segunda pregunta, pero gracias por ahondarme un poco más sobre el tema, y evidentemente pues por ser una zona rural, las tecnologías casi no son como inmersas en los, en el diseño curricular, entonces a raíz de esta estrategia, la tecnología juega un papel muy importante, entonces tenemos en cuenta lo multimedial, que son las herramientas en el televisor, que son las grabadoras, o sea, todo, todo juega un papel importante en lo de la tecnología. Y me recuerda otra vez la segunda pregunta.

**Entrevistadora 1:**

Por supuesto.

**2) ¿Qué tipos de gamificación utiliza en las actividades?**

**Docente entrevistada 1:**

R// Bueno, gamificación lo podemos hacer con cualquier herramienta, ¿cierto? el rol de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y de los niños es llevarlos a que ellos mismos adquieran su propio aprendizaje y cómo lo adquieren. Entonces el tipo de gamificación que nosotros usamos, usamos varias, usamos la gamificación digital, usamos la gamificación a partir de elementos concretos, como materiales concretos que hayan en el aula, usamos gamificación también a partir de lo multimedial, y todo

va relacionado con la adquisición de puntos, el niño ha cumplido con algún aprendizaje o ha cumplido con alguna característica de algún aprendizaje, se obtienen puntos, y en todo momento están en constante interacción con la gamificación debido pues a la asignación de puntos. No quiere decir que todo el tiempo pues estamos siempre en pro de la gamificación no, pero la gran mayoría del tiempo estamos en ese proceso, porque es lo que ha ayudado a que las niñas y los niños adquieran ese aprendizaje de forma más activa, más interactiva, más participativa. Entonces usamos diferentes formas de gamificación y es a través de lo que ya les mencioné.

**Entrevistadora 1:**

Perfecto Profe.

### 3) ¿Cuáles son las herramientas o instrumentos que usa para la gamificación?

Apesar de que ahorita hizo mención de algunos, me gustaría saber si de pronto existen otros aparte de los que ya mencionó.

**Docente entrevistada 1:**

R// Bueno, especialmente pues estamos muy enfocados en la gamificación digital, teniendo en cuenta que allí todo está relacionado con los derechos básicos de aprendizaje en el aspecto académico, entonces en esta plataforma como ya les había mencionado, se hace un fortalecimiento de esas dimensiones con relación a los derechos básicos de aprendizaje. En este momento estamos muy enfocados en eso, en la gamificación digital, pero también estamos, aparte de los momentos de gamificación digital, estamos haciendo procesos de gamificación con materiales concretos, por ejemplo, con material elaborado por la profe, papelitos donde van las vocales, las consonantes y jugamos a partir de grupos, hacemos dos grupos y jugamos a partir de una competencia, al que encuentre primero la palabra o el fonema de la palabra, o al que encuentre primero la consonante o la sílaba, o la vocal, entonces al encontrar primero, el grupo que encuentre primero pues esta palabra o este fonema que solicita la profe, se le asigna juntos. Entonces estamos como muy muy en la gamificación digital, pero a partir de ese juego, de esa competencia que los niños y las niñas pues en esta etapa son muy competitivos y ayuda a que ellos a partir de la de la asignación de esos puntos, sean mucho más activos, sean mucho más participativos en estos procesos. Entonces en especial, Kely en estas dos, Kely y Mary en este proceso de gamificación, estamos usando la gamificación digital y con materiales concretos.

**Entrevistadora 1:**

Perfecto, qué chévere esa articulación que está haciendo con estos, que se viene haciendo con esta, con esta nueva estrategia. Me parece muy interesante lo que acaba de mencionar en cuanto a lo del juego que están realizando, que busque la palabra, la sílaba, que vaya y sí, que lo hacen en grupo porque aparte estimulan el aprendizaje también cooperativo, ¿cierto? colaborativo. Le hago una pregunta porque me surge de acuerdo pues a la respuesta que usted acaba de dar. **¿Qué reacción ha visto en los niños en cuanto a este proceso? ¿Cómo se sienten ellos? ¿Cuál es la expresión que ellos tienen cada vez que empiezan como este tipo de actividades? ¿Los motiva? ¿No los motiva?**

**Docente entrevistada 1:**

Kely, pues en estas prácticas educativas o estas estrategias o metodologías que van surgiendo, y en especial este año, se ve que los niños están mucho más motivados por el aprendizaje, por la adquisición pues como de esos conceptos básicos que ofrece desde los derechos básicos de aprendizaje, entonces a partir de estos, de este proceso de gamificación digital con materiales concretos, se ha visto en ellos motivación para el aprendizaje. Le cuento experiencias, dentro del grupo al inicio del año pues no se mostraba mucho interés por el aprendizaje de los números, de las letras, pero a raíz de la aplicación pues como de esta nueva estrategia, ellos ya llegan a la casa a decirle a mamá, a papá que necesito practicar para que mi profe me dé puntos, entonces miren que ellos solitos han ido como en ese camino de aprendizaje y de adquisición de los procesos de aprendizaje que le enseña su profe en el aula, y que en la

casa quieren que papá y mamá les ayude para mostrarle a su profe que en la casa sí aprendieron, sí practicaron, porque ellos les llaman practicar, sí practicaron en casa. Entonces ha sido muy significativo para ellos, yo he visto mucho interés, mucha alegría, en el momento pues de la asignación de puntos, es que yo tengo más puntos que usted, es que yo voy más adelante, es que yo tengo tantos puntos, es que yo los voy a cambiar por una insignia o una medalla, porque aparte pues de esa asignación de puntos tienen una recompensa, ¿cierto? no quiere decir que el que tenga menos puntos es el que menos sabe o el que no, eso ayuda para que ellos solitos lleguen a su aprendizaje autónomo, a una independencia de la adquisición de los aprendizajes, entonces ha sido muy significativo para ellos y los he visto muy motivados en este proceso y también a las familias, he escuchado voces de las familias que dicen: no, es que ya llega a la casa y que me ponga a practicar, mamá ponme a practicar, mamita ven ponme a practicar, porque quiero más puntos, mi profe yo quiero que me de más puntos. Entonces ha sido tanto, no solo en los niños, sino también en las familias y a mí como docente también me parece algo muy significativo, y de verdad que muy gratificante ver que las niñas y los niños en ese proceso de aprendizaje ha sido de forma significativa y va creciendo y los procesos de enseñanza se han vuelto mucho más armónicos, más significativos en ellos.

**Entrevistadora 1:**

Qué bueno profe, me parece muy importante ese punto que toca, porque pues, a partir de allí están implementando, están estimulando e implementando pues el aprendizaje autónomo, y que rico que estén involucrando a las familias en este proceso que también es súper importante y que ellos de alguna u otra manera están contribuyendo al proceso.

**4) ¿En qué actividades implementa la gamificación?**

**Docente entrevistada 1:**

R// Mira Kely, pues nosotros la gamificación la estamos implementando especialmente en dos dimensiones, que es la dimensión cognitiva y comunicativa, lo que yo les decía ahora, todas las dimensiones son transversales, pero en especial estas dos que requieren mucho más apoyo, tanto en el reconocimiento de los números, de la resolución de problemas, de sus lenguajes, de sus formas, diferentes formas de lenguaje en las niñas o niños que apenas están en ese proceso de adquisición del lenguaje o de fortalecer esas expresiones, creemos conveniente aplicarla en estas dos, no quiere decir que en las otras no, como le digo las otras están, entonces específicamente pues en estas dos se está como llevando a cabo este proceso, sin dejar a un lado pues lo otro, las otras dimensiones. Todo es transversal.

**Entrevistadora 1**

Perfecto, qué rico articular estas dos dimensiones del desarrollo porque pues la una va de la mano con la otra, lo que le decía ahorita, que todo va como articulado, y me parece pues muy chévere que se esté apoyando el mejoramiento de estas dos dimensiones desde esa nueva estrategia de gamificación. Procedo con la última pregunta para cederle el paso a mi compañera, y es.

**5) ¿Qué otra estrategia utiliza para la enseñanza y aprendizaje en preescolar?**

**Docente entrevistada 1:**

R// Bueno Kely, teniendo en cuenta que en nuestro contexto, nuestro sí, nuestro contexto rural o nuestro contexto institucional es un contexto tradicional, pero que no debemos dejar a un lado lo nuevo, las nuevas tecnologías, nosotros dentro del aula de clase en preescolar también tenemos actividades mucho más individuales en el manejo del cuaderno, en el manejo del renglón, en el manejo del espacio de la hoja, en el reconocimiento del yo como persona, entonces también tenemos actividades tradicionales del recortado, de pintar, de manualidades, de elaboraciones pues de materiales, de juguetes, de elaboraciones pues de fichitas, de fichas para la práctica pues de un valor, por así decirlo. Entonces también tenemos otros recursos, otros materiales u otros elementos que nos aportan también como a

este proceso de enseñanza y aprendizaje, porque no debemos dejar de un lado lo ya establecido en el diseño curricular, que aunque el contexto educativo sea un contexto tradicional y hace parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de las niñas y de los niños, también es algo muy importante que se debe seguir implementando, también tenemos materiales concretos como el ábaco, fichas de figuras geométricas, donde ellos también aprenden a través de eso, entonces aunque está muy enmarcado en nuestra aula la gamificación digital o con materiales o elementos concretos, no dejamos a un lado lo tradicional y lo propuesto pues por el diseño curricular porque todas dos van como, lo estamos llevando de la mano.

**Entrevistadora 1:**

Perfecto profe, entonces ahí está el reto de reinventarse y de explorar la creatividad de ustedes para poder sacar ese currículo o esos planes de estudio un poquito del contexto tradicional. Entonces Mary le cedo la palabra.

**Entrevistadora 2:**

Gracias compañera, que bueno profe, escuchando pues la entrevista, es gratificante ver cómo los niños y más que los niños, las familias se articulan como a estos procesos, cómo los niños también aprenden a través de esas estrategias de gamificación. Profe continuando con la entrevista, queremos saber.

**6) ¿Cómo evalúa los procesos de aprendizaje de las niñas y de los niños en preescolar?**

**Docente entrevistada 1:**

R// Mary pues mira, estos procesos de evaluativos se hacen más bien no desde una forma numérica cuantitativa, no, en preescolar el proceso de evaluación se hace a partir de una retroalimentación cualitativa, ¿sí? es decir, no se le asigna a los niños o las niñas un número como tal, es que usted sacó uno, dos, tres, cuatro, cinco, porque los niños todavía no tienen una concepción de qué significa el número, ¿sí? el número en cuanto a una calificación, pero sí tienen en cuenta lo que la profe les dice, porque para ellos la voz de la profe es muy importante. Durante ese proceso de gamificación, durante ese proceso de las actividades tradicionales que nosotros le llamamos, hacemos una evaluación cualitativa a través de esa retroalimentación verbal, ejemplo, Fulanito Pérez trajo la tarea en el cuaderno pero la profe ve que Fulanito Pérez tiene la línea de la vocal A al lado que no es, Fulanito Pérez recuerda que la línea de la vocal A está al lado y va así, entonces le dice verbalmente al niño pero también le escribe en el cuaderno para que mamá y/o papá vea cómo va el proceso de aprendizaje de la niña y del niño. Entonces constantemente se está haciendo una retroalimentación a los niños y a las niñas de cómo va en ese proceso de aprendizaje, nunca se deja de hacer el proceso de retroalimentación en preescolar, eso es algo muy constante porque ellos apenas están adquiriendo el aprendizaje, entonces la profe siempre debe estar en ese proceso de retroalimentación para que ellos vayan adquiriendo ese aprendizaje significativo o aprendizaje a partir de lo establecido en los derechos básicos de aprendizaje. Entonces es algo que siempre se está dando, siempre a partir del diálogo con la profe el niño y la niña siempre se está retroalimentando o siempre se está evaluando.

**Entrevistadora 2:**

Claro que sí profe, eso es lo más importante, la retroalimentación a nuestros estudiantes. Profe. Recuerda que la entrevista en video ofrece la ventaja de mostrar tu personalidad y expresarte de manera más completa que en una entrevista escrita. Aprovecha esta oportunidad para transmitir tus conocimientos y experiencia de manera efectiva.

**Entrevistadora 2:**

**7) ¿En qué momentos y actividades de la clase se utiliza la gamificación? ¿Hay momentos específicos en que se utiliza o sí, en qué momentos específicamente de la clase?**

**Docente entrevistada 1:**

**R//** Pues Kely con... Mary perdón. Con la **plataforma** se hace en los momentos iniciales de la clase, donde se evalúa o se hace la retroalimentación de las actividades que realizaron en casa, se asigna el puntaje, se llama a lista para partir de esta **plataforma**, se forman los grupos si ese día se tiene para el trabajo en grupo, y si no, igual durante el inicio siempre de la clase se hace como ese proceso de gamificación, asignando pues dos puntos, pero ya luego se mira según la estructura de plan de aula de la institución, se mira qué actividades se tienen para ese día, no siempre se va a estar en **interacción** con juegos en línea o usando la computadora, si hay algunos momentos que se establecen, que son los miércoles y los jueves, pero eso también depende del interés que presenten los **niños** en el momento, es decir, si por ejemplo yo hoy llevo una clase que no tiene nada que ver con la computadora, pero los **niños** quieren usar la computadora, se hace como ese proceso de mediación donde vengo, bueno, vamos a aprender lo que ya está establecido o el **aprendizaje** que está establecido en los **derechos básicos de aprendizaje**, pero entonces hagamos uso de la computadora, así como ellos están mostrando el interés, hay momentos en los que no vamos a usar la computadora y ellos no la piden, pero entonces vamos a hacer los elementos concretos, pero normalmente pues se tiene establecido los miércoles y los jueves, pero como les digo, eso se tiene también en cuenta los intereses o las necesidades de **los niños y las niñas** en el momento, aún ya pues en algo ya estructurado.

**Entrevistadora 2:**

Claro que si profe, que bien, que buenas estrategias de gamificación se implementan y muy oportunos pues como también esos momentos al aplicarlas. Profe.

**8) ¿Con qué pretensiones se realizan estas estrategias? ¿Con qué intención? O ¿En qué se basó usted para implementar estas estrategias? ¿Qué necesidades vio u observó en esta comunidad educativa?**

**Docente entrevistada 1:**

**R//** Bueno Mary, normalmente, pues principalmente la intención fue fortalecer lo que ya les dije inicialmente, fue en las **dimensiones comunicativa y cognitiva**, teniendo en cuenta que son aspectos importantes para preescolar fortalecer, sí. Aunque la intención haya sido desde esta perspectiva o desde esta mirada, la intención ha crecido teniendo en cuenta pues que desde dirección o rectoría conoce pues la estrategia pero se quiso o se quiere implementar o se está implementando dentro de todos los tres aspectos que ofrece la institución, que es el académico, el personal y el social, entonces creería yo que son con esas dos intenciones, fortalecer los **aprendizajes** de las **niñas y de los niños** en dos dimensiones específicas pero que se transversalizan las otras dimensiones, y que ellos aprendan a partir de una forma divertida, creativa, interactiva y que se miren en ellos intereses, pero también la necesidad de la Institución de aplicar esta nueva estrategia en los tres aspectos que deben cumplir **las niñas y los niños** dentro de la institución.

**Entrevistadora 2:**

Gracias profe. Profe.

**9) ¿Pueden dar cuenta de los logros que se alcanzan a partir de la implementación de la gamificación?**

**Docente entrevistada 1:**

**R//** Claro Mary mira, uno de los principales logros es cómo los **niños** están adquiriendo los aprendizajes de forma autónoma, desde su independencia, porque como les decía ahorita, ya ellos llegan a la casa y le piden a mamá y a papá, papá, mamá, venga yo practico para mostrarle a la profe, practican desde la herramienta **digital**, practican desde el cuaderno, entonces he visto cómo ellos de forma autónoma adquieren ese proceso de aprendizaje y lo llevan a la casa cierto, ha sido muy significativo ese proceso y

también he visto cómo las familias están mucho más involucradas en el proceso de aprendizaje de las niñas y de los niños, y yo como maestra también me he visto pues como ahí inmersa y me parece algo muy significativo de que esta nueva metodología, estas nuevas estrategias hacen o responden a esos procesos de aprendizaje y los procesos de enseñanza se vuelven mucho más enriquecedores.

**Entrevistadora 2:**

Claro profe, y a usted como profe también le enriquece mucho pues como para implementar otras estrategias, profe.

- 10) **¿Es clara la diferencia entre usar o no usar la gamificación digital para ciertas actividades asociadas al proceso educativo de los niños y las niñas?** Porque igual antes de usted implementar estas estrategias de gamificación, claro impartía las clases, pero en ese momento quizás no tenían un impacto positivo, como usted lo ha mencionado anteriormente en los logros antes mencionados.

**Docente entrevistada 1:**

R// Mary si, mira que antes de llegar a esta nueva estrategia, pues las clases eran a partir de lo propuesto en el diseño curricular, ¿cierto? y uno como docente ya ponía la, buscaba la metodología, buscaba la estrategia para hacerle llegar a las niñas y a los niños. Claro que sí es claro y se mira cuál es la diferencia en cuanto a gamificamos, a hacer una gamificación digital con materiales concretos, a cuando hacemos actividades más tradicionales, donde rasgamos, donde pegamos, donde recortamos, donde ensartamos, donde usamos materiales concretos, pero solo materiales concretos de forma individual, y en los momentos de gamificación, aunque también se hace individual también se hace procesos grupales. Entonces sí se ve la diferencia y es claro, cuando gamificamos de forma digital, de forma multimedial, o sea es claro a comparación de cuando gamificamos, perdón, de cuando implementamos actividades normales, tradicionales, a partir de lo propuesto por el currículo.

**Entrevistadora 2:**

Hay la importancia profe, y es de resaltar cómo los niños aprenden a través del juego, ¿cierto? que es una estrategia muy novedosa y que ellos en las diferentes áreas pueden adquirir un aprendizaje más significativa a través, pues, como de esta estrategia que es el juego o la gamificación. Profe, por último.

- 11) **Queremos saber ¿Qué ventajas encuentran en el uso de la gamificación?** Ya hemos mencionado muchas, pero una que sea muy significativa tanto para los padres de familia, para los niños, para la comunidad educativa como tal.

**Entrevistadora 1:**

Esperemos un segundito que como que se le fue el audio a la profe.

**Docente entrevistada 1:**

¿Me escuchan?

**Entrevistadora 1:**

Ahora sí la escuchamos profe.

**Docente entrevistada 1:**

Bueno se fue la luz, pero me decía Mary, estaba hablando sobre el juego, mira, en preescolar es muy importante tener siempre en cuenta el juego, cierto, en ellos es muy importante tres pilares hay cuatro pilares, el juego, la literatura, el arte y la exploración del medio. Mira que cuando Kely o Mary me preguntaron, no sé, no me acuerdo cuál de las dos me preguntaba sobre mirar cuál es la diferencia de los materiales o que otros materiales usamos, también tenemos que tener en cuenta esos cuatro pilares fundamentales en preescolar, donde en la exploración del medio también tenemos en cuenta materiales de la naturaleza, las piedritas, las hojas, todo lo que nos pueden ofrecer los recursos naturales, entonces allí también estamos implementando elementos concretos que nos ayudan a gamificar o a las estrategias o

actividades tradicionales. En el **juego** siempre está inmerso, siempre debe estar presente el **juego** en **las niñas y en los niños**. En la literatura hacemos uso también, ya sea de la forma **digital**, en la gamificación o elementos concretos, ¿Cómo? en la gamificación **digital** podemos hacer fichas de lectura, podemos jugar a partir de un **juego en línea** que responda a un cuento o a vengan **expresiones** corporales, entonces también está como inmerso, y en **materiales concretos** también tenemos los cuentos, la literatura, cierto. Entonces, siempre siempre siempre están presentes esos cuatro pilares.

**Entrevistadora 2:**

Profe bueno hasta aquí pues nuestra entrevista, muchas gracias por su valiosa contribución a este proceso de investigación, su participación ha sido pues fundamental, ha sido fundamental para el éxito de este proyecto. De antemano le agradecemos pues como el tiempo que invirtió para responder a nuestra entrevista. Muchísimas gracias.

**Entrevistadora 1:**

Profe muchísimas gracias.

**Docente entrevistada 1:**

Bueno **niñas** a ustedes muchas gracias también por este espacio, porque de verdad que recuerda de lo que uno está haciendo y da cuenta de que lo que está haciendo va también por buen camino, y no agradecerles también por este espacio, espero que sea de mucho, de mucha ayuda.

**Entrevistadora 1:** Por supuesto que sí, es de muchísima ayuda. Muchísimas gracias. Con esto damos por terminada la entrevista... Bueno, hasta luego.

**Entrevistadora 2:** Bueno, hasta luego.

**Docente entrevistada 1:** Listo, hasta luego.

**Entrevistadora 1:** Kely Patricia Mosquera Perea - Investigadora

**Entrevistadora 2:** Mary Sol López Chica - Investigadora

**Docente entrevistada 1:** María Eliana Restrepo Zapata - Docente

**OBSERVACIONES DE LA ENTREVISTA:** Durante la entrevista realizada a la Docente María Eliana Restrepo Zapata, se logró evidenciar el conocimiento y manejo que tiene en temas relacionados con gamificación, además se notó comprensión, seguridad y confianza a la hora de dar respuesta a cada una de las preguntas realizadas.

A pesar de que se presentaron algunas fallas técnicas (mala conexión) y que se lograron resolver en el transcurso de la entrevista, esta se culminó con éxito.

### Instrucciones para responder a la entrevista

La siguiente entrevista va dirigida a los docentes de preescolar de la Institución Educativa Rural Barranquillita, se compone de 11 preguntas abiertas las cuales están relacionadas con las prácticas educativas, gamificación, procesos de enseñanza y aprendizaje, metodología y estrategia digital, multimedia, objetos concretos, juego, contexto, evaluación, retroalimentación y los Derechos Básicos de Aprendizaje implementados con niños en nivel de preescolar.

A continuación, se establece las instrucciones para dar respuesta a la entrevista a docente en formato de video y posterior se exponen las preguntas:

#### Preparación Previo al Video:

- Asegúrate de estar en un entorno tranquilo y bien iluminado para que te vean y escuchen con claridad.
- Verifica que la cámara y el micrófono de tu dispositivo estén funcionando correctamente.
- Considera vestirse de manera apropiada y profesional.

Introducción: Comienza el video con una breve introducción. Menciona tu nombre, tu cargo y la institución educativa en la que trabajas, si es relevante.

Escucha la pregunta con atención: Escucha cada pregunta con atención antes de responder. Si es necesario, pide al entrevistador que repita la pregunta o aclare algún aspecto.

#### Responde de forma organizada:

- Estructura tus respuestas de manera clara y organizada. Puedes utilizar una estructura simple como introducción, desarrollo y conclusión.
- Evita respuestas excesivamente largas o divagaciones. Sé conciso y relevante.

Proporciona ejemplos y anécdotas: Cuando sea posible, ilustra tus respuestas con ejemplos concretos o anécdotas de tu experiencia como docente.

Mantén el contacto visual: Si es posible, mira directamente a la cámara para mantener el contacto visual con el entrevistador.

Habla con claridad y buena pronunciación: Habla de manera clara y articulada. Asegúrate de que tu voz sea fácilmente entendible.

Expresa tus ideas con seguridad: Demuestra confianza en tus respuestas y en lo que estás compartiendo. Esto puede hacer que tus respuestas sean más persuasivas.

Escucha activamente: Si el entrevistador hace comentarios o sigue con preguntas adicionales después de tu respuesta, escucha atentamente y responde de manera reflexiva.

Agradece al final: Cuando concluyas tus respuestas o la entrevista, agradece al entrevistador por la oportunidad de participar.

Revisión del video: Antes de enviar el video, revísalo para asegurarte de que estás satisfecho con tus respuestas y la calidad del video y el audio.

Envío del video: Envía el video según las instrucciones proporcionadas por el entrevistador. Asegúrate de cumplir con la fecha límite si la hay.

Preguntas de la entrevista:

- 1) ¿Cuáles son las prácticas educativas que impartes con los niños de preescolar relacionadas con los juegos pedagógicos digitales (gamificación)?
- 2) ¿Qué tipos de gamificación utiliza en las actividades?
- 3) ¿Cuáles son las herramientas o instrumentos que usa para la gamificación?
- 4) ¿En qué actividades implementa la gamificación?
- 5) ¿Qué otra estrategia utiliza para la enseñanza y aprendizaje en preescolar?
- 6) ¿Cómo evalúa los procesos de aprendizaje de los niños en preescolar?
- 7) ¿En qué momentos y actividades de la clase se utiliza la gamificación? ¿Con que pretensiones?
- 8) ¿Pueden dar cuenta de los logros que se alcanzan a partir de la implementación de la gamificación?

9) ¿Es clara la diferencia entre usar o no usar la gamificación digital para ciertas actividades asociadas al proceso educativo de los niños?

10) ¿Qué ventajas encuentran en el uso de la gamificación?

Recuerda que la entrevista en video ofrece la ventaja de mostrar tu personalidad y expresarte de manera más completa que en una entrevista escrita. Aprovecha esta oportunidad para transmitir tus conocimientos y experiencia de manera efectiva.

## Anexo 2. Observación participante a los niños

<b>Práctica Reflexiva Desde Los Entornos Gamificados Con La Utilización De Recursos Digitales En Preescolar</b>		
<b>Cuaderno De Notas</b>		
<b>Investigadores</b> Kely Patricia Mosquera Perea, María Eliana Restrepo Zapata y Mary Sol López Chica	<b>Fecha de inicio</b> 02/10/2023	<b>Fecha de finalización</b> 05/10/2023
<b>Técnica</b>	Observación participante a los niños	
<b>Instrumento</b>	Cuaderno de notas	
<b>Categorías:</b>	Dimensiones del desarrollo, prácticas educativas (niños), gamificación, desempeño, Cognitivo – comunicativo, metodología y estrategia (niños), digital, multimedia, objetos concretos y juego y evaluación y Retroalimentaciones cualitativas.	
<b>Grupo</b>	<b>Preescolar</b>	
<b>Contexto</b>	<p>La observación se desarrolla en la Institución Educativa Rural Barranquillita, situada en el Kilómetro 9 de la vía Panamericana, en el municipio de Chigorodó. Esta institución se dedica a la educación de niños y jóvenes pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2. La institución educativa se compone de dos sedes y cuenta con un equipo de 19 docentes altamente capacitados en sus respectivos campos profesionales, quienes desempeñan sus funciones alineadas con la misión institucional.</p> <p>En este contexto, la Institución Educativa cuenta con dos preescolares, con los cuales en el preescolar B se realiza la muestra en la investigación y con el preescolar A se lleva a cabo la investigación, este está integrado por un grupo de 13 niños, todos ellos con edades comprendidas entre los 5 y 6 años.</p>	
<b>Objetivos de la observación</b>	El propósito fundamental de esta observación participante, es identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de los procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar, al mismo tiempo	

	<p>evaluar el progreso y el desempeño en relación con las actividades de gamificación digital y su impacto en el desarrollo de estas dimensiones.</p>
<p><b>Registro de observaciones:</b></p>	<p><b>Fecha y Hora:</b> 02/10/2023. 1:00 pm (Sede principal)</p> <p><b>Descripción de la Situación:</b> La observación comienza con un saludo amigable a los niños, seguido de una breve explicación de las actividades que se llevarán a cabo durante el día. La docente inicia las actividades del día de manera atractiva utilizando una estrategia que captura la atención de los niños. En este caso, la estrategia empleada es la gamificación digital a través de la plataforma Class Dojo.</p> <p>Durante esta fase de la observación, se puede apreciar cómo la docente interactúa con los niños utilizando esta plataforma. Lleva a cabo tareas como tomar asistencia y otorgar puntajes a los personajes que los niños tienen en la plataforma. Estos puntajes se asignan siguiendo criterios relacionados con aspectos académicos, personales y sociales, que son importantes para evaluar el <b>desempeño</b> de los niños en la institución.</p> <p>Es relevante destacar que la docente no solo otorga puntajes por el, sino también por acciones como llegar puntualmente a la institución y por las <b>prácticas educativas</b> que los niños realizan desde su entorno escolar en casa. Esto demuestra que la <b>evaluación</b> abarca diversas <b>dimensiones del desarrollo</b>, incluyendo lo cognitivo y comunicativo.</p> <p>Un aspecto notable de esta metodología es <b>la retroalimentación</b> cualitativa que la docente proporciona a los niños. Esta <b>retroalimentación</b> se basa en las prácticas realizadas en casa, lo que permite evaluar y apoyar su <b>progreso</b> de manera más completa. Los niños tienen la oportunidad de describir sus actividades y logros ante sus compañeros y la docente. Este proceso se lleva a cabo mediante la proyección de la plataforma y la pizarra en un televisor, lo que les permite compartir sus creaciones y logros de manera entusiasta y con orgullo.</p>

Esta metodología, que combina la gamificación digital, la **participación activa** de los niños y sus familias desde casa, y la **retroalimentación cualitativa**, demuestra ser efectiva para evaluar y promover el desarrollo de **las dimensiones cognitivas y comunicativas** de los niños. Además, fomenta la interacción social y el entusiasmo por el aprendizaje, lo que contribuye a un ambiente educativo enriquecedor.

Además de la metodología de gamificación digital a través de la plataforma Class Dojo, es relevante destacar la situación de los niños que no tienen acceso a esta plataforma debido a la falta de un dispositivo digital en su entorno familiar. Estos niños muestran un compromiso notable al llevar un registro de lo que practican en casa en sus cuadernos. Este compromiso se refleja en su actitud hacia las actividades, a las que ellos llaman "Practicar en casa".

Es esencial resaltar que las actitudes de los niños hacia esta metodología muestran un alto nivel de compromiso y dedicación. Están enfocados en fortalecer sus **habilidades comunicativas**, numéricas y en el inicio de su **proceso de escritura**. Los procesos de aprendizaje se vuelven significativos para ellos cuando la docente asigna puntos a sus avatares y revisa meticulosamente las actividades realizadas en casa. **La evaluación se lleva a cabo mediante retroalimentaciones cualitativas y la asignación de puntos positivos.**

Este proceso de **evaluación y retroalimentación** provoca una respuesta emocional positiva en los niños. Sus rostros reflejan alegría y entusiasmo, y con entusiasmo preguntan a la docente: "¿Cuántos puntos tengo?". Esta dinámica convierte las **prácticas educativas** en una especie de competencia positiva entre los niños. Cumplen con sus compromisos académicos con entusiasmo y motivación, disfrutan cada momento de aprendizaje y experimentan alegría cuando se les asignan puntos positivos.

En resumen, esta metodología de gamificación digital no solo impulsa el desarrollo de las dimensiones cognitivas y comunicativas de los niños, sino que también fomenta la motivación, el compromiso y el disfrute en el **proceso**

**educativo.** Además, promueve una competencia positiva entre los estudiantes, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje enriquecedor y estimulante.

Durante el día, se pudo observar que algunos niños no lograron cumplir con ciertos criterios para acumular puntos en su avatar. En estos casos, la docente llevó a cabo una **evaluación o retroalimentación** de manera descriptiva y motivadora. Durante esta **retroalimentación**, se explicó por qué no se les asignan puntos y, en algunos casos, incluso perdieron puntos.

Lo que resultó particularmente notable fue la respuesta de los niños a esta **retroalimentación**. Parecía haber un compromiso innegable por parte de los estudiantes para cumplir con los compromisos necesarios en el futuro, con el objetivo de obtener los puntos que les habían eludido ese día. Este enfoque positivo hacia la mejora refleja la efectividad de **la retroalimentación** del docente y su capacidad para motivar a los estudiantes a alcanzar sus metas.

**Fecha y Hora:** 03/10/2023. 12:50 pm (Sede principal)

Durante la observación de este día, se destacarán varios aspectos significativos:

**Retroalimentación y Evaluación Inicial:** En el inicio de la jornada, se enfocó en **la retroalimentación y evaluación** de las tareas realizadas en casa. El docente empleó la **plataforma digital** Class Dojo para asignar puntos que abarcan aspectos cognitivos, comunicativos, personales y sociales. Se notó la alegría en los niños al recibir estos puntos y al presentar sus actividades realizadas en casa con sus padres. Esto reveló avances significativos en el **reconocimiento de las vocales, los números, la destreza para realizar trazos, así como las expresiones comunicativas a través de los dibujos**. Los niños demostraron **comprensión de la existencia de símbolos para comunicarse y lograron avances en procesos mentales como el conteo y el reconocimiento de números**.

**Participación Activa en Expresiones Verbales:** Se observó que los niños responden positivamente a actividades que involucran expresiones verbales. Durante la estrategia de actividades en grupo o de inicio, asumieron roles de liderazgo, dirigiendo actividades como el repaso de **acuerdos de convivencia**, la oración, la entonación de canciones, momentos de juego y más. Demostraron que las habilidades en lo comunicativo al dialogar sobre sus tareas, identificar letras y compartir sus experiencias con sus compañeros están presentes. Su capacidad de **expresión oral** resultó enriquecedora y emocionante.

**Enfoque Lúdico y Significativo en la Enseñanza:** La docente empleó **objetos concretos y el juego** como herramientas para dinamizar las **prácticas educativas**. Esto hizo que el aprendizaje se volviera significativo, divertido y de interés para los niños. Fomentó el deseo de seguir aprendiendo. Un ejemplo fue destacado cuando la docente usó trozos de papel con sílabas conformadas por consonantes (m y p), los pegó en el respaldo de sillas y dividió a los niños en dos equipos. A través de la voz de la docente, los niños buscaron las sílabas, y el primero en encontrarlas ganó puntos para su equipo. Estos momentos se convirtieron en espacios donde los niños formaban porras para sus compañeros en competencia, los animaban y celebraban cuando obtenían puntos positivos. Estos momentos se tornaron significativos y acogedores. Se notó claramente la alegría y el espíritu de competencia, aunque también se observaron momentos de desánimo y tristeza cuando perdían, lo que subraya la importancia de estas actividades en su disfrute y aprendizaje.

**Metodología Amigable y Enfoque en el Desarrollo Cognitivo y Comunicativo:** Las metodologías y estrategias utilizadas por el docente generaron gran interés en los niños. Fueron amigables para los procesos de aprendizaje, y se notó que las **dimensiones del desarrollo**, especialmente lo cognitivo y comunicativo, estuvieron siempre presentes. Los niños se mantuvieron en constante socialización y comunicación, mostrando un interés genuino en los eventos de su entorno, lo que contribuyó al desarrollo de sus procesos de pensamiento y codificación.

**Fecha y Hora:** 04/10/2023. 1:05 pm (Sede principal)

Durante este día, se evidencia que la docente continúa implementando la plataforma Class Dojo como una estrategia motivadora para impulsar el cumplimiento de los compromisos institucionales en los aspectos académico, social y personal. Los niños demuestran un claro reconocimiento de sus propios personajes y los de sus compañeros, incluso expresan su interés al preguntar, por ejemplo, "¿Profe hoy me das puntos porque practiqué en casa, también porque llegué temprano?" Esto refleja su motivación por cumplir de manera adecuada con las expectativas de la institución.

En el transcurso de la jornada, el docente introduce enlaces en línea que ofrecen juegos y desafíos para acumular puntos. Estos juegos requieren que los niños identifiquen rápidamente la posición de los objetos, como arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda, y que describan fichas e imágenes. Además, deben encontrar animales en un bosque, identificar personajes significativos en un cuento y describir sus características. Durante estas actividades, se observa un marcado interés por parte de los niños en utilizar la computadora y participar en los juegos en línea. Sus expresiones reflejan agrado y entusiasmo.

Sin embargo, cabe destacar que un niño muestra cierta preocupación al no poder acumular puntos y solicita a la docente repetir el juego para alcanzar sus objetivos. Finalmente, logra obtener los puntos deseados y su rostro refleja orgullo, compartiendo con sus compañeros la dificultad que experimentó y su satisfacción por haberlo superado. Este episodio subraya el interés de los niños en las metodologías empleadas por el docente y cómo demuestran competencia y disfrute al acumular puntos.

**Fecha y Hora:** 05/10/2023. 12:55 pm (Sede el Dos)

En el maravilloso mundo de la educación preescolar, el uso de la tecnología y las computadoras se ha convertido en una herramienta pedagógica cada vez más relevante. En el siguiente relato, se describe la experiencia en la que se introdujo a niños de preescolar de la sede el Dos a la computadora. A pesar de la falta de

acceso a Internet en este sector rural, se observa un interesante proceso de aprendizaje y desarrollo en los pequeños.

Se hace indispensable mencionar que, en el contexto de la educación y el acceso a la tecnología, es crucial tener en cuenta las limitaciones presentes en algunos sectores rurales. Uno de los desafíos más significativos es el déficit de conexión a Internet, lo cual afecta la disponibilidad de recursos digitales y El acceso a la educación en línea. Estas falencias tecnológicas representan un obstáculo para el desarrollo y el aprendizaje en estas comunidades, subrayando la necesidad de abordar de manera efectiva la brecha digital y buscar soluciones que permitan a todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica acceder a una educación de calidad.

La jornada comienza con una entrañable bienvenida en la que los niños son invitados a entonar canciones infantiles. Esta actividad no solo establece un ambiente acogedor, sino que también permite a los pequeños entrar en un estado de ánimo positivo, esencial para el aprendizaje, en el que la docente se observa ser la mediadora de este espacio.

Después de la cálida bienvenida, la investigadora toma la iniciativa de presentar a los pequeños la herramienta del día: la computadora. Es importante destacar que la mayoría de estos niños nunca antes habían tenido contacto con una computadora en la institución. El docente, en este contexto, admite que no ha utilizado este enfoque pedagógico previamente debido a que teme a que se dañen estos materiales.

Los pequeños son introducidos a las partes básicas de la computadora, como el teclado, la pantalla y el mouse. La familiarización con estos componentes es fundamental para comprender cómo funciona esta herramienta tecnológica.

Se debe tener en cuenta que la falta de una conexión a Internet efectiva en el sector rural crea desafíos durante este momento. Como resultado, se opta por usar el programa Office en lugar de navegar en línea. A pesar de las restricciones de Internet, se procede a utilizar Word, un procesador de texto, como plataforma de

aprendizaje. Los niños exploran esta aplicación y comienzan a descubrir la ubicación de **las vocales y algunas letras**, como “s”, “p” y “m”. Es evidente que disfrutaban esta nueva experiencia y se sienten atraídos por esta herramienta pedagógica. Se escuchan voces como: “Profe ya encontré la a, la i, la o, la m...” “Profe de donde se borra” evidenciándose en ellos alegría en sus rostros al tocar la tecla y ver como se proyecta en la pantalla la letra que han tocado.

A pesar de no poder llevar a cabo una actividad de gamificación digital debido a la falta de conexión a Internet, se buscan otras herramientas accesibles para todos. Esto demuestra un notable interés por parte de los niños en interactuar con la computadora. Además, la estrategia de escribir lo aprendido en clases anteriores con su docente en la computadora en colaboración con la docente refleja su deseo de aprender cosas nuevas.

Sorprendentemente, a pesar de su falta de experiencia previa con computadoras en algunas niños, muestran una capacidad de aprendizaje rápido. Reconocen letras, números y funciones clave como la tecla de borrar. Este rápido **progreso** resalta su entusiasmo por aprender y su habilidad para adaptarse a nuevas tecnologías.

Así mismo se observó un **desempeño** adecuado para su edad y notables avances en la adquisición de habilidades lectoras y comunicativas. El contacto con la computadora ha resultado beneficioso en su **proceso educativo** durante este día, además se logró evidenciar que la docente ha fortalecido de manera significativa en los niños lo comunicativo y cognitivo desde su estrategia y que son reflejo de este día al ellos digitar lo aprendido en Word.

Esta experiencia refleja el poder de la tecnología como herramienta pedagógica, incluso en entornos con limitaciones de acceso a Internet. Los niños de preescolar demuestran un interés genuino y una sorprendente capacidad de aprendizaje al utilizar la computadora, lo que amplía sus horizontes y fortalece su camino hacia la adquisición de habilidades esenciales. Este relato ilustra cómo la tecnología puede enriquecer la educación desde una edad temprana y promover un aprendizaje interactivo y efectivo.

### Comportamientos Relevantes

**Compromiso y entusiasmo:** Los niños muestran un alto nivel de compromiso y entusiasmo por participar en las actividades de gamificación digital a través de la plataforma Class Dojo. Están enfocados en fortalecer sus **habilidades comunicativas**, numéricas y de escritura, y disfrutan cada momento de aprendizaje. Además, muestran alegría y entusiasmo al recibir puntos positivos y se muestran motivados para obtener más puntos en el futuro.

**Participación activa:** Los niños participan activamente en la metodología de gamificación digital. Siguen de cerca sus avatares y las actividades que realizan en casa, y están dispuestos a compartir sus logros con entusiasmo y orgullo ante sus compañeros y la docente.

**Aprendizaje significativo:** La metodología de gamificación digital, combinada con **la retroalimentación cualitativa**, hace que el proceso de aprendizaje sea significativo para los niños. Están enfocados en fortalecer sus habilidades y mostrar un interés genuino en mejorar su **rendimiento**.

**Competencia positiva:** **La asignación de puntos y la retroalimentación** generan un tipo de competencia positiva entre los niños. Cumplen con sus compromisos académicos con entusiasmo y motivación, y disfrutan de la dinámica de competir de manera positiva para obtener más puntos.

**Respuesta positiva a la retroalimentación:** Los niños responden de manera positiva a **la retroalimentación** descriptiva y motivada proporcionada por la docente, incluso cuando no logran acumular puntos en su avatar. Muestran un compromiso innegable para mejorar y alcanzar sus metas en el futuro, lo que refleja la efectividad de la **retroalimentación** y la capacidad de la docente para motivar a los estudiantes.

**Retroalimentación y Evaluación Inicial:** Los niños muestran alegría al recibir puntos y al presentar sus actividades realizadas en casa, lo que indica un interés en **el reconocimiento de las vocales, los números, la destreza para realizar**

trazos y las expresiones comunicativas a través de los dibujos. También demuestra comprensión de la existencia de símbolos para comunicarse y muestra avances en procesos mentales como el conteo y el reconocimiento de números.

**Participación Activa en Expresiones Verbales:** Los niños responden positivamente a actividades que involucran expresiones verbales. Participan activamente en actividades en grupo, asumen roles de liderazgo, dialogan sobre sus tareas, identifican letras y comparten sus experiencias con sus compañeros.

**Reconocimiento y motivación:** Los niños demuestran un claro reconocimiento de sus personajes y los de sus compañeros en la plataforma Class Dojo. Expresan su interés y motivación al preguntar a la docente si pueden recibir puntos por sus acciones, como practicar en casa y llegar temprano, lo que refleja su motivación por cumplir adecuadamente con los compromisos institucionales.

**Interés y participación activa:** Durante las actividades que implican juegos y desafíos en línea para acumular puntos, los niños muestran un marcado interés en utilizar la computadora y participar en estos juegos. Sus expresiones reflejan agrado y entusiasmo, lo que sugiere su participación activa en las actividades.

**Superación de desafíos:** A pesar de los desafíos, un niño muestra una actitud de perseverancia al solicitar repetir el juego para alcanzar sus objetivos. Finalmente, logra obtener los puntos deseados y comparte su satisfacción y orgullo con sus compañeros. Este episodio resalta la competencia y el disfrute de los niños al acumular puntos y superar obstáculos.

**Desafíos en Sectores Rurales:** Es fundamental reconocer que, en la educación y el acceso a la tecnología, se deben tener en cuenta las restricciones que enfrentan ciertas áreas rurales. Uno de los desafíos más significativos es la falta de conectividad a Internet, lo que afecta la disponibilidad de recursos digitales y el acceso a la educación en línea.

**Interacciones**

Durante estos tres días, se ha observado que los niños interactúan no solo durante las actividades en grupo, sino también en las actividades individuales. Un aspecto relevante es que cuando un niño alcanza un objetivo, la docente promueve que brinden apoyo a un compañero que lo necesita. Esta práctica ha fortalecido en ellos el trabajo colaborativo. Durante estos momentos de colaboración, se nota que el niño que brinda apoyo fortalece aún más su propio aprendizaje al explicar y guiar a su compañero. Esto refleja un proceso de **retroalimentación** y aprendizaje mutuo.

Además de las interacciones entre los niños, la docente también interactúa activamente con ellos. Está constantemente observando y rotando uno a uno para evaluar los **progresos** y las dificultades que puedan surgir. La docente realiza **retroalimentaciones** de manera regular, y cuando un niño enfrenta dificultades, se toma el tiempo para proporcionar aclaraciones y acompañar el proceso de adquisición del aprendizaje.

#### **Notas Adicionales**

El desarrollo cognitivo y comunicativo en la edad preescolar es esencial para el crecimiento integral de los niños. Este desarrollo se compone de varios elementos interrelacionados que incluyen **habilidades cognitivas como la memoria, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la comprensión del mundo que les rodea**. También implica el desarrollo de **habilidades comunicativas, como el lenguaje oral, la expresión verbal, la comprensión de mensajes, y la capacidad de interactuar de manera efectiva con otros**.

Para un niño de grado preescolar, se esperan procesos de desarrollo cognitivo que incluyen la capacidad de aprender conceptos básicos, resolver problemas simples, y desarrollar habilidades de pensamiento creativo. En cuanto a las **habilidades comunicativas**, se espera que los niños desarrollen una **comprensión más profunda del lenguaje, mejoren su vocabulario y sean capaces de expresar sus pensamientos y emociones de manera efectiva**.

A través del **proceso educativo**, se pueden favorecer estos desarrollos proporcionando experiencias de aprendizaje que estimulen la curiosidad, la exploración y el juego. La gamificación digital es una estrategia educativa que puede ser efectiva para lograr estos objetivos. En el caso mencionado, la docente utiliza la plataforma Class Dojo y **la retroalimentación cualitativa** para involucrar a los niños en actividades digitales gamificadas.

El **desempeño** observable de los niños en estas **prácticas digitales gamificadas** es muy positivo. Muestran un alto grado de compromiso y dedicación, participando activamente en las actividades y mostrando entusiasmo por el proceso de aprendizaje. Además, se observa que están motivados y disfrutan cuando se les asignan puntos positivos como recompensa por sus esfuerzos.


Las prácticas utilizadas para alcanzar los aprendizajes incluyen la interacción con la **plataforma digital**, la realización de actividades específicas en línea, y la **retroalimentación cualitativa** proporcionada por la docente. Estas prácticas fomentan el desarrollo cognitivo al desafiar a los niños a resolver problemas y aprender conceptos nuevos. Además, mejoran sus **habilidades comunicativas** al permitirles compartir sus logros y expresar sus **pensamientos de manera efectiva**.

La **evaluación** del **progreso y el desempeño** de los niños se lleva a cabo a través de la **asignación de puntos** en la plataforma y **la retroalimentación cualitativa** proporcionada por la docente. Esta **evaluación** no solo se centra en el **rendimiento académico**, sino también en aspectos personales y sociales, lo que contribuye a una **evaluación** más integral de su desarrollo cognitivo y comunicativo.

Los niños muestran un gran interés por la gamificación digital, ya que esta metodología les brinda un enfoque divertido y atractivo para aprender. Se sienten motivados por la competencia positiva y disfrutan de la oportunidad de interactuar con la tecnología de manera educativa. Su entusiasmo y alegría demuestran que la

	gamificación digital es una estrategia efectiva para estimular su desarrollo cognitivo y comunicativo.
<b>Conclusiones preliminares</b>	<p>A continuación, se expone algunas conclusiones preliminares según las observaciones realizadas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La docente implementa de manera efectiva la plataforma Class Dojo como una estrategia motivadora para impulsar el cumplimiento de los compromisos institucionales en aspectos académicos, sociales y personales.</li> <li>2. Los niños demuestran un alto nivel de compromiso y entusiasmo en las actividades de gamificación digital. Están enfocados en fortalecer sus <b>habilidades cognitivas y comunicativas</b> y disfrutar cada momento de aprendizaje.</li> <li>3. El docente brinda <b>retroalimentación cualitativa</b> que abarca diferentes <b>dimensiones del desarrollo</b> de los niños, lo que enriquece su experiencia educativa y promueve un aprendizaje más completo.</li> <li>4. La metodología de gamificación digital fomenta la motivación, el compromiso y el disfrute en el <b>proceso educativo</b>, además de promover una competencia positiva entre los estudiantes.</li> <li>5. Los niños muestran una respuesta positiva a la <b>retroalimentación</b> proporcionada por el docente, lo que refleja su compromiso para cumplir con los compromisos necesarios y mejorar en el futuro.</li> <li>6. La gamificación digital y las estrategias utilizadas por el docente estimulan el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños, promoviendo <b>la resolución de problemas, el pensamiento creativo, la expresión verbal y la comprensión del mundo que les rodea.</b></li> <li>7. La <b>retroalimentación</b>, la competencia y el reconocimiento de logros son elementos clave que motivan a los niños a participar activamente y disfrutar de su proceso de aprendizaje.</li> <li>8. La colaboración y el apoyo mutuo entre los niños se fomentan en el aula, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y al aprendizaje cooperativo.</li> </ol>

	<p>9. La implementación de la gamificación digital a través de la plataforma Class Dojo ha tenido un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, comunicativo y social de los niños, fomentando su compromiso, motivación y entusiasmo por el aprendizaje. Además, ha demostrado ser una herramienta efectiva para la <b>evaluación</b> integral de su <b>progreso y desempeño</b> en diferentes <b>dimensiones del desarrollo</b></p> <p>10. La incorporación de la tecnología, incluso en entornos rurales con limitaciones de Internet, demuestra que es una herramienta pedagógica valiosa. Esta herramienta ha demostrado su capacidad para enriquecer la experiencia educativa de los niños en edad preescolar.</p> <p>11. A pesar de las limitaciones tecnológicas, los pequeños muestran un interés genuino y una notable capacidad de aprendizaje. Esto sugiere que los niños pueden adaptarse.</p>
<p><b>Preguntas de investigación</b></p>	<p>¿Qué es un desarrollo cognitivo y comunicativo y cuáles son sus elementos? Para la edad escolar del grupo de referencia, ¿Cuáles son esos procesos de desarrollo cognitivos y habilidades comunicativas que se esperan en un niño del grado preescolar?</p> <p>¿Cómo a través del proceso educativo se pueden favorecer estos desarrollos?</p> <p>¿Cuál es el desempeño observable de los niños en las prácticas digitales gamificadas?</p> <p>¿Qué tipo de prácticas se utilizan para el alcance de los aprendizajes?</p> <p>¿Cómo se evalúa el progreso y el desempeño de los niños en relación con las actividades de gamificación digital y su impacto en el desarrollo cognitivo y comunicativo?</p> <p>¿Qué intereses presenta los niños por la gamificación digital?</p>
<p><b>Acciones futuras:</b></p>	<p>[Especifica las acciones que planeas tomar a raíz de estas observaciones, como posibles áreas de investigación adicional o ajustes en tu enfoque]</p> <p><b>Desarrollo de Recursos Educativos:</b> Colaborar con educadores y expertos en pedagogía para desarrollar recursos educativos que aprovechen la gamificación</p>

	<p>digital de manera efectiva en entornos preescolares. Estos recursos podrían ayudar a otros docentes a implementar estrategias similares en sus aulas.</p> <p><b>Seminarios o Talleres para Docentes:</b> Organizar seminarios o talleres para docentes preescolares para compartir tus hallazgos y experiencias sobre la gamificación digital. Esto ayudaría a difundir buenas prácticas y métodos efectivos en la educación preescolar.</p> <p><b>Integración de Tecnología en el Aula:</b> Trabajar en colaboración con instituciones educativas para ayudar a los docentes a integrar la tecnología de manera efectiva en sus aulas, incluyendo la gamificación digital.</p> <p><b>Investigación sobre Inclusión Digital:</b> Dado que algunos niños carecen de acceso a dispositivos digitales en sus hogares, podría surgir una investigación a profundidad de cómo abordar la inclusión digital en la educación preescolar y cómo asegurarte de que todos los niños tengan igualdad de oportunidades.</p> <p><b>Evaluación Continua:</b> Continuar evaluando y recopilando datos para realizar un seguimiento del impacto a largo plazo de la gamificación digital en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños. Esto permitiría ajustar los enfoques según sea necesario.</p> <p><b>Colaboración Interdisciplinaria:</b> Colaborar con expertos en psicología infantil, pedagogía, tecnología educativa y otras disciplinas para obtener una perspectiva más completa y abordar eficazmente el desarrollo de los niños.</p>
<p><b>Firma del investigador/a</b></p>	
<p><b>Fecha de revisión</b></p>	<p>13/10/2023 – 16/10/2023</p>

Anexo 3. Matriz de recolección de información - observación al diario pedagógico del docente

<b>Matriz</b>			
<b>Proyecto de investigación</b>		Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar	
<b>Técnica</b>		Observación al diario pedagógico del Docente	
<b>Instrumento</b>		Matriz de recolección de información	
<b>Pregunta de investigación</b>		¿Cómo los procesos de gamificación digital se articulan a las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia?	
<b>Fecha de inicio del análisis de contenido</b>		10-10-2023	
<b>Fecha final del análisis de contenido</b>		19-10-2023	
<b>Investigadoras</b>		Kely Patricia Mosquera Perea, María Eliana Restrepo Zapata y Mary Sol López Chica	
<b>Objetivo</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Pregunta</b>

<p>Describir las relaciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños.</p>	<p>Gamificación</p>	<p>Digital, multimedia, objetos concretos y juego.</p>	<p>¿Cómo influye la gamificación digital en el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas en los niños?</p> <p>R// El diario pedagógico proporciona observaciones sobre el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en niños a través de la gamificación digital. Se menciona que las actividades interactivas y juegos con herramientas tecnológicas favorecen el desarrollo de habilidades verbales, como la expresión y la fluidez verbal, así como la capacidad de seguir instrucciones y relacionar conceptos. Además, se destaca la capacidad de identificar situaciones de riesgo para la salud y seguridad, así como la creatividad, imaginación y adaptabilidad en diferentes situaciones. La gamificación digital también facilita el reconocimiento de letras, números y figuras, así como la asociación de sonidos y letras, y la creación de historias a partir de imágenes, así mismo tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en niños, fomentando</p>
--	---------------------	--	---

			<p>su creatividad, imaginación, adaptabilidad y capacidad de expresión.</p> <p>Por consiguiente, es interesante ver que la docente María Eliana Restrepo Zapata en su diario pedagógico, ha adoptado la gamificación digital y con <b>Objetos concretos</b> como una técnica de <b>aprendizaje</b> en su enfoque pedagógico, lo que influyen de manera positiva en el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas de los niños ya que, le permite al estudiante mejorar su proceso de <b>aprendizaje</b>, sus habilidades cognitivas por medio de la resolución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico, además contribuye al fomento de habilidades comunicativas por medio del juego, usando este como método de adquisición de nuevos conocimientos permitiendo mejorar en los niños (as) la atención, el comportamiento, la manera de <b>relacionarse con los demás</b> y múltiples habilidades, además le permite a la docente adaptar el contenido de acuerdo a las <b>necesidades de los estudiantes</b>.</p>
--	--	--	--

	H	Desarrollo	<p>¿La gamificación digital favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas?</p> <p>R// La gamificación digital favorece el desarrollo de estas habilidades dependiendo de cómo se implementan y se integran en el <b>proceso de enseñanza-aprendizaje.</b></p> <p>R// En relación a las preguntas sobre si la gamificación digital favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, se puede decir que los estudiantes muestran un progreso prometedor en estas áreas gracias a la interacción con herramientas tecnológicas y actividades interactivas. Se destaca que la gamificación digital estimula la <b>creatividad, imaginación y habilidades sociales de los estudiantes, así como su capacidad para seguir instrucciones, identificar situaciones de riesgo y relacionar</b></p>
abilidad		Cognitivo y	
es de		comunicativo	
aprendi			
zaje			

conceptos. Además, se menciona que el apoyo de los docentes y la colaboración de la familia son fundamentales para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

La influencia de la gamificación digital se da mediante la utilización de herramientas tecnológicas, como la plataforma Class Dojo, que ofrecen actividades interactivas y juegos para fomentar el desarrollo cognitivo y comunicativo de los estudiantes. Estas actividades incluyen reconocimiento de letras y números, creación de historias a partir de imágenes, identificación de colores y agrupación de objetos según atributos específicos. La gamificación digital también estimula la curiosidad, la exploración y el aprendizaje activo de los estudiantes, quienes muestran una actitud positiva y entusiasmo por descubrir y aprender a través de estas herramientas.

Por lo anterior se puede decir que la gamificación digital puede favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y

			<p>comunicativas en los estudiantes, pero su impacto depende de cómo se implementa y se integra en el <b>proceso de enseñanza-aprendizaje</b>.</p> <p>Como bien se menciona en los estándares por competencias y aprendizajes del diario pedagógico, una de las formas en la que la gamificación digital puede influir en el desarrollo de estas habilidades es:</p> <p style="padding-left: 40px;">Resolución de problemas y pensamiento crítico: Normalmente los juegos digitales presentan desafíos y problemas que los estudiantes deben resolver lo que conlleva al desarrollo de habilidades cognitivas.</p> <p style="padding-left: 40px;">Competencias emocionales y comunicativas: Los juegos suelen requerir interacción con otros jugadores, lo que puede mejorar las habilidades de comunicación y colaboración. Aquí se requiere de una comunicación asertiva y efectiva para lograr el objetivo.</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Aprendizaje autónomo:</b> Muchos juegos digitales permiten a los estudiantes tomar</p>
--	--	--	---

		<p>decisiones y asumir un papel activo en su aprendizaje. Esto fomenta la autonomía y la autorregulación, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo cognitivo.</p> <p><b>Retroalimentación inmediata:</b> Es fundamental la retroalimentación de la docente con relación a los juegos y/o actividades desarrolladas ya que esta, puede ayudar a los estudiantes a ajustar su comportamiento y estrategias, lo que promueve la toma de decisiones informadas y el pensamiento reflexivo.</p> <p>¿Cómo se influye, de qué manera, en qué momento, mediante que técnicas?</p> <p>R// En relación a las preguntas sobre si la gamificación digital favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, se puede decir que los estudiantes muestran un progreso prometedor en estas áreas gracias a la interacción con herramientas tecnológicas y actividades interactivas. Se destaca que la gamificación</p>
--	--	--

		<p>digital estimula la creatividad, imaginación y habilidades sociales de los estudiantes, así como su capacidad para seguir instrucciones, identificar situaciones de riesgo y relacionar conceptos. Además, se menciona que el apoyo de los docentes y la colaboración de la familia son fundamentales para enriquecer la experiencia de aprendizaje.</p> <p>La influencia de la gamificación digital se da mediante la utilización de herramientas tecnológicas, como la plataforma Class Dojo, que ofrecen actividades interactivas y juegos para fomentar el desarrollo cognitivo y comunicativo de los estudiantes. Estas actividades incluyen reconocimiento de letras y números, creación de historias a partir de imágenes, identificación de colores y agrupación de objetos según atributos específicos. La gamificación digital también estimula la curiosidad, la exploración y el aprendizaje activo de los estudiantes, quienes muestran una actitud</p>
--	--	---

			<p>positiva y entusiasmo por descubrir y aprender a través de estas herramientas.</p> <p>Por lo anterior se puede decir que la gamificación digital puede favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas en los estudiantes, pero su impacto depende de cómo se implementa y se integra en el <b>proceso de enseñanza-aprendizaje</b>.</p> <p>Como bien se menciona en los estándares por competencias y aprendizajes del diario pedagógico, una de las formas en la que la gamificación digital puede influir en el desarrollo de estas habilidades es:</p> <p>Resolución de problemas y pensamiento crítico: Normalmente los juegos digitales presentan desafíos y problemas que los estudiantes deben resolver lo que conlleva al desarrollo de habilidades cognitivas.</p> <p>Competencias emocionales y comunicativas: Los juegos suelen requerir interacción con otros jugadores, lo que puede mejorar las habilidades de comunicación y</p>
--	--	--	---

			<p>colaboración. Aquí se requiere de una comunicación asertiva y efectiva para lograr el objetivo.</p> <p><b>Aprendizaje autónomo:</b> Muchos juegos digitales permiten a los estudiantes tomar decisiones y asumir un papel activo en su aprendizaje. Esto fomenta <b>la autonomía y la autorregulación</b>, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo cognitivo.</p> <p><b>Retroalimentación inmediata:</b> Es fundamental la <b>retroalimentación de la docente</b> con relación a los juegos y/o actividades desarrolladas ya que esta, puede ayudar a los estudiantes a ajustar su comportamiento y estrategias, lo que promueve la toma de decisiones informadas y el pensamiento reflexivo.</p>
necesidades individuales	N	Desarrollo Cognitivas y comunicativa- ritmos de aprendizaje, acompañamiento	¿En qué medida la gamificación digital puede adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de los niños en términos de desarrollo cognitivo y habilidades comunicativas?

		docente (retroalimentación)	R// El diario muestra que la gamificación digital puede adaptarse para satisfacer las <b>necesidades individuales de los niños</b> en términos de desarrollo cognitivo y habilidades comunicativas, pero dependiendo de cómo se implementa y se integra en el <b>proceso de enseñanza-aprendizaje</b> . Además, es importante el apoyo y la supervisión de los adultos durante la interacción de los niños con las herramientas digitales.
	E	Corto plazo	<p>¿Cuáles son los efectos a corto plazo de la gamificación digital en las dimensiones a desarrollar cognitiva y comunicativa?</p> <p>R// En cuanto a los <b>efectos</b> a corto plazo de la <b>gamificación</b> digital de las <b>dimensiones cognitiva y comunicativa</b>, se observa un progreso prometedor en el desarrollo de <b>la expresión verbal</b>, <b>la asociación de sonidos y letras</b>, <b>la creatividad</b> y <b>la capacidad de seguir instrucciones</b>. Sin embargo, también se mencionan desafíos en el <b>manejo de la tecnología</b> y <b>la fluidez verbal</b>.</p>
		valuar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo	

	lo cognitiv o - comuni cativo		
	P ercepti ón docente	Metodología y estrategia	<p>¿Cuál práctica de gamificación digital funciona mejor?</p> <p>R// De acuerdo con lo establecido en el diario pedagógico todas las prácticas de gamificación digital son válidas y funcionan de la mejor manera, siempre y cuando se tengan los objetivos claros de que se quiere lograr y a que se quiere llegar por medio de esta.</p> <p>¿Cuál es la percepción de los docentes sobre cómo la gamificación digital influye en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños?</p> <p>R// Categoría: <b>Percepción docente</b></p> <p>Subcategorías: Metodología y estrategia</p> <p>En cuanto a la categoría de <b>Percepción docente</b>, la docente a observado <b>un progreso</b></p>

		<p>significativo en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños a través de la gamificación digital. Ha notado que los niños muestran habilidades como seguir instrucciones, identificar situaciones de riesgo, relacionar letras y números, crear historias a partir de imágenes, y expresar sus pensamientos y emociones de manera efectiva.</p> <p>En la subcategoría de Metodología y estrategia, la docente ha implementado diferentes estrategias de gamificación digital, como el uso de videos interactivos, canciones y la plataforma Class Dojo. Estas estrategias han sido efectivas para fortalecer las habilidades cognitivas y comunicativas de los niños. Además, han brindado acompañamiento y supervisión activa durante la interacción de los niños con las herramientas digitales.</p> <p>¿Cuáles son las estrategias de gamificación digital para promover el desarrollo cognitivo y comunicativo según los resultados?</p>
--	--	---

			<p>R// En cuanto a la práctica de gamificación digital que funciona mejor, se puede destacar que cada niño tiene fortalezas y áreas de mejora diferentes. Sin embargo, se ha observado que la interacción con la plataforma Class Dojo ha sido especialmente beneficiosa para los niños. A través de esta plataforma, los niños han mostrado <b>interés y participación activa</b> en actividades como la identificación de personajes, la creación de historias y la asociación de letras y sonidos.</p> <p>En relación con las estrategias de gamificación digital para promover el desarrollo cognitivo y comunicativo, la docente ha utilizado actividades interactivas, juegos y herramientas digitales que estimulan la atención, la concentración, <b>la creatividad y la expresión verbal</b> de los niños. Ha enfatizado la importancia de la <b>guía y supervisión docente</b> durante estas actividades para asegurar un uso seguro y adecuado de las herramientas digitales.</p>
--	--	--	--

<p><b>Observaciones generales</b></p>	<p>En el diario pedagógico, es evidente que la docente planifica sus actividades teniendo en cuenta el uso de la gamificación en sus diversas formas, ya sea a través de recursos digitales o mediante la utilización de objetos tangibles - concretos. Se puede observar claramente cómo esta estrategia aporta de manera significativa al proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.</p> <p>Además, es de resaltar que la docente planea sus actividades teniendo en cuenta los intereses y las necesidades individuales de los estudiantes, lo que genera un ambiente en el que tanto los niños se sienten valorados y considerados como parte integral del proceso educativo.</p>
<p><b>Sustento teórico según el diario pedagógico</b></p>	<p>DBA,</p>
<p><b>Observaciones puntuales de los estudiantes</b></p>	<p>Estudiante 1 “Es entendible que presenta dificultades para seguir instrucciones y maniobrar por sí misma la computadora, por ende, cuando se trata de interactuar sola con la computadora se le dificulta un poco el reconocimiento de números en el teclado y la realización de otras tareas tecnológicas. Sin embargo, al tener acompañamiento y supervisión docente, el manejo de estas herramientas se le facilita un poco más, identificando colores, realizando secuencias según características, entre otras”</p>

Estudiante 3 “es un niño que interpreta e identifica de manera asertiva imágenes y letras, estas habilidades son fundamentales para su desarrollo cognitivo, creativo y comunicativo, lo que facilita el mejoramiento de las expresiones orales en el niño, además, crea historias a partir de imágenes y las relaciona con el entorno en el que se encuentra.

Estudiante 5 “Su proceso de aprendizaje se enriquece y su adquisición de lectoescritura se fortalece gracias a su participación activa en la gamificación digital y la colaboración constante con el docente y la familia. Además, cabe destacar que ha logrado obtener puntajes elevados en los diferentes juegos, lo que resalta su destacado desempeño en esta área.”

Estudiante 6 “se destaca por su habilidad para seguir instrucciones con gran precisión y su capacidad para clasificar objetos en función de sus características particulares. Además, muestra una aptitud para establecer relaciones en términos de cantidad, clasificación, orden y correspondencia, además reconoce fácilmente los números. Estas habilidades se desarrollan a través de actividades gamificadas interactivas que son supervisadas tanto por la docente como por sus padres, lo que tiene un impacto positivo en sus procesos de comunicación.”

Estudiantes 7. “La estudiante 7 se encuentra en un proceso continuo y gradual de desarrollo en sus habilidades verbales, dado que presenta interrupciones en su fluidez verbal. Esto ha dificultado su capacidad para expresar sus ideas, emociones e interese de manera efectiva. Para abordar estas dificultades, se ha implementado diferentes estrategias que involucra el uso de videos interactivos,

canciones y la gamificación en la institución, con el propósito de fortalecer sus habilidades en este ámbito”.

Estudiante 8 “Su curiosidad es una de sus características más destacadas, y siempre está dispuesto a aprender. El apoyo proporcionado por el docente ha sido fundamental en su proceso de desarrollo. Gracias a este apoyo, ha logrado mejorar y estimular su reconocimiento de letras y sus correspondientes sonidos. Este avance contribuye significativamente a su desarrollo cognitivo y a su capacidad de comunicación.”

Estudiante 9 “gracias a su participación activa en la plataforma ClassDojo y la exploración de juegos digitales predefinidos, él estudiante ha logrado significativos avances en las dimensiones de desarrollo cognitivo y comunicativo. Estos avances se manifiestan en su capacidad para determinar la cantidad de objetos que componen una colección, estableciendo relaciones de correspondencia y llevando a cabo acciones de agrupar y separar”

Estudiante 11 “Es relevante mencionar que una madre de familia brinda apoyo y acompañamiento a la niña durante algunos días de la semana, en colaboración con la docente. Este esfuerzo conjunto tiene como objetivo principal ayudar a Dayana a avanzar y lograr aprendizajes más significativos y amplios, avances en el reconocimiento del espacio y la lateralidad, lo que le ha permitido dar los primeros pasos en el reconocimiento de las vocales "a" y "e", así como en la identificación de los números del 0 al 4.”

Estudiante 12 “se destaca por su impresionante habilidad en el manejo de la computadora. Esta destreza le permite estimular su imaginación al crear historias a partir de imágenes que observa en ella en los momentos de actividades en la dimensión comunicativa, lo que a su vez contribuye al desarrollo de su lenguaje y al reconocimiento de letras, mejorando de manera significativa su desarrollo cognitivo, comunicativo y tecnológico”

“se beneficia enormemente de su capacidad para seguir instrucciones y su habilidad en la exploración. Esto le permite agrupar objetos de manera efectiva, ya sea por color, cantidad o atributos. Además, es un niño proactivo con una destacada destreza en la realización de actividades digitales en la computadora. Estas habilidades contribuyen significativamente a su crecimiento y desarrollo, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos y fomentando el desarrollo cognitivo, la creatividad y sus habilidades sociales”

“el estudiante 12 aborda su aprendizaje de manera creativa y activa, aprovechando la gamificación digital y utilizando materiales concretos, como libros e imágenes en dados. Estos recursos le permiten interpretar imágenes, plantear preguntas, desarrollar ideas y crear historias basadas en su percepción de diferentes formatos, como textos escritos, pinturas, aplicaciones y páginas web.”



#### Anexo 4. Carta permiso institución educativa



#### Carta permiso institución educativa

Chigorodó 30 de agosto de 2023

Señor

JOSÉ ARNULFO CUESTA PEREA

Rector, Institución Educativa Rural Barranquillita Municipio de Chigorodó, Antioquia

Asunto: Solicitud de autorización para ejecución del proyecto de Implementación de la Práctica Reflexiva desde los Entornos Gamificados con la Utilización de Recursos Digitales en Preescolar.

Respetado rector cordial saludo.

Queremos presentar de manera formal ante usted el proyecto de Implementación de la Práctica Reflexiva desde los Entornos Gamificados con la Utilización de Recursos digitales en Preescolar, que estará a cargo de María Eliana Restrepo Zapata, docente de la Institución Educativa Rural Barranquillita, Mary Sol López Chica Docente del Hogar Infantil Caricias de Abejorral- Antioquia y Kely Patricia Mosquera Perea Contratista de la Secretaria de Deporte y Recreación de Pereira- Risaralda, las tres estudiantes de la Maestría en Educación de la Universidad Católica del Norte en convenio con la Universidad Católica de Oriente.

Este proyecto pretende Establecer una reflexión en torno a los procesos de gamificación digitales articulados a las dimensiones cognitivas – comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó- Antioquia.

Acudimos a usted para solicitar su autorización para la realización de dicho proyecto al interior de la institución.

La información recolectada será confidencial y al finalizar el proyecto se realizará entrega de los resultados a la Institución Educativa Rural Barranquillita.

Compartimos el cronograma propuesto con las actividades a realizar:

<b>Momento</b>	<b>Actividad</b>	<b>Fecha</b>
<b>1</b> <b>Sensibilización</b>	Encuentro con familias para sensibilización frente al proyecto.	Agosto de 2023
	Firma de consentimiento informado	
<b>2</b> <b>Recolección de información</b>	Registro – observación /Diario del docente	Septiembre de 2023
	Registro a partir de una matriz - Análisis de trabajos de los estudiantes. /Observación participante	
	Entrevistas abiertas /Entrevistas- Análisis de documentos.	
<b>3</b> <b>Análisis e interpretación de la información</b>	Reflexión sobre los hallazgos encontrados en la aplicación de los instrumentos en torno a los procesos de gamificación digital articulados a las dimensiones cognitivas – comunicativas.	Octubre- Noviembre de 2023
<b>4</b> <b>Socialización de resultados</b>	Encuentro con niños, familias, docentes y directivas de la Institución Educativa.	Noviembre de 2023

Agradecemos el apoyo brindado hasta el momento y quedamos atentas a la respuesta a esta solicitud.

Atentamente,

Maria Eliana Restrepo

---

Maria Eliana Restrepo Zapata

Mary Sol López Chica

---

Mary Sol López Chica

Kely Patricia Mosquera Perea

---

Kely Patricia Mosquera Perea

Anexo 5. Autorización de ejecución del proyecto en la Institución Educativa Rural.

Barranquillita.



Chigorodó- Antioquia, 31 de agosto de 2023

OF 2023069

Señoras:  
**Maria Eliana Restrepo Zapata**  
**Mary Sol López Chica**  
**Kely Patricia Mosquera Pera**

**ASUNTO:** Aceptación para ejecución del proyecto de implementación de la Práctica Reflexiva desde los Entornos Gamificados con la Utilización de Recursos Multimediales en Preescolar.

Reciban un cálido saludo,

Mediante la presente se deja constancia que la **Institución Educativa Rural Barranquillita NIT: 811025436-0** entidad de carácter oficial ubicada en el Corregimiento de Barranquillita, municipio de Chigorodó-Antioquia y representada por el Rector Dr. **CUESTA PEREA JOSE ARNULFO, C.C 15488358**, quien será el jefe inmediato de la ejecución del proyecto de implementación de la Práctica Reflexiva desde los Entornos Gamificados con la Utilización de Recursos Multimediales en Preescolar, de los estudiantes **Maria Eliana Restrepo Zapata C.C N° 1035863398**, **Mary Sol López Chica C.C N° 1022603613** y **Kely Patricia Mosquera Pera C.C N° 1076819964**, estudiantes de la Maestría en Educación de la Universidad Católica del Norte en convenio con la Universidad Católica de Orión.

Así mismo, dejamos claro que solo pretendemos Establecer una reflexión en torno a los procesos de gamificación multimediales articulados a las dimensiones cognitivas - comunicativas de los niños de preescolar de la sede principal de la Institución Educativa Rural Barranquillita de Chigorodó-Antioquia, iniciando en el mes de agosto y finalizando en el mes de noviembre 2023.

Durante el periodo de ejecución de la fase del proyecto, realizarán las siguientes actividades:

- MOMENTO 1. Sensibilización. Encuentro con familias para sensibilización frente al proyecto - Firma de consentimiento informado mes de agosto de 2023.
- MOMENTO 2. Recopilación de información. Registro - observación Diario del docente Registro a partir de sus textos - Análisis de trabajos de los estudiantes - Observación participante Encuentros plenarios - Entrevistas - Análisis de documentos. Mes de septiembre de 2023
- MOMENTO 3. Análisis e interpretación de la información. Reflexión sobre los hallazgos encontrados en la aplicación de los instrumentos en torno a los procesos de gamificación multimediales articulados a las dimensiones cognitivas - comunicativas. Octubre a noviembre de 2023
- MOMENTO 4. Socialización de resultados. Encuentro con niños, niñas, familias, docentes y directivos de la Institución Educativa. Noviembre de 2023.

*Formamos con pertinencia para la sana convivencia.*

Condamiento,


**JOSÉ ARNULFO CUESTA PEREA**  
C.C. 15.488.358 de Unión  
Rector


Rector Institucional  
[jcp0214@gmail.com](mailto:jcp0214@gmail.com)  
Cel. + (57) 3206414130

*Formamos con pertinencia para la sana convivencia.*

## Anexo 6. Consentimientos informados

Formato de consentimiento informado para entrevistas a profundidad en formato de video con docentes

 **Católica del Norte**  
Fundación Universitaria

 **UCO**  
Universidad Católica del Oriente

**Formato de consentimiento informado para entrevistas a profundidad en formato de video con docentes**

Chigorodó, 05 de octubre de 2023

Apreciado

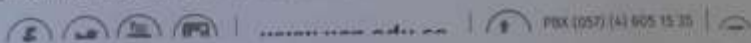
Nombres y apellidos del participante: *Salma palacio Giraldo*

Investigadoras Kely Patricia Mosquera Perea, María Eliana Restrepo Zapata y Mary Sol López Chica, estudiantes de la Maestría en educación de la facultad de Educación, de la Fundación Universitaria Católica del Norte en convenio con la Universidad Católica del Oriente. Como parte del proyecto de estudios, se está desarrollando un proyecto de investigación titulado "Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar" se extiende la invitación a participar en este proyecto, que permitirá caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas del grado preescolar. Este proyecto tiene una finalidad académica; no tiene una finalidad comercial.

Si usted acepta participar, se solicita que permita entrevistar(a) en formato video el día 19 de octubre. La entrevista tendrá una duración aproximada de dos horas, donde se realizará preguntas sobre: prácticas educativas, gamificación y procesos de enseñanza, aprendizaje, metodología, estrategia digital, multimedia, objetos concretos, juego, contexto, evaluación, retroalimentación y Derechos Básicos de Aprendizaje.

Su participación en esta investigación no tiene ninguna recompensa material o económica y usted es libre de no participar o de retirarse cuando lo desee. Sus opiniones y aportes a esta investigación se usarán exclusivamente para este proyecto y se archivarán de manera segura. Si

Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 N° 34B - 07 | Medellín: calle 52 N° 47 - 42 Edificio Coltejer piso 58

 PBX (057) (4) 605 15 25



**UCO**  
Universidad Católica del Norte

Fundación Universitaria

usted autoriza, se grabará y transcribirá la entrevista y, si lo desea, se le hace llegar copia de la transcripción para que usted pueda revisarla y corregirla si lo considera necesario. Si usted lo prefiere, su nombre no aparecerá en el trabajo de grado. El trabajo de grado quedará a disposición del público en las bibliotecas de las Universidades.

Agradecemos de que haya permitido explicarle este proyecto. Si lo desea puede contactarnos en los siguientes correos electrónicos: [kpmosquera@utp.edu.co](mailto:kpmosquera@utp.edu.co), [mariaeliana1925@hotmail.com](mailto:mariaeliana1925@hotmail.com), [marysollopezchica@gmail.com](mailto:marysollopezchica@gmail.com)

Gracias,

Espacio para firmas de estudiantes/investigadores

Nombre de estudiantes/investigadores

Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 N° 34B - 07 | Medellín: calle 52 N° 47 - 42 Edificio Coltejer piso 5º



www.uco.edu.co



PBX (052) (4) 405 13 35



**UCO**  
Universidad Católica del Oriente

**Católica del Norte**  
Fundación Universitaria

Si está de acuerdo en participar en este proyecto por favor escriba SI o NO con su puño y letra en cada una de las casillas y escriba su nombre y datos de contacto

SI Acepto participar de manera libre y voluntaria en este proyecto y entiendo que no recibiré recompensa material o económica y que puedo retirarme cuando lo desee

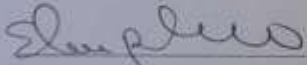
SI Autorizo a que grabe la entrevista y tome apuntes durante la misma

SI Solicito que me haga llegar copia de la transcripción de mi entrevista

SI Solicito que no revele mi nombre y si mis opiniones son citadas solicito que se haga de manera anónima

SI Autorizo que mi nombre aparezca en el trabajo de grado o las publicaciones resultantes para mencionar que participé en esta investigación o cuando mis opiniones sean citadas

NO Solicito que me haga llegar copia del trabajo de grado o de las publicaciones que se deriven de esta investigación



Firma del participante

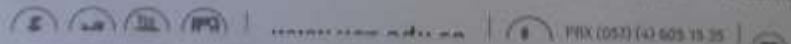
Cédula de ciudadanía del participante:

Fecha: 05-20-2023


Correo electrónico: salpuyra12@hotmail.com

Teléfono: 3107435027


Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 N° 34B - 07 | Medellín: calle 52 N° 47 - 42 Edificio Coltejer piso 5º

 PIX (051) (4) 605 15 25

*Consentimiento informado para observación participante a los niños.*



**Católica del Norte**  
Fundación Universitaria



**Consentimiento informado para observación participante a los niños y niñas**

Chigorodó, 05 de octubre de 2023

Señores, Padres De Familia Grado Preescolar

Institución Educativa Rural Barranquillita

Cordial saludo.

Por medio de la presente nos permitimos solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo o hija en el proyecto de investigación "Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar", en el cual se tomarán algunas fotos y realizara grabación en la aplicación de los instrumentos para la muestra en la investigación.

**Objetivo:** Identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños y niñas de preescolar

**Responsables:**

Maria Eliana Restrepo Zapata, docente de la Institución Educativa Rural Barranquillita, Mary Sol López Chica Docente del Hogar Infantil Caricias de Abejorral- Antioquia y Kely Patricia Mosquera Perea Contratista de la Secretaría de Deporte y Recreación de Pereira- Risaralda, las tres estudiantes de la Maestría en Educación de la Universidad Católica del Norte en convenio con la Universidad Católica de Oriente.

**Procedimiento:** Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres de familia, debidamente firmado, se procederá a aplicar el instrumento de **Cuaderno de notas**. Se garantiza la confidencialidad de la información recopilada y los resultados serán socializados de manera grupal.

Agradeciendo su atención.



Cordialmente,

Maria Eliana Restrepo Zapata - [mariaeliana1925@hotmail.com](mailto:mariaeliana1925@hotmail.com)  
Kely Patricia Mosquera Perea - [kpmosquera@utp.edu.co](mailto:kpmosquera@utp.edu.co)  
Mary Sol López Chica - [marysollopezchica@gmail.com](mailto:marysollopezchica@gmail.com)


Estudiantes de la Maestría en Educación  
Universidad Católica del Norte en convenio con la Universidad Católica de Oriente.

Se adjunta: Formato de consentimiento informado.

Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 No 34B - 07 | Medellín: calle 52 No 47 - 42 Edificio Coltejer piso 59

PBX (057) (4) 805 15 35







Así mismo, declaramos que fuimos informados suficientemente y comprendemos que tenemos derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que mi hijo(a) o nosotros tengamos sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que mi hijo(a) y nosotros tenemos el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que mi hijo(a) tiene en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales hemos hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, nos permitimos informar que consentimos, de forma libre y espontánea, la participación de nuestro hijo(a) en el mismo.

Este consentimiento no inhibe el derecho que tiene mi hijo(a) de ser informado(a) suficientemente y comprender los puntos mencionados previamente y a ofrecer su asentimiento informado para participar en el estudio de manera libre y espontánea, por lo que entiendo que mi firma en este formato no obliga su participación.

En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en el municipio de

Chigorodó el 005, el día 05 del mes 10 de 23.

Firma Juz Elena Martínez

Nombre Juz Elena Martínez Gale

C. C. No. 1152197390 de Medellin


Firma: \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_


C. C. No. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

## Anexo 7. Solicitud de validación por experto

Instrumentos Para validación

 Maria Eliana Restrepo Zapata  
Para: marlo.garcia@utp.edu.co

Sáb 23/09/2023 11:18 AM

 Instrumentos.docx  
206 KB

Profe buenos días esperamos se encuentre muy bien, a continuación compartimos los instrumentos correspondientes a la investigación en curso para su validación.  
Quedamos atentas a sus observaciones y sugerencias

Mil gracias por sus tiempo y observaciones

## Anexo 8. Valoración de instrumentos por experto

### *Instrumento uno*

En las siguientes páginas usted evaluará el instrumento de **entrevista a profundidad con preguntas abiertas a docentes en formato video** para poderlos validar.

En este cuadro, el responsable de la verificación y aprobación del instrumento puede marcar "Si" o "No" en cada paso para indicar si se ha completado y si el instrumento cumple con los criterios requeridos. En la columna de "Comentarios," se pueden proporcionar detalles adicionales o notas sobre cada paso.

#### **Lista de Verificación para Validación y Aprobación:**

No.	Elemento a Verificar	Cumple (Si/No)	Comentarios y Observaciones
1	<b>Consentimiento informado:</b> ¿Se ha obtenido un consentimiento informado apropiado para llevar a cabo la entrevista?	Si	
2	<b>Claridad de Preguntas:</b> ¿Las preguntas son claras y fácilmente comprensibles?		Revisar algunas sugerencias enmarcadas en las preguntas, las cuales están relacionadas con la repetición de manera involuntaria de preguntas que apuntan a las mismas respuestas. Considero que se pueden sintetizar para que generen mayor información.
3	<b>Relevancia de Preguntas:</b> ¿Las preguntas son relevantes para los objetivos de la investigación?	Si	

4	<b>Coherencia y secuencia:</b> ¿Las preguntas fluyen de forma lógica y tienen una secuencia coherente?	Si	
5	<b>Evitar Preguntas Cargadas:</b> ¿Se evitan preguntas con carga emocional o sesgada?	Si	
6	<b>Instrucciones Claras:</b> ¿Se proporcionan instrucciones claras sobre cómo responder?	Si	
7	<b>Categorías:</b> ¿Las preguntas están diseñadas para abordar las categorías de análisis en el estudio?	Si	

Observaciones y Recomendaciones Adicionales:

## *Instrumento dos*

### Anexo 2

#### Observación participante a los niños y niñas – Cuaderno de notas

**Estudiantes:** María Eliana Restrepo Zapata, Kali, Patricia Mosquera Perea y Mary Sol

López Chica

En las siguientes páginas usted evaluará el instrumento de **Cuaderno de notas** para poderlos validar.

En este cuadro, el responsable de la verificación y aprobación del instrumento puede marcar "Si" o "No" en cada paso para indicar si se ha completado y si el instrumento cumple con los criterios requeridos. En la columna de "Comentarios," se pueden proporcionar detalles adicionales o notas sobre cada paso.

#### Lista de Verificación para Validación y Aprobación:

No.	Elemento a Verificar	Cumple (Si/No)	Comentarios y Observaciones
1	<b>Consentimiento informado:</b> ¿Se ha obtenido un consentimiento informado apropiado para llevar a cabo el cuaderno de notas?	Si	
2	<b>Claridad del formato:</b> ¿El cuaderno es organizado, fácil de seguir con sesiones claramente etiquetadas y fechas?	Si	
3	<b>Contexto:</b> ¿Se describe el contexto de la población objeto a observar?		Dejo a la reflexión algunas sugerencias con relación al contexto (estrato-población muestra de la sede principal o sede aduana).
4	<b>Objetivo:</b> ¿El formato responde de	Si	

	objetivo:		
5	<b>Registro:</b> ¿El registro permite evidenciar de manera detallada las observaciones del grupo?	Si	

Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 N° 34B - 07 | Medellín: calle 52 N° 47 - 42 Edificio Coltejer piso 5º



[www.ucn.edu.co](http://www.ucn.edu.co)



PBX (057) (4) 605 15 35  
FAX (057) (4) 605 42 70



[info@ucn.edu.co](mailto:info@ucn.edu.co)



6	<b>Argumentación:</b> ¿Existe espacio para la observación que puedan conducir a posibles recomendaciones?	Si	
8	<b>Categorías:</b> ¿El cuaderno de notas facilita la evidencia clara de las respuestas a las preguntas según sus respectivas categorías?	Si	
9	<b>Reflexiones profundas:</b> Reflexiones profundas y análisis exhaustivos de las observaciones, identificando patrones y conexiones significativas	Si	

Observaciones y Recomendaciones Adicionales:

## Instrumento tres

### Anexo 3

#### Matriz de recolección de información

**Estudiantes:** María Eliana Restrepo Zapata, Kely Patricia Mosquera Perea y Mary Sol López Chica

En las siguientes páginas usted evaluará el instrumento de **Matriz de recolección de información** para poderlos validar.

En este cuadro, el responsable de la verificación y aprobación del instrumento puede marcar "Si" o "No" en cada paso para indicar si se ha completado y si el instrumento cumple con los criterios requeridos. En la columna de "Comentarios," se pueden proporcionar detalles adicionales o notas sobre cada paso.

#### Lista de Verificación para Validación y Aprobación:

No.	Elemento a Verificar	Cumple (Si/No)	Comentarios y Observaciones
1	<b>Cumplimiento de Categorías:</b> ¿Hace mención de las categorías y subcategorías para la identificación de la información?	Si	
2	<b>Formulación de Preguntas:</b> ¿Formula preguntas que ayudan a comprender la información que se extraerá del diario pedagógico?	Si	
3	<b>Observaciones del diario:</b> ¿Cuenta con un espacio para describir las observaciones que encuentra en el diario pedagógico?	Si	
4	<b>Sustento teórico:</b> Establece un espacio para el sustento teórico de las observaciones que evidencia en el diario pedagógico de la docente?	Si	

Observaciones y Recomendaciones Adicionales:

Campus Santa Rosa de Osos: carrera 21 N° 34B - 07 | Medellín: calle 52 N° 47 - 42 Edificio Coltejer piso 5º



[www.ucn.edu.co](http://www.ucn.edu.co)

PBX (051) (4) 605 15 35  
FAX (051) (4) 605 42 20

[info@ucn.edu.co](mailto:info@ucn.edu.co)



Comprendo que la investigación está situada en la I.E.R. Barranquillita, sin embargo,  
revisen la pertinencia de aplicar este instrumento en otro contexto rural antes de la I.E. en mención  
para garantizar la triada que sustenta la calidad de la investigación (validez, fiabilidad y la  
generalidad de la investigación). Además, este ejercicio puede esclarecer si las preguntas son  
pertinentes y suficientes para obtener la información deseada.

 Finisterra Nightwish  
Sugerencia

## Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos:</b>	<b>Marlo Leandro García Mateus</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente, Magister en Gestión de la Tecnología Educativa y candidato a Doctor en Educación de la Universidad Tecnológica de Pereira
<b>e-mail:</b>	<a href="mailto:marlo.garcia@utp.edu.co">marlo.garcia@utp.edu.co</a>
<b>Teléfono o número de celular:</b>	3138501782
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	23/09/2023 – 15/10/2023
<b>Nota de validación:</b>	4.5
<b>Firma:</b>	<i>Marlo Leandro García Mateus 1010197323 de Bto' D.c</i>

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de estos instrumentos.



Tabla 3. *Codificación instrumento uno*

<b>Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar.</b>			
<b>Objetivo 1:</b> Caracterizar las prácticas educativas que emplean la gamificación digital para el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños del grado preescolar.			
<b>Técnica:</b> Entrevistas a profundidad en formato de video con docentes.		<b>Instrumento:</b> Cuestionario con preguntas abiertas a los docentes.	
Categoría	Subcategoría	Palabras claves	
		Docente 1	Docente 2
Prácticas educativas	Metodología y estrategia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción</li> <li>• Gamificación</li> <li>• Adaptación al currículo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario Pedagógico</li> <li>• Rondas</li> <li>• Casa en el campo</li> <li>• Reconocimiento de números y vocales</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas multimediales</li> <li>• Juegos en línea</li> <li>• Dimensiones del desarrollo</li> <li>• Estrategias transversales</li> <li>• Plataforma virtual</li> <li>• Aprendizaje desde casa</li> <li>• Puntuación</li> <li>• Reconocimiento de números y vocales</li> <li>• Competencias</li> <li>• Procesos de aprendizaje</li> <li>• Fortalecimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carita feliz</li> </ul>
Gamificación	Digital, multimedia, objetos concretos y juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas de gamificación</li> <li>• Materiales concretos</li> <li>• Gamificación multimedial</li> <li>• Aprendizaje activo y participativo</li> <li>• Niños</li> <li>• Recursos digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitales</li> <li>• Juegos</li> <li>• Música</li> <li>• Niños</li> <li>• Cartón</li> </ul>
Procesos de enseñanza y aprendizaje	Contexto, evaluación, retroalimentación y DBA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos</li> <li>• Gamificación digital</li> <li>• Derechos básicos de aprendizaje</li> <li>• Juego</li> <li>• Papelitos</li> <li>• Procesos de enseñanza y aprendizaje</li> <li>• Dimensiones cognitivas y comunicativas</li> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Expresiones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abecedario</li> <li>• Sonidos</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquisición del lenguaje</li> <li>• Contexto</li> </ul>	
--	--	--	--

Tabla 4. *Codificación instrumento dos*

Práctica Reflexiva Desde Los Entornos Gamificados Con La Utilización De Recursos Digitales En Preescolar		
<b>Objetivo Específico:</b> Identificar las prácticas de gamificación digital que promueven el desarrollo de procesos cognitivos y habilidades comunicativas en niños de preescolar		
<b>Técnica:</b> Observación participante <b>Instrumento:</b> Cuaderno de notas <b>Muestra:</b> Niños		
Categorías	Subcategorías	Palabras Claves
Dimensiones del desarrollo	Cognitivo – comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades comunicativas: como el lenguaje oral, la expresión verbal, la comprensión de mensajes, mejorar su vocabulario, expresiones comunicativas a través del dibujo, capacidad de expresar sus pensamientos y emociones de manera efectiva y la capacidad de interactuar de manera efectiva con otros.</li> <li>• Habilidades cognitivas: como la memoria, la resolución de problemas, la destreza para realizar trazos, el pensamiento lógico, procesos mentales como</li> </ul>

		<p>el conteo, reconocimientos de números, vocales y la comprensión del mundo que les rodea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo cognitivo</li> <li>• Desarrollo comunicativo</li> </ul>
Prácticas educativas	Metodología y estrategia (niños)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prácticas digitales gamificadas</li> <li>• Prácticas educativas</li> <li>• Plataforma digital</li> <li>• Participación activa</li> <li>• Metodología y estrategias</li> <li>• Canciones</li> <li>• Juegos en línea</li> <li>• plataforma digital Class Dojo</li> <li>• Actividades en grupo</li> <li>• Actividades individuales</li> <li>• Actividades digitales gamificadas.</li> </ul>
Gamificación	Digital, multimedia, objetos concretos y juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación digital</li> <li>• Estrategia educativa</li> <li>• Impacto positivo</li> <li>• Niños</li> <li>• Objetos concretos</li> <li>• Juego</li> </ul>
Desempeño	Evaluación y Retroalimentaciones cualitativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desempeño</li> <li>• Progreso</li> <li>• Rendimiento académico</li> <li>• Proceso educativo</li> <li>• Asignación de puntos</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación</li> <li>• Retroalimentación cualitativa</li> <li>• Acuerdos de convivencia</li> </ul>
--	--	--

Tabla 5. *Codificación instrumento tres*

Práctica reflexiva desde los entornos gamificados con la utilización de recursos digitales en preescolar		
<b>OBJETIVO ESPECIFICO:</b> Describir las relaciones entre los procesos de gamificación digital y las dimensiones del desarrollo cognitivo y comunicativo en niños.		
<b>TÉCNICA:</b> Observación al diario pedagógico del docente <b>INSTRUMENTO:</b> Matriz de recolección de información.		
CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	PALABRAS CLAVES
Gamificación	Digital, multimedia, objetos concretos y juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación</li> <li>• Gamificación digital</li> <li>• Habilidades cognitivas y comunicativas</li> <li>• niños</li> <li>• impacto positivo</li> <li>• Objetos concretos</li> </ul>
Habilidades de aprendizaje	Desarrollo Cognitivo y comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades verbales: la expresión y la fluidez verbal</li> <li>• Habilidades sociales: Seguir instrucciones, identificar situaciones de riesgo y relacionarse con los demás</li> <li>• Reconocimientos de sonidos, figuras, colores, letras y números</li> <li>• Agrupación de objetos según atributos específicos</li> <li>• Crear historias a partir de imágenes</li> <li>• Expresar sus pensamientos y emociones de manera efectiva</li> <li>• Manejo de la tecnología</li> <li>• La creatividad e imaginación</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptabilidad en diferentes situaciones</li> <li>• Desarrollo cognitivo y comunicativo</li> <li>• Pensamiento crítico y reflexivo</li> <li>• Competencias emocionales</li> <li>• Competencias comunicativas</li> </ul>
Necesidades individuales	Desarrollo cognitivo y comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidades individuales de los estudiantes</li> <li>• Proceso de enseñanza – aprendizaje</li> <li>• Desarrollo cognitivo y comunicativo</li> <li>• Pensamiento crítico y reflexivo</li> <li>• Competencias emocionales</li> <li>• Competencias comunicativas</li> <li>• Aprendizaje autónomo</li> <li>• Autonomía</li> <li>• Autorregulación</li> <li>• Interés y participación activa</li> <li>• Acompañamiento docente</li> <li>• Retroalimentación inmediata</li> <li>• Acompañamiento y supervisión activa</li> </ul>
	ritmos de aprendizaje	
	acompañamiento docente (retroalimentación)	
Evaluar el efecto de la gamificación en las dimensiones del desarrollo cognitivo - comunicativo	Corto plazo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efecto</li> <li>• dimensiones del desarrollo cognitivo – comunicativo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corto plazo</li> </ul> </li> </ul>
Percepción docente	Metodología y estrategia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepción docente</li> <li>• Guía y supervisión docente</li> <li>• Progreso significativo</li> <li>• Metodología y estrategias</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>• El uso de videos interactivos</li><li>• Canciones</li><li>• Plataforma Class Dojo</li><li>• Juegos con herramientas tecnológicas o juegos digitales</li><li>• Actividades interactivas</li><li>• Herramientas digitales</li></ul>
--	--	---