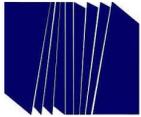


REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS
PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA
SECUNDARIA**

Abril, de 2025



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS
PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA
SECUNDARIA**

Proyecto presentado como requisito para optar al grado de Doctor en Educación

Autora: Nubia Contreras Díaz
Tutor: Libardo Flórez Villamizar

Abril, de 2025



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día lunes, tres del mes de marzo de dos mil veinticinco, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio" los Doctores: **LIBARDO FLÓREZ (TUTOR)**, **FREDY BENTTI**, **LEYDYS RODRIGUEZ**, **RAMÓN TORRES** y **PASCUAL MORENO**, Cédulas de Identidad Números V.-9.466.208, V.-1.583.804, V.-12.228.862, V.-12.204.625 y V.-12.228.872, respectivamente, jurados designado en el Consejo Directivo N°625, con fecha del 06 de diciembre de 2023, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar la Tesis Doctoral Titulada: "GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA", presentado por la participante, **CONTRERAS DIAZ NUBIA SOCORRO**, cédula de Ciudadanía N.-CC.- 37.342.487 / Pasaporte N.- AZ144820 requisito parcial para optar al título de **Doctor en Educación**, acuerdan, de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.


DR. LIBARDO FLÓREZ
C.I.N° V.- 9.466.208

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO
TUTOR


DR. FREDY BENTTI
C.I.N° V.- 1.583.804

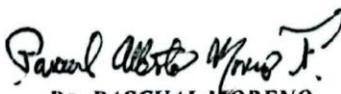
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO


DRA. LEYDYS RODRÍGUEZ
C.I.N° V.- 12.228.862

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO


DR. RAMÓN TORRES
C.I.N° V.- 12.204.625

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO


DR. PASCUAL MORENO
C.I.N° V.- 12.228.872
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES NÚCLEO TACHIRA



DEDICATORIA

A mis amados hijos: Juan Nicolás y Julián Mauricio, todo mi esfuerzo es dedicado a ustedes dos, mi más grande inspiración, la razón de mi vida y mi mayor motivación.

Su confianza, fuerza y amor hacen que proceda con determinación, demostrando que con perseverancia se superan las barreras que se interponen ante el objetivo propuesto; cada paso que doy va enfocado a un futuro mejor, sin importar los desafíos propuestos por el Creador, en absoluto, todo esfuerzo vale la pena cuando se hace por amor.

No podría dejar de dedicar este trabajo a Nubia, quien en vida fue la persona más orgullosa de mí, la que siempre me apoyó y me dio ánimo, enseñándome a creer en mí misma y a crecer; mi Madre que desde el cielo me observa y me abraza con su amor.

AGRADECIMIENTO

De la manera más sincera, deseo manifestar gratitud a todos aquellos involucrados en el desarrollo de este proyecto; en primer lugar, agradezco a mi luz y mi guía, Dios: infinitas gracias por bendecir cada paso de este proceso y darme la fortaleza para no claudicar ante tantas dificultades.

A mi tutor, Dr. Libardo Flórez, por su apoyo e invaluable orientación, a los jurados de tesis y a los docentes de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, cuyos comentarios y aportes enriquecieron este trabajo.

A mis compañeros de cohorte, con quienes, además de conocimiento, compartimos momentos de alegría y experiencias en medio de un ambiente de camaradería, en especial a Jackeline Moreno y Paola Fuentes que hicieron que el camino fuera más llevadero.

Finalmente, agradezco a la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero por permitirme desarrollar esta investigación, y a todas las personas que de alguna manera contribuyeron con este logro, no habría sido posible sin ustedes.

INDICE GENERAL

ACTA DE APROBACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
INDICE GENERAL.....	vi
LISTADO DE TABLAS.....	ix
LISTADO DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	4
MARCO ONTOLÓGICO	4
Planteamiento del problema	4
Objetivos de la Investigación	18
Objetivo general:	18
Objetivos Específico:	18
Justificación e importancia	18
CAPÍTULO II.....	25
MARCO TEÓRICO	25
Antecedentes de la Investigación	25
Escenario internacional.....	25
Escenario nacional	29
Escenario regional.....	32
Recorrido histórico sobre el objeto de estudio.....	34
Dimensiones ontológicas, epistemológicas, gnoseológicas, axiológicas y metodológicas que apoyan la investigación	38
Bases teóricas	45
Gamificación	49
Motivación	52
Lengua Castellana	53
Prácticas pedagógicas.....	54

Educación básica secundaria.....	56
Bases legales.....	57
Categorización	61
CAPÍTULO III.....	63
ESTRUCTURA METODOLÓGICA.....	63
Fases de la investigación.....	69
Escenario.....	71
Informantes clave	75
Unidades de análisis o categorías previas.....	76
Credibilidad y validez	78
Técnica e Instrumentos de Recolección de la Información	80
Técnicas de análisis y procedimientos para la recolección y el tratamiento de la Información	83
CAPITULO IV.....	87
COMPILACIÓN DE LOS HALLAZGOS	87
Acercamiento a la realidad del contexto:	87
Análisis de la Información:	88
Categoría: Gamificación	90
Subcategoría: Enfoque Educativo	90
Subcategoría: Estrategia Innovadora.	96
Subcategoría: Herramienta	103
Subcategoría Pensamiento Creativo:	108
Categoría: Lengua Castellana	115
Subcategoría: Área de conocimiento	117
Subcategoría: Orienta	123
Subcategoría: Medio:.....	129
Subcategoría: Vincula.	135
Categoría: Práctica Pedagógica:	142
Subcategoría: Labor	143
Subcategoría: Rol y Mediación.....	148
Subcategoría: Vincular realidades.....	154
Contrastación Teórica	167
CAPITULO V.....	170

GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA	170
Constructos Teóricos	170
Un Preámbulo Necesario	170
Descripción de los Constructos Teóricos sobre la Gamificación y La Lengua Castellana	171
Fundamentación Teórica de los Constructos sobre Gamificación y Lengua Castellana	174
Teoría Constructivista:	175
Teoría de las Inteligencias Múltiples:	177
Teoría de la Complejidad en Entornos Educativos:	179
Constructos Teóricos sobre la Gamificación y La Lengua Castellana.....	181
Fomento de la Gamificación en la Educación Secundaria	181
Promoción de la Lengua Castellana	182
La Práctica Pedagógica Innovadora en Educación Secundaria	183
Perspectiva Holística de la Enseñanza.....	184
Complementariedad del Aprendizaje	185
Argumentación Teórico – Epistémica de los Constructos Teóricos y su aplicabilidad en la Educación Secundaria	186
Algunos Comentarios Finales	187
CAPITULO VI.....	188
REFLEXIONES FINALES.....	188
REFERENCIAS	192

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Categorización	62
Tabla 2. Estudiantes informantes.....	76
Tabla 3. Docentes informantes	76
Tabla 4. Informantes claves: grupo estudiantes	88
Tabla 6. Informantes claves: grupo docentes	89
Tabla 7. Sistema de Categorización sobre la gamificación	89
Tabla 8. Sistema Categorical Práctica Pedagógica	142

LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación geográfica: Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero.....	74
Figura 2. Subcategoría: Enfoque Educativo	93
Figura 3. Enfoque Educativo - Subcategorías Emergentes.....	94
Figura 4. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Enfoque Educativo	95
Figura 5. Subcategoría Estrategia Innovadora	99
Figura 6. Estrategia Innovadora - Subcategorías Emergentes	100
Figura 7. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Estrategias Innovadora.....	102
Figura 8. Subcategoría Herramientas – Vincular con las TIC	106
Figura 9. Herramientas - Subcategorías Emergentes	107
Figura 10. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Herramientas..	108
Figura 11. Subcategoría Pensamiento Creativo	112
Figura 12. Pensamiento Creativo – Subcategorías Emergentes.	114
Figura 13. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Pensamiento Creativo	115
Figura 14. Sistema de Categorización de la Lengua Española.....	116
Figura 15. Subcategoría Área de Conocimiento.....	120

Figura 16. Área del Conocimiento - Subcategorías Emergentes	121
Figura 17. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Área del Conocimiento	122
Figura 18. Subcategoría Orienta.....	126
Figura 19. Orienta - Subcategorías Emergentes	127
Figura 20. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Orienta.....	128
Figura 21. Categoría Medio	132
Figura 22. Medio - Subcategorías Emergentes	133
Figura 23. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Medio.....	134
Figura 24. Subcategoría Vincula.....	138
Figura 25. Vincula - Subcategorías Emergentes	140
Figura 26. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Vincula.....	141
Figura 27. Subcategoría: Labor.	145
Figura 28. Labor - Subcategorías Emergentes.....	146
Figura 29. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Labor	147
Figura 30. Subcategoría; Rol y Mediación.....	151
Figura 31. Rol y Mediación - Subcategorías Emergentes	152
Figura 32. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Rol y Mediación	153
Figura 33. Subcategoría Vincular con las Realidades.....	158
Figura 34. Vincular Realidades - Subcategorías Emergentes.....	159

Figura 35. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Vincular.....	160
Figura 36. Subcategoría: Combinar	164
Figura 37. Combinar - Subcategorías Emergentes	165
Figura 38. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental - Combinar.....	166
Figura 39. Contrastación.....	168
Figura 40. Gamificación - Lengua Castellana - Rendimiento Académico	172
Figura 41. Fomento de la Gamificación en la Educación Secundaria.....	181
Figura 42. Promoción de la Lengua Castellana.....	182
Figura 43. Práctica Pedagógica Innovadora en Educación Secundaria	183
Figura 44. Perspectiva Holística de la Enseñanza	184
Figura 45. Complementariedad de los Aprendizajes.....	185



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
Programa de Doctorado en Educación



GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA

Autora: Nubia Contreras Díaz
Tutor: Libardo Flórez Villamizar
Fecha: Enero, de 2025

RESUMEN

Debido a la dinámica global y los múltiples desafíos caracterizados por las constantes transformaciones dentro de un mundo contemporáneo, demanda una educación cada vez más actualizada en respuesta a esa nueva población escolar movida por la tecnología y sus diversas aplicaciones. Desde esta configuración la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, se presenta como alternativa para incorporar el juego dentro de la didáctica de la Lengua Castellana en procura de resultados académicos óptimos. Por ello, la investigación se realizó desde su objetivo general: Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta, asumiendo un fundamento centrado en las teorías de la autodeterminación y la psicología positiva o teoría de flujo. Su estructura metodológica conformada por el enfoque cualitativo, paradigma interpretativo, método fenomenológico, las fases, escenarios educativos, informantes clave (3 estudiantes y 3 docentes), unidades de análisis, validez y credibilidad, técnicas e instrumento bajo la observación, el registro y el guión de preguntas mediante la entrevista semi-estructurada; así mismo, las técnicas para la recolección y el tratamiento de la información. Lo cual trajo consigo que la gamificación y la lengua castellana se juntan para que a través de buenas prácticas pedagógicas se contribuya a mejorar el rendimiento escolar; lo que condujo a una reflexión significativa, desde esa postura se brindan constructos teóricos para que los docentes logren la implementación de la gamificación para fortalecer las competencias correspondientes a la lengua castellana desde una buena práctica pedagógica.

Descriptoros: Gamificación; Lengua Castellana; Práctica Pedagógica

INTRODUCCIÓN

La humanidad está atravesando por uno de sus mayores desafíos, ante los constantes cambios en los diferentes ámbitos en la vida de las personas con especial énfasis en lo tecnológico educativo; lo cual exige estrategias innovadoras donde el docente necesita estar capacitado y actualizado que le permita vincular las TIC en los procesos pedagógico y formativo desde cada una de las asignaturas de acuerdo al nivel y modalidad educativa. Desde esta perspectiva, resulta relevante incorporar elementos tecnológicos innovadores a través de la lúdica como una forma ideal de despertar el interés de los estudiantes en participar, y promover al mismo tiempo la motivación donde el docente pueda ofertar maneras didácticas distintas a las tradicionales con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de sus educandos.

Desde esa dirección, la gamificación emerge dentro del sistema educativo colombiano como una alternativa de aprendizaje para orientar en los estudiantes de básica secundaria diversas formas innovadoras para que puedan adquirir aprendizajes significativos a partir del juego con el apoyo de nuevas tendencias tecnológicas. Tomando en cuenta, las grandes demandas por parte de los jóvenes estudiantes que han nacido y se están formando dentro de la era digital con implicaciones significativas en lo educativo; pues se trata, de una nueva población escolar exigente y compleja que espera de sus instituciones y docentes las respuestas necesarias para afrontar los constantes desafíos que surgen de la dinámica global con repercusiones en la vida nacional donde el enseñar y aprender se convierte en un verdadero reto a superar.

En consecuencia, la práctica pedagógica desarrollada por los docentes de básica secundaria en áreas como Lengua Castellana debe estar organizada pensando en las necesidades e intereses de los estudiantes quienes han venido demostrando debilidades en su rendimiento académico, tal como lo reseñan los resultados de las Pruebas Saber por medio de las cuales se valora cada año el avance escolar y con ello las competencias de los educandos. Es preciso acotar, que la educación en Colombia dio un giro inesperado con la llegada de la pandemia la cual permitió develar la brecha digital entre los distintos sectores (urbano y rural), estableciendo nuevas formas de

enseñar, revelando al mismo tiempo las falencias en cuanto a las competencias tecnológicas de los docentes a la hora de atender pedagógicamente desde lo virtual con la incorporación de las TIC.

Considerada la situación, es preciso que los docentes tomen la iniciativa por capacitarse y actualizarse sobre herramientas tecnológicas y su incorporación en la labor pedagógica en aras de mejorar los niveles de calidad educativa en el país. Pues se trata de una realidad, donde la tecnológica avanza de manera apresurada y no da mayor tiempo para realizar ajustes educativos; lo que significa que el sistema educativo colombiano debe intentar superar la enseñanza tradicional para dar paso a nuevos enfoques educativos como el que representa la gamificación. Conscientes tanto el Estado como las autoridades que conforman el Ministerio de Educación Nacional, de la necesidad de un cambio con el fin de avanzar en correspondencia con las demandas que se presenta a nivel global y que al tiempo tienen su impacto en la didáctica de una asignatura tan relevante como lo es Lengua Castellana.

Por tal razón, se presenta una propuesta investigativa desde una tesis doctoral contextualizada en una problemática que abarca la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; una situación puntual que se viene presentado en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero, ubicada en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander. Se pretende desde el proceso indagatorio, profundizar en la realidad del fenómeno a partir de los conocimientos, experiencias y vivencias que definen el sentir de los sujetos informantes, que pueda ser traducido en nuevos constructos teóricos desde una postura particular de la autora de la investigación.

En tal sentido la tesis estará estructurada en su primera fase por tres capítulos; el primero conformado por el marco ontológico donde se describe el problema y trazan los objetivos junto con la justificación. El segundo capítulo compuesto por el marco teórico que involucra los antecedentes desde los escenarios (internacional, nacional, regional), las teorías de la autodeterminación y la Psicología positiva o teoría de flujo. El tercer capítulo, contiene la metodología donde se articula el enfoque, paradigma y método con sus respectivas fases, escenario, informantes clave, validez y credibilidad,

técnicas e instrumentos y el tratamiento de la información, unido a ello se presenta el cuarto capítulo, que responde a la compilación de los hallazgos donde se plantea lo que es la contextualización del escenario y de los informantes claves, el análisis de la información y se culmina con una contrastación teórica.

Seguidamente se presenta lo que constituye el quinto capítulo, donde se plantean los constructos teóricos y se crea una descripción de una estructura definida en función a los productos obtenidos; es así como emerge lo correspondiente al sexto capítulo, que resulta ser un recuento de la investigación, haciendo mención al cumplimiento de los objetivos previstos, planteando lo correspondiente a la perspectiva de la investigadora en relación al desarrollo de la investigación. Finalmente, se presenta todo lo correspondiente a las referencias bibliográficas, culminando con los anexos.

CAPÍTULO I

MARCO ONTOLÓGICO

Planteamiento del problema

Existen múltiples desafíos que debe enfrentar la educación dentro de la época contemporánea; pues, se trata de la formación de la nueva generación del conocimiento cuyas características particulares marcan un nuevo estilo y ritmo de vida. Una población escolar global impactada por la presencia de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), herramientas innovadoras cada día más indispensables dentro de la intención de perfilar nuevos procesos educativos y pedagógicos en correspondencia con las exigencias y el avance de un mundo cargado de complejidades donde existe enorme demanda de competencias, esto implica aspectos comunicativos dados los cambios en el lenguaje oral y escrito que se reflejan en una distorsión sostenida entre niños y jóvenes educandos.

Situación que representa, un monumental reto para cada Estado donde se deben adoptar mecanismos ajustados a cada contexto social y plantear objetivos claros en virtud de los continuos cambios y la importancia de la educación como apalancamiento para avanzar dentro de las dificultades; así lo contemplan los objetivos del desarrollo sostenible dentro de la agenda 2030, según lo planteado por Fechac (2021).

Es preciso apuntar hacia una educación de calidad, para ello es conveniente la inversión, el apoyo y el seguimiento para conducir a nuevos entornos de aprendizaje donde no exista la exclusión ni la violencia por el contrario procesos inclusivos y eficaces que admita el compartir de conocimientos teóricos y prácticos en garantía de un desarrollo sostenible de la humanidad (p.6).

Desde esta perspectiva, surge la necesidad de formar integralmente a los nuevos escolares en respuesta a las realidades locales y globales que implica reconocer situaciones particulares vinculadas a contextos educativos, culturales y sociales donde cada quien asume un sentido específico en su forma de vida; al respecto Mora (2005), establece que “la globalización como una característica que expresa la realidad mundial, involucra educación, cultura y sociedad, esencialmente

necesita un espacio para proponer la globalización donde se tienen que articular realidades globales y locales a pesar de sus diferencias” (p.1). Conscientes, que es inevitable pensar de forma global sin perder la esencia de una situación local a la que pertenece cada país, representada por una sociedad con su propia cultura que vincula al mismo tiempo su estructura axiológica.

Por ello, cada nación a través de su sistema educativo procura en medio de sus complicaciones y particularidades brindar a su población una formación en coherencia con los nuevos requerimientos globales modernos, apoyados en tendencias tecnológicas, donde el docente juega un rol determinante en cada una de las áreas del saber, por la figura que asume el proceso de enseñanza-aprendizaje ante la necesidad de desarrollo de las distintas sociedades que conforman el planeta; en ese orden de ideas, la agenda 2030 considera lo pautado por Fechac (2021).

Por la dinámica global y las constantes transformaciones en los diferentes ámbitos de la vida que envuelve la educación, aumentan las exigencias por parte de los estudiantes que esperan herramientas tecnológicas y estrategias innovadoras en su proceso formativo; desde otra mirada, la oferta es cada vez más necesaria de docentes capacitados y actualizados especialmente en países en vía de desarrollo y con mayores dificultades económicas. Significa una necesidad de apoyo internacional mediante la cooperación y acuerdos para lograr avanzar en países menos adelantados en busca de un proceso educativo con menor desigualdad (p.7).

Se destaca la realidad en la actualidad, donde una sociedad local no ha terminado de asimilar un cambio socioeducativo y cultural, cuando se ve arrojada por otras transformaciones frente al apresurado avance de la ciencia, la tecnología y la educación; esta evolución se ve marcada por el ritmo acelerado de la sociedad en general, que se debate entre el crecimiento, el desarrollo y la competitividad. En este tejido, la formación educativa que pueda ser garantizada para la población dentro de una sociedad determinada, establece la diferencia entre avanzar, crecer y desarrollarse.

De tal manera, la educación representa una garantía para que un país pueda desarrollarse más allá de su crecimiento poblacional; aunque esto representa, adoptar estilos de vida que en su mayoría atentan contra la salud mental y física de las

personas. Desde esta óptica, Bauman y Núñez (2007), asumen que “La humanidad está inmersa en una modernidad líquida marcada por una acelerada fluidez, donde se ha perdido la sensibilidad a consecuencia de un ritmo de vida apresurado patentado por el consumismo y la competencia, se resume en una cultura banal” (p.177). Una forma de establecer esa diferencia entre el crecimiento y el desarrollo es indudable la influencia de la tecnología y la educación que viene a marcar un antes y un después en la vida del hombre, quien hoy se disputa un espacio de sobrevivencia dentro de un mundo considerado globalizado por todas sus implicaciones.

De ahí, la educación en cada uno de sus niveles tiene como estribo fundamental establecer procesos de enseñanza que puedan conducir a nuevos espacios de aprendizaje donde el estudiante pueda ser propulsor en la construcción de nuevos conocimientos. Se debe tomar en cuenta, la necesidad que tienen los docentes de ofertar maneras distintas de enseñar con el apoyo de estrategias innovadoras que puedan despertar el interés y la motivación en los alumnos; el hecho de proveer nuevos elementos para el aprendizaje representa, al mismo tiempo, orientar el desarrollo de habilidades y actitudes para consolidar competencias en las diferentes aristas del saber; tales como los aspectos comunicativos que son realmente indispensables para el entendimiento y el convivir social.

Cabe aclarar que a pesar del avance tecnológico y su influencia en la educación, actualmente, continúa preponderando la modalidad presencial, que trae consigo ese encuentro directo y físico entre el estudiante y el docente; sin dejar de reconocer, que la virtualidad representa una alternativa para miles de jóvenes que deciden continuar sus estudios desde la distancia sin importar los desafíos que de allí se desprenden. En cualquier caso, el docente sigue marcando la pauta como mediador de los aprendizajes en busca de la formación del nuevo ciudadano en consonancia con la realidad local y global; una convergencia casi inevitable por los avances tecnológicos educativos y la emprendedora carrera sociocultural.

A fin de lograr una adecuada adaptación a un mundo en constante y acelerada transformación; frente a la incertidumbre de una sociedad global fragmentada por las

realidades y situaciones particulares de cada país; sobre este asunto en particular Bauman (2005), esboza que “dentro de una sociedad considerada líquida, se establece un mundo patentado por la inmediatez, donde el conocimiento pierde vigencia y pareciera agotarse de manera rápida ante los cambios y el avance vertiginoso global” (p.35). Es decir, hay que buscar los mecanismos necesarios en procura de una adaptación menos traumática y capitulada con la realidad del contexto socio-educativo donde se presenta; muestra de ello es la obsolescencia que representan las tendencias tecnológicas que ofrecen una utilidad a corto y mediano plazo, luego es sustituida por otras innovaciones.

Así, el hombre no está totalmente claro sobre lo que le depara el futuro en materia científica y formativa, puesto que los profundos y constantes cambios generan rezago en ciertos sistemas educativos; lo que se traduce en mayores dificultades en las diferentes áreas del conocimiento, especialmente en asignaturas tan determinantes como “Lengua Castellana”. Dentro de este escenario de enseñanza-aprendizaje, existe una perspectiva teórica pedagógica concordada con la dinámica contemporánea la cual es planteada por Ríos (2010), en los siguientes términos:

La representación teórica dentro de la pedagogía moderna ocupa un lenguaje desde una concepción de la práctica sociocultural, donde el hombre por naturaleza se comunica mediante el lenguaje oral y escrito, al tiempo que construye la realidad en sus distintos sentidos donde se vinculan experiencias y vivencias ante las posibilidades de nuevos significados que se presentan en lo socio-cultural como modo de vida (p.42).

En ese contexto, se presentan dificultades desde los enfoques pedagógicos por las diversas situaciones dentro de los espacios de aprendizaje; donde se presentan divergencias entre el lenguaje ya adquirido por el sujeto, y los nuevos elementos que se suman desde lo educativo y pedagógico; especialmente en áreas de aprendizaje como lengua española también conocida como lengua castellana; una oposición entre lo innato y lo normativo funcional desplegado en la lectura, escritura y oralidad que conduce al desarrollo de habilidades y competencias enmarcadas en lo comunicativo.

Respecto a la realidad del sistema educativo en Colombia, la educación básica secundaria asume elementos claves fundamentados en la formación de competencias;

las cuales son valoradas o evaluadas de manera interna (Pruebas institucionales) y externa (Pruebas Saber). De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2006), “resulta un hecho real, que las competencias adquiridas por los estudiantes son aplicadas y desarrolladas en su proyecto de vida; consideradas dichas competencias desde sistema educativo permiten orientar mejores aprendizajes y al tiempo alcanzar niveles superiores de calidad educativa” (p.15). Por esta razón, las prácticas pedagógicas en secundaria deben ser orientadas hacia la mejora de los procesos de enseñanza mediante la incorporación de estrategias innovadoras que logren despertar el interés de participación por parte de los estudiantes.

Así mismo, la labor del docente requiere ser actualizada y centrada en el progreso académico de los estudiantes; para ello, se precisa la capacitación constante del profesional de la docencia con el fin de promover los espacios de aprendizaje ideales, donde exista la vinculación de elementos tecnológicos como herramientas para una mejor enseñanza. Sin dejar de reconocer, que existe dentro de la sociedad global una dinámica donde se impone un acelerado ritmo y estilo de vida moderno que trastoca la forma de comunicarse y entenderse entre pares educativos, culturales y sociales; pues, al igual que los demás países del planeta, en Colombia los docentes enfrentan el gran desafío de formar a los nativos digitales que están a la espera de maneras innovadoras para aprender y avanzar.

Ante escenarios diversos, donde las tendencias tecnológicas conducen a la conformación de nuevas identidades enmarcadas en un mundo digital que afecta de algún modo el desarrollo psicológico, educativo, cultural y, por consiguiente, golpea el sector social, haciendo que los procesos comunicativos se vean impactados ante tal avance innovador, por la necesidad creada por el propio ser humano quien siente que no se puede vivir sin la conexión a internet y las redes sociales; lo que se transcribe en un nuevo estrés: Por tal motivo, emergen las tecnologías en la relación, la información y la comunicación (TRIC), que alcanzan inimaginables contactos con múltiples espacios geográficos en tiempo real.

Dentro de este escenario, Scolari (2008) considera que las TRIC representan “nuevas tendencias tecnológicas que forman parte de la vida de las personas, puesto que internet como red de conexión se transforma en medio de comunicación para interactuar, enseñar, aprender que en su conjunto representa un entramado comunicativo (p.61). En ese sentido, la comunicación resulta imprescindible frente a los nuevos escenarios y plataformas utilizadas para la interacción donde se imponen modismos, símbolos y códigos que terminan afectando el lenguaje oral y escrito especialmente en la población escolar; cuyas deficiencias se reflejan claramente en los jóvenes de básica secundaria.

En el caso puntual de la educación básica colombiana, el área de enseñanza de la lengua castellana se le otorga desde el marco legal una definición conceptual a partir de tres miradas; la primera obedece a lo establecido en el Decreto 1002, (1984), donde se define como Español y Literatura que abarca mediante el plan de estudios desde preescolar hasta educación básica secundaria y media técnica. Respecto a la segunda consideración, se contempla la asignatura en el marco de Lengua Castellana respaldada en el marco legal divisado en la Ley General de Educación, también conocida como Ley 115 (1994); cuyos elementos son asumidos en los Lineamientos Curriculares MEN, (1998). La tercera figura conceptual se contextualiza en los Estándares Básicos de Competencias, MEN (2006), donde se establece que Lenguaje debe ser impartido en cada uno de los niveles establecidos en el sistema educativo en Colombia.

Sin embargo, continúa vigente la segunda asignación (Lengua Castellana), por tratarse de una figura enmarcada en la Ley General de Educación; razón por la cual, se enfoca desde la intención investigativa la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas. Puesto que se trata de un fenómeno que trastoca el buen desenvolvimiento de los procesos de enseñanza con estudiantes de básica secundaria; sino como las dificultades vistas desde el sistema escolar global, que tienen sus repercusiones en las distintas entidades educativas oficiales del país. Asumidas tales debilidades, como una situación de impacto nacional, donde se dificulta la participación del estudiante frente a la desfigura de su rol protagónico, al no ser

considerados sus conocimientos previos, ni vinculadas las experiencias de lenguaje adquiridas en el ámbito familiar y social.

En este enlace con la realidad nacional, Ospina y Patiño (2015), opinan que el lenguaje como asignatura, “se desdibuja ante el papel que desempeña el docente en Colombia, es preciso redimensionar la forma de enseñar para entender que cada estudiante necesita descubrir nuevos elementos sobre cómo se forja el lenguaje académico frente a la lengua innata” (p.110). A pesar de los esfuerzos por parte de las autoridades educativas colombianas, continúan las debilidades en la enseñanza del lenguaje en educación básica secundaria; un conjunto de deficiencias que son asociadas con dificultades en la práctica pedagógica de los docentes.

Al referenciar debilidades vinculadas a la enseñanza en el área de lengua castellana, es innegable las deficiencias de los estudiantes respecto al desarrollo de su lenguaje oral y escrito manifestado en datos estadísticos oficiales en los cuales se realiza una medición anual en relación a las competencias comunicativas que implica mediciones lectoras y escritoras que resultan determinantes; resultando pertinente la estadística presentada por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación ICFES (2023), al soportar que la “educación básica secundaria dentro del sector oficial en relación competencias comunicativas se encuentra con un 47% dentro del nivel de rendimiento más bajo, en promedio nacional” (p.47). Estos datos indican, que existen debilidades en las distintas áreas del saber, con especial énfasis en la enseñanza de lengua castellana.

En base a lo anteriormente expuesto, se tiene que los estudiantes de básica secundaria presentan dificultades a la hora de tener que confrontar la realidad de las Pruebas Saber, construyendo un tejido de complejidades que se manifiestan en los resultados promediados en Colombia desde las muestras escogidas, cuestión que hace presumir, una problemática nacional considerada en las entidades educativas oficiales, en contraste con el sector privado que mantiene una proyección más conservadora. En tanto se resalta que cada educando dentro de la influencia que contempla la época contemporánea busca comunicarse desde un lenguaje propio (coloquial), interactuar,

explorar el mundo a través de las TIC y sus representaciones; situación que afecta sustancialmente el estilo de vida por el uso inadecuado de las aplicaciones e innovaciones tecnológicas.

Preponderando, cada región de Colombia cuenta con su propia particularidad en relación con los resultados en rendimiento académico de los estudiantes en el nivel de básica secundaria; al referir al departamento Norte de Santander, los resultados son poco alentadores, pues, se suman al promedio nacional antes mencionado. Lo cual indica que las instituciones educativas en los distintos municipios fronterizos resultan igualmente señaladas por las falencias; esta mirada implica reflexionar a partir de la labor práctica pedagógica que se viene desarrollando en los colegios oficiales. En esta dirección, Maldonado (2003) razona sobre el trabajo práctico de los docentes, así:

Las prácticas pedagógicas orientadas a la formación en competencias involucran labor mediadora, modelos educativos y estrategias de acuerdo a los requerimientos y capacidades de los estudiantes, lo que demanda una mediación innovadora bajo escenarios indicados de aprendizaje que puedan garantizar un proceso formativo de calidad. Representa entender que cada estudiante cuenta con aprendizajes previos y además experiencias encontradas en el ámbito familiar y social; donde el docente debe razonar sobre la posibilidad de proporcionar nuevos escenarios para que el estudiante pueda experimentar nuevas vivencias educativas y pedagógicas como parte de su crecimiento académico (p.2).

En consecuencia, es preciso innovar y mantener una constante búsqueda de alternativas pedagógicas en aras de poder ofertar maneras diferentes para la adquisición de nuevos conocimientos. En correspondencia con dicha necesidad, la gamificación se presenta como alternativa para lograr incorporar dentro del ámbito educativo, específicamente en el área de lengua castellana en básica secundaria, un método de enseñanza asociado con los juegos, en tanto se pueda desplegar en los diversos grupos una manera de aprender mientras se motivan mediante el esparcimiento, la recreación y la recompensa que significa participar; a su vez,

proyectar el desarrollo de habilidades que permitan una orientación indicada referente al desarrollo de competencias.

Destacando, que la gamificación inicia como una estrategia alineada al sector empresarial, básicamente para el marketing, surgen resultados favorables y efectivos a partir de los cuales se inicia una vinculación con procesos educativos enmarcados en el aprendizaje bajo como un ente motivador; lo que conllevó a una estrategia pedagógica denominada gamificación educativa. En dicho contexto Díaz & Díaz (2018) asegura que dentro de tal estrategia resalta: “El papel del docente por su mediación innovadora donde se marca la diferencia entre una enseñanza tradicional frente al interés del estudiante por un aprendizaje encaminado en el agrado de aprender de forma entretenida mediante el juego” (p.3). Desde esta percepción, la gamificación representa una pertinente elección para asumir posibles debilidades desde la labor pedagógica desempeñada por los docentes de lengua castellana.

Al abordar de forma más delimitada el escenario objeto de estudio, se describe la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero, ubicada en la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander; en busca de ahondar en un fenómeno que viene afectando el proceso formativo en educación básica secundaria con especial atención en el grado noveno donde la investigadora forma parte del cuerpo docente como especialista en la asignatura de lengua castellana. En ese sentido, es preciso aclarar que desde hace un tiempo se viene desarrollando un proceso de observación, lo cual ha conducido a la detección directa y personal de ciertas causas expresadas en algunos síntomas por el comportamiento de los estudiantes, que ha conllevado del mismo modo a ciertas consecuencias que admiten de forma global, contar con datos trascendentales para estructurar tanto el planteamiento como los objetivos.

Desde esta representación de la realidad, se plantea un proceso investigativo centrado en la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria. Enfatizando, el impacto que tiene el sector educativo desde la asignatura de lengua castellana para la sociedad colombiana, que demanda la formación integral del nuevo

ciudadano, resulta oportuna la opinión de Loaiza y Uribe (2016), que plantea: “La cátedra de lengua castellana como instrucción va más allá de un contenido compuesto por elementos de comunicación, se trata de una herramienta valiosa para fortalecer la lectura, escritura y la oralidad bajo un sistema de significados” (p.12).

Al contrastar la postura de dicho autor con las causas que se asumen como parte de la problemática, se conjetura sobre la descontextualización entre los contenidos de la asignatura frente al comportamiento de los estudiantes del grado noveno, quienes son observados por la investigadora. A tal fin, las posibles causas que se determinan contemplan un uso excesivo e inadecuado de las nuevas tendencias tecnológicas por parte de los estudiantes de básica secundaria, en especial las tres secciones del grado noveno (9-01, 9-02, 9-03); la primera con 40, la segunda con 40 y la tercera con 41 estudiantes para una población global de 121 educandos; allí, predomina la falta de compromiso de los actores principales con el proceso educativo (Estado, familia e institución educativa).

Se suma a dichas causas, la baja exigencia por parte de algunos docentes a la hora de desarrollar y evaluar las competencias que implica el lenguaje oral y escrito; de allí, surgen elementos considerados indicios de debilidades, los cuales inciden al momento de avanzar en la construcción de nuevos aprendizajes. Sobre los que se menciona una escritura distorsionada, mala ortografía, escaso vocabulario (oral y escrito). Además, se les dificulta a los estudiantes seguir instrucciones al momento de cumplir con actividades académicas dentro y fuera del aula, y desinterés por los estudios, entre otras; esta serie de características reflejadas en los educandos, se condensan en un conjunto de consecuencias.

A partir de estos señalamientos, se presume que el impacto de las causas y los indicios descritos anteriormente ocasionan un bajo rendimiento académico; inseguridad al momento de comunicarse verbalmente entre compañeros (por ejemplo, en exposiciones y debates); pánico escénico para expresar de manera directa sus ideas, producto de la inseguridad; falta de autonomía a la hora de avanzar en la construcción de los propios aprendizajes, con derivaciones poco alentadoras que implican bajos

niveles en la calidad educativa institucional. Toda una situación problemática, que exige ahondar en la forma como se vienen desarrollando las actividades pedagógicas desde la asignatura de lengua castellana.

Consciente la investigadora, la mediación de los aprendizajes demanda del acompañamiento de estrategias innovadoras donde los alumnos despierten la inquietud y el interés por participar; de ahí la importancia de lo planteado en la intención investigativa que busca impulsar la enseñanza de lengua castellana con el apoyo de la gamificación. Significa que para lograr acercarse con mayor precisión a la situación que envuelve la realidad del fenómeno, es indispensable ahondar desde los conocimientos, las experiencias y vivencias tanto de docentes de la asignatura como estudiantes de noveno grado; pues, es precisamente allí, donde emergen los elementos antes mencionados que componen el problema.

Es preciso resaltar que, de acuerdo con las pruebas diagnósticas que se realizan dentro del colegio, se valoran los avances y dificultades con respecto al rendimiento académico y desarrollo de competencias por cada área fundamental de aprendizaje. Las estadísticas más recientes conseguidas en enero de 2024, señalan que los estudiantes que hoy ocupan los diferentes espacios del grado noveno, traen consigo debilidades en lengua castellana desde años anteriores; al obtener como promedio el indicador “insuficiente”, el cual resulta con la mayor proporción al promediar los resultados, donde convergen los tres grupos del grado noveno que suman un total de 121 estudiantes.

En este sentido, el Proyecto Educativo Institucional PEI, (2024) refleja las siguientes proyecciones por competencias: “Conceptos aplicados al área, 63,69%; competencia literaria, 62,8%; competencia comunicativa, 72,76%; competencia propositiva, 54,55%; competencia lectora, 21,52%” (p.25). Los datos incorporados, dan muestra de las debilidades en lenguaje por la superioridad del indicador insuficiente, con relación al avance de los estudiantes de básica secundaria; específicamente los educandos que recién inician a cursar el grado noveno; se trata de un valioso aporte institucional que orienta con mayor claridad a la investigadora al momento de

caracterizar la labor que se viene realizando, concretamente en la práctica de los docentes de lengua castellana.

Por tanto, la problemática se centra en una realidad que requiere de la indagación, el análisis y la interpretación; resaltando que los resultados reseñados anteriormente responden a la situación actual respecto al desempeño académico de los alumnos en los diferentes grupos del grado noveno (9-01, 9-02, 9-03). En este apartado, resulta oportuna la opinión teórica planteada por Barletta, N., Toloza, H., Del Villar, L., Rodríguez, A., Bovea, V., & Moreno, F. (2013): “En la formación en lenguaje existen resultados poco efectivos debido a las prácticas tradicionales de enseñanza con los mismos programas y escaso dominio didáctico y disciplinar, donde no se evidencia un verdadero desarrollo de competencias en los estudiantes” (p.133).

Estas apreciaciones por parte de tales autores, de algún modo, se vinculan al fenómeno que se viene observando en el escenario educativo objeto de estudio; existe por lo tanto la presunción, sobre la descontextualización entre los lineamientos y las aspiraciones del MEN: el escaso dominio de los contenidos establecidos en los programas curriculares en básica secundaria vinculados al lenguaje y la falta de actualización de docentes en sus planeaciones; las cuales deben estar más familiarizadas con enfoques y procesos de enseñanza contemporáneos. En virtud de la realidad y dinámica global que impacta en los procesos educativos locales, donde las estadísticas conseguidas (pruebas internas), develan la incongruencia entre las propuestas de las autoridades educativas y las metas respecto a la calidad educativa frente a los resultados que señalan las deficiencias sobre el rendimiento académico de los educandos.

Cabe aclarar que la enseñanza dentro de la asignatura de lengua castellana continúa bajo el esquema de planeaciones con objetivos pensados más en contenidos programáticos y curriculares, pero distantes de los verdaderos intereses y necesidades de aprendizaje; de los cuales adolecen los estudiantes del grado noveno. A pesar de los cambios, la incursión de herramientas tecnológicas en el proceso formativo y el avance de la ciencia, siguen predominando los procesos de memorización ajustados a

un estricto horario de clases donde se le termina cuartando la posibilidad al estudiante de desarrollar de manera más efectiva sus competencias. En tanto, no se les permite combinar conocimientos previos, experiencias orientadas desde la mediación pedagógica por estrategias innovadoras que los puedan conducir a nuevos conocimientos discursivos para mejorar su lenguaje oral y escrito.

De manera que, la formación educativa dentro de la institución seleccionada para el estudio pareciera estar atada a escasos manejos de los procesos disciplinares y pedagógicos abiertos a la posibilidad de integrar características innovadoras como la gamificación que se traduce en la posibilidad para motivar a los estudiantes y con ello, lograr una mejor y mayor participación que pueda ser traducida a futuro en mejores resultados académicos. Desde esta conexión hacia la estimulación por el aprendizaje Rivero, (2019), contempla que “La motivación se fundamenta en detalles que proyecta a la persona a llevar adelante ciertas acciones bajo una conducta agradable en la búsqueda de los objetivos propuestos de manera individual o grupal, un estímulo por conseguir propósitos” (p.2).

Al relacionar el fenómeno que representa el problema, se abre la posibilidad de realizar aportes a través de constructos teóricos con relación a la gamificación y la lengua castellana considerada a partir de las debilidades que existen en cuanto a la enseñanza de dicha asignatura y, por ende, las dificultades de aprendizaje de los estudiantes del grado noveno. Por esta razón, al mencionar la gamificación se conduce a vincular el juego como ente para motivar, y del mismo modo, despertar el interés de los educandos, quienes necesitan y esperan a la vez, que sus profesores les ofrezcan alternativas innovadoras de aprendizaje.

Conviene en esta oportunidad citar a Barrios, M., Bermúdez, M., Bernal, G., Blandón, G., Pérez, M., & Zuluaga, Z. (2010), quienes coinciden sobre la necesidad de vigorizar las competencias académicas en Colombia.

Es transcendental fortalecer las competencias vinculadas al lenguaje, con el fin de que los estudiantes adquieran mejores niveles de lectura y escritura para lograr el análisis y comprensión de lo leído que les permita la producción textual al tiempo que alcanzan un mejor desarrollo del lenguaje oral y escrito. Por tanto,

el trabajo en las aulas de clase bajo la mediación del docente respecto al lenguaje, necesita involucrar las demandas sociales que implica las realidades y experiencias de los estudiantes quienes ya llevan consigo un conocimiento previo que requiere ser fortalecido de manera intelectual. (p.30)

Dentro de este contexto socioeducativo, el lenguaje configura acciones que necesitan ser tomadas en cuenta durante la práctica pedagógica de los docentes del área; admitiendo, por un lado, asumir las debilidades y fortalezas con las que cuenta cada estudiante en materia de lenguaje y comunicación. De otra parte, se debe orientar un proceso de formación integral. Tomando en cuenta, procesos para socializar, comunicar, reflexionar y evaluar desde la cotidianidad que involucra conocimientos empíricos y académicos. Por las razones antes expresadas, la intención investigativa adquiere una figura de alto interés que demanda un acompañamiento teórico en correspondencia con los descriptores y categorías iniciales lo cual será vigorizado desde lo científico a través de una estructura metodológica cohesionada con el objeto y escenario de estudio.

En función de lo establecido dentro del planteamiento del problema, surgen las siguientes interrogantes para estructurar el planteamiento del problema seleccionado para el desarrollo de este trabajo de investigación:

Primero, ¿De qué forma se podrá caracterizar el desempeño académico de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la labor pedagógica y las estrategias implementadas por el docente? Segundo, ¿Qué aspectos intervienen a la hora de interpretar el interés de los estudiantes del grado noveno en lengua castellana desde actividades pedagógicas impulsadas por la gamificación como estrategia innovadora de enseñanza? Tercero, ¿Cómo articular los testimonios emergentes de los docentes y estudiantes en torno a la enseñanza de la lengua castellana desde un proceso educativo innovador apoyado en la gamificación? Cuarto, ¿Cuáles son los componentes de los constructos teóricos derivados de la enseñanza de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la gamificación como elemento estratégico innovador a la luz de una mejor práctica pedagógica?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general:

Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

Objetivos Específico:

. Caracterizar el desempeño académico de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la labor pedagógica y las estrategias implementadas por el docente.

. Interpretar el interés de los estudiantes del grado noveno en lengua castellana desde actividades pedagógicas impulsadas por la gamificación como estrategia innovadora de enseñanza.

. Articular los testimonios emergentes de los docentes y estudiantes en torno a la enseñanza de la lengua castellana desde un proceso educativo innovador apoyado en la gamificación.

. Establecer los componentes de los constructos teóricos derivados de la enseñanza de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la gamificación como elemento estratégico innovador a la luz de una mejor práctica pedagógica.

Justificación e importancia

En atención a las constantes transformaciones que se presentan dentro de un mundo contemporáneo cada vez más dinámico e inestable, dado el desarrollo acelerado de la tecnología y la ciencia; la educación involucra consigo la competitividad por la construcción de nuevos conocimientos, pues, se considera que el país que logre

mayores avances científicos e innovadores tendrá la oportunidad de progresar al ritmo de las demandas globales y las necesidades locales.

Sobre el caso particular de países como Colombia, el reto es mayor dado el rezago que existe en cuanto a las nuevas tendencias tecnológicas y su interacción con los procesos educativos. Situación que se traduce para el docente en un enorme desafío ante la necesidad de ofertar maneras diferentes de enseñar, por ende, formas distintas e innovadoras para la adquisición de nuevos aprendizajes; permitiendo desde esta perspectiva, la justificación de la investigación desde diversos aspectos.

Con relación a lo educativo, asume una importante justificación por tratarse de una problemática presente dentro de una institución educativa de orden oficial, donde se forja el futuro de Colombia al igual que las demás entidades formativas del país. Destacando, la enorme responsabilidad que recae sobre la educación en su afán de avanzar al ritmo que impone la sociedad global, siendo los docentes, quienes deben sortear diversas realidades, las cuales impactan la educación, dependiendo de las prácticas tradicionales o innovadoras a la hora de enseñar.

Todo ello surge ante un escenario cambiante impulsado por la apresurada evolución tecnológica que impacta de forma significativa en la manera de enseñar y aprender. De allí, conviene recordar que la temática estudiada hace aún más interesante el enfoque educativo; sin perder de vista, lo esencial de todo sistema educativo para un país, puesto que depende de su avance y calidad el progreso de su sociedad; de ahí, los esfuerzos realizados por el MEN, que buscan desde nuevos lineamientos sobre estándares de competencias realizar pruebas internas y externas en procura de mejores niveles de calidad educativa.

Pues, es precisamente en cada espacio de aprendizaje que se comparte con los diversos grupos del grado noveno dentro de la asignatura de Lengua Castellana; en la cual, se entrecruzan conocimientos (empíricos y académicos), experiencias y vivencias que repercuten en la formación del lenguaje oral y escrito de donde emergen las debilidades observadas y reflejadas en planteamiento del problema.

Es preciso reconocer en esta parte de la justificación, lo complejo que representa formar al estudiante en una época contemporánea, cuando existe la influencia representativa de la tecnología y sus aplicaciones que ha conllevado a maneras distintas de comunicarse y, del mismo modo, estilos de vida particulares que hacen de la labor educativa un verdadero reto que necesita ser abordado en procesos investigativos como el presente, debido a la multiplicidad de fenómenos socio-educativos.

En cuanto a lo pedagógico, por tratarse de un fenómeno cuyo epicentro del problema proviene de la labor diaria del docente en virtud de atender la diversidad de realidades sociales, se pondera cada grupo del grado noveno tiene en promedio cuarenta estudiantes; ello significa que los profesores del área de lengua castellana tienen que lidiar con igual número de realidades sociales donde cada quien cuenta con su propia valija familiar, cultural y social que, de una u otra forma incide al momento de desarrollar el trabajo práctico pedagógico por parte de los docentes.

Sin dejar de reconocer las diversas debilidades que se presentan en educación básica secundaria, se hace absolutamente necesaria la capacitación y actualización del mediador pedagógico en respuesta a las demandas de los escolares que forman parte de la nueva generación del conocimiento; consientes que, según el trabajo desempeñado por el educador, surgirán las posibilidades de mejorar la calidad educativa. Con mayor razón si el docente asume de forma simultánea un rol de investigador que le admita desarrollar constructos teóricos desde la contrastación de realidades.

A tal efecto, se justifica también desde lo innovador ante la necesidad de fundamentar teóricamente aspectos de enseñanza que puedan apoyar a los docentes y orientar nuevos aprendizajes en la asignatura de lengua castellana, más aún, con el apoyo de elementos innovadores como es el caso de la gamificación; que, si bien se trata de una estrategia basada en el juego, le permite al docente desarrollar actividades donde se logre despertar el interés por participar debido a la motivación.

Lo cual resulta estimulante para el estudiante, y quien intenta orientar su proceso de aprendizaje de una manera diferente y divertida. Sobre todo, si se toma en cuenta que en la actualidad los jóvenes estudiantes exigen que se les enseñe bajo elementos innovadores. Pues, cuando esto ocurre, se encamina la posibilidad de conseguir mejores niveles de calidad educativa que tanto se requieren en la institución objeto de estudio y, por consiguiente, en cada entidad oficial de Colombia.

Sobre lo práctico, ocupa una especial justificación puesto que se combina educación y mediación pedagógica en procura de alternativas en la formación integral del estudiante de básica secundaria; lo cual demanda, llevar al aula estrategias impulsadas por la gamificación donde se proyecta la actividad práctica que permite la planeación desde la lúdica; con juegos adaptados a la edad y al nivel educativo correspondiente para el grado noveno.

Además, se busca una manera de ampliar el abanico de posibilidades con las que puede contar el docente, obteniendo como consecuencia, una mayor participación, del mismo modo, se aspira un resultado alentador que se vea reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes. En ese sentido, lo práctico se convierte en el proceso de integración de las planeaciones, recursos y estrategias en la búsqueda de una mayor participación de los educandos a través de elementos motivadores representados en la gamificación.

Por las razones descritas en los apartados anteriores, en cuanto a lo institucional, el presente trabajo, adquiere un matiz justificable en virtud de los aportes que puedan surgir de la investigación; consciente la autora del proceso indagatorio que es necesario delimitar un grado en específico (novenos) sobre la población global del colegio que alcanza los 1602 estudiantes en ambas jornadas (mañana y tarde), con el firme propósito de lograr un mayor acercamiento con la realidad.

A partir de la información y las apreciaciones obtenidas de cada uno de los sujetos seleccionados como informantes, siendo estos docentes de lengua castellana y estudiantes de grado noveno de la I.E. Pbro. Juan Carlos Calderón; aunado a los objetivos planteados, se permite combinar realidades, experiencias, enfoques teóricos

y propósitos en orientación a nuevos hallazgos que pretenden generar constructos teóricos con el propósito de ser socializados y difundidos tanto en la sede principal como las sub sedes que la conforman; con la intención de avanzar en la calidad educativa institucional.

Así mismo, se razona sobre la justificación social en el entendido que todos los logros alcanzados en cada uno de los espacios y áreas de aprendizaje tienen su implicación en la vida social de los estudiantes, donde concurren aspectos familiares, culturales y propiamente socio-educativos. Desde esta perspectiva, los resultados de la investigación traducidos en constructos teóricos con seguridad conducirán a la reflexión sobre la manera como se viene desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del colegio.

Es preciso en ese caso, vincular características sociales donde cada estudiante representa en lo particular una realidad social, así como refleja debilidades y fortalezas en la institución, las cuales provienen del contexto familiar y social. De igual manera los nuevos conocimientos adquiridos son puestos en práctica en la vida social, en medio del desarrollo de su lenguaje y el impulso de habilidades y competencias; pues, cada sujeto social se mantiene en una constante interacción y comunicación con sus semejantes.

Desde el punto de vista teórico, se proyecta una importante justificación, al relacionar toda su estructura que parte de un conjunto de antecedentes en los escenarios internacional, nacional, y regional; en los cuales se destaca la vigencia, pertinencia e importancia de cada referente citado con el objeto de estudio; que admite especialmente en el contexto regional, evidenciar características semejantes al problema planteado. Sobre todo, porque las debilidades encontradas responden a una realidad nacional según las estadísticas reseñadas en el informe Pruebas Saber 11 del ICFES, aplicadas en el año 2023. Además, un recorrido diacrónico fundamentado en la temática central (prácticas pedagógicas), se complementa con un nivel científico y riguroso desde cada postura teórica asociada en correspondencia con los descriptores

y las categorías iniciales; lo cual se complementa con las bases legales desde una organización jerárquica de acuerdo con el estamento jurídico colombiano.

De otra manera, se presenta lo justificable en la estructura metodológica, que parte de la naturaleza de la investigación que permite enlazar elementos ontológicos, epistemológicos y propiamente metodológicos con el fin único de incorporar de manera coherente cada componente que permita una efectiva recogida y, a su vez, un pertinente tratamiento de la información. Es preciso justificar, en ese caso la adopción del paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo y el método fenomenológico que al fusionar sus cualidades pueda conducir a la investigadora a un acercamiento con la realidad de los hechos.

De donde puedan surgir categorías en complemento a lo observado; destacando que cada informante (docentes y estudiantes), podrá exteriorizar su sentir a partir de los conocimientos previos, las experiencias y las consideraciones frente al fenómeno estudiado. Allí la investigadora afirma lo justificable, consciente que cada opinión es importante por sencilla que parezca, y sólo se podrá lograr tal aproximación desde unas bases metodológicas científicamente seleccionadas y debidamente conformadas en cada apartado.

Con respecto a la línea de investigación, el presente trabajo de investigación, representa un aspecto importante desde lo justificable, en virtud de la proyección que se puede lograr al socializar y difundir los resultados de la tesis desde una plataforma estructurada especialmente por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador desde el programa Doctoral, donde cada participante tiene la oportunidad de suscribirse en un núcleo y línea de investigación según la temática desarrollada.

Especialmente, al tratarse de una tesis de nivel Doctoral que conduce en este caso a generar constructos teóricos, cuyos aportes pasarán a formar parte de la amplia y vigente compilación de investigaciones que se manejan dentro de la universidad. Desde esta perspectiva, la presente intención investigativa está afiliada a la línea de investigación “Didáctica y Tecnología Educativa” bajo el código LIDTE01. De ahí la importancia, en proyectar los resultados encontrados ya transformados en nuevos

aportes teóricos referentes a los componentes derivados de la enseñanza a los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana mediante la gamificación como elemento estratégico innovador a la luz de una mejor práctica pedagógica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Contempla una amplia estructura, donde se vinculan fuentes (primarias y secundarias) representadas en libros, tesis, artículos o cualquier otro texto que guarde relación con la temática abordada en el proceso investigativo; desde esta perspectiva se busca realizar una exposición de diversas posturas teóricas que admiten soportar científicamente la investigación a través de la confrontación de diversos contextos y métodos conjuntamente con las experiencias sobre la realidad que representa el fenómeno.

Antecedentes de la Investigación

Se busca con ello, manejar de forma ideal la información consultada de donde surgen nuevas miradas de parte de la investigadora a partir del análisis de cada uno de las fuentes escogidas; en ese orden de ideas, es preciso iniciar con los estudios previos desarrollados en diversos escenarios (internacional, nacional, regional). Respecto a tales antecedentes, figuran algunas investigaciones pertinentes y vigentes sujetadas al objeto de estudio el cual se centra en la enseñanza de la Lengua Castellana desde la gamificación como estrategia innovadora dentro de la práctica pedagógica de los docentes.

Cabe resaltar la opinión de los autores Stracuzzi y Pestana, (2004), quienes consideran que los “Antecedentes responden a investigaciones previas desarrolladas por diferentes autores en distintos contextos y que, a su vez, guardan relación directa con el tema estudiado y sobre al cual se pueden proporcionar aportes significativos en lo teórico, metodológico y científico” (p.68). Dentro de esta configuración, referencial, se asocian a la presente investigación nueve antecedentes, lo cual indica tres por cada ámbito.

Escenario internacional

Dentro de este ámbito, se presentó la investigación de García (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre*

la motivación de los estudiantes de ELE. Tesis Doctoral Programa de Doctorado en Educación y TIC (e-learning). Universitat Oberta de Catalunya. Su objetivo principal buscó determinar los factores clave que impulsan la efectividad de la gamificación y proponer un modelo para su aplicación en la educación superior en línea. Tomando en cuenta, que los factores clave para el desarrollo del modelo gamificado, se han derivado del análisis de la literatura existente.

La metodología abarcó un método mixto, donde se hizo uso de información cualitativa desde participantes clave y datos cuantitativos obtenidos de la muestra conformada por estudiantes de nivel universitario en España. La articulación de estos dos enfoques metodológicos fortalece la validación del enfoque gamificado como una estrategia ideal para la enseñanza en las diversas áreas del conocimiento. A partir de los resultados encontrados, la gamificación fue considerada estadísticamente de alto significado educativo, lo cual generó un impacto positivo en los aprendizajes a distancia y presenciales. La gamificación despertó la motivación y aumentó la participación de los estudiantes; y con ello, se consideró que resultaron mejoras en el rendimiento académico. De forma general, la gamificación es de gran beneficio tanto para estudiantes como profesores pues este modelo innovador puede ser aplicado en las diversas disciplinas y áreas del conocimiento.

Al considerar los significativos aportes del referente hacia la tesis desarrollada, se asumieron aspectos teóricos por la amplitud en los fundamentos asociados a la gamificación y la enseñanza; con respecto a lo metodológico se razona sobre la importancia del método escogido que se enmarca en lo mixto; esto significa una vinculación directa en lo cualitativo con la participación de estudiantes como sujetos informantes. Además, existen coincidencias entre ambas investigaciones sobre la necesidad de enseñar de manera distinta e innovadora en cada una de las áreas del saber, lo cual implica la enseñanza de la lengua Castellana; en resumen, una gran contribución al proceso investigativo.

Con respecto a la segunda investigación doctoral escogida como referente internacional, se encuentra el trabajo realizado por Manzano (2021): *Gamificación*

educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria. Doctorado en educación. Universidad de Almería. El objetivo global abarcó analizar la gamificación como estrategia lúdica de aprendizaje, atendiendo y valorando la diversidad, incrementar la motivación, compromiso y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria obligatoria.

Dentro de los aspectos metodológicos, se contempló el enfoque cualitativo bajo la técnica de la revisión documental desde diversas investigaciones, libros y artículos sobre la proyección de la gamificación educativa basada en el aprendizaje por medio del juego; esta compilación de información estuvo principalmente enfocada hacia la revisión sistemática de la vinculación como estrategia de la gamificación en los procesos educativos y formativos; también se orientó la motivación que manifiestan los estudiantes de secundaria desde la estrategias lúdicas para promover un aprendizaje cooperativo. Destacó la relevancia de la formación docente en relación con el uso de estrategias a partir de la gamificación como potencial de enseñanza y aprendizaje.

Referente a los resultados encontrados, se determinaron elementos pedagógicos, educativos y psicológicos que influyen desde la aplicación de la gamificación como apoyo estratégico en la enseñanza del nivel secundario; son diversas las mejoras que pueden ser conseguidas bajo esta modalidad formativa. Una de las características más resaltantes en el cambio presentado por los estudiantes es la enorme motivación por participar y aprender con nuevos elementos presentados por sus profesores. Se hace notar un mayor compromiso de los estudiantes en sus actividades académicas; resultados favorables dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje con la orientación de la gamificación en las diferentes áreas.

Se pueden relacionar varias aportaciones que se desprenden del referente citado, una de las más destacables tiene que ver con la metodología, aun cuando se trata de una revisión bibliográfica, se apoya en lo cualitativo donde la exploración de variados textos enlazados a la gamificación en la enseñanza, especialmente en el nivel secundario. En este apartado, se entrecruzan elementos propiamente educativos y

pedagógicos que le conceden al antecedente un índice de importancia que se refleja en beneficios teóricos metodológicos para la tesis doctoral en desarrollo.

Al llegar al tercer y último antecedente, dentro de este contexto Jiménez (2019) aporta la Tesis Doctoral titulada: *La Gamificación en la enseñanza de español como Lengua Extranjera*. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas. Mención doctorado internacional. Departamento de Lengua Española, Lingüística y Teoría de la Literatura. Universidad de Sevilla. El objetivo general planteado se enfocó en diseñar estrategias de gamificación dentro de los parámetros del contexto educativos, con especial incidencia en la enseñanza de ELE, para determinar su efectividad en los propios casos testados y en los externos analizados. En cuanto a la metodología se enfocó en la modalidad cuantitativa y al mismo tiempo, en aspectos cualitativos, que ubica la investigación en un método mixto.

Ello permitió medir eficiencia desde la gamificación y la motivación que despierta la innovadora estrategia de enseñanza; se apoyó de forma simultánea en recursos ludificados pertinentes en la formación de ELE. Las conclusiones a las que se logró llegar; permiten confirmar que existe una repercusión positiva al combinar la gamificación con los procesos de aprendizaje. Sin duda alguna, la gamificación promueve la motivación y, por ende, ayuda a la mejora del rendimiento académico del alumnado. Es una variable determinante la gamificación a la hora de impulsar el español; es necesario desde la gamificación complementar elementos que no se encuentran reflejados en el currículo.

El antecedente logra contribuir teórica y metodológicamente con la investigación en curso; puesto que proyecta la gamificación dentro de la enseñanza en básica secundaria, con la particularidad que tal referente se estriba en los métodos cuantitativo y cualitativo a la vez, que admite vincular una mirada subjetiva en la búsqueda del acercamiento con la realidad del fenómeno estudiado. Al relacionar el espacio conclusivo, también existen puntos de encuentro sobre la importancia de la gamificación en la enseñanza en las distintas asignaturas.

Escenario nacional

Sobre los trabajos seleccionados en el contexto nacional se ubicó la tesis doctoral de Barreiro (2021): *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje*. Trabajo presentado como requisito para optar el grado de Doctor en Ciencias de la Educación. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología. Allí se trazó como propósito general evaluar la incidencia de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y el aprendizaje en Ciencias Naturales en estudiantes de educación básica secundaria de la Institución Educativa Bolivariano del Municipio de Caicedonia Valle del Cauca.

La estructura metodológica se desarrolló con diseño cuasi experimental, apoyado en el método cuantitativo. Se utilizó una población de estudiantes de básica secundaria de donde se seleccionó una muestra de 125 alumnos (50 como grupo testigo y 75 como grupo de intervención). La técnica asumida, una escala de percepción del clima dentro del aula, una prueba (pre y post), y la rúbrica de evaluación basada en la gamificación. Los datos conseguidos indicaron que el grupo presenta diferencias significativas; por un lado, el clima en el aula $p=0.004$ (medidas pretest y postest). En atención selectiva y aprendizaje se asemejan con $p=0.000$, se proyectaron dos medias (Media=71.68, DE=13.8) que los estudiantes del grupo de testigo (Media=67.44, DE=17.75). Significa diferencias estadísticas relevantes en el aprendizaje asociado con la gamificación.

Al contrastar los dos objetos de estudio (antecedente y proceso investigativo), se pueden prescribir aportaciones científicas aun manteniendo enfoques metodológicos distintos; pero, del mismo modo, coinciden en la población escolar, el nivel de secundaria y las entidades educativas las cuales pertenecen al sector oficial dentro del mismo territorio colombiano. Al valorar el trabajo de los docentes dentro del aula, se relaciona estrategias innovadoras desde la gamificación y mejores resultados académicos debido a la motivación y participación activa por parte de los estudiantes.

La segunda experiencia nacional responde a Varela (2021): *Prácticas pedagógicas en lectura, escritura y ciudadanía*. Doctorado en ciencias de la educación Rude-Colombia Cade Cartagena. Universidad sede Cartagena de Indias. Desde esta configuración, se estableció un propósito amplio con la intención de analizar cómo las docentes realizan sus prácticas pedagógicas en lectura, escritura y ciudadanía, en los grados primero, segundo y tercero en las instituciones educativas “Santa Teresita” y “Manuel A. Bonilla” del municipio de La Victoria -Valle, para desde allí, y desde la complementariedad de estas, potencializar el ser de un sujeto ciudadano.

Los aspectos metodológicos, se centran en el paradigma cualitativo y un diseño enmarcado en un estudio de caso; la técnica utilizada se centró en la observación directa, el registro de campo, entrevista de profundidad, los grupos focales en complemento del análisis documental. Para el análisis de los resultados se implementó el Atlas Ti. Respecto a los hallazgos encontrados, según la interpretación sobre la información aportada por los docentes informantes, se consideró necesario y urgente desarrollar una labor pedagógica asociada con estrategias innovadoras que puedan orientar una mayor participación y motivación, y por consiguiente apuntar a mejores resultados en la calidad educativa. De ahí que la lectura, la escritura y ciudadanía necesitan ser impulsadas desde todas las áreas, especialmente en Lengua Castellana. Para ello, los docentes necesitan de actualización y la vinculación de elementos innovadores en los procesos de enseñanza.

Es conveniente resaltar, que existen aportes reveladores desde la importancia que representa la práctica pedagógica del docente bajo elementos de enseñanza determinantes como lo son la lectura y la escritura, que se vincula con el desarrollo de todas las asignaturas, con especial énfasis en Lengua Castellana. Es preciso, reconocer que el antecedente igualmente contribuye en aspectos metodológicos desde lo cualitativo y la revisión documental la cual ofrece una alta gama de textos relacionados con la labor de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto al último antecedente desarrollado en el territorio colombiano y que guarda analogía con el tema en estudio, se encontró el de Estupiñan (2023): *Reflexión*

del profesorado sobre sus prácticas pedagógicas desde la perspectiva de la neuroeducación en instituciones de educación superior. Trabajo presentado como requisito para optar al grado de Doctor en ciencias de la educación. Facultad De Humanidades y Ciencias de la Educación Doctorado en Ciencias de la Educación. Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y tecnología. El objetivo pretendió develar lo que hace el profesorado sobre la reflexión de su práctica pedagógica desde la neuroeducación y su contribución en la enseñanza y aprendizaje en las instituciones de educación superior.

Se orientó por un paradigma cualitativo, con el acompañamiento del método fenomenológico vinculado al mismo tiempo por un diseño interpretativo hermenéutico dentro de una investigación con diseño de campo. La población estuvo conformada por 1551 estudiantes y 60 docentes de la Universidad de investigación y desarrollo, extensión San Gil (UDI) y la Fundación universitaria de San Gil (UNISANGIL). Se aplicó la técnica de los grupos focales a 27 participantes. Llegando a las siguientes conclusiones: Se evidencia la falta de estrategias innovadoras o modernización de la manera de enseñar a pesar de desarrollar una práctica pedagógica a partir del constructivismo y el modelo participativo. Es importante redimensionar la praxis pedagógica. Preciso también, que los docentes puedan realizar una mediación solo elementos exteriores que trastocan el desempeño docente y del mismo modo afecta el rendimiento de los educandos.

Sobre la contribución científica del referente respecto a la tesis en desarrollo, se fundamenta en las bases teóricas contextualizadas en la práctica pedagógica de los docentes en Colombia que desarrollan su praxis en entidades educativas oficiales; que se complementa con el tejido metodológico en especial por su vinculación entre los enfoques cualitativos. Si bien, el antecedente menciona neuroeducación, mientras el proceso indagatorio apunta hacia la gamificación, existen concurrencias por la amplitud que posee el docente a la hora de enseñar que conduce a diversos aprendizajes; pues allí se promueve la integración entre las diferentes asignaturas y las metodologías para educar y formar. Resaltando, que, en ambas investigaciones, surgen los procesos a la luz de la práctica pedagógica que desempeña cada profesor.

Escenario regional

Al relacionar los antecedentes de corte regional, se exterioriza la investigación de Vargas (2023) *La investigación como elemento pedagógico en la enseñanza del área lengua castellana en educación básica primaria*. Tesis presentada como requisito para optar al Grado de Doctor en Educación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. El objetivo central se proyectó para: Generar una teoría de la investigación como elemento pedagógico inherente a la enseñanza en el área de lengua castellana en la educación básica primaria en la institución educativa Pablo Correa León de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander, Colombia.

El tejido metodológico se orientó por el paradigma interpretativo, método fenomenológico hermenéutico, enfoque cualitativo, con entrevista semiestructurada que fue aplicada a los 7 docentes informantes. En cuanto a las reflexiones finales se evidenciaron debilidades presentes en el desarrollo de la práctica pedagógica de los docentes dentro de la asignatura de Lengua Castellana donde se logró un acercamiento con la realidad gracias a los aportes de los informantes. Desde esta perspectiva, surgieron logros teóricos considerados en el objetivo general que dieron cuenta de la relevancia que tiene la investigación en un área del conocimiento tan indispensable como lo es Lengua Castellana.

Sobre el antecedente citado, se logran aportes trascendentales puesto que existe una conexión directa entre el objeto de estudio, el escenario educativo, la práctica pedagógica y la asignatura de Lengua Castellana; allí se destaca el elemento fundamental del doctorado fundamentado en la investigación y la construcción de nuevos conocimientos. Además, la estructura metodológica se contextualiza en ambas tesis, que se complementa con los fundamentos teóricos que, de igual manera, se asocian en todos sus aspectos; un aporte científico interesante que el concede un nivel riguroso al proceso desarrollado.

La segunda experiencia investigativa seleccionada como referente local obedece a la tesis doctoral ejecutada por Ochoa (2023): *La comprensión lectora a partir de los textos digitales informales: una visión compleja desde la educación multimodal*. Tesis

presentada como requisito para optar al Grado de Doctor en Educación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. El propósito general se enfocó en generar aproximaciones teóricas del proceso de comprensión lectora a partir del uso de textos digitales informales, al entender que son fenómenos lingüísticos que, de una u otra manera, han transformado el desarrollo de la competencia para afrontar un escrito o la vida en general.

Los aspectos metodológicos se orientaron por el enfoque cualitativo, paradigma interpretativo, método fenomenológico, doce (12) informantes de los municipios Pamplona y Pamplonita, entrevista a profundidad como técnica de investigación. La investigación condujo a las siguientes conclusiones; si bien existe por parte de los docentes el reconocimiento sobre las ventajas de la comprensión lectora para la vida, se manifestaron realidades sobre la necesidad de fortalecer la lectura en los colegios oficiales. Las prácticas pedagógicas en ocasiones no estuvieron en correspondencia con la necesidad de mejorar tales procesos. Puesto que, la comprensión lectora se ha convertido en un elemento complejo de mejorar; se logró llegar a la explicación sobre la realidad problematizada que involucra lo personal, profesional y socio cultural.

Conviene reconocer, la vinculación que se presenta entre las dos investigaciones, pues, ambas se destacan en la enseñanza desde el área de Lengua Castellana, al mencionar los aportes que se desprenden de una temática interesante con la incorporación de medios tecnológicos como una forma de estrategia de enseñanza que requiere despertar la motivación al igual que la gamificación. Existe una contribución teórica a partir de elementos innovadores y la lectura dentro de su comprensión que necesita ser fortalecida en Lengua Castellana. Al mismo tiempo, el fundamento metodológico asocia y fortalece la investigación y conlleva a construcción de nuevas posturas teóricas.

El tercer y último proceso investigativo contemplado como referente en el escenario regional pertenece a Silva (2020): *Estudio comparativo del logro académico en español en estudiantes del grado sexto de un colegio de jornada única escolar y de jornada ordinaria de Bucaramanga*. Para optar al grado de Doctor en educación. Línea

de investigación: Diseño curricular. Universidad Privada Norbert Wiener. Perú. Se constituyó un objetivo amplio para procurar determinar la diferencia del logro académico de español entre los estudiantes de sexto de un colegio de jornada única escolar y un colegio de jornada ordinaria de Bucaramanga.

Se adoptó un paradigma cuantitativo desde un diseño descriptivo comparativo, con nivel no experimental, una población estuvo compuesta por estudiantes de básica secundaria (140 del grado sexto), desde la técnica de recolección se asumió la muestra censal entre alumnos de dos colegios aplicando un cuestionario debidamente validado. La conclusión se ubicó en develar que existen deficiencias académicas marcadas por la enseñanza de español con estudiantes de sexto grado, los niveles en debilidades académicas en los datos comparativos ascendieron al 57,05% de los estudiantes que representaron la muestra de ambas entidades educativas.

Finalizado el ciclo de antecedentes, se tiene que los aportes encontrados en cuanto al tema de investigación y los aspectos metodológicos que los soportan constituyen una invaluable herramienta de verificación ante la validez de la presente investigación, que aunque enfocada en un paradigma diferente, permite realizar aportes importantes en la parte teórica que abarca el trabajo pedagógico de los docentes de secundaria frente a las debilidades respecto a la enseñanza de la asignatura de español (también conocida como Lengua Castellana); es de considerar, que el trabajo educativo y formativo desarrollado por los profesores en el Departamento Norte de Santander, a pesar de los esfuerzos da cuenta de debilidades en la enseñanza con repercusiones en los aprendizajes y rendimiento académico de los estudiantes.

Recorrido histórico sobre el objeto de estudio

Hacer referencia a la gamificación desde una mirada histórica, es vincular el juego como estrategia a los procesos de enseñanza en los cuales, se procura despertar el interés y la motivación de los estudiantes; se busca con ello, el desarrollo creativo para la resolución de problemas dentro de su cotidianidad. Si bien, el origen de la gamificación responde a estrategias empresariales en sus inicios, su efectividad

permite la incorporación a los procesos formativos desde la labor pedagógica de los docentes en las diversas asignaturas.

En realidad, su evolución tiene pocas décadas, especialmente en el sector educativo, ya que se trata de una iniciativa planteada por el profesor Malone, quien se propuso, a través de diversos juegos en red, impulsar la motivación haciendo de la gamificación un ente para proyectar formas innovadoras y atractivas para la adquisición de aprendizajes. Se vincula a esta proyección entre juego y enseñanza, la adaptabilidad en el aula presentada por Gee desde los videos juegos; al trasladar esta estrategia a la taxonomía de los juegos orientados a la formación más que el entretenimiento surge la iniciativa de Shaffer (2008).

En su conjunto, estos autores, lograron de algún modo formar a partir del entretenimiento serio, avances educativos y pedagógicos, destacando que el juego por naturaleza forma parte de la evolución del ser humano quien siempre ha sentido la necesidad de incorporarlo en su vida cotidiana. De ahí la importancia de lo planteado por Huizinga (1944), respecto al juego y su impacto en los seres humanos “Dentro de la evolución humana siempre ha estado presente la lúdica desde diversas maneras de diversión, pues allí se recoge la idea de jugar, que al mismo tiempo contempla la motivación desde dos elementos intrínsecos principales (juego y jugar)” (p.43).

En ese sentido, el juego asociado con la gamificación es asumido como un elemento serio que si bien entretiene conduce, a la vez, a un proceso educativo y formativo. Durante las últimas décadas del siglo XX, específicamente a inicio de los años 80 la perspectiva del juego cambia de forma radical entre lo tradicional y la aparición de lo moderno. En ese momento, el mundo empresarial a través del Marketing logro centrar la atención del juego como una forma de expandir la producción de bienes y servicios; para ese momento, surge la gran influencia de la lúdica en los diversos sectores que implica la educación bajo una dinámica de desarrollo de los múltiples procesos en la vida de las personas.

A tal efecto, la gamificación que se inicia como una estrategia de comercio y publicidad con el correr de los años asume un rol formativo fundamental al considerar

la posibilidad de motivar a los estudiantes en los distintos niveles educativos a construir nuevos conocimientos a partir de la lúdica y el entretenimiento. Han sido numerosas las concepciones sobre la gamificación en sus variadas presentaciones; pero, concretamente se consolida dentro de los aspectos educativos pedagógicos a inicios del presente siglo, desde el término que se le acuña a Pelling (2011), un diseñador programador que gracias a sus extensos conocimientos informáticos logró posesionar la gamificación vista desde la cultura del juego en apoyo a los procesos de enseñanza.

Mientras surge la nueva sociedad del conocimiento, con la llegada del siglo XXI, aparecen maneras distintas para ofertar la enseñanza con el acompañamiento de la motivación y el entretenimiento como es el caso de la gamificación: una forma de reprogramar los enfoques tradicionales de enseñanza. De algún modo, el salto de la gamificación desde el mundo empresarial y el Marketing hacia los procesos de enseñanza en las diversas áreas del conocimiento, se considera como la proyección de un paradigma para mejorar los procesos ya existentes que involucra educación, pedagogía y labor del docente con impacto en el sector social.

Al finalizar la primera década del siglo XXI, entre 2010 y 2011 emergen otras miradas más concretas respecto a la gamificación desde el juego serio apoyado en nuevas tendencias tecnológicas, una idea innovadora difundida y socializada en eventos científicos, tecnológicos y educativos. Una manera innovadora de articular experiencias, tecnología para traducir el juego enmarcado en la lúdica en nuevas experiencias de aprendizaje. Desde esta perspectiva creadora, se destaca la iniciativa desde los videojuegos impulsados por Cunningham (2011), quienes despiertan la inquietud por enfocar el pensamiento lúdico en aras de aprender y resolver problemas desde la orientación de la gamificación.

Sin embargo, autores como Backlund, Engström, & Johannesson (2006) consideran necesario aclarar que la gamificación necesita estar orientada por juegos serios. Es así como en el año 2007 exteriorizan la importancia de vincular educación y gamificación; tal como lo establece Casañ (2017), “son considerados juegos serios, aquellos que son diseñados y utilizados con fines diferentes al entretenimiento puro;

están por el contrario dirigidos a la educación con el apoyo de videos juegos y ordenadores” (p.21). Lo cual indica, la importancia que muy recientemente, retoma la gamificación como un método para enseñar desde la innovación y la motivación.

En la misma dirección diacrónica, tiempo después, Carreras (2017), considera de vital importancia, “los videos juegos diseñados con fines educativos son juegos serios que están allí para ser utilizados con la firme intención de avanzar en la didáctica en la misma medida que se enseña y se forma al estudiante” (p.112). esta es una manera de posicionar la gamificación como un proceso estratégico que persigue centrar la enseñanza según las necesidades e intereses de aprendizaje por parte de los estudiantes, más allá del enfoque educativo donde se desenvuelva la estrategia; sin dejar de reconocer que la gamificación posee mayor afiliación con el constructivismo desde el aprendizaje cooperativo.

Al relacionar dentro de la presente línea del tiempo, la gamificación con la enseñanza de español también reconocida en el sistema educativo colombiano con la definición de Lengua Castellana; existen diversas miradas enmarcadas en la época contemporánea de autores como es el caso de (Glover, 2013 y Mora, 2013), quienes consideran que dentro de la enseñanza de una tarea tan determinante es preciso apoyar e impulsar, “el juego como un elemento de motivación para desarrollar un proceso armónico entre la enseñanza en español y lo que construyen como aprendizaje los estudiantes; una manera de conducir nuevos conocimientos a partir de la enseñanza de una lengua” (p.60).

Esto indica la relevancia que posee la gamificación en las distintas asignaturas, con especial énfasis en la enseñanza de español; pues, prepondera el enfoque que se ha proyectado desde la educación superior al incorporar el juego serio para llevar adelante nuevos procesos formativos. A partir de esta configuración, la gamificación se destaca en la enseñanza según lo manifestado en informe NMC Horizon Report (2014): “La gamificación adquiere una enorme preponderancia al momento de impulsar los aprendizajes desde la motivación con el juego, donde los educandos aumentan su participación y logran avanzar sin importar la complejidad” (p.37). Se trata de una

apreciación desde la educación universitaria, que puede ser adoptada y replicada en niveles educativos como básica secundaria.

Ante la importancia del enfoque innovador de enseñanza, y la diversidad de posibilidades que ofrece la gamificación mediante la lúdica, acompañada con tendencias innovadoras; emergen formas diferentes para aprender. En cualquier caso, la gamificación desde sus inicios hasta la actualidad ha adquirido un reconocimiento como un método de enseñanza que rompe el paradigma tradicional de educar y formar; para cerrar esta configuración diacrónica. Para Foncubierta (2013), “la gamificación en la actualidad representa un instrumento de valor innovador educativo dentro de la enseñanza de lengua española, pues se adapta a los requerimientos y necesidades tanto de los estudiantes como los profesores, un mecanismo ideal para nuevos aprendizajes” (p.2). Por tanto, la gamificación considerada como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en Lengua Castellana, representa una valiosa herramienta para el docente.

Dimensiones ontológicas, epistemológicas, gnoseológicas, axiológicas y metodológicas que apoyan la investigación

Como parte del proceso evolutivo del hombre, a lo largo de la historia siempre se ha tenido la necesidad de innovar y con ello, desarrollar nuevas inquietudes movidos por la curiosidad de ir más allá de lo conocido. Esto implica el plano educativo, tecnológico, cultural y social. En ese orden de ideas, la ciencia, a través de la investigación socioeducativa, se ha convertido en una herramienta para explorar y profundizar sobre fenómenos diversos en procura de respuestas ante tanta expectativa y situaciones problemáticas que se observan en las entidades educativas oficiales, cuyas realidades tienen sus implicaciones en la vida social de las personas.

Dentro de la realidad específica abordada en la presente tesis doctoral, que busca un acercamiento con los hechos reales respecto a la gamificación y la lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria, se parte de un escenario escolar representado en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

Contextualizado en esta situación del sistema educativo colombiano, que responde a la compleja y exigente sociedad colombiana. Es preciso como parte de los requerimientos científicos y rigurosos para una investigación de esta naturaleza, desarrollar un apartado puntualizando el valor investigativo desde las dimensiones ontológica, epistemológica, gnoseológica, axiológica y metodológica que convergen en el proceso.

Por ello, la fundamentación filosófica que denota las diferentes dimensiones permite de alguna forma hacer un enfoque sobre la importancia del objeto de estudio, como pilar esencial de los aspectos que emergen del ámbito educativo y que, a la vez tienen que ver con la labor práctica del docente dentro de una asignatura específica como lo es Lengua Castellana con el apoyo de la gamificación. De tal forma, las corrientes filosóficas permiten visualizar un recorrido por los diferentes aspectos que denotan la praxis pedagógica como principal activo en el proceso educativo; pues de allí, se desprende la acción para ejecutar instrucciones cónsonas con la formación del estudiante de básica secundaria; poder ceñir el estudio en curso ajustado a las realidades socio-educativas en Colombia donde se amerita atender diferentes requerimientos en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje se refiere.

Desde esta mirada, las dimensiones dentro de una investigación representan según la opinión de Steiman (2006), "Asumir el debate epistemológico, ontológico y axiológico de una investigación, bajo criterios científicos-técnicos para la producción y desarrollo de procesos de investigación, cumpliendo con las exigencias y condiciones conceptuales y metodológicas para la validez científica". (p. 61). Lo cual permite conducir la investigación por un nivel óptimo, acatar la rigurosidad de la temática y de alguna manera poder ajustar dichas dimensiones a los aspectos reales que son válidos dentro del programa de formación doctoral, que además permite otorgarle a la tesis un nivel científico pertinente y amplia rigurosidad.

Conviene resaltar la trascendencia del objeto de estudio a partir del enfoque ontológico, puesto que el mismo admite una visión filosófica para ahondar en la naturaleza del ser representado por la realidad existente; al tratarse de una investigación con orientación cualitativa conlleva a cuestionar mediante la disquisición

la manera de pensar y actuar de los sujetos intervinientes en el proceso. Del mismo modo, permite una interpretación subjetiva de las aristas que se desprenden del fenómeno investigado donde converge la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se enmarca en la práctica pedagógica en el área de Lengua Castellana. En consecuencia, lo ontológico permite a la investigadora una mirada amplia a la hora de valorar desde cada disciplina el comportamiento de los sujetos informantes.

Cabe destacar, que dentro del proceso investigativo desarrollado confluyen conocimientos, experiencias, vivencias y perspectivas de los docentes y estudiantes de básica secundaria frente a una realidad global orientada por la dinámica de inmediatez y las continuas transformaciones con implicaciones educativas y sociales en el ámbito local. Por las razones descritas, la dimensión ontológica se puede considerar como la forma y naturaleza del proceso de enseñanza aprendizaje con la participación de estrategias innovadoras como es el caso de la gamificación, donde se entrecruzan conocimientos y valores que ejercen influencia sobre la sociedad colombiana a través de las prácticas pedagógicas impartidas en las entidades educativas oficiales.

Tomando en cuenta, que el hombre en su proceso evolutivo siempre ha mantenido el interés por aprender y al mismo tiempo enseñar cosas nuevas; en el caso particular de la tesis, un proceso que mantiene la actividad cognoscitiva de los estudiantes bajo la dirección del docente hacia el dominio de los conocimientos, habilidades, destrezas y competencias en correspondencia con los cambios de una sociedad contemporánea. Sobre lo cual Gimeno (1999) reflexiona que, “el alumno adquiere nuevos conocimientos, adopta comportamientos, interacciona y desarrolla actitudes para la vida social; habilidades cognitivas que le permiten desenvolverse en el aula, dentro de la escuela, el núcleo familiar y en el ambiente social” (p.94). Un proceso que ha acompañado al ser humano durante su proceso histórico, de ahí la importancia de impulsar un proceso investigativo desde un escenario educativo donde se refleja la enseñanza-aprendizaje en Lengua Castellana.

En relación con el aspecto epistemológico, está representado por la función esencial de transformar mediante elementos de convicción no observados que obedecen a los aspectos ontológicos y gnoseológicos como esencia; es la revelación del conocimiento en sus diversas manifestaciones naturales. Una manera de edificar el conocimiento científico desde la investigación es contribución a la ciencia y la academia; dentro de lo que implica la gamificación como apalancamiento para la enseñanza de la Lengua Castellana, resulta fundamental la práctica pedagógica del docente de básica secundaria. Desde esta visión epistemológica, Padrón (2014) reflexiona al opinar que:

Cada enfoque epistemológico desde lo que implica su estudio, admite situar cada uno de los elementos compuestos por perspectivas y encuadres presuposicionales a partir de los cuales se piensan, despliegan, desarrollan los procesos científicos que son evaluados. Desde un parte las investigaciones o procesos indagatorios y desde otra mirada las predisposiciones en la avance de la epistemología (p.21).

Al vincular la realidad del fenómeno investigado, se busca dar a conocer la visión del mundo que es concebido bajo una identidad teórica dinámica, frente a la múltiple postura que han surgido en las diferentes disciplinas, entre ellas la educativa y pedagógica que da muestra de realidades sociales y culturales que se encuentran inmersas en los diferentes aspectos formativos desde cada una de las áreas del conocimiento, es especial dentro de la asignatura de Lengua Castellana, bajo la gamificación como esencia del proceso, en la intención de adquirir nuevos conocimientos desde los constructos teóricos planteados en el objetivo general.

Por tanto, emergen nuevas concepciones en torno a la labor pedagógica educativa en básica secundaria; de ahí, el proceso investigativo se sustenta epistemológicamente en una visión paradigmática como forma de comprensión de la realidad que se tiene en la institución educativa sobre aspectos relacionados a la temática. Ello demanda un soporte en el haber del discernimiento que orienta una perspectiva académica y científica orientada por un proceso investigativo, que se enmarca en lo epistemológico por la construcción teórica que se plantea en uno de sus

propósitos, desde donde emergen concepciones en torno a las prácticas pedagógicas de los docentes en el área de Lengua Castellana.

Así mismo, la gnoseología también considerada en el mundo de la ciencia y la academia como la teoría del conocimiento, es asumida en la disertación de Bunge (2000), como “aquellos principios que se desprenden de la teoría del conocimiento que conllevan a conocer en sí cada uno de los elementos que intervienen en la naturaleza del conocimiento desde el origen y el alcance del mismo” (p.17). Al tomar una postura filosófica, se busca a través del conocimiento las respuestas sobre las interrogantes que surgen de las inquietudes, perspectivas y las conjeturas que interfieren al momento de construir nuevos conocimientos donde se van incorporando características que obedecen a las corrientes del empirismo y racionalismo.

Puesto que, en el andamiaje de nuevos constructos, confrontan las visiones de quienes consideran las experiencias como elemento fundamental o la razón en determinación de la necesidad de construir nuevos conocimientos. Al contrastar estas dos visiones, se considera que para la construcción teórica planteada dentro de la tesis que es necesario adoptar tanto el empirismo como el racionalismo; pues las experiencias de cada uno de los sujetos informantes son determinantes a la hora de triangular la información en la búsqueda de nuevos hallazgos desde el análisis y la interpretación; por otra parte, la razón es concluyente por la necesidad de argumentar y razonar frente a la realidad del fenómeno que se traduce en vías de acceso para el nuevo conocimiento.

Por tanto, los mecanismos observables que se despliegan del empirismo y se complementan con lo experiencial, se convierte en el camino para el conocimiento que se quiere edificar; es preciso enfrentar los argumentos que emergen con el entendimiento y la razón que demanda en cualquier caso de mecanismo de rigurosidad científica. En este orden de ideas, el objeto de estudio conlleva a la asociación de conocimientos previos tanto en docentes como estudiantes; todas las experiencias, vivencias, percepciones, opiniones, hechos observables y realidades no observadas sólo percibidas donde entra en juego el razonamiento, que, al tratarse de una investigación

con enfoque cualitativo apoyada en el paradigma interpretativo, busca acercarse a la realidad desde el sentir (racionalista y empirista) de cada sujeto informante.

Es preciso puntualizar la dimensión axiológica, la cual a través de lo ético y lo moral puede conducir los valores desde los espacios de aprendizaje con la participación pedagógica y educativa innovadora, la cual está representada en la gamificación que debe ser implementada por los docentes y asumida en la construcción de aprendizajes de los estudiantes, de forma global una realidad contextualizada en el área de Lengua Castellana dentro del sistema educativo colombiano. En todo escenario objeto de investigación, confluyen valores que requieren ser proyectados y fortalecidos en aras de un proceso investigativo en correspondencia a las exigencias tanto de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador UPEL, como de la línea de investigación que apoya el proceso por su carácter científico. Desde esta representación axiológica, Camargo (2009) plantea que los valores responden a:

Una dimensión filosófica que data desde mucho tiempo, y se encarga de profundizar y desarrollar estudios sobre los valores, hoy reconocida como la axiología en el mundo de la ciencia. Desde sus inicios la axiología se mantuvo con incidencia en el pensamiento europeo para luego propagarse en la estructura investigativa global (p.46).

Al destacar lo esbozado por el autor, se puede discernir sobre los valores como elementos presentes y determinantes en la vida del hombre. Hoy continúan representando una constante en las actividades de las personas desde los distintos ámbitos, especialmente dentro de la descontextualización axiológica que se refleja en tiempos postmodernos, especialmente en poblaciones más jóvenes de las cuales forman parte los estudiantes de básica secundaria. Valores que son transmitidos de generación en generación, lo cual contribuye con la vida en sociedad donde la educación juega un rol determinante.

Al considerar el objeto de estudio, es conveniente articular valores familiares, escolares, culturales y sociales, como un todo que configura el desarrollo socio-educativo; destacando que el núcleo familiar representa la principal fuente de aprendizaje en valores, se complementa con la formación que adquieren los

estudiantes en los distintos niveles como es el caso de los alumnos que cursan el nivel secundario dentro del sistema educativo colombiano bajo la modalidad oficial. La realidad de la axiología implica trastocar las estructuras en las cuales se enfoca el objeto de estudio, el cual abarca la práctica pedagógica en la asignatura de Lengua Castellana con la participación de la gamificación como elemento estratégico innovador de enseñanza.

También se vincula dentro de esta estructura dimensional, el aspecto metodológico que responde desde el paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y el método fenomenológico. Sus elementos serán abordados en la naturaleza de la investigación con la finalidad de complementar elementos científicos plasmados en las bases teóricas. Que permita otorgarle a la investigadora la oportunidad, en este caso, de ampliar su visión con respecto a la realidad del fenómeno; pero, al mismo tiempo, desprenderse de juicios y valores, llegando a mantener un contacto directo y activo con los informantes clave, orientado por la subjetividad y la realidad que vive y siente cada sujeto que aportará la información.

Esto representa para González (2003), “una dialéctica participativa, donde existen puntos de encuentro entre la mirada metodológica, el método, los instrumentos y técnicas para la recolección de información donde se reflejan presupuestos epistemológicos que son de gran apoyo para fortalecer científicamente los hallazgos” (p.126). También se manifiestan elementos ontológicos y gnoseológicos, que forman parte de las convergencias y divergencias con las que se enfrentará la investigadora, tomando en cuenta la diversidad de opiniones a partir del sentir de los informantes donde debe estar presente la postura subjetiva de la investigadora al momento de interpretar los resultados que son determinantes para concretar un acercamiento con la realidad que circunda el objeto de estudio.

Luego del recorrido a través de las dimensiones ontológicas, epistemológicas, gnoseológicas, axiológicas y metodológicas; estas permiten entrelazar la temática de estudio enmarcada en la gamificación como elemento motivador e innovador para la enseñanza de la Lengua Castellana; exteriorizando los aspectos de relevancia que

encuadran cada uno de los niveles, de alguna manera permiten congregarse teoría ajustada a cada uno de los fundamentos filosóficos que se abordan para ampliar la mirada del fenómeno, articulando lo socioeducativo, e incluso, los aspectos de índole cognitivo para comprender los procesos de desarrollo del pensamiento relacionados a la creatividad y habilidades consonantes con la formación educativa en básica secundaria y el conjunto de dar vida al corpus teórico de la investigación.

Bases teóricas

Este apartado, alberga los enfoques teóricos conceptuales que soportan científicamente la investigación. Al respecto, para Veliz (2012) “simbolizan toda postura o enfoque teórico que proporciona una contribución al proceso investigativo; vincula textos que se asocian al tema investigado el cual requiere ser soportado desde diversos aspectos propiamente teóricos y científicos” (p.20). Una forma pertinente de apoyar y soportar teóricamente una tesis doctoral dada su importancia indagatoria. En tal sentido, los fundamentos teóricos circundan alrededor de los descriptores o temas importantes que se desglosan del objeto de estudio como lo son gamificación, Lengua Castellana, prácticas pedagógicas y educación básica secundaria.

Tomando en cuenta la importancia que representa la temática estudiada, se toma la gamificación como elemento innovador fundamental para motivar la participación y con ello despertar el interés por aprender de parte de los estudiantes de educación básica secundaria; resaltando que la estrategia mencionada admite incorporar en las actividades pedagógicas el juego de una manera atractiva sin otro propósito que enseñar de manera diferente. En ese sentido, se establece la “teoría de la autodeterminación” planteada en la década de los 70 por los autores Deci y Ryan (1985), reconocidos psicólogos de la Universidad de Rochester. Ellos buscan apoyarse en la motivación como el principal motor para activar la acción en las diferentes actividades programadas por las personas.

Así mismo, proyectar la personalidad y el desarrollo de los sujetos en contextos sociales integrados; a tal efecto, esta teoría se centra en motivar y premiar a quien se lo merece luego de cumplir con lo programado, de donde surge la interrogante ¿Por

qué? La compensación funciona para unos y para otros no. Seguramente la respuesta, se encuentra en los procesos formativos que se desarrollan actualmente dentro del sistema educativo colombiano, especialmente cuando se le consulta al estudiante de básica secundaria que desea exteriorizar como proyecto de vida a través del andamiaje de la educación; y, muchas veces, el docente se consigue con ambigüedades como “en realidad no sé si estudiar es importante” porque hay otras cosas que generan más dinero rápido que una carrera profesional.

Dentro de este panorama, surge una descontextualización entre el rendimiento escolar presentado por los estudiantes de básica secundaria, y lo que realmente necesita o quiere aprender el estudiante; una realidad que repercute en cada uno de los niveles, al reflexionar que todo lo positivo o negativo que se desarrolle dentro de las entidades educativas oficiales en Colombia tiene sus implicaciones sociales. Enfatizando, la teoría de la autodeterminación propone que toda persona, independientemente el espacio debe estar motivada en procura de realizar cambios positivos en su vida y buscar la proyección de sus metas; pues, cada sujeto social, cuenta con sus propias necesidades psicológicas que requieren ser atendidas.

A partir de este enfoque, la propia teoría contempla que toda persona se identifica desde tres necesidades psicológicas universales (competencia, conexión y autonomía). Preponderando, toda motivación es movida por elementos intrínsecos y extrínsecos; a partir de estos elementos, el fenómeno investigado cobra importancia y vigencia al relacionar la gamificación desde la incorporación de la lúdica en los procesos formativos con la postura teórica de la autodeterminación. Allí entra en juego el rol mediador del docente, quien necesita en primer lugar despertar el interés en sus estudiantes para participar de forma activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Lengua Castellana.

A fin de impulsar por un lado, la motivación extrínseca de cada educando quien espera se le oferte maneras diferentes innovadoras para aprender; para ello, es necesario estimular la curiosidad a través del juego que admite la gamificación y que pueda conducir a un segundo despertar desde lo extrínseco. En cualquier caso, es

preciso la coherencia y cohesión entre el proyecto de aprendizaje, las planeaciones o unidades didácticas, las cuales deben y necesitan estar apoyadas en métodos y estrategias innovadoras, conjuntamente con la implementación de un enfoque constructivista asociado al aprendizaje cooperativo que permita un rol protagónico de parte del estudiante, quien debe ser participe en la edificación de sus nuevos conocimientos.

Sin olvidar que la mediación pedagógica es determinante en todo momento, ya que la motivación intrínseca debe ser exteriorizada de forma natural según el estado de ánimo; lo cual indica que, toda acción a ejecutar por el educando responde a la voluntad propia y el placer que le despierta participar en una actividad determinada sin que exista mayor influencia de su entorno. Esto representa encontrar diversión o entretenimiento desde lo innato, a diferencia de las personas que se caracterizan por la “amotivación”, una manera de reflejar la ausencia de agentes motivadores, que, si bien se les proporciona elementos extrínsecos, su motivación innata se mantiene pasiva y por lo tanto, produce desmotivación.

Esto representa dentro de la esencia teórica de la autodeterminación plasmada, que los estudiantes en medio de sus procesos de aprendizaje puedan articular diversos elementos como es el caso de la relación; ésta obedece a la conexión entre las actividades motivadoras, estrategias y procesos de aprendizaje según lo planeado por el docente. Existe otro elemento marcado por la autonomía, una cualidad de participar de forma segura intentando tener el control de las emociones para encausar los entes motivadores ya sea intrínsecos o extrínsecos. En tercer término, las competencias que demanda el desarrollo de habilidades donde los sentimientos juegan un importante papel a momento de promover la motivación; la cual resulta determinante para superar obstáculos y consolidar aprendizajes.

En consecuencia, la motivación que se desprende del enfoque teórico debe estar presente en los procesos de enseñanza de la Lengua Castellana, a partir de la vinculación de la gamificación como estrategia innovadora basada en el juego que se convierte en una característica especial para despertar el interés y la curiosidad de los

estudiantes de básica secundaria. Desde esta configuración Werbach y Hunter (2012) consideran indispensable la articulación entre “conexión con la realidad, el juego como estrategia y los elementos que forman parte de sistemas gamificados encargados de impulsar la motivación desde lo innato hasta lo extrínseco” (p.44). De manera global, la motivación representa el motor para la acción que conduce al aprendizaje; conviene en ese caso, asumir la gamificación como el medio para despertar la estimulación dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Otro de los enfoques escogidos para darle soporte científico y rigurosidad al estudio, en función de la temática abordada es la teoría de la Psicología positiva o teoría de flujo; sus propulsores Seligman (2002) y Csikszentmihalyi (1990) “se fundamentan en el bienestar y la felicidad que proporciona al sujeto una actividad determinada al momento de establecer los mecanismos para el aprendizaje” (p.54). Al comparar esta postura teórica con lo planteado en el objeto de estudio, es fundamental que los estudiantes desde su estructura psicológica puedan no sólo motivarse a participar en el juego dentro de la gamificación, también es preciso que los educandos puedan encontrar placidez dentro del proceso pedagógico desarrollado por el docente de lengua Castellana.

Esto representa, la búsqueda de alternativas para orientar la construcción de nuevos conocimientos desde la gamificación, como una forma ideal para promover el juego mientras el docente enseña en procura de apuntalar verdaderos aprendizajes significativos. Al respecto, Csikszentmihalyi (1990) reflexiona ante la posibilidad de avanzar en el tiempo sin que los estudiantes se agoten o sientan aburrimiento: “Todo proceso de enseñanza-aprendizaje conduce a un flujo, un estado donde se reflejan estímulos que conllevan al estudiante a una especie de inmersión cuya acción hace del tiempo algo fugaz sin que exista la monotonía” (p.28). De ahí, se abren los espacios para enrumbar la felicidad y la satisfacción sobre lo que se aprende.

Para Seligman (2002), “la gamificación se presenta como una forma de conseguir ese bienestar mediante aprendizajes motivados por el juego y el entretenimiento” (p.56). Lo cual indica, la asociación pertinente entre la teoría y la

intención investigativa que proyecta la enseñanza desde la asignatura de Lengua Castellana a la luz de la práctica pedagógica de los docentes del área. Desde esta perspectiva surge una interrogante interesante ¿De qué forma se puede diseñar un sistema gamificado en la enseñanza de Lengua Castellana que haga sentir satisfecho y feliz a los estudiantes de básica secundario? Tomando en cuenta, que una tesis doctoral no busca propuestas ni soluciones directas al problema, si puede contribuir de manera significativa a través de nuevos constructos teóricos y por ende, un acercamiento a la realidad a partir de cada hallazgo y conclusión.

Desde esta consideración, el mismo Selingman (ob cit), sostiene que, “los elementos esenciales para que la persona pueda ser exitosa y feliz como parte de su plenitud, están representados en emociones positivas, las relaciones, el compromiso, los significados y el logro como fin” (p.51). Este conjunto de elementos es necesario para conocer, motivar y desarrollar; especialmente los estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta, quienes requieren de entes motivadores desde la práctica pedagógica, para avanzar en la configuración de nuevos aprendizajes en Lengua Castellana. De manera general, estas teorías apoyan la rigurosidad y la científicidad de la presente investigación, dada la importancia que representa la gamificación como alternativa pedagógica para despertar el interés la participación de los educandos.

Gamificación

Para unos, la gamificación es un enfoque educativo apoyado en el juego; para otros, una estrategia innovadora para desarrollar la enseñanza en las diversas áreas del conocimiento. Desde la perspectiva de su principal propulsor Nick Pelling, se trata de una estrategia empresarial cuyos resultados conseguidos con el correr del tiempo han permitido su incorporación en los procesos educativos y pedagógicos. Una evolución que ha hecho de un concepto cerrado a una mirada mucho más amplia por sus alcances y resultados. Existen autores como Werbach y Hunter (2012); Marín y Hierro (2013); Zichermann y Linder (2013;), que al igual que Pelling, han contribuido con la evolución de la gamificación desde lo organizacional a lo pedagógico educativo.

En realidad, la gamificación como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje, es considerada una disciplina instaurada en el año 2003 por Nick Pelling. Sin embargo, existe un registro histórico que data de 1938 cuando Huizinga presenta una obra titulada “Homo Ludens”; la cual fue reeditada décadas después en 1998, debido a su importancia que le otorga un éxito a pesar de la confusión entre la definición conceptual original (ludificación) y la reconocida en la actualidad (gamificación). De cualquier forma, lo que en su momento consiguió posesionarse en el mercado por medio del marketing, hoy se afianza como estrategia de enseñanza por el interés y la motivación que despierta el juego en los estudiantes.

Por ello, se considera que la gamificación se desglosa de la palabra inglesa (game) que se vincula de manera directa con el juego, mientras la ludificación posee una afiliación con (ludus), a ambos términos se les define conceptualmente bajo el mismo significado. Sobre este particular, Jiménez (2017) señala que, “la gamificación figura una herramienta novedosa con implicaciones tradicionales frente al juego, que debe ser debidamente aplicada en los procesos educativos para evitar su confusión dentro de la acción pedagógica” (p.63). Lo cierto es que, la gamificación vista como una estrategia para la enseñanza desde la motivación y el juego, representa una alternativa asociada a las TIC.

En el caso específico de Marczewski (2015), este considera que la “gamificación va más allá de ludificación y se suma a un conjunto de términos (simulación, estrategia, diseño de juegos), que sirven para avanzar en los propósitos de enseñanza” (p.12). Definiciones que se le conceden a un término que resulta interpretado tanto en inglés como español; donde se evidencia su más frecuente uso en la educación y la pedagogía en la última década. Una manera de avanzar más sobre las estrategias tradicionales ya reconocidas en el mundo educativo.

Dentro de esta concepción teórica, para Marín y Hierro (2013), “la gamificación es más reconocida en el mundo empresarial y por esta razón le apuesta a dicho término anglosajón” (p.17). Sin embargo, es cada vez más frecuente su adopción e incorporación en la enseñanza dentro de los sistemas educativos de la región como es

el caso de Colombia; resaltando que, no se trata sólo de pensar en el juego; es despertar la participación de los estudiantes en la búsqueda de mejores resultados educativos; un debate que sigue dejando interrogantes sobre su efectividad en el rendimiento académico de los alumnos en básica secundaria.

Un debate resulta, entre los posibles resultados empresariales y los aportes a la enseñanza en las diversas asignaturas; preponderando la gamificación. En opinión de Cuenca (2014), “la gamificación lleva inmersas formas divertidas para desarrollar actividades escolares bajo tres pilares fundamentales libertad, autonomía y acción” (p.25). Para que estos tres elementos se activen, es precisa la motivación como actor de estimulación de los aprendizajes. Es preciso entender, que las TIC están inmersas en el desarrollo de estas actividades vinculadas al juego, componentes digitales movidos por la red global de internet de donde se proyectan y se comparten video juegos adaptados a cada nivel de exigencia según el grado y modalidad educativa.

Según la consideración de Cuenca, la gamificación proyecta una gama de dimensiones lúdicas caracterizadas por el juego ambiental ecológico desde actividades sostenibles programadas; creativas basadas en métodos alternativos sobre pensamiento creativo y lateral; dimensión solidaria desde el trabajo cooperativo y festivo, en los cuales se manifiestan experiencias grupales. Desde otro punto de vista teórico, para Werbach y Hunter (2012) “gamificación representa un universo con la intervención de tres elementos (componentes, mecánica, dinámica). La conjugación de estos elementos le permite al estudiante transitar un camino desde lo sencillo, el avance hasta lo complejo” (p.81). Esta amplitud que ofrece la estrategia innovadora, conduce por el sendero de aprendizajes impregnados de motivación y acción participativa.

Dentro de esta misma conexión Chou, Yu-Kai (2016) sostiene que, “al momento de emprender un proceso de enseñanza-aprendizaje bajo el acompañamiento de la gamificación, es imprescindible la motivación para que los usuarios puedan actuar con libertad desde sus propias conductas” (p.39). Es decir, es posible ofrecer a los estudiantes maneras diferentes para aprender; siempre y cuando estos discentes

despierten su interés por participar mediante la motivación que les pueda conducir al feliz término de nuevos y significativos aprendizajes.

En concordancia con las estrategias innovadoras, Foncubierta (2013) asume que a través de la gamificación, “se puede lograr un instrumento o estrategia para ser fortalecido el proceso de enseñanza, el cual se adapta con facilidad a las necesidades de los educandos” (p.42). Representa la oportunidad para incorporar elementos del juego en las actividades pedagógicas; dentro de este escenario, los planteamientos antes exteriorizados, respecto a la gamificación, se ajustan a lo previsto en el desarrollo de la tesis. Pues, se plantea la enseñanza de la Lengua Castellana bajo el auspicio de la motivación que puede ser lograda desde la gamificación; de ahí lo relevante de profundizar en el fenómeno estudiado.

Motivación

Está asociada a los factores que intervienen para que una persona pueda canalizar sus emociones y sentirse a gusto con lo que hace, donde influyen agentes internos y externos que marcan de forma específica las actividades o acciones desarrolladas. En opinión de Tragant y Muñoz (2000), “no existe un solo tipo de motivación, se puede determinar en cada persona la motivación intrínseca, extrínseca, integradora e instrumental” (p.48). En cualquier caso, se debe despertar el interés por participar en diversas actividades que al final dejan experiencias y aprendizajes donde cada estudiante en este caso, manifiesta su propia particularidad desde la motivación que lo representa.

La motivación que expresan los jóvenes en la actualidad, está movida principalmente por explorar nuevas experiencias a través de las tendencias tecnológicas, sobre todo por medio de las redes sociales y el alto impacto de la comunicación desde la telefonía celular. Para autores como losup y Epema (2014), “la motivación es puntualmente intrínseca solo que intervienen factores externos que pueden llegar a incidir y producir la necesidad de recompensa antes de avanzar en una actividad que los motive” (p.7). Al relacionar esta mirada con el objeto de estudio, el estudiante de básica secundaria necesita y debe ser motivado por sus docentes a la

hora de establecer la mediación pedagógica, ante la necesidad de obtener como victoria el aprendizaje significativo.

Cabe señalar la visión de Gardner y Lambert (1972), respecto a la motivación que “se fundamenta en aspectos integradores e instrumentales; los primeros obedecen a la motivación por relacionarse dentro de una comunidad de aprendizaje; los segundos responden al interés práctico al momento de querer conseguir un aprendizaje” (p.36). En esa dirección, el estudiante puede estar motivado a participar en eventos de enseñanza-aprendizaje; pero, es necesaria la articulación de necesidades e intereses de los propios educandos para que la motivación pueda ser debidamente direccionada en función de lo esperado para ellos.

Lengua Castellana

La lengua castellana representa una de las áreas del conocimiento que se imparte en educación básica secundaria; al igual que las demás asignaturas, realiza aportes significativos en la formación integral de los estudiantes. Desde la mediación del docente especialista en la materia, posibilita la construcción de conocimientos orientados al fortalecimiento del lenguaje oral y escrito. Tomando en cuenta que dentro de tal asignatura, se procesan herramientas diversas para que los estudiantes adquieran competencias comunicativas en correspondencias con las necesidades y exigencias de una sociedad global que implica sobre la realidad local colombiana; allí el estudiante debe adquirir aprendizajes que le permitan consolidar procesos de lectura y escritura bajo el análisis, interpretación y construcción de textos.

Por ello, las instituciones educativas oficiales requieren de docentes con un perfil idóneo para desarrollar las actividades programáticas que contiene el currículo en cada uno de los grados de básica secundaria; a partir de esta orientación el MEN (1998) establece que “el docente de Lengua castellana debe estar formado y capacitado para analizar, interpretar y desarrollar los procesos curriculares teniendo en cuenta la comprensión que demanda la práctica pedagógica cotidiana” (p.8). Una forma de entender, que el docente de un área tan determinante debe contar con las herramientas pedagógicas necesarias para impulsar un proceso de formación, donde

se incorporen elementos estratégicos innovadores ante la necesidad de establecer mecanismos de contrapeso ante tanta distorsión del lenguaje producto del uso inadecuado de la tecnología y sus aplicaciones.

La cátedra de Lengua castellana como parte de la didáctica en básica secundaria, busca enriquecer el desempeño del estudiante como sujeto social; de ahí, el docente formado desde los recintos universitarios como especialista en español necesita contar con una estructura formativa en concordancia con las necesidades y realidades de la sociedad colombiana; al respecto, según el MEN (ob cit) (2004), “el profesor debe contar con una formación sistémica basada en lo teórico que le facilite su integración y ejercicio profesional en la parte práctica con características dinámicas para lograr resultados significativos desde las competencias de sus estudiantes” (p.14). Resaltando, la Lengua Castellana es concluyente en todas y cada una de las áreas del conocimiento; lo cual demandas profesionales de la educación debidamente formados y capacitados.

En consecuencia, la enseñanza del español o Lengua castellana reviste una importancia de alto nivel para el sistema educativo colombiano, sobre este tópico en particular, Caracas & Ornelas (2019) sostienen que “la lengua representa el medio ideal determinante para la comunicación e interacción social, de donde emergen vínculos entre los aprendizajes académicos y las experiencias sociales producto de la interacción del estudiante en su rol social” (p.23). Desde cualquier punto de vista, el desarrollo de la asignatura de Lengua Castellana es esencial frente a las exigencias y demandas de una sociedad colombiana cargada de complejidades que espera la formación integral del nuevo ciudadano colombiano.

Prácticas pedagógicas

Las prácticas pedagógicas personifican la loable labor que desempeña el docente, desde los diversos espacios de aprendizaje en las entidades educativas oficiales donde se involucra la institución objeto de estudio. Desde esta perspectiva, Malacaria (2010), considera que “la práctica pedagógica representa el papel del maestro según la asignatura, grado y modalidad educativa en la cual se desenvuelve;

allí establece los estilos de enseñanza acompañados de sus respectivas estrategias en procura de cubrir las necesidades de aprendizaje” (p.39). Todo un desempeño educativo que debe apuntar a la formación integral de los educandos, con la combinación de estrategias, métodos y recursos en la búsqueda de la construcción de nuevos conocimientos.

Al hacer referencia en cuanto a la práctica pedagógica dentro del área de Lengua Castellana, se obliga a repensar sobre el trabajo que se viene realizando donde existe debilidades que requieren ser atendidas precisamente desde el trabajo formativo y mediador del maestro; es importante vincular lo establecido por Duhalde (1999): “Dentro del trabajo del docente que representa su labor pedagógica, se despliegan elementos sobre la realidad del contexto escolar y social que necesitan ser involucrados en las actividades donde exista una pertinente interacción docente estudiante en delegación de nuevos conocimientos” (p.23). Ello significa, que el docente debe conocer de cerca la situación familiar y la vida social de sus estudiantes que le permitan avanzar en coherencia con las realidades socioeducativas que resultan definitivas al momento de enseñar.

Ahora bien, el docente al igual que sus estudiantes poseen conocimientos empíricos que resultan determinantes al momento de organizar los procesos de enseñanza-aprendizaje; con relación a esta mirada teórica, para Adbala (2007), “la práctica pedagógica en su espacio permite la combinación de conocimientos previos, experiencias y vivencias donde el docente debe abrir los espacios idóneos de comunicación asertiva con sus alumnos para ahondar en sus realidades” (p.123). Así se promueve un trabajo educativo, centrado en enseñar a partir de lo que realmente necesita y quiere aprender el joven estudiante, sin desprenderse de la realidad socioeducativa.

Por su parte, Díaz (2004) reflexiona ante la labor y la responsabilidad del docente, pues “dentro de una exigente y amplia responsabilidad la práctica pedagógica conlleva a diversas actividades desde la cotidianidad con la incorporación de contenidos programados y constituidos en el currículo de donde surgen las

orientaciones para evaluar según las actividades e indicadores” (p.14). Formación que exige de una responsabilidad compartida entre la familia y las instituciones, donde el docente asume una enorme carga ante la diversidad de caracteres y realidades sociales representadas en sus estudiantes. Del mismo modo, influye dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje el enfoque (conductista, constructivista, socio-constructivista, humanista), bajo el cual se desenvuelve el docente. En el caso del sistema educativo nacional, Colombia no se rige por un modelo formativo conductista.

Educación básica secundaria

Esta corresponde al nivel educativo seleccionado para desarrollar el presente proyecto investigativo; el cual es implementado en todas las entidades educativas oficiales y privadas del país, en correspondencia a lo establecido en el marco legal, puntualmente en la Ley 115 (1994), dentro de su Artículo 11, parágrafo (b), se establece que “La educación formal se organizará en tres (3) niveles (...) b) La educación básica se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados” (p.4). Dentro de dicho nivel básico secundario se encuentra la población escolar de donde emerge la realidad estudiada, y se asume saldrán los informantes clave a seleccionar en conjunto con los docentes de la asignatura de Lengua Castellana.

En miramiento de Escribano (1992), la educación de nivel secundario “tiene como finalidad atender jóvenes estudiantes y proporcionarles las herramientas para asegurar las bases y fundamentos para transitar el camino hacia la educación universitaria” (p.26). Tomando como referencia la estructura del sistema educativo colombiano, la educación básica secundaria representa un ciclo que a su vez se clasifica en los grados (6°, 7°, 8°, 9°); y educación media técnica desde los grados (10° y 11°). Donde el Estado colombiano intenta promover desde las instituciones educativas oficiales el derecho a una formación integral gratuita con carácter de obligatoriedad, solo que el tema de la calidad sigue en entre dicho ante las diversas debilidades.

Continuando con las diversas miradas con relación a la educación básica secundaria en Colombia, surge el sentir de Álvarez y Topete (2004), proponiendo que “El proceso educativo de básica secundaria representa un apoyo para consolidar una etapa que pueda garantizar la prosecución de los estudios a nivel superior, tomando en cuenta necesidades y problemas que afectan el contexto socioeducativo” (p.72). Sin duda alguna, cada sociedad requiere de la consolidación de sus procesos educativos como una forma de avanzar en el desarrollo en procura de respuestas ante las desafiantes exigencias de una sociedad contemporánea cargada de inmediatez y transformaciones en los distintos ámbitos: realidad a la cual no escapa la sociedad colombiana que necesita ir a la par de los cambios educativos y tecnológicos.

Bases legales

Este fundamento legal forma parte de la estructura teórica que le concede a la investigación un soporte jurídico desde los diversos estamentos consagrados en el país; dentro de este tópico, Veliz (2012), contempla que “las bases legales integran aquellos fundamentos bajo figura de ley que responden de manera jerárquica al tema estudiado” (p.20). Ello indica para la realidad del proceso investigativo una exploración de los elementos legales que impulsan o inhiben el tema central y sus aristas; iniciando en orden de importancia con la Constitución Política de Colombia, la Ley 115, la Ley 1341, el Decreto 1860 y el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022, entre otros.

Desde esa configuración legal, se establece la educación como un derecho indeclinable contemplado en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia (1991): “Es derecho de toda persona gozar de una educación de calidad por tratarse de una función pública de carácter social. Se trata de una responsabilidad compartida entre el Estado, la familia y la sociedad en general velar por su cumplimiento” (p.24). Esto indica, que el cumplimiento de lo establecido en la constitución respecto al derecho educativo, demanda de compromiso y una postura responsable por parte de los actores involucrados; que implica la labor pedagógica de los docentes como mediadores de los aprendizajes.

En el mismo orden establecido, se presenta la Ley general de Educación, (Ley 115, 1994) bajo la figura orientadora del proceso administrativo, escolar y pedagógico que rige el sistema educativo colombiano. Específicamente en su Artículo 5, numeral 13, se establece: “La educación necesita garantizar la promoción de personas de bien para la sociedad con desarrollo de capacidades, competencias educativas, tecnológicas y creativas que le permita su integración al aparato productivo nacional” (p.1). Se destaca con ello, la enorme responsabilidad que recae sobre las entidades educativas y por ende en los docentes, quienes deben responder por la formación integral de los educandos.

En el mismo contexto legal, el Artículo 11 “hace referencia a los niveles educativos obligatorios dentro del sistema colombiano; puntualmente en su apartado (b), contempla la educación básica secundaria conformada por cuatro grados” (p.4). Ubica en este caso, el nivel educativo sobre el cual se viene desarrollando la investigación donde participan estudiantes de los grados (6°, 7°, 8°, 9°). Así mismo, el Artículo 22 reseña que “dentro de los objetivos primordiales de la educación básica secundaria se encuentra el desarrollo de actitudes en favor de sus conocimientos y la orientación formativa en aspectos tecnológicos en correspondencia a las exigencias de la sociedad colombiana” (p.7).

En interpretación de lo establecido en el artículo anterior, el nivel educativo en básica secundaria permite fortalecer los conocimientos y formar a los estudiantes según los requerimientos sociales; en resumen, prepararlos para la vida. Mientras el Artículo 77 obedece de manera global “al funcionamiento de las entidades educativas oficiales, las cuales deben tener autonomía a la hora de adoptar e implementar estrategias innovadoras y métodos vinculados a la enseñanza-aprendizaje en las diversas áreas del conocimiento de acuerdo con las directrices del MEN” (p.17). Al enlazar el objeto de estudio, permite comentar sobre la necesidad de realizar ajustes desde la práctica pedagógica en la asignatura de Lengua Castellana con la incorporación de elementos asociados al juego como lo es la gaificación que se traduce en una estrategia innovadora para la labor docente.

Dentro del mismo recorrido del orden legal, se examina el Artículo 86 que caracteriza la “flexibilidad en cuanto al calendario escolar según las condiciones socio-educativas del contexto, que permita su adaptación a las necesidades institucionales y regionales, pero siempre bajo la garantía del cumplimiento de todas las actividades previstas por periodo contempladas en 40 semanas” (p.19). Lo que se convierte en 20 semanas cuando se trata de periodos semestrales; en cualquier caso, se debe procurar cumplir al máximo con todos y cada uno de los requerimientos exigidos desde las autoridades ministeriales, sin perder el rumbo de la calidad formativa que se convierte en niveles mayores de exigencia para el docente de Lengua Castellana quien necesita en dicho periodo cumplir con la programación en aras de avanzar en función de las demandas de la sociedad colombiana.

Adicionalmente, se refleja el contenido del Artículo 91 “El propio estudiante debe asumir un carácter de responsabilidad que le permita actuar de manera activa en los procesos que implica su formación académica” (p. 20). Representa el interés que necesita incorporar el educando, el mismo debe ser complementado con la motivación desde la práctica pedagógica del maestro a través de maneras diferentes e innovadoras para enseñar. Se adiciona en este apartado el Artículo 92 donde cada institución educativa debe velar por “una formación integral de los estudiantes en cada uno de los niveles académicos contemplados, proyectar el conocimiento científico conjuntamente con la estructura axiológica donde se le inculque el sentido de responsabilidad” (p.21). En conjunto, representa la articulación de elementos que se desprenden de la responsabilidad, donde cada actor debe garantizar el fiel cumplimiento de las bases legales en conexión con la necesidad de avanzar en los distintos aspectos de la vida nacional.

Cabe destacar la Ley 1341, (2009) que vislumbra los aspectos tecnológicos educativos que requieren ser incorporados en la formación de estudiantes de básica secundaria; de ahí que su Artículo 39 instituye “La integración entre MinTIC y el MEN en cuanto a políticas y planes educativos que permita desarrollar actividades programadas para incorporar, promover y activar las nuevas tendencias tecnológicas en cada espacio de aprendizaje con sentido innovador formativo” (p.37). De manera

general, busca responder a las exigencias y dinámicas de una sociedad global cada vez más compleja donde el avance tecnológico y educativo se convierte en una prioridad; desde esta perspectiva, la incorporación de la gamificación pensada en una estrategia innovadora busca establecer una coherencia entre la realidad y el fundamento legal pautado en esta ley conjunta.

Continuando con el orden jerárquico legal, se hace mención del Decreto 1860, (1994), específicamente en su Artículo 35 “Las asignaturas deben cumplir un estipulado (...) dentro del mismo se deben incorporar y ejecutar estrategias, métodos pedagógicos (...) que puedan contribuir con el pleno desarrollo cognitivo para la formación de capacidades y competencias de acuerdo a cada nivel educativo” (p.19). Implica las diversas asignaturas, como es el caso de Lengua Castellana la cual requiere de una proyección en correspondencia con la dinámica global y local que mueve la sociedad en tiempos contemporáneos, especialmente en temas determinantes como el desarrollo del lenguaje oral y escrito.

De la misma forma, se establece el Artículo 36 donde se distinguen las actividades pedagógicas todo proyecto pedagógico “debe estar enfocado en la formación integral ajustado a la realidad de contexto socio-educativo (...) establecer la conexión familiar, social, educativa, cultural y tecnológica para lograr avanzar en el desarrollo de competencias desde la construcción constante de nuevos conocimientos” (p.19). Encontrar esa conexión en cada una de las áreas del conocimiento que le permita al alumno ser artífice de sus propios conocimientos a partir de la medición pedagógica del docente, donde se involucren elementos estratégicos innovadores como lo planteado en el estudio (la gamificación en la enseñanza de Lengua Castellana), a la luz de la práctica pedagógica del docente.

Dentro de esta importante sección legal, se reseña una proyección desde el Gobierno nacional por medio del Plan Nacional de Desarrollo (2018-2022), donde se destaca la necesidad de llevar adelante los mecanismos necesarios para lograr mejoras en la calidad educativa colombiana es “preciso mantener espacios de aprendizaje óptimos que promuevan la motivación de los estudiantes donde se procure

satisfacer las necesidades e interese de los estudiantes (...) significa transformar la práctica pedagógica con el apoyo de la innovación y nuevos enfoques formativos” Conviene resaltar, para el logro de estos objetivos es indudable la capacitación del docente y el apoyo con equipos tecnológicos en la entidades educativas oficiales que admita avanzar dentro de las necesidades y realidades municipales y nacionales.

Al comparar todo lo establecido anteriormente desde los diversos estamentos legales con lo planteado como objeto de estudio en la presente tesis doctoral; se asume que para llevar adelante un proceso de transformación en cuanto a la práctica pedagógica con implicaciones positivas en la calidad educativa; no basta solo con la buena intención y lo reseñado en el marco jurídico, debe existir la responsabilidad compartida entre el estado colombiano, las familias, instituciones educativas oficiales, docentes y propiamente los estudiantes. Desde esta amplia mirada investigativa, cobra importancia el enfoque cualitativo planteado pues permitirá un acercamiento con la realidad desde el conocimiento, experiencia y el sentir de cada sujeto informante, y de esa forma lograr concretar lo trazado en uno de los objetivos que apunta a nuevos constructos teóricos.

Categorización

Una forma de señalar de forma previa, algunas categorías que se desprenden los objetivos planteados y guardan relación directa con la temática de estudio; desde esta idea Martínez, (2004) contempla que “la categorización responde a elementos característicos que resultan destacables para el investigador en función del objeto de estudio que permiten orientar la recogida de la información de donde emergen nuevas categorías” (p.10). Lo cual le permite a la investigadora en este caso, reseñar con antelación tres categorías fundamentales (Gamificación, Lengua Castellana, práctica pedagógica), al mismo tiempo, establecer 5 subcategorías con sus respectivos códigos por cada una de las categorías reseñadas, como se refleja en la siguiente tabla.

Tabla 1. Categorización

Categoría	Sub-categoría	Código	Ítems	
Gamificación	. Enfoque educativo	. Lúdica y recreación	1	
	. Estrategia innovadora	. Motivación e interés	2	
	. Herramienta	. Vincular la TIC	3	
	. Pilares	. Libertad, autonomía y acción	4	
	. Pensamiento	. Creativo	5	
Lengua Castellana	. Área de conocimiento	. Formación integral	6	
	. Fortalecimiento	. Lenguaje oral y escrito	7	
	. Orienta	. Competencias comunicativas	8	
	. Medio	. Comunicación e interacción	9	
	. Vincula	. Experiencias y aprendizajes	10	
Práctica Pedagógica	. Labor	. Teórica y práctica	11	
	. Rol	. Formativo y orientador	12	
	. Mediación	. Enseñanza-aprendizaje	13	
	. Vincular realidades	. Educativas y sociales	14	
	. Combinar	. Currículo y cotidianidades	15	

Nota: Elaboración propia (2024)

CAPÍTULO III

ESTRUCTURA METODOLÓGICA

En parte de la estructura metodológica considerada desde su naturaleza, conviene aclarar que el presente apartado está configurado por una amplia mirada que contiene un enfoque cualitativo; el cual representa un importante espacio dentro de la investigación socioeducativa para orientar las comprensiones desde el sentir de las personas que fungen como informantes. Esta es una manera de describir fenómenos o despejar incógnitas en ámbitos como el educativo donde emergen conflictos sobre los cuales surgen interpretaciones respecto al “qué” de las cosas donde la investigadora en este caso en específico, podrá encontrar el camino expedito para interpretar nuevas ideas y opiniones.

Así mismo, se asocia el paradigma interpretativo que se ha convertido en una valiosa herramienta dentro de la investigación socioeducativa que conlleva en esta oportunidad a dilucidar sobre una realidad enmarcada en la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria. Destacando, que dentro de escenario educativo colombiano el lenguaje configura diversas acciones comunicativas desarrolladas por los estudiantes dentro y fuera del colegio, características que requieren ser tomadas en cuenta dentro de la labor desempeñada por los docentes del área de lengua castellana donde se reconozca las falencias; por otra parte, se pueda lograr una acopiada información que pueda conducir a elementos sobre la realidad del fenómeno.

Desde la perspectiva epistemológica del método contextualizado en la fenomenología, el mismo se cimenta en los conocimientos previos y las experiencias subjetivas de los sujetos informantes en relación a la temática donde confluyen los constructos que preceden, las diversas interpretaciones sobre (lo que se tiene, se cree y se espera), respecto al objeto de estudio puesto que de allí surgen elementos para generar nuevos constructos teóricos con la convergencia de la información aportada por todos y cada uno de los informantes donde interviene al mismo tiempo el fundamento teórico que otorga científicidad las categorías iniciales y los sub temas que

se desprenden del objeto de estudio; estos elementos son confrontados con los objetivos trazados que conlleva a una amplia interpretación desde el acercamiento con la realidad acontecida en el escenario educativo seleccionado para la investigación.

En coherencia con el fenómeno y el marco epistemológico del método, se busca por medio del tejido metodológico explorar y ahondar en los conocimientos y experiencias vinculadas al fenómeno de donde surgen categorías iniciales (gamificación, lengua castellana y práctica pedagógica), que van cohesionadas con los objetivos específicos planteados; en conjunto, estos elementos orientan el desarrollo de nuevos constructos teóricos a partir de la realidad que viene afectando de algún modo el proceso formativo en educación básica secundaria con especial atención en el grado noveno; donde existe una particularidad, la docente investigadora forma parte del cuerpo docente como especialista en la asignatura de lengua castellana, lo que le permite una amplia visual sobre el problema y sus aristas.

Dentro de esta consideración, es preciso enfatizar sobre el papel determinante de la investigadora quien asume una mirada apreciativa con carácter crítico reflexivo para una mejor comprensión del contexto socio-educativo donde se desenvuelven los hechos a partir de una amplia visión sobre cada uno de elementos estructurados dentro de la metodología; que se traduce en una práctica investigativa orientada por la deconstrucción de enfoques anclados hasta lograr llegar a la reconstrucción de nuevos saberes a partir de los conocimientos, las experiencias de cada uno de los sujetos informantes; se pretende con ello, la interpretación de cada sentir exteriorizado por los informantes seleccionados.

Frente a esta realidad investigativa, los destacados autores Hernández et al. (2016), consideran que “para conseguir que concurren nuevos conocimientos desde la estructura metodológica, es preciso incorporar técnicas y métodos cohesionados con el paradigma en procura de interpretar la realidad y del mismo modo, el surgimiento de nuevas posturas a partir de los hallazgos” (p.53). Puesto, que, dentro del proceso investigativo contextualizado en un tejido metodológico orientado por el enfoque cualitativo, paradigma interpretativo y el método fenomenológico, concurren diversas

miradas sobre lo que se considera respecto al fenómeno de donde emergen nuevas perspectivas epistemológicas que son asociadas a los elementos ya vinculados.

En esta dirección metodológica, conviene relacionar la opinión de Ferrater (2004), “bajo la intención de llegar hasta la construcción de nuevos conocimientos es importante explorar, profundizar hasta encontrar los elementos necesarios para otorgarle a la investigación mayor rigurosidad en respuesta de los indagado que conlleva a nuevos aportes a la ciencia” (p.102). De acuerdo con lo exteriorizado por el autor, es imprescindible que la investigadora no solo configure una adecuada estructura metodológica, también debe involucrarse en las experiencias y conocimientos de cada sujeto informante desprendiéndose de prejuicios y adoptando una actuación subjetiva que le conduzca a la sistematización progresiva de los hallazgos conseguidos y debidamente interpretados.

A partir de esta hoja de ruta metodológica, se acentúa la relevancia del enfoque cualitativo ante las bondades que representa donde la investigadora podrá recoger cada opinión y determinar cualidades desde las propias realidades expresadas; en esa línea investigativa Lincoln y Denzin, (1994) asumen que dicha orientación cualitativa obedece a un amplio “campo donde intervienen lo interdisciplinar y lo transdisciplinar, allí el investigador indaga de manera detallada sobre el todo en las realidades humanas y sociales. Una manera de asumir muchas cosas al tiempo, y lograr profundizar en las diversas perspectivas intervinientes” (p.576). Admite una comprensión basada en la interpretación de la realidad de todas sus partes, donde cada opinión y sentir resultan relevantes; una manera naturalista de ver apreciar y sumir la experiencia humana.

En cualquier caso, el enfoque cualitativo se presenta como un elemento alternativo ante la diversidad que se desprende de una investigación donde intervienen informantes con multiplicidad de representaciones donde cada uno le concede significado diferente sobre el mismo objeto de estudio; se trata de uno enfoque asociado con las ciencias sociales. En este caso en particular, por tratarse de una investigación educativa con impacto en lo social reviste un alto nivel de importancia que a su vez define su interrelación con el paradigma interpretativo, dado que se manifiesta

en función de aspectos en los que se reconoce la riqueza de los hallazgos que se produce en cuanto a los informantes clave.

Dentro de esta naturaleza, se manifiesta la experiencia de Martínez, (2004), quien razona sobre la amplitud del enfoque cualitativo “la investigación cualitativa permite valorar la realidad que se presenta en relación con el objeto de estudio, desde la particularidad en cuanto a la visión del mundo en sus variadas manifestaciones culturales y sociales” (p.44). Una manera para comprender la realidad que envuelve el fenómeno abordado donde existe en cierta forma la afectación del proceso formativo en educación básica secundaria con especial atención en el grado noveno, pues los jóvenes estudiantes hacen uso inadecuado de las nuevas tendencias tecnológicas con repercusiones en la escritura ante la distorsión, mala ortografía, escaso vocabulario oral y escrito, frente a la ausencia de compromiso de los actores involucrados (Estado, familia e institución educativa), que incluye los propios alumnos.

En la misma línea cualitativa Sandoval, (2002), asume “el enfoque cualitativo envuelve diversos factores que conllevan a la comprensión del fenómeno estudiado desde sus partes; una manera de ahondar para comprender el sentido manifestado por los participantes en discurso, ademanes, acciones e incluso con el mismo silencio otorgado” (p.39). Componentes que seguramente emergerán de los encuentros entre la investigadora y sus informantes para abordar las posibles causas y consecuencias sobre el accionar de los estudiantes del grado noveno, jóvenes con desinterés por los estudios, características reflejadas que se condensan en conjunto de características de cuales surgirán diversas interpretaciones desde una misma realidad.

También se exterioriza la postura de Taylor y Bogdan, (2000), quienes asumen la investigación cualitativa como aquella que “consiente la obtención de elementos descriptivos en ocupación de los datos, opiniones e información de cada sujeto desde la experiencia y conocimiento manifestado en palabras habladas y escritas, cada observación sobre la conducta y el comportamiento de los mismos” (p.20). Esto le permite a la investigadora, valorar acciones y comportamientos y lograr avanzar desde el análisis y la interpretación sobre la situación problema detectada.

Respecto al paradigma, es considerado el interpretativo ante la posibilidad de encontrar el camino hacia la realidad del objeto de estudio; des esta perspectiva se considera importante citar a Kuhn, (1962), quien define desde una mirada general lo que representa un paradigma “Una consistente malla o tejido de elementos conceptuales, teóricos, instrumentales y metodológicos. Implica un conjunto de miradas y modelos teóricos que se entrecruzan, lo cual le permite al investigador seleccionar, valorar, reflexionar, criticar ante problemas desde diversos modelos, métodos” (p.55). Considerado desde una visión global, el paradigma represente un modelo metodológico que ofrece diferentes medias una relación dialéctica entre el investigador y el objeto estudiado representado en la gamificación y lengua castellana. Como parte del proceso de enseñanza en educación básica secundaria bajo la mediación de la práctica pedagógica de los docentes.

Al emprender propiamente el interpretativismo se asocia a los autores Piñero, et al. (2019) “Un punto de partida ante supuesto dentro en construcción de acciones a partir del comportamiento de las personas, lo cual puede ser interpretado desde la observación subjetiva, las intenciones y los hechos que emergen de forma natural con diversos significados” (p.61). Esto conlleva a interpretar desde la subjetividad los hallazgos develados en correspondencia con la acción de los informantes, allí se busca entender al otro en función de los significados emitidos sobre un mismo objeto de estudio; considerado de manera más general, es la convergencia entre las acciones e interpretaciones.

De acuerdo con lo estimado por Pérez (2002), “el paradigma interpretativo admite integrar diversos elementos frente a dos puntuales procesos la realidad y la interpretación. Donde cada acontecer tiene su propio significado y por lo tanto puede ser interpretado desde sus propias representaciones” (p.65). De esa forma, se construye la perspectiva de cada realidad estudiada desde sus distintas interpretaciones y comprensiones donde actúan valores, creencias y experiencias. Del mismo modo González, (2001), asume que “El paradigma interpretativo representa un eje principal dentro de la investigación cualitativa, una valiosa oportunidad de relacionar

aspectos sociales y educativos donde intervienen conocimientos, emociones y características del contexto para darle sentido a lo interpretado” (67).

Al asociar lo establecido por el autor con la realidad que se presenta en el ámbito escolar donde emerge la investigación, el paradigma interpretativo asume una mirada subjetiva donde se podrá describir el objeto de estudio para una mayor comprensión de la situación real. Dentro del mismo orden de ideas, Martínez (2013) contempla “el paradigma interpretativo emerge como una posibilidad de presentar de manera subjetiva resultados distintos al positivismo, una alternativa para la comprensión amplia de la realidad, frente a un enfoque cuantitativo que no permite una interpretación de los hallazgos” (p.42). Una manera de analizar el fenómeno desde cada particularidad en orientación de una amplia interpretación de cada elemento exteriorizado por los informantes, que admita entender la relación entre las particularidades manifestadas en un escenario educativo con la participación de actores sociales como lo son los estudiantes y docentes.

En virtud de lo anterior expuesto, en cuanto al enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo se vincula en perfecta asociación el método fenomenológico; de acuerdo a Martínez, (2016), se trata del “estudio del conjunto de experiencias exteriorizadas por los sujetos donde actúa la conciencia ante el interés mismo del fenómeno desde sus características de expresión y la manifestación de valores y vivencias poco comunicables” (p.33). Por esta razón, la fenomenología asociada permitirá a la investigadora buscar los mecanismos idóneos a partir de la subjetividad para interpretar las realidades vivenciales que se expresan en experiencias que por lo general no son exteriorizadas abiertamente por los informantes; allí, se fortalece el rol fenomenológico de la investigadora para comprender cada situación al tiempo que se acerca a la realidad del objeto de estudio abordado.

En coherencia con una visión fenomenológica Hernández, Fernández y Baptista, (2014), el método representado en la fenomenología, “conduce a explorar, profundizar y estudiar los elementos que conforman el fenómeno con la composición de vivencias intersubjetivas que se desglosan de las experiencias de los sujetos informantes donde

interactúan percepciones y emociones que resultan determinantes para el investigador” (p.89). Sin importar los grupos sociales, la fenomenología determina las individualidades y permite interpretar la interacción y la acción de los sujetos desde diversas representaciones.

Mientras para actores como Creswell (2003), dentro de la fenomenología “el investigador necesita conocer cómo vive y siente la realidad cada sujeto consultado, es contar con las herramientas investigativas para equiparar desde lo interpretativo las experiencias manifestadas las cuales son descritas de manera diferente según el sentir del informante” (p,15). Esto representa para la investigadora, la posibilidad de abordar a estudiantes del grado noveno y docentes especialistas en el área de Lengua Castellana, procurando en todo momento mantener un distanciamiento con los prejuicios, manteniendo una postura subjetiva, que la conduzca a un espacio de comprensión e interpretación de las vivencias y experiencias de los sujetos, las cuales son exteriorizadas como ideas y opiniones respecto a lo que conocen, piensan y sienten sobre el objeto de estudio (Gamificación y Lengua Castellana).

En certificación de lo contemplado hasta el momento sobre el método fenomenológico, Godínez (2013), realiza su contribución epistemológica a partir de la metodología de “la subjetividad que caracteriza el método fenomenológico posee una representación epistémica manifestada en la individualidad dentro de un espacio social donde fluye el sentir de cada sujeto en respuesta a las emociones que encierran experiencias y vivencias” (p.52). Dentro de esta perspectiva, la fenomenología admitirá a la investigadora crear los espacios necesarios para abordar, dialogar e interaccionar con los sujetos informantes; una conexión directa con la realidad del fenómeno a partir de particularidad representada en cada estudiante y docente, donde la subjetividad asumida debe conducir al encuentro con los hechos reales mientras se interpreta cada una de las miradas y exteriorizaciones manifestadas.

Fases de la investigación

Tomando en cuenta el método fenomenológico, resulta pertinente vincular la opinión de Piñero, et al. (2019), en relación con las fases que se requieren en un

estudio de esta naturaleza “Las fases dentro de una investigación con orientación fenomenológica, representa el paso a paso que se debe cumplir para desarrollar elementos epistemológicos y metodológicos, se trata de la sistematicidad (Descriptiva, Estructural, Expositiva Teórica), en correspondencia con el método fenomenológico” (p.64). Estas fases, se convierten para la investigadora en una hoja de orientación a seguir desde el primer momento; implica observar, registra anécdotas, romper el paradigma del temor entre investigadora y entrevistados. Una forma de entra en rapport, es lograr la sintonía desde la empatía a través de cada encuentro; un acercamiento e interacción a partir del trabajo de campo que representa la investigación cualitativa fenomenológica.

La primera fase considerada descriptiva, conduce a establecer supuestos teóricos vinculados con la Gamificación y la Lengua Castellana con sus implicaciones en el desarrollo de la labor pedagógica de los docentes, se busca a través de ella alcanzar una descripción detallada del fenómeno y sus aristas donde se logre plasmar la realidad exteriorizada por cada sujeto informante. Esto permitirá a la investigadora, definir algunas interrogantes orientadoras que servirán de base para la escogencia de las técnicas, procedimientos e instrumentos para la recogida de la información; algunas de las preguntas que surgen del propio fenómeno ¿Qué? ¿Para qué? y ¿Cómo? se debe abordar el proceso investigativo tomando en cuenta los supuestos teóricos asociados, una manera de reflexionar ante la realidad del proceso.

En cuanto a la segunda fase la cual conduce a lo estructural, responde a las técnicas utilizadas para el procesamiento de la información una vez concluida la recolección de esta, aprehender el significado de las cosas expresadas. Allí, se reducen elementos desde la codificación y se destacan del mismo modo nuevas percepciones consideradas categorías emergentes, se estructura la información según el abordaje de cada sujeto informante donde se pueda contrastar cada opinión en coherencia con las categorías iniciales (Gamificación, Lengua Castellana, Práctica Pedagógica) y las subcategorías ajustadas a cada uno de los objetivos planteados, donde interviene la participación de los estudiantes del grado noveno.

Respecto a la tercera fase contextualizada en aspectos expositivos teóricos, hace referencia al proceso que se realiza posterior al tratamiento de la información donde se origina la triangulación con la concurrencia de la inquisición recolectada desde los hallazgos conseguidos, los objetivos planteados y el fundamento teórico contemplado que conducen a la investigadora a nuevas miradas desde una creación teórica personal donde ocurre el surgimiento de una nueva postura; que en el caso específico de la investigación, se orientará hacia el propósito de generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

Escenario

Se trata del espacio físico y social escogido para desarrollar el proceso investigativo, el cual está representado en esta oportunidad en una entidad educativa oficial ubicada en la zona frontera entre Colombia y Venezuela dentro del Departamento Norte de Santander; de acuerdo a la opinión de Hernández et al. (2014), quienes consideran que el escenario está conformado por “un espacio físico y a su vez ocupa un espacio social donde se delimita el lugar donde se lleva adelante la investigación, allí concurren conocimientos, experiencias y anécdotas manifestadas por los sujetos seleccionados con características históricas culturales” (p.514). Lo cual representa para el proceso en desarrollo, la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

En conexión con la descripción conceptual sobre el escenario, se manifiesta la opinión de Serrano (2001), quien asume que “el escenario de investigación está conformado por el contexto social donde se presenta la situación problema manifestada en un fenómeno delimitado, donde se comunican e interrelacionan sujetos sociales con convergencias y divergencias sobre el objeto de estudio” (p.47). Destacando, la entidad educativa oficial escogida para llevar adelante una investigación de nivel doctoral, atiende una población escolar conformada por estudiantes de básica primaria y secundaria; en ese sentido el escenario es caracterizado desde dos elementos

fundamentales, el primero enmarcado en el espacio social y sus implicaciones, y el segundo contextualizado en el espacio físico.

Desde esta perspectiva, la institución educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero se encuentra en la zona urbana dentro de la ciudad de Cúcuta, puntualmente en el Barrio Ospina Pérez de la localidad de Motilones, se trata de la comuna 7, un espacio social cargado de dificultades y realidades que solo se viven en la zona frontera donde existe una amplia población de migrantes venezolanos lo que significa que dentro del colegio por lo menos el 22% de los alumnos son extranjeros. Una situación que confronta interculturalidad por el intercambio de saberes, costumbres y tradiciones entre los mismos escolares.

El contexto social está conformado por familias de diferentes estratos sociales (que incluye el gran número de familias venezolanas), el estrato social que más predomina en la comuna (0 y 1), existen otros núcleos familiares con menos dificultades ubicados en el estrato (3); en cualquier caso, se manifiestan en este contexto múltiples necesidades y carencias que se reflejan en el comportamiento, conducta, emociones y rendimiento académico de los estudiantes dentro del espacio escolar donde converge la heterogeneidad dadas las variadas características que se entrecruzan las cuales establecen diferencias y particularidades entre los habitantes de esta zona, una realidad que se manifiesta en la comunicación e interacción entre estudiantes dentro y fuera del colegio.

Debido a la misma realidad que envuelve a la comuna, la mayoría de las familias son disfuncionales, lo que repercute directamente en la formación integral de los alumnos, pues no cuentan con el apoyo y el acompañamiento requerido, los familiares o personas a cargo de niños y jóvenes demuestran falta de interés y compromiso por la educación de sus representados. Los jóvenes estudiantes, enfrentan una problemática social bastante compleja, puesto que en área geográfica operan grupos de microtráfico, bandas delincuenciales organizadas que se dedican al robo y a extorsión, muchas personas son consumidoras de drogas ilegales; haciendo que el panorama sociocultural que rodea los estudiantes sea bastante complejo.

En atención a esta situación, el colegio está circundado por riesgos y amenazas con afectaciones en la población escolar; destacando que los riesgos son latentes, están a la orden del día donde los jóvenes estudiantes se ven tentados y en oportunidades terminan siendo presa fácil de estos grupos al margen de la ley. Sin duda alguna, la realidad social en la región de frontera representa un mayor riesgo para niños y jóvenes ante la dinámica, el intercambio cultural y los negocios ilícitos. Razón por la cual, algunos alumnos terminan desertando del sistema educativo formal, estos estudiantes son afectados directamente y reaccionan con actitudes distintas y alteraciones de conducta, que se traduce en la falta de dedicación al aprendizaje.

Respecto al espacio al espacio físico, simbolizado por la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero un colegio bajo un enfoque cristiano que dentro de uno de sus propósitos principales busca rescatar y fortalecer los valores humanos. Allí, se atiende una población aproximada de 1840 estudiantes entre educación básica primaria y secundaria; de los cuales 820 pertenecen al nivel primario, mientras que 1020 están en básica secundaria. En esa dirección, la investigación está delimitada al nivel secundario específicamente en el grado 9°, donde existen cuatro grupos o secciones que contempla 121 estudiantes.

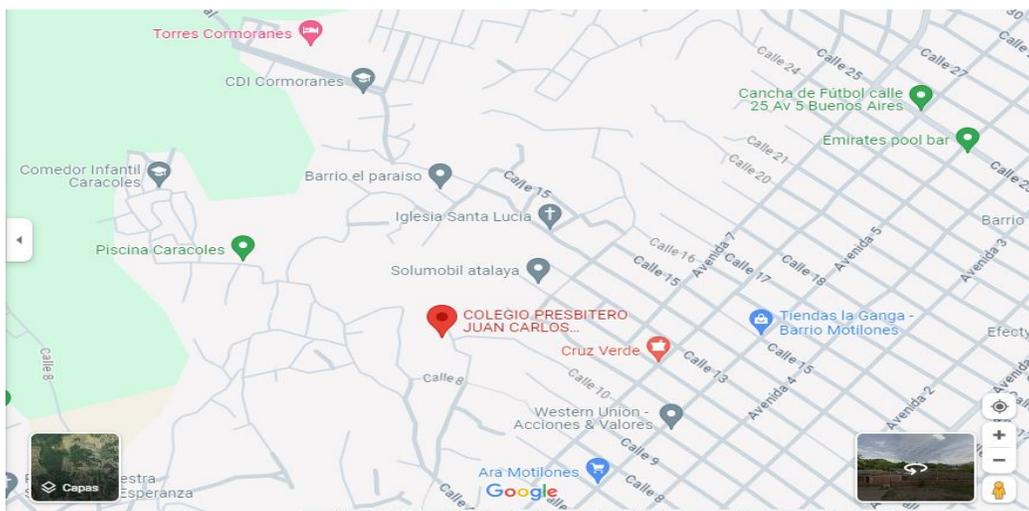
Como parte de los objetivos educativos, que los estudiantes en cada uno de sus niveles educativos puedan alcanzar una formación integral orientada a la realización como persona, en correspondencia con las necesidades y demandas sociales; de manera global se busca que el estudiante pueda estar formado en valores y aspectos académicos, científicos y tecnológicos en coherencia con la dinámica mundial y la exigencia de una sociedad colombiana moderna. Se pretende institucionalmente, que el estudiante adquiera una atenta preparación para contribuir con un tejido social más justo y equitativo donde los educandos cuenten con la capacidad suficiente para desarrollarse en cualquier ámbito.

Con ello, es ofrecer los medios desde la educación oficial para que el estudiante sin importar su condición económica y social pueda acceder a una formación académica de calidad; significa la construcción constante de nuevos conocimientos que

puedan estar al servicio de los demás. Es ofrecer al mismo tiempo, la mediación pedagógica idónea para el desarrollo de habilidades y de la misma forma la consolidación de competencias. Se pretende de manera general, contribuir con el desarrollo del país mediante las herramientas necesarias para lograr un ser integral en lo bio-psico social que pueda trascender mediante sus propios esfuerzos y méritos para apoyar a la familia y la sociedad en su conjunto.

La entidad educativa se ha trazado como misión, ofrecer una educación de calidad que pueda garantizar la formación integral de su población escolar donde exista por parte de los educandos una clara orientación vocacional que les permita establecer objetivos claros y realizables orientados a la meta que representa la estructuración de un pertinente proyecto de vida. En ese sentido, el colegio busca profundizar en las dimensiones humanas, cristianas y sociales en armonía con la sociedad que se tiene, pensando en los ajustes para lograr el país que se quiere a futuro. En cuanto a la visión, es lograr en la próxima década el reconocimiento como un de los mejores colegios oficiales de la ciudad, una institución que pueda aportar un retorno de la tasa social a través del humanismo cristiano donde el estudiante pueda ser formado con espíritu científico e investigativo consciente de la realidad global sin perder de vista las necesidades locales.

Figura 1. Ubicación geográfica: Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero



Nota: Google maps (2024)

Informantes clave

Son todas aquellas personas que forman parte del contexto estudiado y que conocen sobre el fenómeno abordado, las cuales son seleccionadas de manera intencionada por la investigadora en este caso; en ese t3pico en particular Robledo (2002), sostiene que “los informantes clave est3n representados por sujetos que pueden aportar a la investigaci3n datos relevantes desde sus conocimientos, experiencias y empat3a, las cuales se convierten en fuentes primarias de informaci3n” (p.1). Para efectos de la presente investigaci3n, las personas escogidas para fungir como informantes est3 caracterizada por 3 estudiantes del grado 9° y 3 docentes especialistas en el 3rea de Lengua Castellana.

Estos sujetos fueron elegidos por la investigadora a partir de ciertos criterios de selecci3n vinculados al objeto de estudio; en el caso de los estudiantes, por pertenecer todos al mismo colegio, nivel b3sico de secundaria y cursar el grado 9° (all3 son tres secciones, dos de ellas con 40 estudiantes cada una y la tercera con 41 educandos), para un total de 121 estudiantes; que es precisamente donde se viene evidenciando el cuadro de debilidades. Respecto a los docentes informantes, por ser profesores en secundaria, espec3ficamente atender el grado noveno y ser todos ellos especialistas en el 3rea de Lengua Castellana. Se les asign3 un c3digo a cada uno de los informantes, en el caso de los estudiantes (IEPJCCQE11, IEPJCCQE12, IEPJCCQE13), respecto a los docentes (IEPJCCQDI1, IEPJCCQDI2, IEPJCCQDI3), sumando seis sujetos de estudio.

Estas personas, representan dentro del proceso la fuente viva de informaci3n pues conoce, viven y sienten la realidad del fen3meno y adem3s cuentan con los criterios asumidos por la investigadora. Desde esta percepci3n Mart3nez, (2011), considera que los informantes responden a “caracter3sticas importantes para integrar el grupo de personas que se convierten en fuente confiable de informaci3n, ya que ellos conocen de primera mano la realidad y esto los lleva a identificar elementos que no pueden ser observables por el investigador” (p.47). Lo cual representa para la investigadora de la presente investigaci3n, una enorme ventaja al escoger tanto a estudiantes como docentes que de alg3n modo interaccionan con el objeto de estudio y

desde la propia experiencia exteriorizan su sentir, opiniones que son interpretadas posteriormente por la investigadora.

Tabla 2. Estudiantes informantes

Institución Educativa	Grado	Edad	Sexo	Código
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	15	M	IEPJCCQE1
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	14	H	IEPJCCQE2
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	15	M	IEPJCCQE3

Nota: elaboración propia (2024)

Tabla 3. Docentes informantes

Institución Educativa	Especialidad	Edad	Sexo	Experiencia	Código
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	45	M	21	IEPJCCQDI1
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	39	M	19	IEPJCCQDI2
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	37	H	14	IEPJCCQDI3

Nota: elaboración propia (2024)

Unidades de análisis o categorías previas

Todos aquellos elementos que representan una parte esencial dentro de una investigación cualitativa se convierten en un factor determinante para la investigadora quien debe asumir una postura interpretativa. De manera general, una unidad de análisis comprende aristas importantes que se desprenden del objeto de estudio que se traduce desde el inicio en el eje principal del proceso; tomando en cuenta, que dentro

de la presente tesis doctoral las categorías previas (unidades de análisis), están configuradas en: Gamificación, Lengua Castellana y Práctica Pedagógica; las cuales simbolizan el énfasis principal dentro de la investigación. En esa dirección metodológica Torres (2002) establece respecto a las categorías de análisis, que:

Dentro de toda investigación cualitativa existen unidades de análisis, se trata de categorías previas que constituyen una parte elemental donde el investigador logra desarrollar un proceso de análisis interpretativo sobre los hallazgos, una especie de identificación de temáticas destacables, características recurrentes que representan patrones que identifican al objeto y sujetos; esto constituye una forma expedita para reducir la información recogida (p.110).

A tal efecto, las unidades de análisis que parten del objeto de estudio desempeñan un papel relevante las cuales representan un apartado dentro de la estructura metodológica cuyo principal objetivo se contextualiza en los medios para alcanzar nuevas definiciones conceptuales (constructos teóricos), para una mayor y mejor comprensión de la realidad por medio de una función precisa orientada a describir con precisión el objeto de estudio.

Es preciso aclarar, que toda unidad de análisis debe contar con su propio fundamento teórico que admite delimitar el problema y además conlleva a un pertinente alcance de la investigación. Lo cual representa para la investigadora, la oportunidad para definir propiedades específicas en correspondencia con el objeto de estudio; es adoptar una especie de estrategia metodológica mediante las categorías de análisis las cuales no deben ser tan amplias, dentro de una investigación de esta naturaleza se recomienda máximo 5 unidades (categorías iniciales), destacando que al recoger la información y realizar el análisis e interpretación emergen nuevas unidades como resultado de la exteriorización de nuevas miradas a partir de experiencias y vivencias por parte de los sujetos informantes.

Conviene esclarecer, que dentro de las unidades de análisis pueden estar inmersas sub categorías; en el caso específico de la tesis, se busca ahondar desde una mirada fenomenológica a partir de los tres elementos transcendentales (Gamificación, Lengua Castellana y Práctica Pedagógica). Desde estos señalamientos, se espera con estas tres categorías que surgen nuevos elementos plasmados en los

indicadores que conducirán a enfoques emergentes para guiar de manera sistemática a la investigadora, quien requiere de una postura crítica reflexiva al momento de desarrollar la interpretación de los resultados.

Credibilidad y validez

Se trata de dos características elementales para lograr un óptimo nivel de rigurosidad científica, puesto que se relaciona con el instrumento que será utilizado a la hora de recoger la información el cual necesita ser valorado por parte de expertos y del mismo modo debe ser previamente aplicado mediante una prueba piloto desde una población similar a la seleccionada para el estudio. Desde esta idea metodológica Crespo, (2012), considera que la validez necesita estar asociada con “expertos que representan en ese espacio crucial de la investigación, una fuente viva de consulta donde se establecen criterios de valoración que son determinados desde el amplio conocimiento y experiencia como parte del prestigio que se requiere para validar” (p.47). Dentro de esta escogencia, la investigadora procederá a la consulta de diversos expertos (metodología y la temática estudiada), de los cuales seleccionaran los dos que considera más idóneos.

Serán ellos, quienes puedan evaluar el instrumento y su estructura orientados por indicadores previamente diseñados respecto a la redacción de las interrogantes; vinculación entre título, objetivos, unidades de análisis (categorías) y sub temas relevantes; pertinencia, importancia y vigencia en la temática central (objeto de estudio); claridad y coherencia en la conformación de las preguntas, para autores como Font (2012), “el experto que debe representar una disciplina científica en particular, debe contar con la capacidad de valorar y al mismo tiempo realizar aportes significativos al investigador mediante sus orientaciones” (p.11). En ese caso específico, la investigadora tiene la enorme responsabilidad de seleccionar dentro de la variedad de opciones a los validadores competentes que le concedan al instrumento un carácter de viabilidad y aplicabilidad.

A partir de esta concepción, la credibilidad busca que la investigadora en este caso logre conceder al instrumento un rigor metodológico mediante pruebas pilotos

reales donde se escojan informantes designados dentro de una entidad educativa con características similares; tomando en cuenta a estudiantes del mismo nivel básico secundario para observar el comportamiento, reacción e intereses por participar mediante las entrevistas y conocer sobre la rigurosidad del instrumento; una forma de valorar mediante repeticiones si efectivamente la entrevista (semi estructurada), tiene la aceptación no solo de parte de los educandos, también considerar la reacción de los docentes seleccionados para estas pruebas previas, al respecto Lincoln & Guba, (1985), consideran relevante destacar.

La credibilidad representa criterios que pueden ser alcanzados por el investigador para confirmar si los mecanismos para la recolección de la información están debidamente orientados que garanticen hallazgos en coherencia con las categorías y objetivos planteados. La experiencia de los evaluadores juega un papel importante, pues según la revisión y valoración asignada al instrumento será su credibilidad, que admite dar paso a una valiosa escogencia de información y su respectivo análisis interpretativo (p.165).

Una vez valorado el instrumento, se procederá a desarrollar un proceso enmarcado en la credibilidad desde pruebas y ensayos pilotos mediante la selección de sujetos (estudiantes y docentes), que compartan de algún modo características análogas sobre el objeto de estudio y sus aristas. Como parte de esta configuración sobre la validez Martínez, (2004), la credibilidad “concede amplia seguridad desde la programación y aplicación de otras pruebas, allí el investigador puede valorar los resultados previos e intentar visualizar la importancia desde otros hallazgos, de ser necesario tomar los correctivos pertinentes” (p.117). Pues, se requiere de una imagen clara del alcance del guion de preguntas mediante el instrumento diseñado.

Metódicamente, se pretende llevar adelante una prueba piloto dentro de una institución educativa en la misma comuna que permita asociar características similares tanto en el contexto educativo como social, para valorar la aceptación que conduce a la reacción sobre el fenómeno; es preciso, que la población estudiantil asumida sea de básica secundaria, que admita verificar criterios específicos manejados por los jóvenes en relación al fenómeno estudiado.

Técnica e Instrumentos de Recolección de la Información

Cabe destacar, que tanto las técnicas como los instrumentos representan el paso trascendental para el diseño del mecanismo por medio del cual se desarrollará la recolección de la información desde el abordaje de cada uno de los sujetos informantes. Desde esta visual metodológica Ruiz (2008) “Los procedimientos y técnicas a utilizar en una investigación naturalista obedecen al estudio de problemas y las circunstancias que lo ameriten” (p.22). Lo cual indica, la manera de combinar características que son consideradas por la investigadora como relevantes y luego son tomadas en cuenta para conceder nivel de rigurosidad al estudio.

Por tanto, las técnicas dentro de la investigación cualitativa son consideradas un recurso de amplio valor científico que de acuerdo a la percepción de la investigadora permitirá conseguir datos relevantes los cuales no son manifestados por el informante de manera verbal, pero que se manifiestan desde el comportamiento humano o la expresión de emociones; lo que conduce al complemento de aspectos descriptivos respecto al objeto de estudio, de ahí que la observación figura como una de las técnicas vinculadas a este proceso. Sobre el particular Campos, Covarrubias & Lule (2012), contemplan que la observación responde.

Se manifiesta en la persona como una actividad de rutina, que permite observar situaciones, realidades y definir las con distintos matices según la intención de lo observado. Influye en ese caso el interés del investigador pues la observación por sí sola representa formas diversas para analizar la realidad y conceder una interpretación sobre características particulares. Una manera lógica de ver y sistematizar ideas que pueden ser verificables, a partir de lo que se desea indagar y conocer, le puede dar sentido a un fenómeno determinado del cual surge una descripción desde el análisis y la interpretación (p.49).

En ese orden de ideas, la investigadora debe poner en práctica habilidades y destrezas que la conduzcan a determinar detalles puntuales recabar elementos informativos que puedan ser interpretados de forma posterior. Confluyen dos elementos fundamentales, por un lado, la acción de la investigadora centrada en la observación y el registro de datos destacables durante el trabajo (diario de campo); una herramienta a través de la cual se puede registrar la información a partir de la observación; en opinión de Goode y Hatt (1975), se considera el diario de campo como.

El diario de campo es considerado como una herramienta que permite registrar diversa información procesal, una forma de llevar un cuaderno de notas por parte del investigador quien necesita en todo momento registrar a partir de lo observado y considerado. Se busca organizar la información de manera metódica para una mejor interpretación de las diversas realidades que concurren dentro de un proceso investigativo

(p.309).

Una manera de registrar diversos eventos considerados por la investigadora como información valiosa para el complemento del análisis descriptivo sobre los hallazgos que requieren ser interpretados. De cualquier forma, el diario de notas sigue representando una fortaleza, puesto que le admite a la investigadora registrar elementos resaltantes que son observados durante todo el proceso; datos que por sencillos que parezcan resultan trascendentales al unificar la información y dar paso al resurgir de nuevas categorías.

Por otra parte, se encuentra el instrumento que actúa como una herramienta para recoger datos cualitativos a partir de la manifestación del sentir de los informantes desde cada concepción y experiencias vinculadas con el fenómeno. Para efectos de este proceso de recolección de información se tiene previsto la estructuración de la entrevista semi estructurada por medio de un guión de preguntas para ser adaptadas a la realidad del contexto educativo; en perspectiva de Hernández Sampieri, (2018) “la entrevista semi estructurada se fundamenta en una guía de interrogantes donde existe la posibilidad de incorporar nuevos elementos desde la mirada de los entrevistados; de allí surgen definiciones conceptuales conjuntamente con otras categorías” (p.16). En correspondencia con lo planteado por el autor, la entrevista semi estructurada conlleva a un espacio de interacción (investigadora-informantes), que conduce a la recogida de información.

Al considerar otras de las opiniones expresadas por Folgueiras (2016), la entrevista semi estructurada representa un “instrumento que consiente recoger información necesaria para el buen desarrollo del proceso investigativo, una manera práctica para que el entrevistador dirija el proceso de recolección de datos ante la previa estructuración de las preguntas ajustadas al objeto de estudio” (p.63). Desde

esta configuración, la investigadora procura desarrollar el guión de entrevista tomando en cuenta cada una de las categorías iniciales (Gamificación, Lengua Castellana, Práctica Pedagógica), así mismo, vincular las subcategorías pertinentes. Se considera en ese caso, desarrollar 12 preguntas (4 por cada categoría), donde exista coherencia y pertinencia con los objetivos trazados que a su vez guarda relación con el título donde figura el objeto de estudio.

Sobre la entrevista semi estructurada Denzin y Lincoln (2012) reflexionan: “Un medio para recoger información suficiente sobre el objeto de estudio, allí el investigador desarrolla un papel fundamental pues es quien debe orientar las entrevistas a partir de un guion debidamente estructurado con sentido de pertinencia sobre el tema estudiado” (p.643). Dentro de lo previsto por la investigadora, es procurar la mayor cantidad de información orientando debidamente cada una de las interrogantes donde el sujeto informante sienta la suficiente confianza la cual pueda ser traducida en libertad para expresar y exteriorizar el sentir desde cada experiencia.

En correspondencia con este modelo de entrevista Ruiz (1999) manifiesta: “La entrevista semi estructurada permite que el investigador desarrolle un guión donde se indique la viabilidad para conseguir información necesaria, donde puedan los informantes sentir familiaridad y autonomía para responder; por tanto, la preguntas deben estar ajustadas al tema y su importancia” (p.33). Una herramienta indispensable en esta fase de trabajo de campo y analítica, donde la investigadora en particular necesita ser flexible, quien además necesita promover un clima de confianza representado en la participación y la buena disposición de los estudiantes del grado 8° para aportar datos y opiniones de amplio valor investigativo;

Para cerrar este apartado, es preciso subrayar lo establecido por Hernández, Fernández y Baptista (2014), “el instrumento de recolección de datos en la investigación cualitativa por excelencia es el propio investigador” (p. 397). Por ser quien conoce detalles destacables sobre la realidad a partir de lo representado en el planteamiento del problema, quien además lleva tiempo observando y registrando

detalles que, en suma, representan aportes significativos al momento de interpretar los hallazgos que puedan resultar del proceso.

Técnicas de análisis y procedimientos para la recolección y el tratamiento de la Información

Dichas técnicas que son utilizadas a la hora de procesar la información, representan diversas opciones donde converge un conjunto de elementos que permiten confrontar, contrastar, codificar triangular los elementos recopilados que se configuran en los nuevos hallazgos. Una forma hábil que posee el investigador para hacer del tratamiento de los datos un proceso eficaz con la firme intención de analizar e interpretar lo expresado en cada pregunta por lo informantes. No se trata de manipular la información recopilada; es una forma idónea para ir más allá de lo conocido a través de cada entrevista y lograr con ello, tomar decisiones procesables más precisas sin perder de vista la subjetividad que caracteriza la investigación cualitativa con mirada fenomenológica.

Constituye el espacio donde la investigadora podrá tendrá la oportunidad de comparar situaciones puntuales desde diversos puntos de vista sobre un mismo objeto de estudio; se busca con ello, compilar la información para confrontar percepciones, contrastar realidades que puedan conducir a la triangulación bajo la intervención de la información propiamente recopilada, los objetivos planteados juntamente con el fundamento teórico asumido. Es preciso mantener pasos secuenciales, para intervenir sobre las nuevas unidades de análisis que emergen desde lo establecido en las categorías iniciales (Gamificación, Lengua Castellana, Práctica Pedagógica); dentro de este escenario los autores Lincoln y Guba (1985), reflexionan “Se busca que las unidades temáticas que emergen estén asociadas al objeto de estudio y los sub temas que del mismo se desprenden, con aportes significativos en información (p. 60).

Para ello, es preciso recalcar que una vez agrupada la información por cada sujeto informante (estudiantes y docentes), se procederá a codificar y caracterizar elementos destacables que conduzcan a nuevas interpretaciones. Conduce a una revisión detallada donde se destaca cada detalle, sea en coincidencia entre opiniones

de distintos informantes, o en contrastación entre cada punto de vista; para abrir el espacio idóneo en cuanto al análisis e interpretación de los hallazgos que pueda orientar posteriormente la teorización.

Al relacionar esta valoración resulta importante lo expresado por Manen (2003), “una vez culminada las entrevistas, no basta solo con transcribir los datos conseguidos, demanda de una codificación y triangulación, pues los datos no hablan por sí solos” (p.183). De allí, la importancia de contrastar los elementos recogidos en cada opinión donde la investigadora pueda determinar convergencias y divergencias en cada respuesta. Estas unidades de análisis requieren ser leídas en varias oportunidades para realizar el tratamiento correspondiente que pueda conllevar a las respuestas de cada uno de los objetivos trazados.

Enfatizando, puntos de encuentro y diferencias entre los sujetos informantes las cuales emergen de forma espontánea y natural sin la intervención ni la incidencia de la investigadora en este caso, en función de la temática Coffey y Atkinson (2003), asumen “el manejo de datos conlleva a agrupar, codificar y otras formas de conducir la información al momento de transcribir entrevistas, vincular notas de campo o reseñar cualquier elemento considerado destacable para la investigación” (p.140). Se busca con ello, registrar cada opinión de los estudiantes y docentes por sencilla que parezca, pues cada una de las partes necesita ser tomada en cuenta como parte de la amplitud en la investigación cualitativa.

Al momento de confrontar diversos puntos de vista, se produce un cruce de la información desde donde emergen nuevas unidades de análisis (categorías y subcategorías), las cuales conducentes a una mejor interpretación de los hallazgos. Se pretende dentro de las técnicas para el tratamiento de la información; puntualizar elementos importantes sobre la codificación abierta con el propósito de descubrir ideas y conceptos; del mismo modo, se debe abordar la codificación axial para exteriorizar nuevas unidades de análisis; al respecto Castro (2010), sostiene que “la codificación axial donde se descubren nexos entre conceptos se puede agrupar información indispensable que emerge de la experiencia vivencia de los informantes” (p.118). Se

espera desde la intervención de los estudiantes del grado 9° y los docentes especialistas en el área de Lengua Castellana, la recopilación de información con nivel de rigurosidad para concretar una pertinente categorización.

Como parte del trabajo de la organización y el procedimiento para el tratamiento de la información, se encuentra la categorización que, desde la postura de Romero (2005), representa “un paso imprescindible para identificar las regularidades de apartados significativos dentro de cada texto transcrito, concurrencias sobre ideas que conllevan a patrones sobre las versiones de los sujetos abordados” (p.11). Por medio de esta acción, se proyecta el registro de ordenadores o patrones epistemológicos para desarrollar espacios de concurrencias y diferencias entre cada opinión a partir de las interrogantes desarrolladas en el guión de entrevista semiestructurada, con ello lograr una contrastación de realidades.

Se busca con esta modalidad, confrontar eventos de coincidencia y diferencias en cada respuesta sobre el mismo objeto de estudio, una forma de relacionar experiencias y conocimiento exteriorizados por los estudiantes y docentes informantes. Resaltando el proceso de triangulación, en complemento de la contrastación donde Ríos (2020), define: “En la investigación cualitativa la triangulación conduce a cruzar información y contrastar fundamentos teóricos que admite del mismo modo construir colectivamente otras perspectivas” (p.607). Conviene distinguir, dentro de este proceso de triangulación que lleva consigo la contrastación requiere de la implicación de los objetivos, las bases teóricas que respaldan el objeto de estudio al igual que la información recopilada.

Dentro del mismo tejido metodológico Cisterna (2005), refleja: “Se busca el cruce dialéctico de toda la información encontrada, aglutinar y contrastar al mismo tiempo los datos, cuyos procesos puedan conducir a nuevos constructos teóricos” (p.68). En conjunto, los elementos mencionados dentro de la estructura metodológica le permitirán a la investigadora aplicar los instrumentos, recoger la información, analizar e interpretar datos. Este manejo y tratamiento sobre la información, permite su realización de manera automatizada o manual de acuerdo a las circunstancias;

consciente la investigadora sobre la necesidad de orientar la teorización en correspondencia con las exigencias y el nivel desarrollado en la tesis doctoral.

Camino a la teorización, se relaciona la opinión de Ricoeur (1969), asumiendo que, “en esta sección se vinculan todos los medios disponibles para lograr la síntesis, la cual representa una postura particular del investigador como parte final de la investigación, se busca integrar como un todo el resultado del proceso de forma lógica” (p.127). Es mantener la coherencia entre el planteamiento del problema que define el fenómeno y su contexto, objetivos planteados, el presupuesto epistemológico que implica las bases teóricas y conceptuales, fundamento metodológico, hallazgos encontrados que da paso mediante la contratación, codificación y triangulación a nuevas miradas teóricas por parte de la investigadora para Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

CAPITULO IV

COMPILACIÓN DE LOS HALLAZGOS

La compilación de los hallazgos sobre el objetivo planteado es un acoplamiento teórico que se enmarca en definir acciones centradas en lo indicado que es: Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Razón por la cual se estructura el presente apartado haciendo énfasis en tres partes a saber: un acercamiento a la realidad del contexto, acompañado del análisis de la información y se finaliza con lo que es la contrastación teórica que consiste en una reflexión entre los encontrado en los referentes teóricos, los planteado por los informantes claves (estudiantes y docentes y lo que conoce la investigadora.

Acercamiento a la realidad del contexto:

En relación al acercamiento a la realidad del contexto se debe indicar que la investigación se realizó en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Donde se seleccionaron dos grupos de informantes claves el de estudiantes definido con el código E-00-01 y el de los docentes que en este caso se marcó con el código D-00-02; es significativo señalar que la institución se caracteriza por ser una formadora de niños, niñas y jóvenes en edad escolar resguardando los principios de formación académica y promoviendo cambios hacia una mirada progresista y de desarrollo impulsando a la comunidad donde se encuentra ubicada a que se logre una buena convivencia y se alcance una formación acorde a las necesidades de la población.

De hecho, la institución educativa ha tomado un espacio que le permite convertirse en el motor del progreso social; pues se logra evidenciar que se están formando hombres y mujeres de bien para impulsar el progreso; desarrollo y bienestar social y desde esa percepción se consolidan acciones que van a repercutir en la formación académica de los estudiantes; ahora bien, lo descrito es una realidad que genera inquietudes por contribuir a esa formación académica y es así que se asume la

gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; con la intención de lograr formar estudiantes capaces de entender y comprender la realidad que se vive y de esa manera afianzar los procesos de enseñanza que garanticen una educación hacia la excelencia.

Análisis de la Información:

El análisis de la información consiste en mostrar lo aportado por cada grupo de informantes que conlleva a establecer las bases de los constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; razón por la cual se plantean dos grupos los cuales se encuentran especificados por estudiantes definido con el código E-00-01 y el de los docentes que en este caso se marcó con el código D-00-02; aspectos que se presentan en los párrafos subsiguientes, teniendo en cuenta que desde la posición de los informantes claves es de donde emerge los constructos teóricos.

En relación al presente apartado se debe indicar que se trabajó con tres estudiantes; los cuales se codificaron con la siguiente identificación IEPJCCQE1... y de igual manera es pertinente señalar que se trabaja con tres estudiantes a los cuales se les adjudicó el presente código. No obstante, es significativo hacer mención que los informantes claves cumplieron con todos los requisitos; incluyendo lo que es el consentimiento informado; por tanto, se busca canalizar acciones en función de lo que se busca en la investigación. De hecho, se deja ver lo planteado, donde se describe cada uno de los apartados en la siguiente tabla:

Tabla 4. Informantes claves: grupo estudiantes

Institución Educativa	Grado	Edad	Sexo	Código
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	15	M	IEPJCCQE1
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	14	H	IEPJCCQE2

Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	9°	15	M	IEPJCCQEI3
--	----	----	---	------------

Nota: Elaboración Propia.

Tabla 5. Informantes claves: grupo docentes

Institución Educativa	Especialidad	Edad	Sexo	Experiencia	Código
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	49	M	27	IEPJCCQDI1
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	36	M	16	IEPJCCQDI2
Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero	Lengua Castellana	29	M	9	IEPJCCQDI3

Nota: Elaboración Propia.

Así mismo, vale mencionar que se plantea lo que es la tabla de las categorías y subcategorías con la numeración de los ítems respectivos, tal cual se muestra a continuación:

Tabla 6. Sistema de Categorización sobre la gamificación

Categoría	Subcategoría	Código	Ítems
Gamificación	. Enfoque educativo	. Lúdica y recreación	1
	. Estrategia innovadora	. Motivación e interés	2
	. Herramienta	. Vincular la TIC	3
	. Pensamiento creativo	Libertad, autonomía y acción	4

Nota: Elaboración Propia.

Conocida la categoría y las subcategorías se muestra lo concerniente a los códigos de donde emergen cada una de las preguntas; es así que se deja ver cómo se van analizando en función a lo previsto; de esta se va tratando en primer lugar los estudiantes y luego los docentes, tal cual se muestra en la siguiente descripción:

Categoría: Gamificación

En la actualidad diversos términos han crecido de manera rápida y eficaz en función de mejorar diferentes ámbitos en la sociedad actual, uno de esos ámbitos es el educativo cuyo propósito es generar diversos aprendizajes significativos. En función a ello es preciso destacar la gamificación, el cual hace referencia a la implementación de componentes de diseños de juegos, con el objetivo de incentivar y potenciar la implicación de las personas, obteniendo así una mejora en el aprendizaje a través de diferentes estrategias motivadoras lo que facilita a los estudiantes la adaptación de su enfoque y la mejora constante.

El concepto de gamificación no es reciente. Desde hace décadas, se ha investigado la posibilidad de incluir componentes lúdicos en diferentes actividades. No obstante, fue en el periodo actual cuando empezó a obtener atención a nivel mundial. El surgimiento de plataformas digitales y el incremento en la interactividad en el espacio virtual han favorecido su crecimiento. La gamificación se fundamenta en el concepto de que los individuos son intrínsecamente competitivos y que la incorporación de retos, premios y reconocimiento puede incentivar a los individuos a lograr sus metas. Por ende, la gamificación ha revolucionado el modo en que se imparte y se adquiere conocimiento. Las clases convencionales con técnicas pedagógicas tradicionales han progresado para incorporar instrumentos interactivos que promueven la implicación activa de los alumnos. Desde esa percepción se toma en cuenta lo que es la subcategoría que se trabaja en función a los ítems desarrollados.

Subcategoría: Enfoque Educativo

En cuanto al enfoque educativo; es preciso señalar que se asume para cada uno de los grupos con preguntas diferenciadoras que se enmarca en el código Lúdica – Recreación; lo cual converge en un conjunto de elementos que se envuelve según el grupo de informantes con una pregunta; tal cual se muestra a continuación:

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Según su opinión, como facilita la gamificación, los aprendizajes en el área de Lengua Castellana?

Respuestas encontradas:

IEPJCCQE1:

Opino que con dinámicas organizadas se puede mejorar la expresión para el área de lengua Castellana por ejemplo con exposiciones dinámicas sobre un tema en específico y con el apoyo de materiales visuales para complementar esto ayudaría a mejorar la calidad de aprendizaje de cada persona en el área o en el tema propuesto también ayudaría con la integración y entretenimiento a la hora de aprender

IEPJCCQE2:

Estaríamos rodeados de un ambiente lúdico y participativo, donde podríamos aprender de esta área de manera diferente y divertida porque como adolescente a veces y es normal que nos parezca aburrido los mismo de siempre, pero es mucho lo que ayuda la gamificación en las aulas de clase para interesarnos un poco más en la clase.

IEPJCCQE3:

Para mí este proceso tiene muchas ventajas, iniciando porque estamos en un siglo donde la tecnología se ve muy presente y los estudiantes aliados a ella. De manera que si agregamos este tipo de técnica al área de lengua castellana. Y involucraríamos más a los estudiantes en los temas. Un ejemplo de ello serían los Juegos Online. Puede ser sobre el diálogo teatral donde los estudiantes

aprendan y disfruten del proceso. Donde puedan estar. Creando diálogos en equipo de manera online y divertida.

De acuerdo, a lo descrito se deja ver el interés de los estudiantes que conduce a que se muestre la incidencia de la gamificación en lo que es el aprendizaje de la lengua castellana; es significativo mencionar y los estudiantes están ganados, en lo que es la utilización de los juegos y mencionada respuesta se contrasta con la pregunta y respuesta realizada al grupo de informantes donde se logra definir lo siguiente:

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿Qué entiende por gamificación en la educación?

Respuestas encontradas:

IEPJCCQDI1:

La Gamificación en la educación la entiendo como una técnica de aprendizaje que utiliza la dinámica de los juegos en el ámbito educativo con el fin de convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y desafiante con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos por parte de los estudiantes, mejorar alguna habilidad, o también recompensar acciones concretas enfocadas a los logros de las temáticas en desarrollo, entre otros muchos objetivos.

IEPJCCQDI2:

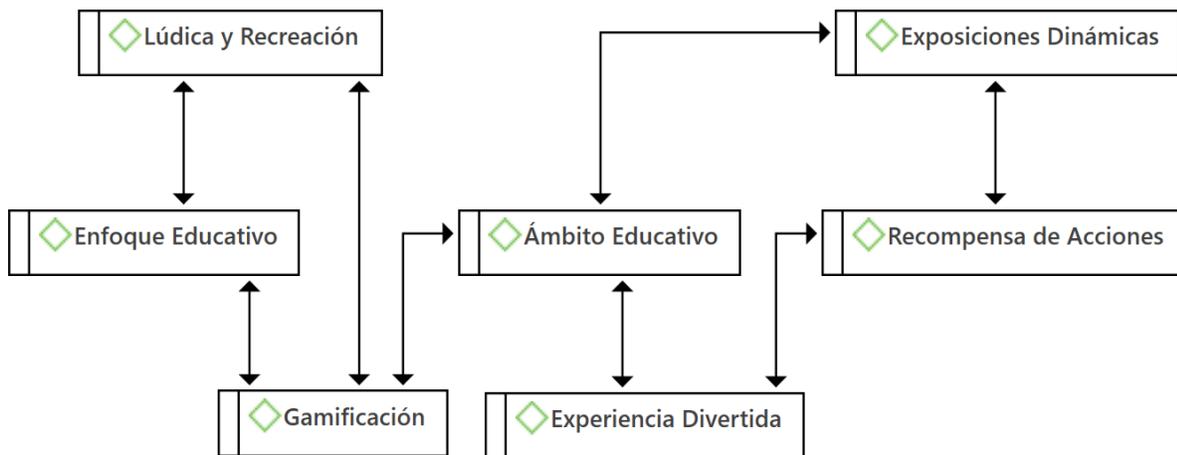
Desde mi perspectiva como docente puedo decir que la gamificación de la educación es una de las formas de implementar técnicas en el diseño de juegos en contextos educativos con el fin de motivar, involucrar y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, los cuales se ven favorecidos por esta estrategia ya que para los niños es más importante jugar que cualquier otra cosa y creo que los juegos con fines educativos resultan sumamente buenos, beneficiosos en el entorno escolar.

IEPJCCQDI3:

La gamificación es un término relativamente “nuevo”, tengo entendido que proviene de la palabra en inglés game y se trata precisamente de adoptar recursos y métodos de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que las generaciones de ahora se encuentran inmersas en la tecnología, especialmente en los video juegos, lo que hace el aprendizaje más divertido para ellos y puede contribuir al mejoramiento de los procesos académicos.

En relación a las respuestas dadas y al realizar el análisis de los micro-actos de habla que surgen de cada una de las respuestas encontradas, es así que se realiza una codificación abierta apoyada en el software ATLAS ti, con la intención de sacar el enraizamiento y la densidad de la respuesta; lo cual emerge de la cantidad de veces que aparece una expresión en el micro-acto de habla; lo cual converge en la siguiente figura:

Figura 2. Subcategoría: Enfoque Educativo



Nota: Elaboración Propia.

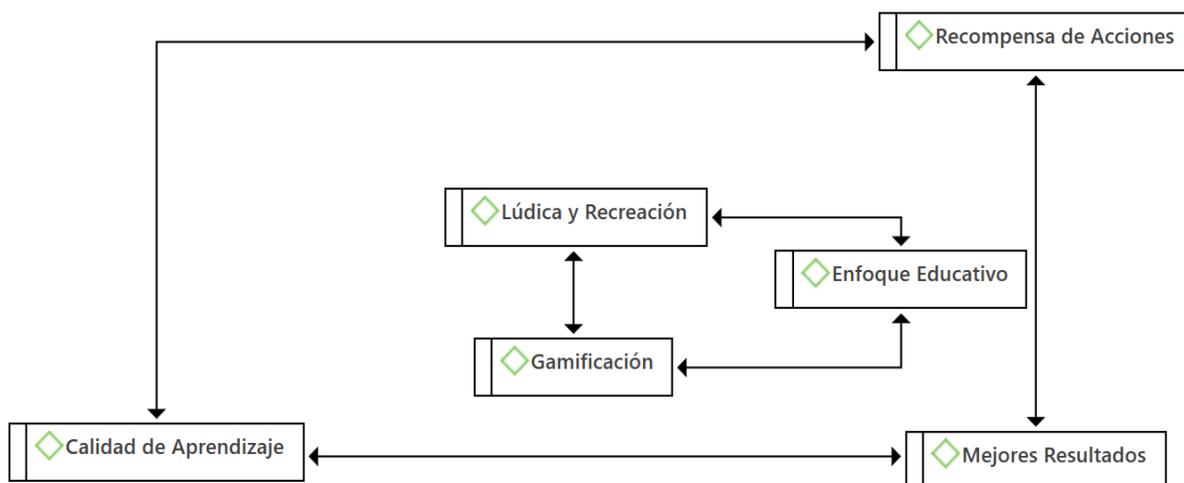
La gamificación responde a un enfoque educativo que converge en la recreación y la lúdica, lo cual recae en el ámbito educativo y este en la experiencia divertida que presenta exposiciones dinámicas y recompensas de acciones que van en función de llegar a entender que la gamificación es lo que permite definir acciones y prácticas que conllevan a que la acción pedagógica sea netamente diferente donde los docentes usen sus recursos y desde esa mirada es conveniente tener en cuenta que según se

logra apreciar en las respuestas encontradas tanto los estudiantes como los docentes muestran un acuerdo cuando señalar que la gamificación se centra en lo planteado por el IEPJCCQDI3 la cual recoge en gran medida lo que plantean ambos grupos de informantes y donde se puede hacer mención a lo siguiente:

La gamificación es un término relativamente “nuevo”, tengo entendido que proviene de la palabra en inglés game y se trata precisamente de adoptar recursos y métodos de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que las generaciones de ahora se encuentran inmersas en la tecnología, especialmente en los video juegos, lo que hace el aprendizaje más divertido para ellos y puede contribuir al mejoramiento de los procesos académicos.

Según se logra apreciar en la respuesta antes descrita deja que la gamificación adopta recursos y métodos algunos de ellos se desprenden de los videojuegos que definen acciones centradas en el proceso de enseñanza; de hecho, es significativo mencionar que dentro de la codificación se asumen los códigos emergentes que se muestran a continuación:

Figura 3. Enfoque Educativo - Subcategorías Emergentes



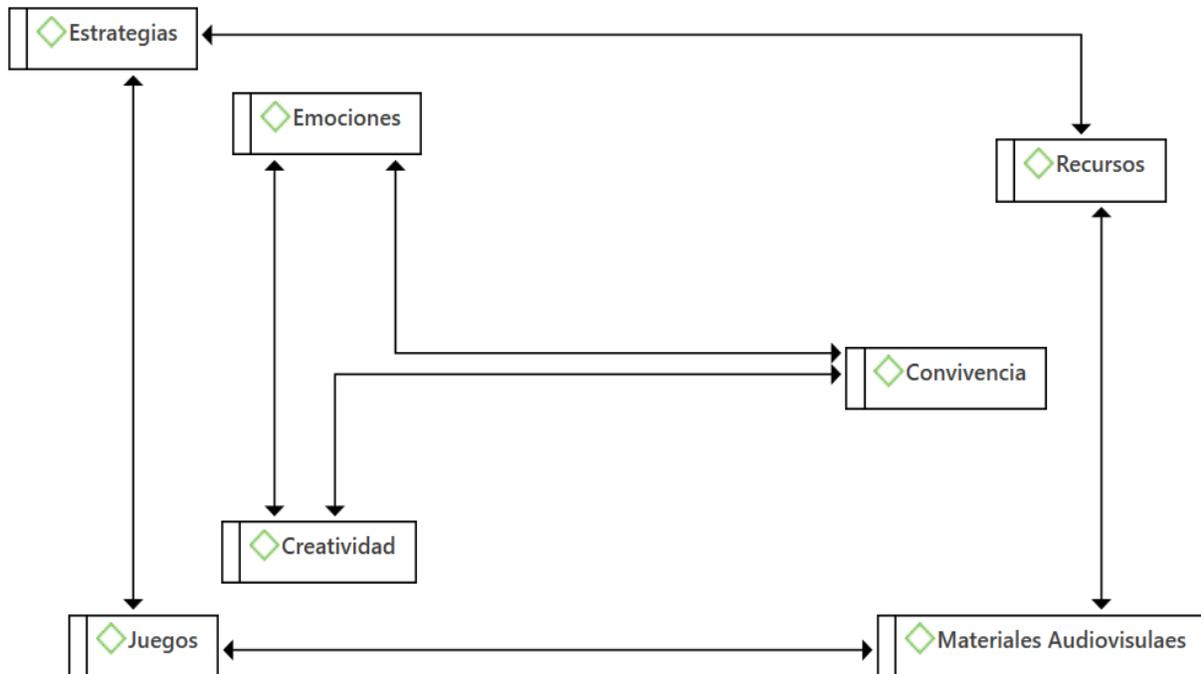
Nota: Elaboración Propia.

De acuerdo, a lo planteado en la figura deja visualizar que surgen como códigos emergentes lo que es la recompensa de acciones, los mejores resultados y la calidad educativa que define lo que es las bases de los constructos teóricos que se pretenden

alcanzar teniendo en cuenta que desde esa mirada es conveniente tener en consideración que la educación es un elemento esencial para el progreso de sociedades equitativas y justas. Durante la historia, han emergido varias metodologías educativas que intentan atender a las demandas fluctuantes de los alumnos y de la sociedad en general. Cada método proporciona una visión singular de cómo se debe instruir y adquirir conocimientos, representando valores, convicciones y contextos culturales particulares. Así, el enfoque educativo ha sido un asunto de suma importancia en el campo académico. Este término hace referencia a los procedimientos y tácticas empleadas para simplificar el proceso de aprendizaje y enseñanza en diferentes escenarios.

Hoy en día, la diversidad del enfoque educativo ha aumentado. La tecnología ha jugado un rol esencial en este procedimiento. Las aulas han empezado a incluir dispositivos tecnológicos como tabletas y pizarras inteligentes, facilitando así un aprendizaje más participativo. No obstante, la incorporación de la tecnología también genera interrogantes acerca de la brecha digital. No todos los alumnos disponen de los mismos recursos, lo que puede provocar disparidades en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, los métodos educativos son instrumentos esenciales que configuran la forma en que se imparte y se adquiere conocimiento. Desde el enfoque tradicional hasta el constructivista, humanista o centrado en habilidades, cada uno proporciona visiones valiosas acerca de cómo simplificar el proceso de aprendizaje.

Figura 4. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Enfoque Educativo



Nota: Elaboración Propia.

La lúdica y la recreación son componentes esenciales de la experiencia humana que trascienden a través del entretenimiento. Mediante la actividad lúdica y el juego, los individuos no solo se divierten, sino que también potencian sus capacidades sociales, cognitivas y emocionales. De esta manera, uno de los efectos más relevantes de la recreación y el ocio es su impacto en la salud mental y física. Proporcionando así, dentro del ámbito educativo un aprendizaje más significativo ya que mediante diferentes actividades se logra persuadir la atención total de cada uno de los estudiantes.

Subcategoría: Estrategia Innovadora.

La estrategia innovadora se acompaña del código motivación e interés y desde esa posición se asume lo que es la vinculación con las preguntas realizadas a cada uno de los grupos de informantes claves; teniendo presente que son la percepción de los estudiantes y a la percepción de los docentes; que a la final converge en los elementos procedimentales que se desprenden de la aplicación de la fenomenología. Por lo tanto, se realiza una revisión detallada de cada uno de los testimonios, teniendo

en cuenta que a la postre se unen mencionados aspectos con los planteados con los docentes; razón que converge en mostrar cada una de las respuestas encontradas. De hecho, estos elementos se dejan ver de acuerdo a los siguientes aspectos:

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Desde su punto de vista, por qué la gamificación aplicada en el aula de clase despierta el interés en usted?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

A mí me motiva muchísimo porque a mi punto yo que soy una persona muy interesada en temas de hablar en público, expresarme con exposiciones y hacerle ver a los demás que me gusta muchísimo todo eso me encantaría que hubiera y siguiera la gamificación en el aula de clase porque me motiva todos los días a dar lo mejor de mí en ello y a mejorar y reforzar mis habilidades en el área también me causa mucha emoción porque así hacemos algo diferente y a veces divertido para poder llevar un ambiente de paz y tranquilidad en el aula de clase

IEPJCCQE2:

Porque mientras aprendemos de una manera diferente estamos jugando y eso es genial. Es decir, aprendes cosas nuevas, te entretienes un poco y así de esta manera hacer de la clase un momento donde vamos a participar y reírnos, y sobre todo aprender.

IEPJCCQE3:

Porque no es lo mismo de siempre. Ya que siempre se han seguido las mismas estructuras, nunca algo innovador. Pero al observar el método de damnificación. Y que tiende a verse relacionado con lo que a mí me gusta hacer y con lo que debo aprender. Cambia mucho la perspectiva de la clase, ya no sería una obligación. Sino que sería un nuevo proceso.

Se logra apreciar que cada uno de los testimonios dados por los estudiantes se comparan con los dados por los docentes donde se logra ver puntos de encuentro y desencuentro que se refleja en las respuestas dadas, es así que se asume lo siguiente:

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿Cómo cree usted que la gamificación puede ser asumida como una estrategia innovadora?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

La gamificación debe ser asumida como una estrategia innovadora porque sirve para transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos educativos, además todo lo que implique juego, promueve un aprendizaje activo, estimula la sana competencia al interior del aula y el trabajo en equipo donde los estudiantes se motivan por el desafío y la recompensa. Igualmente, esta estrategia es apta para que las nuevas generaciones acostumbradas a los entornos digitales, participen con más ánimo en el proceso, haciendo que el aprendizaje sea más significativo para ellos.

IEPJCCQDI2:

Creo que puede ser asumida como innovadora porque permite trabajar varias aristas que permiten sacarlos del aburrimiento que dicen tener a toda hora. El primer aspecto que favorece es la motivación y el compromiso donde se invita o se motiva a cada uno de los chicos a que sean partícipes de la transformación de las actividades ordinarias en experiencias lúdicas y experiencias nuevas que enriquezcan y fortalezcan el aprendizaje de los temas trabajados. El otro elemento que puedo yo decir es que se da un aprendizaje activo, los estudiantes son los protagonistas dentro de su propio proceso obteniendo una experiencia propia y enriquecedora, por último, se personaliza la experiencia en el aprendizaje, eso quiere decir que cada chico puede avanzar a su propio ritmo lo que mejora la experiencia general y puede llevar a mejores resultados.

IEPJCCQDI3:

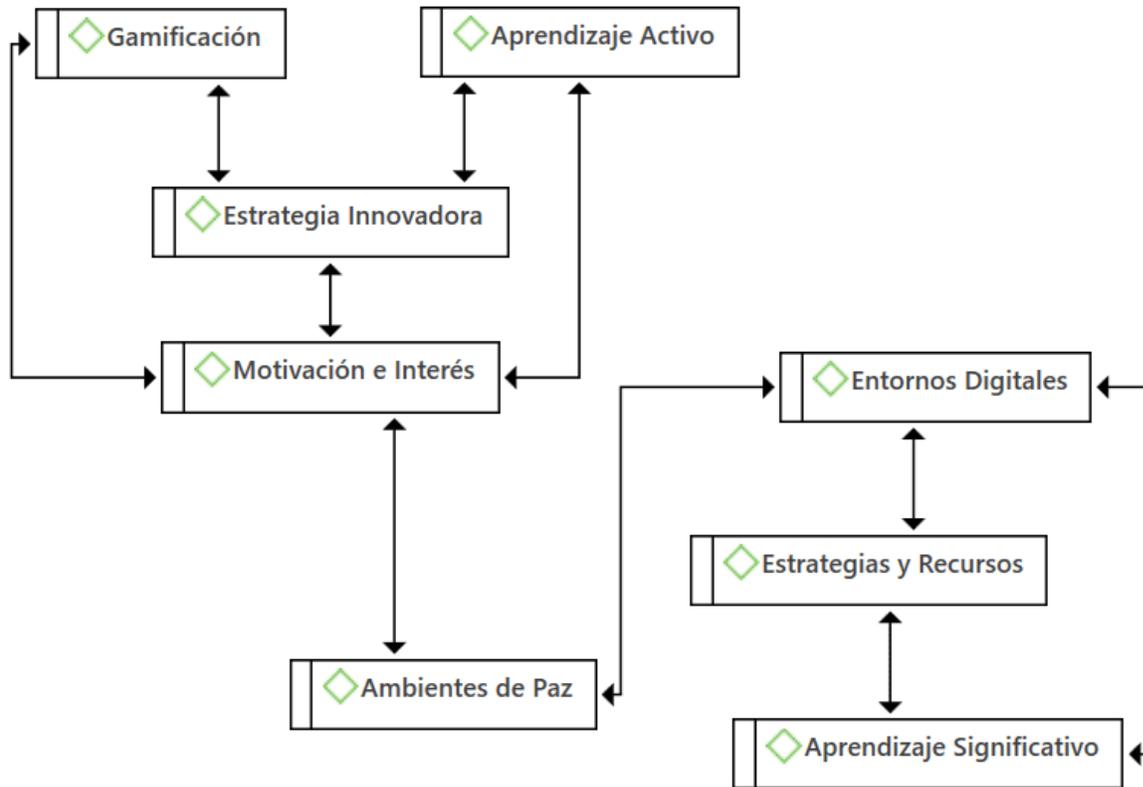
Yo pienso que es innovadora dependiendo de si se implementa de forma adecuada y existe disposición entre las partes, en este caso docente-estudiantes, para llevarla a cabo al interior de las aulas. En sí es algo innovador que elementos de los juegos se conviertan en un método de enseñanza-aprendizaje, pero desde hace muchos años los pedagogos como Freinet intentaron incluir el juego-trabajo como una estrategia pedagógica, solo que en ese momento no existían las herramientas que ahorita tenemos para desarrollarlo.

Se deja entrever en las respuestas encontradas que se establece un recorrido metodológico que permite acercarse al objeto de estudio; de hecho en este apartado se parte de la categoría gamificación, luego se presenta lo que es la subcategoría estrategia innovadora acompañada del código motivación e interés y dentro de cada uno de mencionados aspectos es significativo señalar que se logra constituir las bases de lo que es el camino ideal para generar acciones enmarcadas en la contrastación de la información encontrada teniendo en cuenta que los estudiantes y docentes vuelven a congeniar y encontrarse en la respuesta dada por el informante clave, IEPJCCQE12 que indica:

Porque mientras aprendemos de una manera diferente estamos jugando y eso es genial. Es decir, aprendes cosas nuevas, te entretienes un poco y así de esta manera hacer de la clase un momento donde vamos a participar y reírnos, y sobre todo aprender.

La respuesta de encuentro de los informantes claves da pie para revisar los discursos establecidos con el fin de acercarse al objeto de estudio; razón que deja ver la siguiente figura:

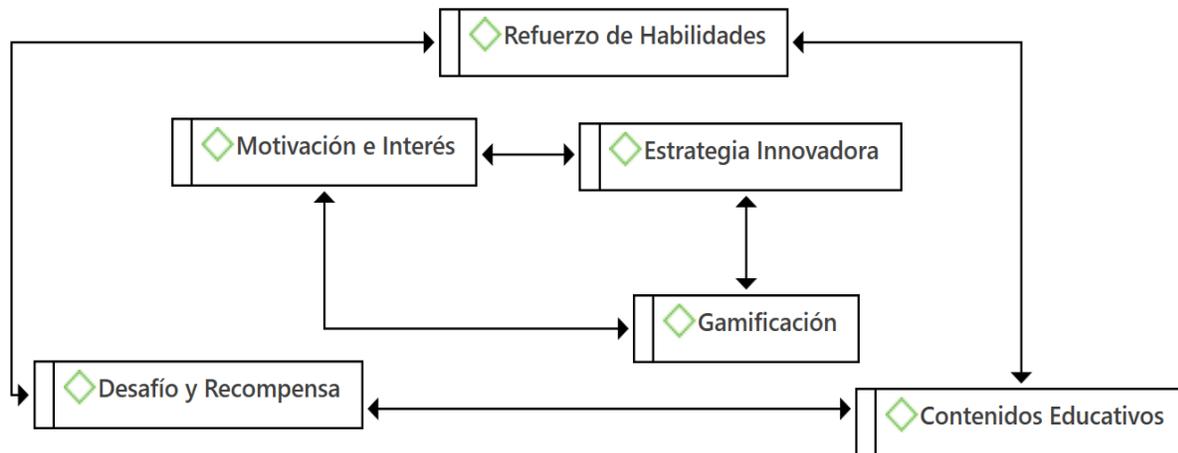
Figura 5. Subcategoría Estrategia Innovadora



Nota: Elaboración Propia.

Desde esa percepción se logra observar que la gamificación se encuentra vinculada con las estrategias innovadoras y a ello se une lo que corresponde a la motivación e interés; de hecho, allí se junta se junta los ambientes de paz que hacen énfasis en los entornos digitales y junto con eso están las estrategias y recursos que son base esencial para el aprendizaje significativo y desde esa posición es necesario asumir lo correspondiente a las categorías emergentes que se enmarcan en definir la estrategia innovadora centrada en lo que es algunos elementos base centrados en los que se logra evidenciar en la siguiente figura:

Figura 6. Estrategia Innovadora - Subcategorías Emergentes

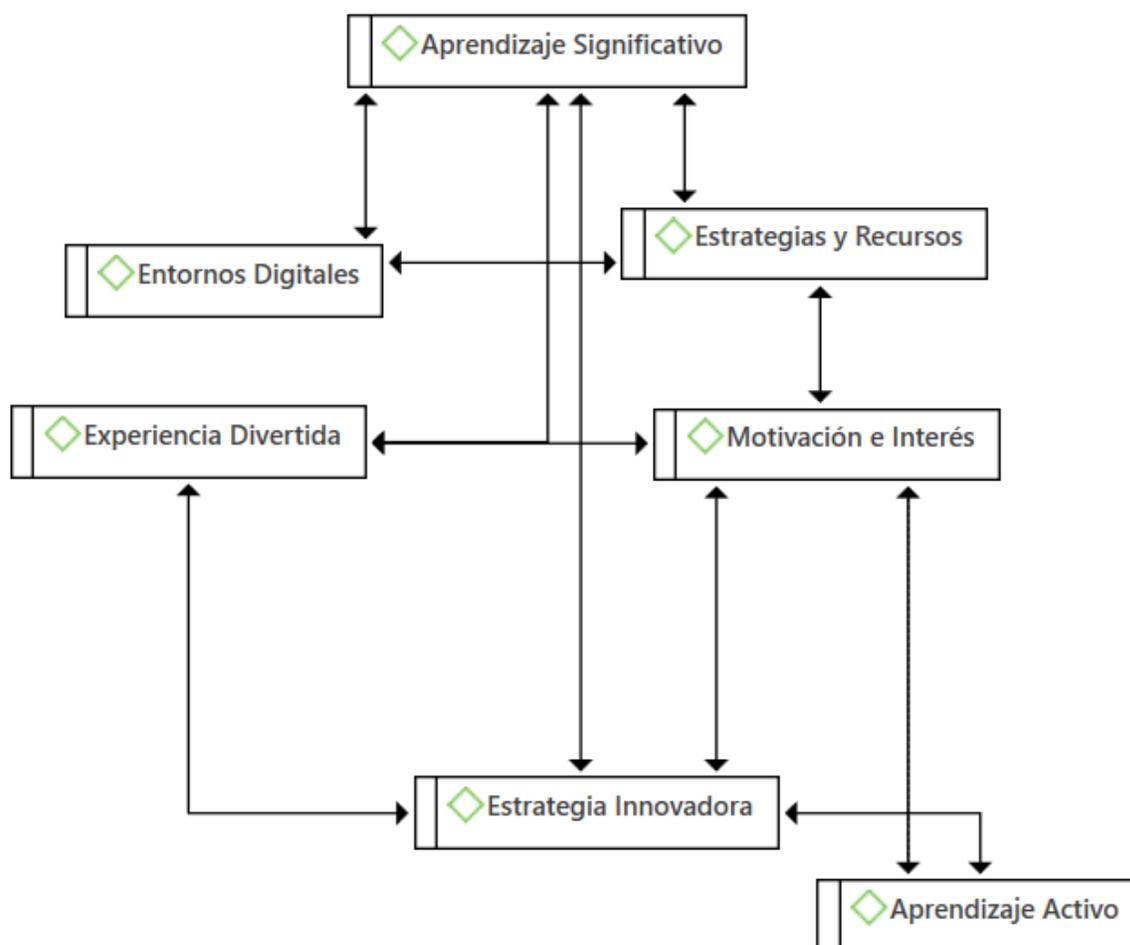


Nota: Elaboración Propia.

La gamificación apunta sobre lo que es las estrategias innovadoras y desde esa posición se plantea lo concerniente a la motivación donde se dejan ver como subcategorías emergentes que se enfocan en el refuerzo de habilidades, acompañado de los desafíos y los contenidos educativos que son los que ayudan a generar acciones en función a la necesidad de ajustarse a un mundo que cambia continuamente. Las estrategias innovadoras en la educación no solo aspiran a elevar el nivel de aprendizaje, sino también preparar a los alumnos para afrontar los retos del siglo XXI. Por lo cual es importante destacar que las estrategias innovadoras resultan fundamentales para cambiar la educación y preparar a los alumnos para un futuro incierto pero repleto de posibilidades. Cuando las instituciones educativas implementan estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida, la gamificación y el aprendizaje personalizado, pueden generar ambientes más inclusivos, motivadores y eficaces.

Como se logra evidenciar al realizar un análisis exhaustivo de lo que corresponde a canalizar acciones en relación a la reducción ideática y la reducción trascendental se logra ver la motivación y el interés por generar cambios en los procesos de enseñanza en busca de mejoras en el rendimiento académico. Es evidente señalar que desde esa mirada se parte a la revisión de los códigos que vienen a conformar lo concerniente a la reducción de la información.

Figura 7. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Estrategias Innovadora



Nota: Elaboración Propia.

Las estrategias innovadoras convergen en el interés y la motivación son dos elementos clave que inciden en el proceso de aprendizaje. En el ámbito educativo, comprender la interacción de estos componentes puede definir la diferencia entre un alumno que se involucra de manera activa en su formación y otro que se mantiene pasivo e indiferente. Así mismo, la motivación y el interés son componentes fundamentales para promover un aprendizaje eficaz y relevante. Al entender la interacción de estos elementos, los docentes pueden aplicar metodologías que promuevan un entorno educativo dinámico y atractivo. Por lo cual se busca persuadir la atención del estudiante para que así se logre un aprendizaje eficaz.

Subcategoría: Herramienta

Las herramientas de enseñanza, que van desde recursos digitales hasta técnicas innovadoras, resultan esenciales para potenciar la enseñanza y el aprendizaje. Por lo cual herramientas educativas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también empodera a los estudiantes para convertirse en aprendices autónomos y críticos, capaces de enfrentar los retos del futuro con confianza e innovación. Desde esa perspectiva se deja ver lo concerniente a la vinculación con las TIC; donde se logró ver lo concerniente con las preguntas y respuestas dadas por los informantes claves.

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿A su juicio, que hace indispensable a las nuevas tecnologías para incorporar la gamificación en las clases de lengua Castellana?

Respuestas:

IEPJCCQE1

Es indispensable ya que mejora muchísimo la calidad de los juegos para hacer una gamificación perfecta la tecnología facilita muchísimo el proceso para cada juego que se proponga con la comodidad de la tecnología se podrían hasta hacer juegos cada día en cada aula de clase lo que pasa es que son pocos los recursos que muchas veces hay para hacer esto, pero si se quiere crear un ambiente de gamificación correcto y agradable es fundamental incluir a la tecnología en el caso porque en este tiempo cualquier cosa, juego o actividad es muy accesible y obtenible gracias a este gran recurso

IEPJCCQE2:

Hoy en día todo los podemos encontrar en Internet, una herramienta que facilita el trabajo de los estudiantes y docentes para su clase y en especial cuando hablamos de gamificación específicamente en el área de lengua castellana las nuevas tecnologías son indispensables, pues implementamos en el aprendizaje apoyo visual, que si tenemos una exposición y tenemos la oportunidad de

implementar esta herramienta hacerlo porque es increíble como facilita tanto en el saber hacer como en lo que estás tratando de explicar a los demás.

IEPJCCQEI3:

La tecnología, sin duda alguna, es indispensable en este método. Ya que ofrece muchos recursos accesibles que se podrían denominar también como herramientas de trabajo. En este caso, para los docentes. Pues sería una manera dinámica de desarrollar su clase. Pero para eso es necesario contar con los recursos tecnológicos que nos brindan. Unos dan a conocer. Pero en el colegio no hay esos recursos y a los profesores les toca traerlos si los quieren usar.

En cuanto, a las informaciones dadas por los estudiantes se deben tener en cuenta las respuestas manejadas por los docentes que según su rol dejan ver que se presenta lo concerniente a cada uno de los aspectos encontrados, tal cual se logra evidenciar en los planteamientos del grupo de docentes.

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿De qué forma se podría adoptar la gamificación en la institución donde no es posible vincular las TIC?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

Como docente puedo adoptar la gamificación en la institución donde no es posible vincular las tic a través del uso de diferentes estrategias y herramientas de juego, porque el gamificar no obliga estrictamente al uso de las tecnologías, es más, desde mi punto de vista es más significativo emplear juegos y recursos del entorno porque se fomenta la creatividad y esto permite el uso de actividades más flexibles, acorde a las necesidades de los estudiantes y del grado en que se aplique, haciendo uso de los recursos con que se cuente y que a su vez motive y comprometa a los estudiantes.

IEPJCCQDI2:

Cuando en una institución educativa no existen las tics, como es el caso de esta institución donde no hay conectividad ni equipos para cubrir las necesidades de la población estudiantil, pero el maestro puede optar por emplear este estilo de aprendizaje que es la gamificación claro que sí, por qué a través del juego, de la lúdica se puede generar estilos de aprendizaje de una forma más práctica y que el estudiante se motiva y también se interesa por en la temática que se aborda. Entonces no siempre Las TIC son las que la herramienta que el maestro debe depender cuando no las hay, toca solucionar y buscar otros estilos de aprendizaje para poder avanzar en los procesos académicos.

IEPJCCQDI3:

Es complejo, pero se requiere de imaginación y creatividad por parte del docente que implementa la estrategia y de los estudiantes que la perciben. He aprendido que los jóvenes al recibir siempre clases comunes se emocionan con cosas distintas, tan simples como llevar el portátil al salón, mostrar una ruleta en Word Wall y que alguien la gire, o simplemente hacer juegos de preguntas que tengan un tiempo para responder, ayudas o comodines y por supuesto un puntaje que les brinde un beneficio en el área que se lleva a cabo.

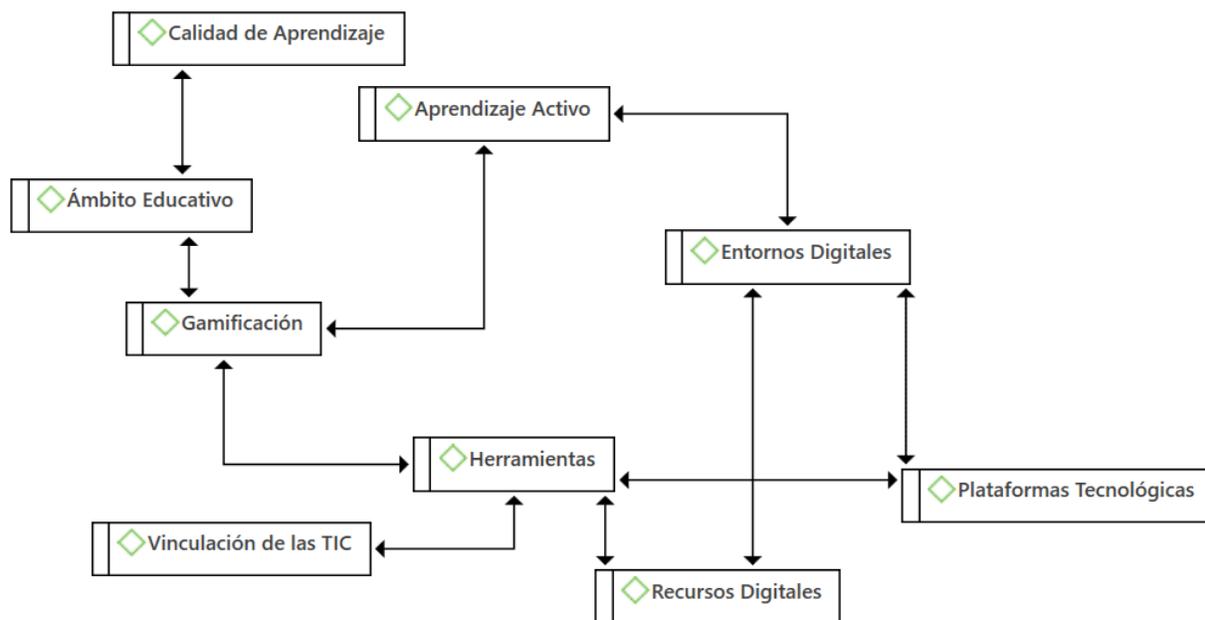
En cuanto lo encontrado se deja visualizar La educación moderna se enfrenta al reto de ajustarse a un ambiente en permanente cambio, en el que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un rol fundamental. Así pues, la relación entre las TIC y la gamificación constituye una oportunidad importante para modificar el ambiente educativo. Al combinar herramientas tecnológicas con tácticas recreativas, se pueden generar experiencias educativas más cautivadoras e inclusivas que estimulen tanto la motivación como la dedicación del alumno. Sin embargo, es esencial destacar que fusionar las TIC con la gamificación no solo potencia el desempeño escolar; también capacita a los alumnos para transformarse en maestros independientes y creativos, aptos para explorar un futuro repleto de oportunidades.

Desde esa postura es preciso asumir lo que es el encuentro de las preguntas en los dos grupos de informantes (estudiantes y docentes); vale mencionar que en la pregunta se hace énfasis en lo que es la implementación de las TIC; donde se toma en cuenta lo planteado por el informante clave IEPJCCQEI3 el cual indica que:

La tecnología, sin duda alguna, es indispensable en este método. Ya que ofrece muchos recursos accesibles que se podrían denominar también como herramientas de trabajo. En este caso, para los docentes. Pues sería una manera dinámica de desarrollar su clase. Pero para eso es necesario contar con los recursos tecnológicos que nos brindan. Unos dan a conocer. Pero en el colegio no hay esos recursos y a los profesores les toca traerlos si los quieren usar.

En efecto es importante mencionar que los informantes claves responde a un conjunto de acciones que se desprenden desde las aulas de clase y de esa manera se logra evidenciar la siguiente figura:

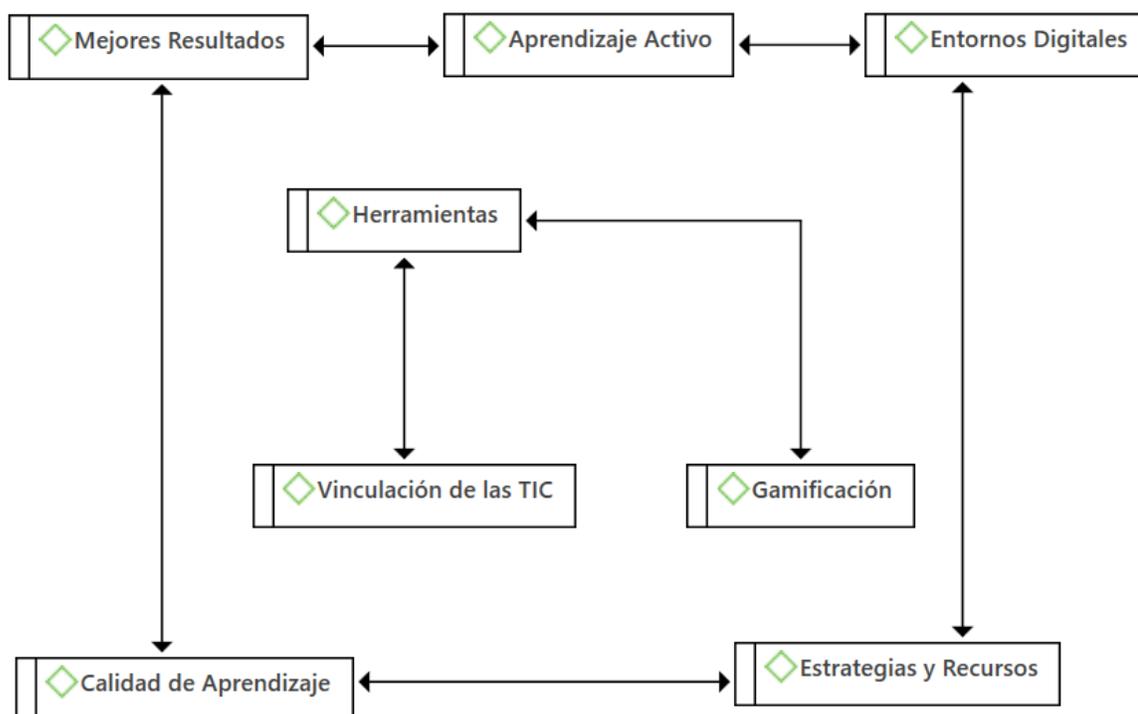
Figura 8. Subcategoría Herramientas – Vincular con las TIC



Nota: Elaboración Propia.

En la figura se deja ver un cumulo de elementos centrados en la vinculación con las TIC, desde esa mirada es conveniente tener presente las plataformas digitales apoyado en los entornos digitales en busca de un aprendizaje activo donde la gamificación se centra en el ámbito educativo que apunta a lo que es la calidad de los aprendizajes y de esa manera se logran develar subcategorías emergentes que muestran un recorrido a lo que es la base de los constructos teóricos.

Figura 9. Herramientas - Subcategorías Emergentes



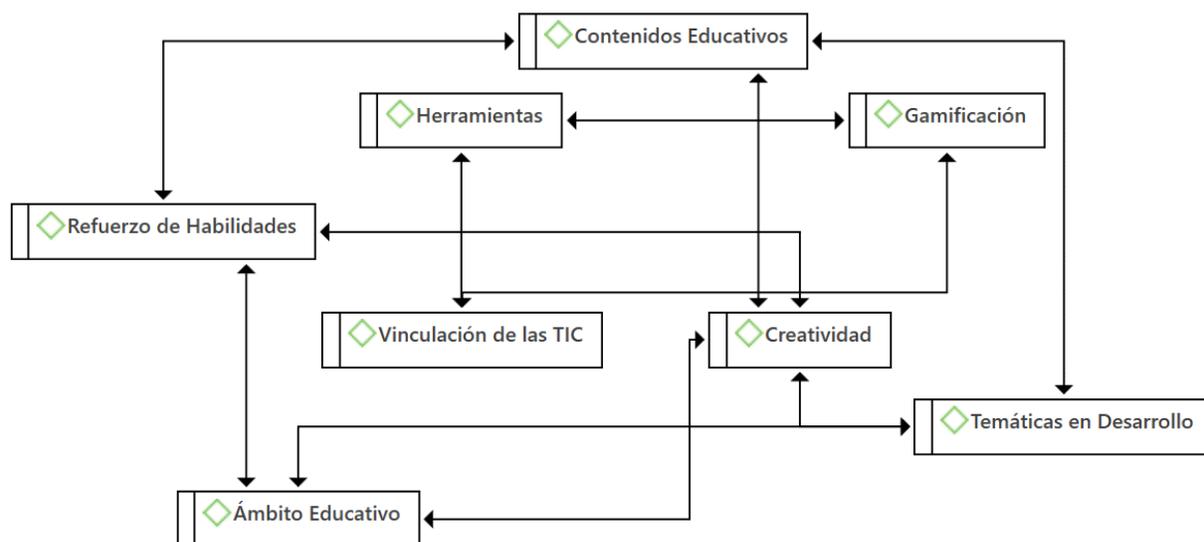
Nota: Elaboración Propia.

En relación a la gamificación y la subcategoría herramientas, junto a la vinculación de las TIC, deja visualizar que a ello se unen los códigos centrados en el uso de las tecnologías como lo es el entorno digital, las estrategias y recursos que apuestan a la calidad de los aprendizajes enmarcados en los mejores resultados que surgen del aprendizaje activo, es así que se constituyen las bases de los conocimientos que en esta ocasión se encauzan en lo que es mirar la gamificación como una herramienta que se concreta en acciones didácticas que se logran exponer en función al proceso de aprendizaje, es así que se constituyen las bases de los constructos teóricos.

Unido a mencionados aspectos se concretan un cumulo de elementos enfocados a lo que surge de la reducción ideática y la reducción trascendental que se concreta en función a lo que es la comprensión que emana de la pregunta realizada en cada uno de los aspectos que envuelven los intereses de los estudiantes; de tal manera se

concretan un cumulo de acciones que se reflejan en lo que es la construcción teórica final.

Figura 10. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Herramientas



Nota: Elaboración Propia.

En la figura se logra apreciar la reducción ideática que responde a un cumulo de elementos que se conjugan entre sí para dejar en suspenso el juicio y es de esa manera que se deja ver la circularidad de los códigos que vienen a conformar lo que es la parte crítica de los procesos teniendo en cuenta que desde las herramientas se junta la vinculación con las TIC, lo cual converge en definir acciones a favor de las temáticas en desarrollo de hecho es significativo mencionar que las TIC se convierte en fuente esencial para el desarrollo de las actividades académicas.

Subcategoría Pensamiento Creativo:

En relación al pensamiento creativo es preciso indicar se plantean actividades enfocadas en lo que es el desarrollo de las actividades académicas que se concretan en el proceso de enseñanza que a la final trae consigo lo que es la aplicación de acciones pedagógicas que vierten en lo que es las estrategias que complementan la aplicación de la gamificación con respecto a lo que es el fortalecimiento de la lengua castellana; en efecto, las actividades académicas que definen lo que es la relación de

la gamificación con la lengua castellana y con los procesos de enseñanza; razón que muestra unido a los recursos se consolida lo que es a través de la ejecución de estrategias y sus procedimientos; tal cual se observa en lo siguiente:

Grupo Estudiantes:

Preguntas:

¿De qué manera su docente de lengua Castellana promueve el desarrollo del pensamiento creativo?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

La verdad a mí me gusta muchísimo como mi docente desarrolla el área especialmente porque ella se procura que todos nosotros podamos desarrollar nuestras capacidades o encontrarlas si no las hemos identificado, ella trata de ser lo más creativa posible para hacer cada clase que sea única, en cada tema hacer algo distinto, no estar tan pegados a lo antiguo o a copiar bastante o a tener que siempre hacer lo mismo, ella maneja otro tipo de ambiente, uno donde cada uno tiene la libertad de usar la creatividad como por ejemplo en algunos temas que muchas veces son complejos usa herramientas como exposiciones, mesa redondas o las obras de teatro que ayudan a que todos podamos aprender de forma distinta y estas son algunas de las maneras para ayudar a mejorar el pensamiento creativo de cada uno de nosotros.

IEPJCCQE2:

Mi docente siempre ha tratado de que a la hora de desarrollar alguna actividad seamos capaces de expresarnos creativamente, ella usa herramientas para que a la hora de exponer seamos más fluidos y confiados.

IEPJCCQE3:

Mi docente de manera definitiva lo promueve a pesar de que no cuenta con los recursos necesarios, siempre nos ha encaminado para que desarrollemos nuestras habilidades, por ejemplo, realizando exposiciones. Obras de teatro, monólogos, etcétera, donde nos vayamos dando cuenta en que somos buenos.

En relación a los elementos encontrados en lo que es la información del grupo de estudiantes se logra evidenciar que al profundizar sobre lo encontrado es preciso contrastar con lo que dicen los docentes, teniendo presente que de acuerdo a lo que dice cada informante se deja ver un cumulo de elementos teóricos y prácticos que se dejan evidenciar en la práctica pedagógica; tal cual se evidencia en lo siguiente:

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿Cómo se puede lograr el pensamiento creativo desde la incorporación de la gamificación?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

¡Vea! Esto se relaciona con la anterior pregunta, a mi manera de ver, se puede fomentar el pensamiento creativo a través de diferentes actividades que requieran soluciones innovadoras como, por ejemplo, los ejercicios de pensamiento lateral. Cuando los estudiantes se ven frente a la oportunidad de jugar, se animan a participar en juegos, desafíos o retos, descubrir el mensaje, lo cual permite que los estudiantes piensen de manera creativa e innovadora para superar obstáculos, y a su vez, se fomenta la colaboración entre pares, lo cual promueve el intercambio de ideas, llevándolos a desarrollar su creatividad, fomentar la autonomía y la creatividad; aunque es claro, que es nuestra responsabilidad como docentes la creación de un ambiente de juego seguro, donde todos los participantes se sientan cómodos de expresar sus ideas de manera creativa y sin temor al fracaso.

IEPJCCQDI2:

Desde mi punto de vista la gamificación es una excelente herramienta para fomentar el pensamiento creativo, siempre y cuando se utilice de manera efectiva y se adapte a las necesidades y preferencias de los estudiantes; ya que se puede diseñar juegos o desafíos que estimulen la creatividad de los participantes, como resolver acertijos, crear historias colaborativas o diseñar soluciones innovadoras para problemas específicos como las faltas ortográficas que se han vuelto un verdadero dolor de cabeza para los maestros y yo creo que

no sólo para los de español, sino para los de todas las materias porque los niños y jóvenes hacen caso omiso de las reglas ortográficas y de los signos de puntuación ahhh y del uso de las tildes, ellos ya no quieren marcar las tildes en ninguna palabra. Además, incorporar elementos de juego que promuevan la colaboración entre los participantes, como desafíos grupales, competencias de equipo o la creación conjunta de proyectos creativos. Y para terminar se puede decir que se crea un ambiente lúdico y divertido que estimule la creatividad, utilizando colores, música y elementos visuales atractivos que inspiren a los participantes a pensar de manera no convencional.

IEPJCCQDI3:

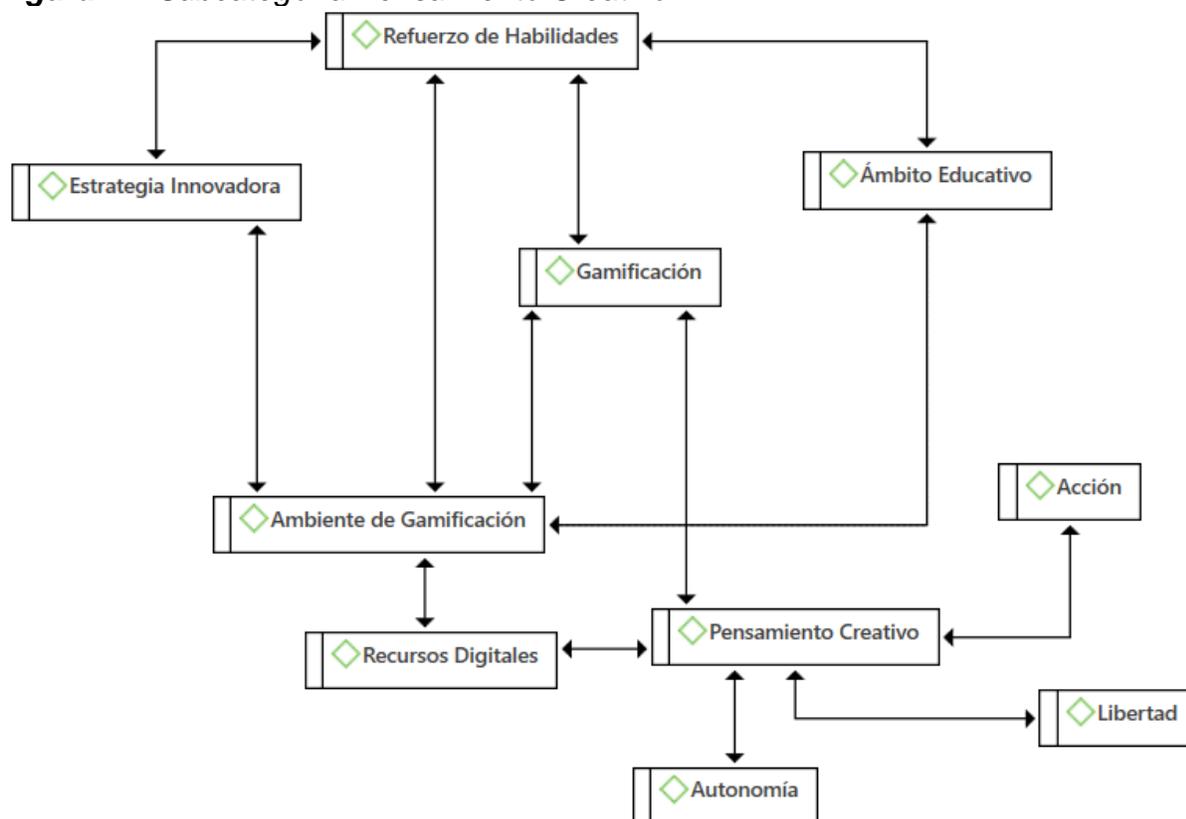
Considero que a los estudiantes se les debe involucrar en la construcción de este tipo de experiencias, es decir, opinando sobre cómo se podría llevar a cabo, por ejemplo, una evaluación práctica con elementos de los videojuegos como un botón de inicio, cronómetro, relevos, etc. De esta manera, ponen en práctica la exploración, la investigación, la creatividad y por supuesto, la imaginación, sus ideas tienen valor y buscar soluciones alternas los convierte en pensadores creativos.

Al asumir las respuestas es pertinente señalar que se asume un cumulo de elementos centrados en la enseñanza y se logran develar un conjunto de conocimientos centrados en el desarrollo de las actividades académicas que responden a lo que es la forma de encaminar metodologías enmarcadas en que el pensamiento creativo se convierte en un fundamento que define lo que es los componentes teóricos que encajan en los constructos teóricos.

Desde esa perspectiva es preciso tener en cuenta que el pensamiento creativo es una estrategia que deja a su paso un modo de enseñar asumiendo los aspectos que se desprenden de la gamificación: lo cual conduce a tener presente que son acciones pedagógicas enmarcadas en lo que es los componentes centrados en el ámbito educativo que responde a los diversos elementos enfocados en lo que es el proceso de enseñanza y aprendizaje; lo cual conduce a tener claro que a través del pensamiento creativo se establecen las bases de los constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Lo que conlleva a definir líneas de

acción en relación a cada uno de los componentes que se reflejan en el proceso. Así mismo se logra evidenciar en lo siguiente:

Figura 11. Subcategoría Pensamiento Creativo



el

Nota: Elaboración Propia.

El pensamiento crítico se ha transformado en una destreza imprescindible, particularmente en un mundo donde la información es abundante y, frecuentemente, contradictoria. En el ámbito educativo, promover el razonamiento crítico no solo capacita a los alumnos para afrontar retos académicos, sino que también les brinda los recursos requeridos para tomar decisiones fundamentadas y tener una participación activa en la sociedad. Por lo cual la aplicación de estrategias eficaces como discusiones, análisis de casos y proyectos de colaboración puede contribuir a generar un entorno en el que se fomente el pensamiento crítico. De hecho, el informante clave señala: IEPJCCQE1 lo siguiente:

La verdad a mí me gusta muchísimo como mi docente desarrolla el área especialmente porque ella se procura que todos nosotros podamos desarrollar

nuestras capacidades o encontrarlas si no las hemos identificado, ella trata de ser lo más creativa posible para hacer cada clase que sea única, en cada tema hacer algo distinto, no estar tan pegados a lo antiguo o a copiar bastante o a tener que siempre hacer lo mismo, ella maneja otro tipo de ambiente, uno donde cada uno tiene la libertad de usar la creatividad como por ejemplo en algunos temas que muchas veces son complejos usa herramientas como exposiciones, mesa redondas o las obras de teatro que ayudan a que todos podamos aprender de forma distinta y estas son algunas de las maneras para ayudar a mejorar el pensamiento creativo de cada uno de nosotros.

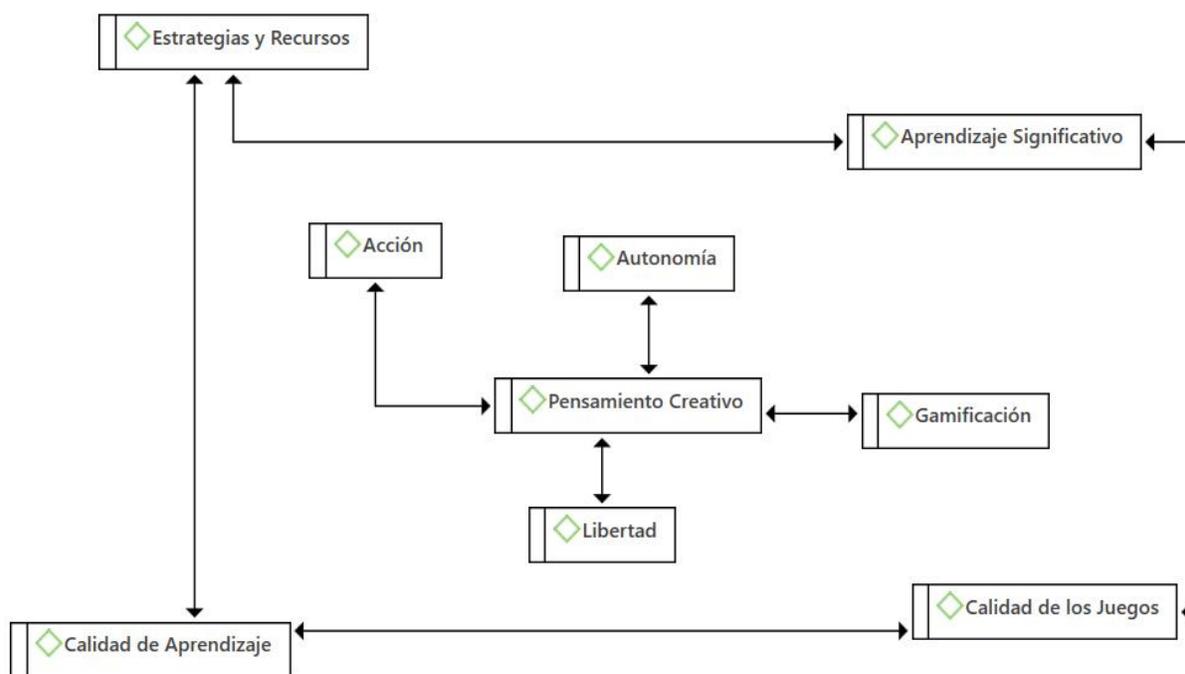
En efecto, el pensamiento creativo se une a lo que es la acción, la libertad y la autonomía que se enmarca en definir lo que es la vinculación existe con lo que es la acción pedagógica para fortalecer la lengua castellana, es así que mencionados elementos se concretan en un proceso esencial que no solo se enfoca en la impartición de saberes, sino también en el desarrollo de personas capaces de razonar de forma crítica y comportarse de forma responsable en su ámbito social. En este escenario, los principios de libertad, autonomía y acción se fusionan para establecer un marco educativo que fortalece a los alumnos.

Por lo cual cada uno de esos principios son pilares fundamentales en el proceso educativo que empoderan a los estudiantes para convertirse en individuos críticos, creativos y responsables. Al fomentar un entorno donde estas características sean valoradas, las instituciones educativas pueden preparar a los estudiantes no solo para enfrentar desafíos académicos, sino también para participar activamente en sus comunidades.

El pensamiento creativo se enfoca en brindar estrategias que ayuden a los estudiantes en la adquisición de conocimientos; así como lo es la diversidad de aspectos que recaen en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo tanto, se suma a ello estrategias y recursos que conduzcan a nuevos modos de enseñar y los cuales se asumen desde los constructos teóricos que se van a mostrar en el desarrollo de las actividades pedagógicas asumiendo lo que es las bases de nuevos conocimientos para fortalecer la enseñanza de la lengua castellana que es fundamental y que se va a convertir en un modo para toda la vida, es así que se logran constituir las bases de la manera de enseñar asumiendo la inclusión de las tecnologías como recursos

mediadores de los aprendizajes. Generando con ello los aspectos que se juntan en las subcategorías emergentes que se pueden ver en lo siguiente:

Figura 12. *Pensamiento Creativo – Subcategorías Emergentes.*

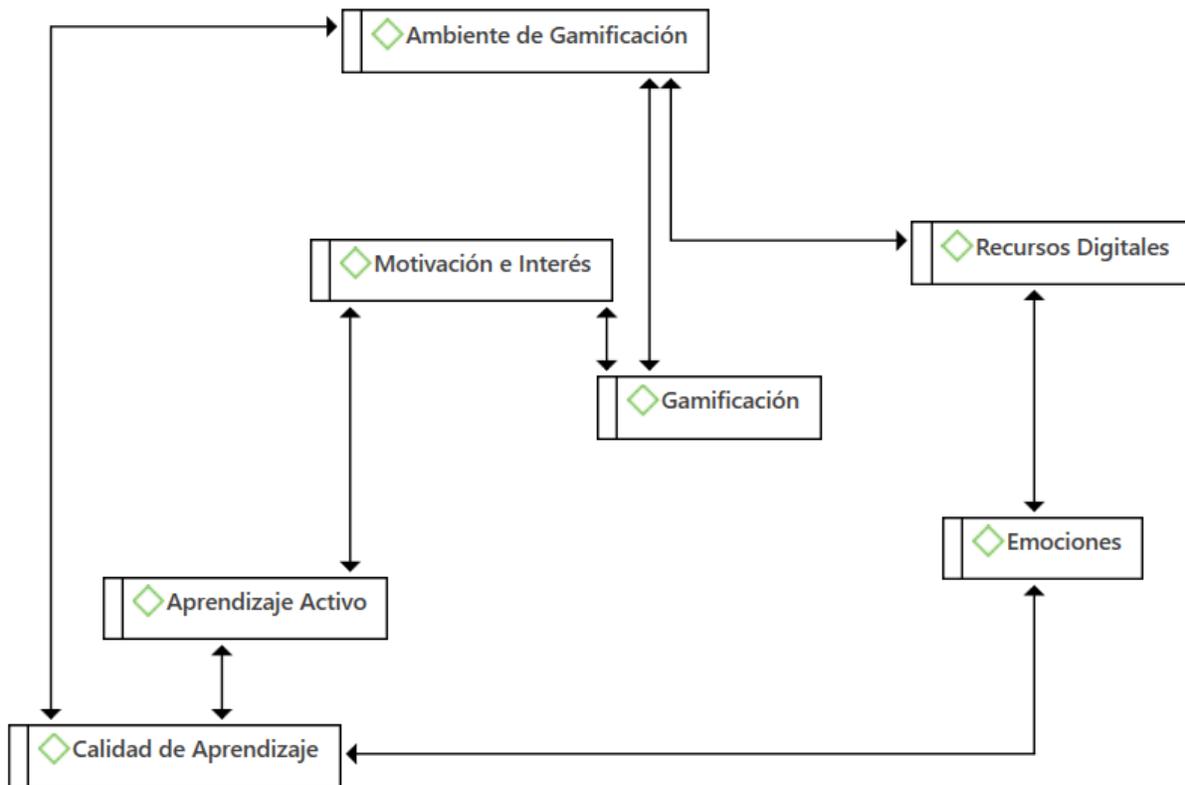


Nota: Elaboración Propia.

En cuanto a esta parte se debe indicar que las categorías emergentes que subyacen de las respuestas en las estrategias y recursos a lo cual se une el aprendizaje significativo, junto con la calidad de los juegos que a al final traen consigo la calidad de los aprendizajes, es así que se constituye la base de lo que es la aplicación del pensamiento creativo. Que en líneas generales converge en estrategias para la enseñanza, teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza se impregna de las teorías de la gamificación y desde esa mirada se logra evidenciar que al realizar lo que es el hecho pedagógico que recae en el inicio, el desarrollo y el cierre de actividades deja dilucidar lo que es la relación del pensamiento creativo junto con los juegos a utilizar que se consolidan con lo que es las bases de conocimientos previos y a ello se une lo que es generar la reducción ideática o el epojé que muestra todo un recorrido de los aprendizajes enfocado en la relación existentes de los códigos

seleccionados, definiendo así parte de las actividades que son elementos encajados en los elementos del pensamiento creativo; tal cual se observa en lo siguiente:

Figura 13. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Pensamiento Creativo



Nota: Elaboración Propia.

En relación a la gamificación es preciso señalar que se concretan acciones pedagógicas que van en función de los recursos digitales a lo cual se suma emociones que inciden en la calidad de aprendizaje, que se consolida con la motivación e interés que el ambiente de gamificación conlleva a lo que es establecer las bases de los constructos teóricos que van en función de la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria.

Categoría: Lengua Castellana

En relación a la lengua castellana, muestra lo que es una de las competencias y habilidades que debe alcanzar los estudiantes; razón que deja visualizar la vinculación entre la gamificación y la lengua castellana, de donde se origina un conjunto de conocimientos enfocados en lo que es las bases de los constructos teóricos que se pretenden establecer siguiendo el objetivo general que dice: Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Razón por la cual se plantea la siguiente tabla:

Figura 14. Sistema de Categorización de la Lengua Española

Categoría	Subcategoría	Código	Ítems
Lengua Castellana	. Área de conocimiento	. Formación integral, Lenguaje oral y escrito	5
	. Orienta	. Competencias comunicativas	6
	. Medio	. Comunicación e interacción	7
	. Vincula	. Experiencias y aprendizajes	8

Nota: Elaboración Propia.

La lengua castellana es uno de los idiomas más hablado en todo el mundo por lo que es de gran importancia resaltar que en las últimas décadas ha evolucionado de forma significativa, pasando de la gramática y la ortografía a una perspectiva comunicativa la cual llega a priorizar el desarrollo de competencias lingüísticas en cada

uno de los individuos. Asimismo, se debe mencionar que actualmente los docentes no solo buscan enseñar a los estudiantes, lo teórico si no por el contrario brindan una serie de estrategias y actividades las cuales complemente el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de que sean capaces de utilizarla de forma afectiva en el momento de comunicarse, logrando la interpretación de texto y la expresión de ideas, en tal sentido es oportuno que los individuos aprendan cada día más sobre la lengua castellana con el fin de fomentar personas con competencias más altas en una sociedad que se encuentra en constante cambio.

La lengua castellana se convierte en un fundamento esencial dentro de la formación y capacitación de los estudiantes; es así que se constituyen las bases para paso al código: Formación integral, Lenguaje oral y escrito, lo cual conduce a un conjunto de acciones y prácticas que envuelve la enseñanza de la lengua castellana; mencionados aspectos se logran ver en las subcategorías, tal cual se refleja en los subsiguientes párrafos.

Subcategoría: Área de conocimiento

En cuanto a las áreas de conocimiento es imprescindible tener en cuenta lo que representa la implementación de la lengua castellana que define acciones vinculadas a lo que es la gamificación y la lengua castellana, en cada una de las áreas del conocimiento y de las estrategias que se conjugan entre si para promover lo que es los constructos teóricos que se pretenden alcanzar. Tal cual se evidencia en lo siguiente:

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Desde su consideración como estudiante, qué sentido tiene el desarrollo de actividades para una mejor formación en el área de lengua castellana?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

Desde mi punto de vista tiene mucho sentido y beneficios porque promueve una mejor educación y formación, se incrusta muchísimo más conocimiento si los estudiantes aprenden de una manera divertida que cambie completamente la idea de que el conocimiento se aprende por libros o por transcribir a cada rato cada vez que se pueda se debería tomar el atrevimiento de hacer y fortalecer el conocimiento de muchas maneras diferentes y el desarrollo de actividades recreativas con un fin educativo es una muy buena idea.

IEPJCCQEI2:

Podemos expresarnos creativamente en el entorno haciendo que seamos capaces de hablar fluidamente ante el salón y lo más importante, vamos desarrollando habilidades comunicativas que nos van a servir para desenvolvernos socialmente.

IEPJCCQEI3

Para mí tiene mucho sentido, pues al desarrollar actividades distintas se van conociendo las cualidades y los puntos fuertes que tiene cada persona y a su vez se van estimulando sentidos que aporten cosas buenas al área de lengua castellana. Un ejemplo de ello es. La comprensión lectora, pues al realizar actividades que la fortalezcan se notarán los cambios en los estudiantes.

En cuanto a lo planteado por los estudiantes es pertinente señalar que se juntan un cumulo de aspectos relacionados con la gamificación, lo cual pretende establecer una circularidad de los juicios a priori sobre el objeto de estudio, es así que sen el caso de los docentes se platea lo siguiente:

Grupo Docentes

Pregunta:

En su experiencia docente, ¿Cómo contribuye el área de lengua castellana a la formación integral de los estudiantes?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

Desde mis años de experiencia docente, puedo decir que el área de Lengua Castellana es la columna vertebral del proceso educativo, es fundamental para la formación integral de los estudiantes por varias razones: A través del estudio de la lengua, los estudiantes aprenden a desarrollar sus habilidades comunicativas, es decir, a expresarse de manera clara y efectiva, tanto de forma oral como escrita.

En lo referente a lectura si los estudiantes son lectores de todo tipo de literatura o de siluetas textuales, desarrollan su capacidad de análisis y comprensión, lo que les permite interpretar y reflexionar sobre la información de manera crítica. En este sentido, la lectura es una herramienta que les permite explorar mundos imaginarios y realidades diversas, potenciando su creatividad, desarrollando empatía y conlleva a comprender diferentes perspectivas culturales y sociales, el desarrollo del pensamiento crítico, a través, del análisis de textos literarios y la reflexión sobre temas sociales, éticos y culturales, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo actual de manera competente y reflexiva.

IEPJCCQDI2:

En este camino de la enseñanza, en el área de lengua castellana el enfoque que siempre he querido transmitir es contribuir de manera significativa a la formación integral de los estudiantes al desarrollo de sus habilidades comunicativas, y a fomentar su creatividad, promoviendo el pensamiento crítico, transmitiendo valores culturales y fomentar la empatía y la comprensión hacia los demás.

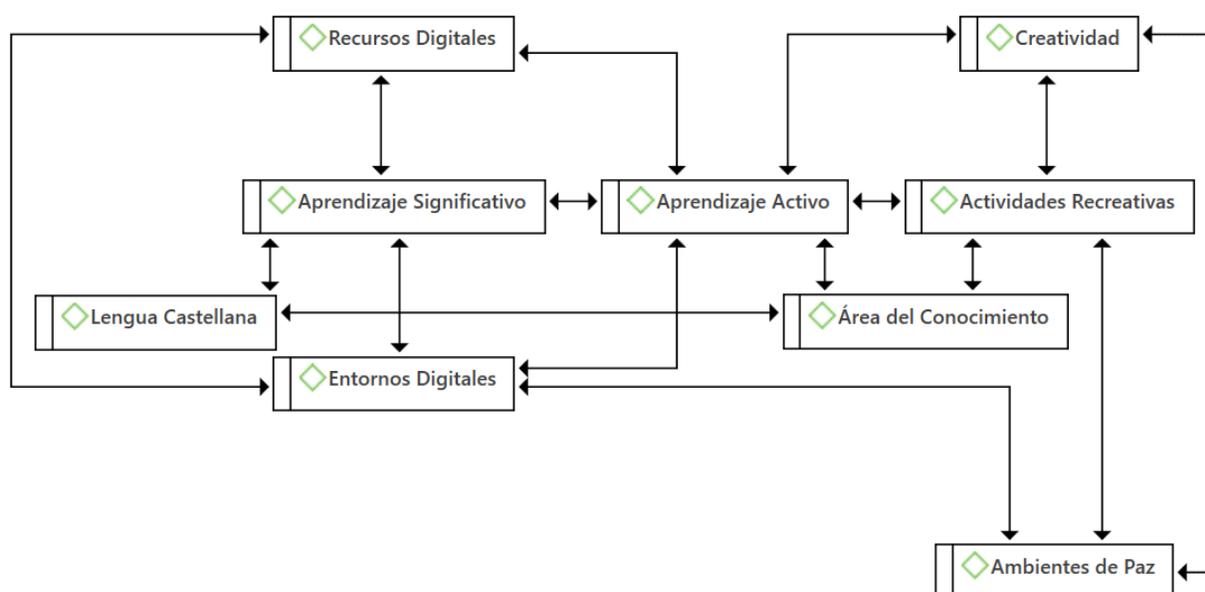
IEPJCCQDI3

Yo pienso que la formación integral requiere del desarrollo de diferentes habilidades más allá del ámbito académico, el área de lengua castellana es la base de la integralidad de los estudiantes, dado que no solo se centra en la adquisición de la lengua materna, sino que abarca las humanidades como tal. Entonces, desde las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, escribir, leer), que son los cimientos para el aprendizaje de todas las áreas e incluso para adquirir habilidades sociales, hasta aspectos como el teatro, la oratoria y la argumentación que brindan a los estudiantes herramientas para desarrollar su pensamiento crítico, hablar en público y actuar en roles distintos hacen parte de la lengua castellana.

De acuerdo con lo planteado, es preciso indicar que la lengua española, desde el punto de vista del área de conocimiento, es pertinente indicar que se encarga de comprender el estudio y el dominio de la misma desde todos los puntos de vista,

incluyendo las competencias lingüísticas, aunado a esto, profundiza en los aspectos sociolingüístico, permitiendo explorar sus variaciones en diferentes regiones y grupos sociales, por lo tanto, esta área de conocimiento se centra principalmente en el desarrollo de competencias comunicativas siendo esto importante para la sociedad actual, de igual forma, permite que cada uno de los individuos logren expresarse de forma oral y escrita de manera correcta, permitiendo comprender distintas situaciones comunicativas y se logre interactuar adecuadamente con los demás.

Figura 15. Subcategoría Área de Conocimiento

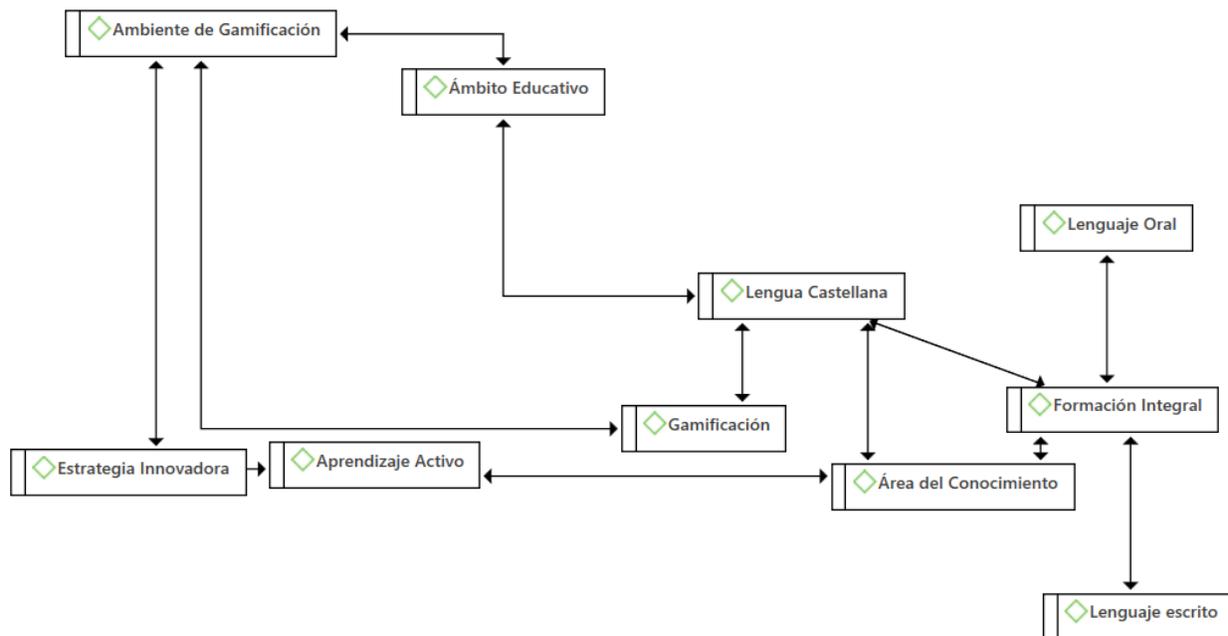


Nota: Elaboración Propia.

En relación a el área de conocimiento se logró evidenciar que dentro de mencionados aspectos se deja ver que inciden las subcategorías emergentes que se convierten en aspectos relacionados con lo que es la formación integral, lenguaje oral y escrito; es así que se constituyen las bases de los constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; lo cual se concibe desde los que es los conocimientos básicos para la enseñanza de la lengua castellana; que a la final responden a lo que es una mirada consistente para generar cambios sobre los modos de enseñar y fortalecer la lengua castellana.

De hecho, la formación integral del individuo implica el desarrollo de diversas habilidades y competencias las cuales permiten el desenvolvimiento en distintos ámbitos de su vida, por lo tanto es pertinente resaltar una herramienta fundamental en mencionado proceso como lo es el lenguaje oral y escrito, por ende, Skibbea, et al, (2010) señalan “Como puede verse, existe una relación entre el lenguaje oral y escrito en cuanto a que el desarrollo de las habilidades del lenguaje oral se reflejará en el desarrollo del lenguaje escrito” (p.32). En tal sentido, siguiendo la misma idea del autor, es oportuno destacar que ambas van de la mano con el fin de crear herramientas que sea de gran utilidad para el desenvolvimiento del individuo, de igual forma, logra permitir la construcción de conocimientos y la expresión de ideas, así como las interacciones sociales, por lo que un desarrollo integral, del lenguaje oral y escrito, contribuye a una formación más completa, fomentando la creatividad, pensamiento críticos, resolución de problemas y una comunicación más efectiva.

Figura 16. Área del Conocimiento - Subcategorías Emergentes

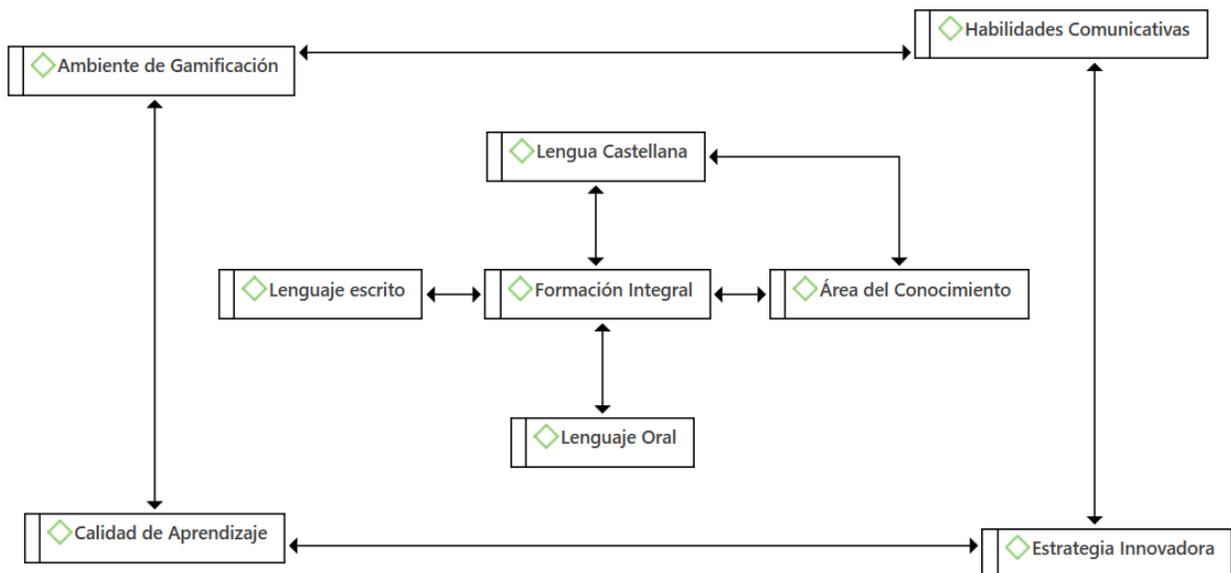


Nota: Elaboración Propia.

Se logra ver que las subcategorías emergentes van convirtiéndose en fuente esencial para que se logren conjugar y relacionar conocimientos con respecto a lo que

es las áreas de conocimiento que se deben conocer y manejar con la intención de canalizar acciones centradas en el ámbito educativo que se vinculan con el ambiente de la codificación, razón que muestra el camino para diseñar acciones en función al fortalecimiento de la lengua castellana; de hecho, se logra observar que se plantean estrategias innovadoras como el aprendizaje activo que viene a fortalecer el área de conocimiento en busca de alcanzar una formación integral. Ahora bien, es necesario establecer lo que es la reducción ideática junto con la reducción trascendental reflejada en lo siguiente:

Figura 17. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Área del Conocimiento



Nota: Elaboración Propia.

Al realizar el análisis se deja ver que el mayor impacto se centra en las habilidades comunicativas que responden a lo que es la estrategia innovadora, la cual apunta a la calidad del aprendizaje dejando ver lo que es el ambiente de gamificación; es oportuno señalar que desde esa mirada se logra conjugar acciones vinculante con la acción pedagógica que al juntar la gamificación con la lengua castellana se van entrelazando mediante lo que es las subcategorías y los códigos que emergen de la vinculación que se viene analizando.

Subcategoría: Orienta

En cuanto a la subcategoría orienta se fija en función de la labor docente dentro de lo que es llevar los contenidos programáticos centrados en lo que es la mirada que se da a los procesos de enseñanza y es por ello que se encamina a las competencias comunicativas que se encarga de hacer gala a lo que es la aplicabilidad que se pueda dar en la enseñanza de la lectura castellana, enfocada en los siguientes testimonios:

Grupo Estudiantes

Pregunta:

¿Qué sentido tiene desarrollar actividades centradas en una mejor orientación de las capacidades comunicativas de los estudiantes?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

Para desarrollar las mejores habilidades comunicativas en todos y cada uno de los estudiantes hay que tener claro que hay muchas maneras de aprender a manejar o a descubrir dichas capacidades pero si se requiere utilizar las actividades recreativas que es solo una de muchas maneras es una de las más viables o asertiva ya que estas ayudan a mejorar el desarrollo del cerebro de todos los que los ponen en práctica ya que hay muchas maneras de hacer estas actividades y cada una de las maneras puede ser una oportunidad más para conseguir la meta final que es poder lograr que todos tengan una capacidad y habilidad desarrollada y si se puede y porque no todas las habilidades

IEPJCCQE2:

Tiene mucho sentido ya que aprendemos a tener más confianza en nosotros, a trabajar en equipo y también podemos obtener la capacidad comunicativa de hablar frente a un público y así prepararnos para la vida.

IEPJCCQE3

Pues que se pueda llevar a cabo una buena comunicación con los demás y se pueda establecer un diálogo donde el emisor sepa transmitir el mensaje y el

receptor pueda recibirlo. De esto se encargan las capacidades comunicativas de llevar a cabo una buena comunicación. Y eso es lo que la profesora insiste en que debemos desarrollar las habilidades comunicativas.

En relación a las respuestas encontradas se dejan ver que cada una de ellas permite adentrarse a lo que es alcanzar una buena comunicación que se convierte en fundamentos para fortalecer el diálogo y eso conlleva a que se tomen en cuenta lo que es los planteamientos dados por los docentes; tal cual se muestran:

Grupo Docentes

Pregunta:

En su opinión, ¿Qué contribuciones hace la lengua castellana a la formación de los estudiantes?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

El área de lengua castellana aporta diversas contribuciones significativas a la formación integral de los estudiantes. A través del estudio de nuestra lengua materna y la literatura en español, los estudiantes desarrollan habilidades comunicativas, cognitivas y emocionales fundamentales para su crecimiento personal y académico. Promueve el desarrollo de competencias lingüísticas, como la gramática, la ortografía y el léxico, lo cual les permite a los estudiantes comunicarse de manera efectiva y precisa, tanto de forma oral como escrita, fomenta su creatividad, amplía su horizonte cultural y les ayuda a comprender la diversidad de expresiones artísticas y literarias. Otra importante contribución que hace la lengua castellana en la formación de los estudiantes es que por medio de diferentes tipologías textuales se estimula el pensamiento crítico y la capacidad de análisis de los estudiantes. A través de la lectura y la interpretación de textos literarios, aprenden a reflexionar sobre temas complejos, a cuestionar ideas preestablecidas y a formular argumentos sólidos y coherentes.

IEPJCCQDI2:

Las contribuciones de la lengua castellana, como vehículo de comunicación y expresión, puede ofrecer múltiples aportes a la formación de los estudiantes. es

por eso que la lengua castellana ayuda a los niños y niñas en cualquier contexto a desarrollar habilidades de lectura, escritura, escucha y habla, permitiéndoles comunicarse con eficacia en diferentes situaciones, a realizar análisis de textos literarios, discursos y argumentos, los estudiantes aprenden a pensar de forma crítica, cuestionando, evaluando y elaborando sus propias ideas de manera fundamentada, por último, los estudiantes obtienen un enriquecimiento cultural.

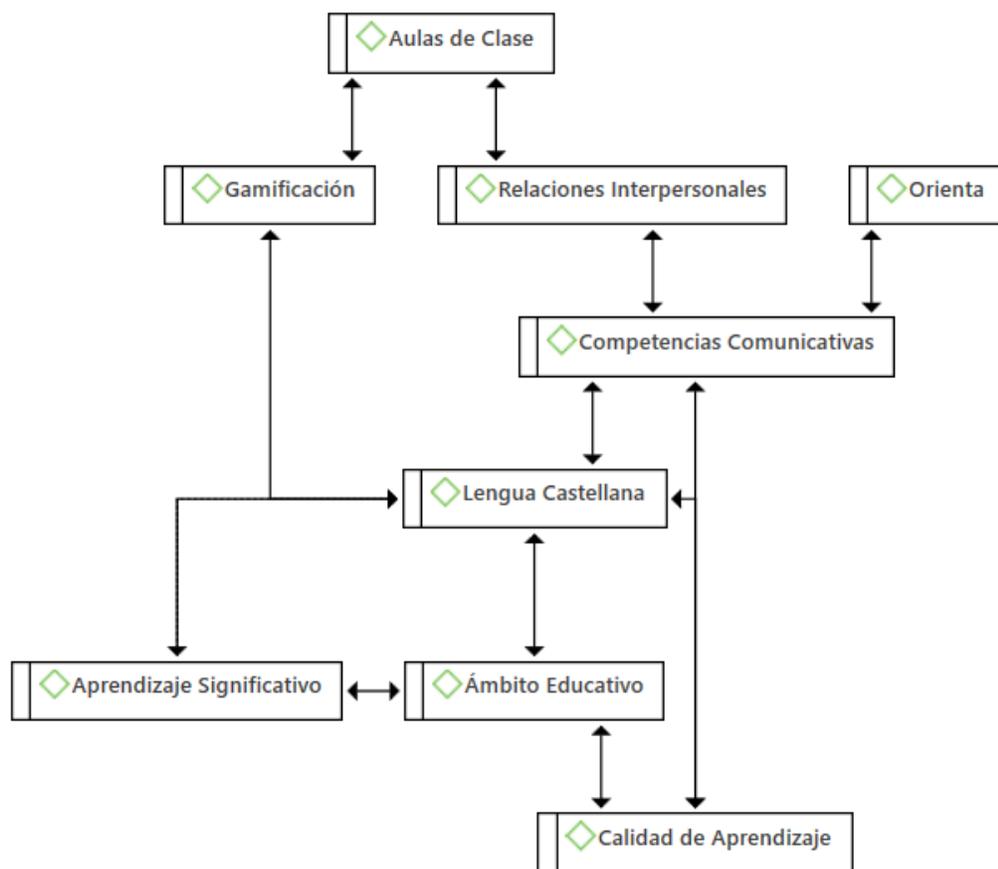
IEPJCCQDI3:

Las contribuciones se pueden dividir en lingüística y literatura. La lingüística tiene diversas ramas como la fonética, fonología, morfología, sintaxis, semántica, semiótica y pragmática, que contribuyen a la pronunciación correcta de las palabras, el reconocimiento de los morfemas que tienen los términos y de allí las bases de la gramática, el orden coherente de las estructuras, el significado, la simbología que existe en todo lo que nos rodea y la contextualización necesaria de las palabras en diferentes realidades. Y la literatura aporta historia, estética, cultura, amor hacia los libros y de allí, el desarrollo del pensamiento.

Se logra evidenciar que en las respuestas encontradas se suman un cumulo de elementos centrados en lo que es las bases de nuevos elementos conceptuales y procedimentales que se pueden usar para la enseñanza de la lengua castellana; de hecho, con el fortalecimiento de la lengua castellana permite que los estudiantes logren el mejoramiento del rendimiento académico, gracias a lo que es la implementación de la gamificación que conduce a que a través de los juegos se logre que los estudiantes adquieran conocimientos significativos con la intención de garantizar la calidad de los procesos de enseñanza.

Bajo esa perspectiva es conveniente tener en cuenta que los procesos de enseñanza centran su interés en lo que es la subcategoría enfocada a la orientación; de hecho, es una manera de definir la orientación de los aprendizajes que se enmarcan en lo que es las bases de los constructos teóricos que sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; en efecto, se deja visualizar un conjunto que va en relación a lo que es la forma y manera de llevar los conocimientos a los estudiantes y así se empoderan de acciones enmarcadas en lo que es las bases de los constructos teóricos que apuntan a la calidad de los procesos.

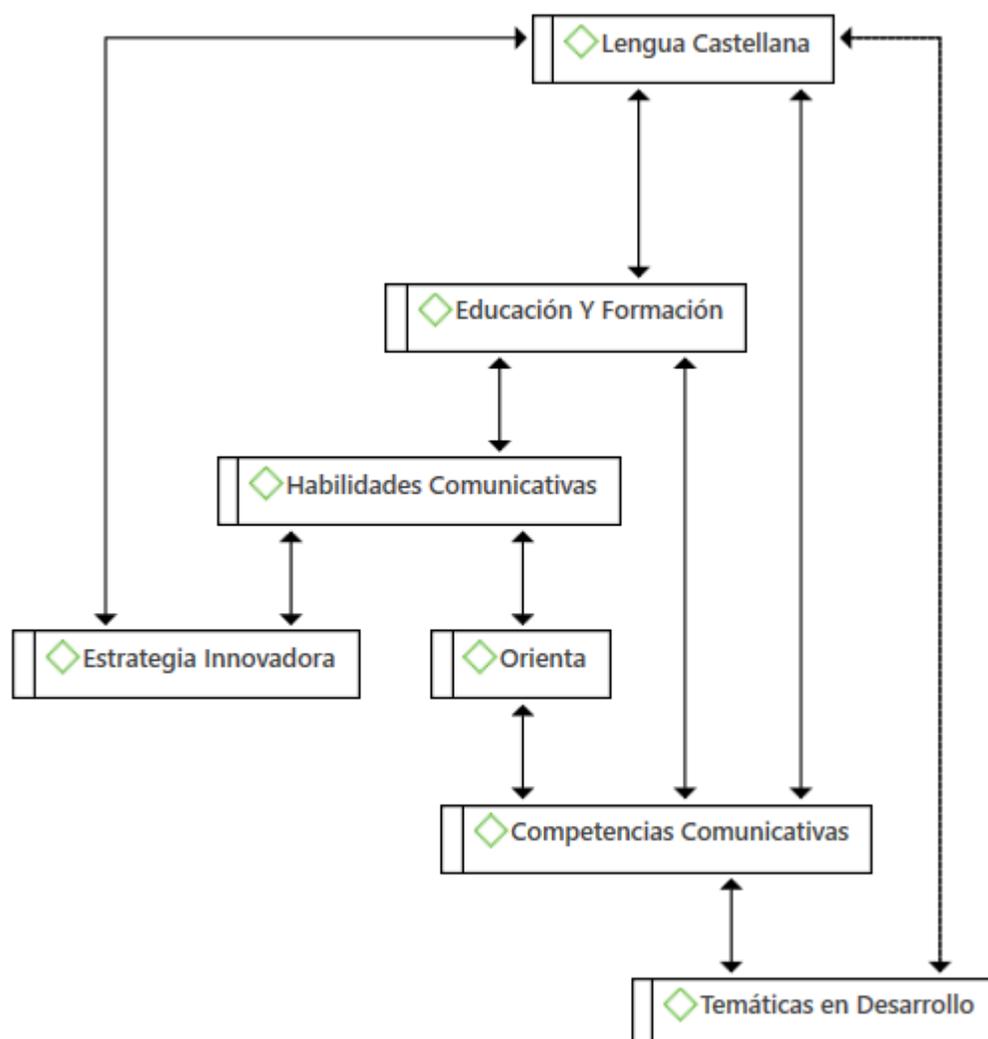
Figura 18. Subcategoría Orienta



Nota: Elaboración Propia.

En el desarrollo de la figura se deja ver que la lengua castellana tiene su vinculación con la subcategoría orienta y esta tiene relación con las competencias comunicativas que se convierten en lo que es las bases para fortalecer las relaciones interpersonales que van a constituir lo vinculante con lo que va a generar la calidad del aprendizaje; teniendo en cuenta; mencionados aspectos se generan lo que es las categorías emergentes. En efecto, la orientación se enfoca en las competencias comunicativas y esta se dejan vincular con las relaciones interpersonales que a la vez dan paso a comprender lo que se presenta con la implementación de la gamificación, que sin duda alguna responden a develar la utilización de la lengua castellana como un aprendizaje significativo, tratando un conjunto de acciones vinculantes con lo que es el fortalecimiento de la unión con las tecnologías. Tal cual se evidencia en lo siguiente:

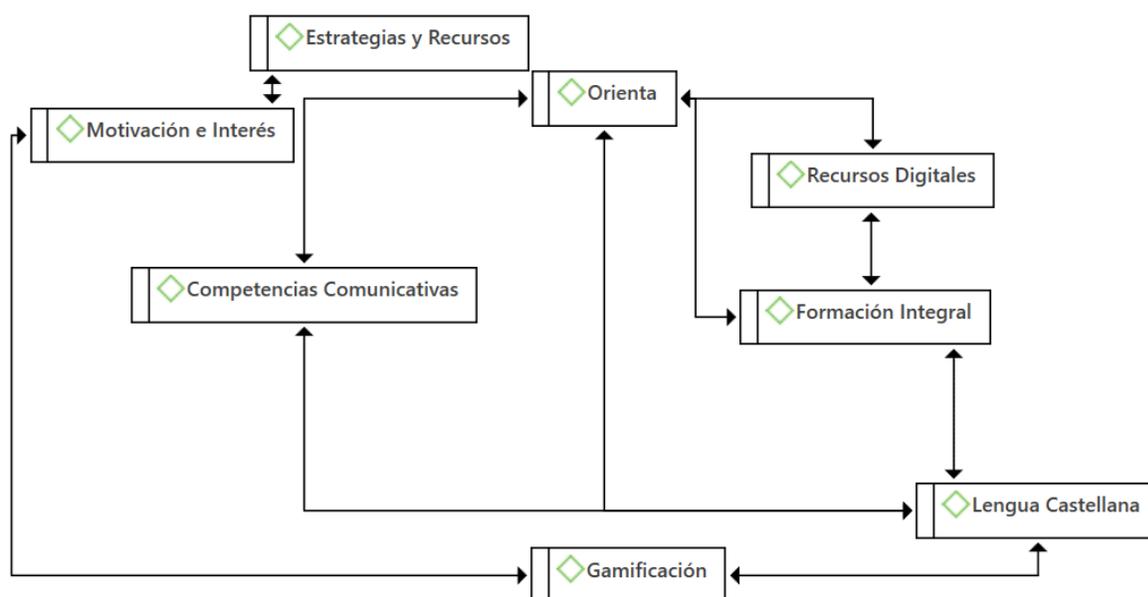
Figura 19. Orienta - Subcategorías Emergentes



Nota: Elaboración Propia.

De acuerdo a lo descrito se deja ver que las categorías emergentes definen; lo que es la lengua castellana en relación a lo que es las competencias comunicativas que responden a lo que es la estrategia innovadora centrada, en las habilidades comunicativas que responden a la educación y formación de los estudiantes; razón que contribuye a definir lo que es cada uno de los elementos enfocados en lo que es parte de los elementos que fortalecen la lengua castellana. Por lo tanto, es de suma importancia considerar los códigos centrales que apuntan al hecho pedagógico. Así mismo, se deja ver lo siguiente:

Figura 20. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Orienta



Nota: Elaboración Propia.

La orientación en el ámbito de la lengua española, tiene un papel fundamental ya que hace referencia a las diversas estrategias y recursos que son utilizados para guiar y orientar a los individuos que se encuentran en el proceso de aprendizaje del uso de la lengua española, por lo que va desde la enseñanza de la gramática y el vocabulario hasta el desarrollo de habilidades comunicativas, como la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, siendo estas de gran importancia para el individuo en el paso de los procesos de enseñanza, en tal sentido, la orientación lingüística también abarca diversos aspectos como culturales, históricos y sociales, lo que le permite al individuo desarrollar en una competencia comunicativa más integral, por lo tanto, dicha orientación se puede adaptar a los diferentes y contextos y necesidades, con el fin de brindar al individuo un espacio de agradable para el aprendizaje de la misma. De hecho, el informante IEPJCCQE11 señala:

Para desarrollar las mejores habilidades comunicativas en todos y cada uno de los estudiantes hay que tener claro que hay muchas maneras de aprender a manejar o a descubrir dichas capacidades pero si se requiere utilizar las actividades recreativas que es solo una de muchas maneras es una de las más

viables o asertiva ya que estas ayudan a mejorar el desarrollo del cerebro de todos los que los ponen en práctica ya que hay muchas maneras de hacer estas actividades y cada una de las maneras puede ser una oportunidad más para conseguir la meta final que es poder lograr que todos tengan una capacidad y habilidad desarrollada y si se puede y porque no todas las habilidades

Las competencias comunicativas, son un conjunto de habilidades que permiten al individuo interactuar de forma efectiva y significativa siendo esto de gran utilidad para comprensión de los entornos sociales y culturales, por lo tanto estas habilidades abarcan desde la expresión oral y escrita, por lo que el desarrollo de las competencias comunicativas en el individuo se convierte de forma fundamental para el éxito personal y profesional, por lo que facilita la construcción de relaciones interpersonales sólidas, el aprendizaje colaborativo y la participación activa en la sociedad, así como en la resolución de problemas convirtiéndose indispensable para el desarrollo de distintos conocimientos.

Subcategoría: Medio:

En cuanto a la subcategoría medio se debe plantear la comunicación e interacción en relación a lo que es la participación activa que define lo que es la resolución de situaciones que conllevan a definir lo que es el impacto de la lengua castellana; razón que permite acercarse al objeto de estudio lo cual conlleva a establecer las bases de los constructos teóricos. Efectivamente, las implicaciones de las estrategias relacionadas con la mediación se logran develar que se consolidan acciones que se emplean dentro del hecho pedagógico; lo cual confluye en definir como medio los canales para concretar los conocimientos que son fuente esencial para los procesos de enseñanza. Lo cual conduce a tener presente lo siguiente:

Grupo Estudiantes

Pregunta:

¿Tiene alguna idea de la forma en que el docente de lengua castellana establece nuevos medios para una mayor comunicación entre escolares?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

La verdad no conozco de muchas pero una viable es utilizar los valores de cada uno de los estudiantes por ejemplo respetar la opinión del docente ya que ellos también son personas y cometen errores pero así como para lograr una buen método de comunicación entre el docente y el estudiante también es correcto respetar la opinión del estudiante que muchas veces es un adolescente que tiene ideas nuevas o no tiene experiencia, el respeto mutuo sería una gran forma para lograr una buena comunicación aparte también saber respetar los límites, y valorar siempre todos los que hacemos parte de esto, esto incluye a todos los miembros de la comunidad que aportan su granito de arena

IEPJCCQE2:

Usamos herramientas tecnológicas para la creación de diapositivas, realizamos debates y presentaciones, también hacemos trabajos en grupo. Mi docente lo hace con el fin de fomentar la comunicación y colaboración entre nosotros.

IEPJCCQE3:

Yo creería que lo hace de una forma dinámica, haciéndonos énfasis en cómo llevar un buen proceso comunicativo y las pautas que se deben seguir entre nosotros los estudiantes. Estos medios pueden ser los debates, exposiciones e interacciones entre sí.

En relación a lo encontrado es preciso indicar que se asume lo correspondiente a un conjunto de elementos teóricos centrados en los constructos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria; es por ello que se hace presente la mediación como un recursos para llevar los conocimientos de manera eficaz; razón que definen acciones relacionados con la parte pedagógica; lo que permite concretar cada uno de los componentes en función de lo que es las bases de nuevos elementos conceptuales relacionados con los componentes que permiten canalizar acciones en función a los modos de enseñar; en lo que es las respuestas que se juntan con las del grupo de docentes y lo que deja evidenciar lo siguiente:

Grupo Docentes:**Pregunta:**

¿Con qué mecanismos pedagógicos, considera usted que se puede optimizar la comunicación e interacción de los estudiantes?

Respuestas:**IEPJCCQDI1:**

Para optimizar la comunicación e interacción entre los estudiantes, se pueden emplear algunas técnicas como el trabajo en equipo, los debates, la mesa redonda y las dinámicas de discusión abierta. Esto con el fin que los estudiantes compartan sus ideas y opiniones en un ambiente colaborativo, desarrollen habilidades como la escucha activa y el respeto por las opiniones ajenas, el reconocimiento de la diversidad y el valor de la participación, entendiendo que todos no presentan desempeños y habilidades iguales y que dentro de un proceso de enseñanza – aprendizaje es válido equivocarse porque también hace parte del proceso.

IEPJCCQDI2:

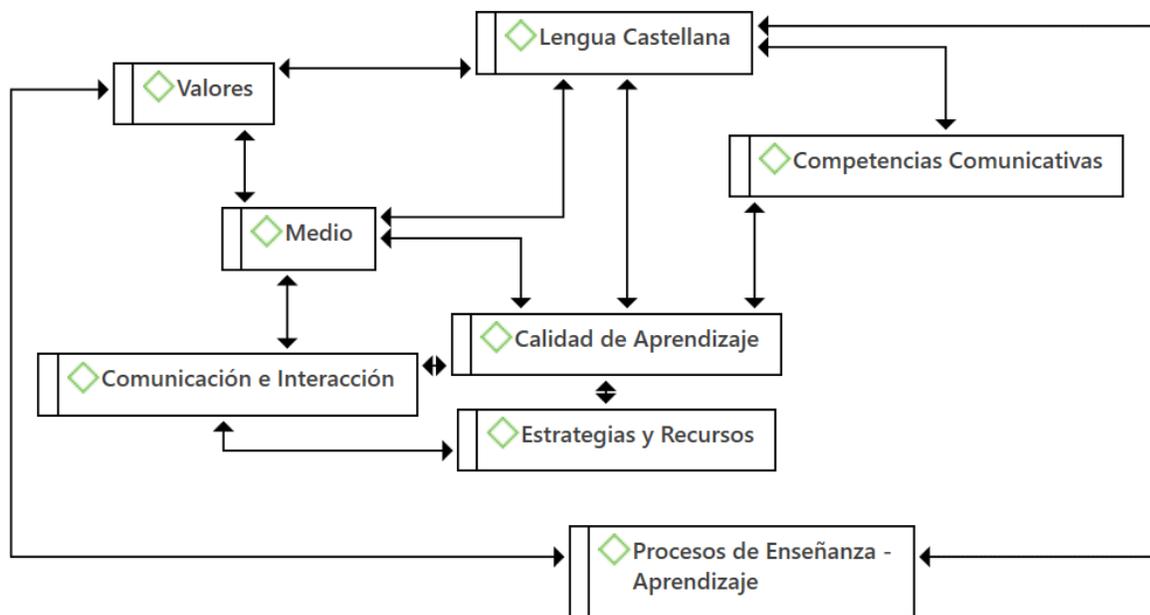
Dentro del ejercicio que realizamos diariamente con los estudiantes podemos optimizar la comunicación e interacción entre ellos, implementando diferentes mecanismos pedagógicos que fomenten la participación activa, el diálogo constructivo y el trabajo colaborativo. algunas de esos mecanismos que implemento es organizar a los estudiantes en grupos pequeños para realizar actividades colaborativas, discutiendo temas específicos o resolviendo problemas que promueven la interacción entre ellos y facilitando el intercambio de ideas y puntos de vista. Presentarles también situaciones para ser trabajados en debates y discusiones dichos temas relevantes estimula la participación activa de los jóvenes, permitiéndoles expresar sus opiniones y argumentando sus puntos de vista, favoreciendo la comunicación efectiva y el pensamiento crítico. finalmente, trabajo dinámicas participativas y actividades lúdicas en el aula que ayudan a crear un ambiente distendido y motivador propiciando la interacción entre los estudiantes y promoviendo el aprendizaje colaborativo.

IEPJCCQDI3:

Desde mi área, el debate, el foro de discusión, un seminario alemán, además de la coevaluación. Cada uno potencia el buen uso del lenguaje y la interacción entre pares, entre más se realicen este tipo de ejercicios, los estudiantes se “pulen” y logran tener mayor vocabulario, un discurso más estructurado y adquieren capacidad para defender sus ideas respetando las de los demás.

En relación a lo encontrado se deja ver, un conjunto de acciones vinculantes con lo que cada uno de los informantes dejan ver en sus respuestas razón que el medio se asume como el mecanismo para hacer llegar los conocimientos a los estudiantes; razón donde cada quien se arma de acciones que van en función de la manera en que se logra por medio de estrategias consolidar los conocimientos que definen lo que es la interacción entre docentes y estudiantes. Aspectos que se observan en lo siguiente:

Figura 21. Categoría Medio

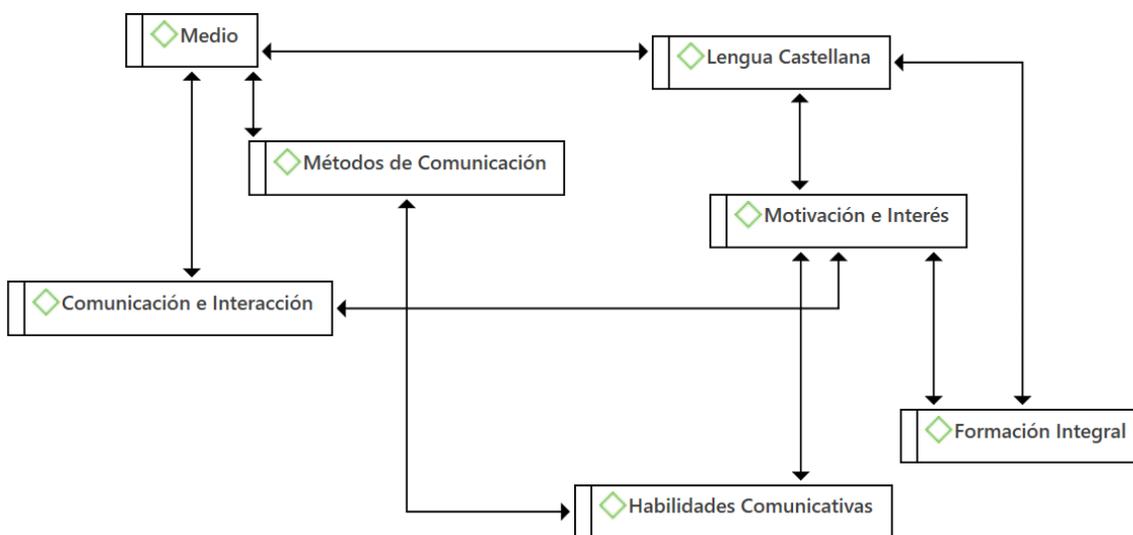


Nota: Elaboración Propia.

Los aspectos antes descritos dejan visualizar un conjunto de acciones que van desde lo que es las competencias comunicativas centradas en lo que es el medio para

hacer llegar los conocimientos respectivos y dentro de esos aspectos es conveniente tener claro lo que es los procesos de enseñanza y aprendizaje que va en función de lo que es cada uno de los elementos centrados en las estrategias y recursos que apuestan a la consolidación de la lengua castellana teniendo presente un cúmulo de elementos que se hacen presentes en las metodologías a emplear por parte de los docentes para llevar a cabo un conjunto de elementos que se convierten en base para generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Es así que se logra ver lo siguiente:

Figura 22. Medio - Subcategorías Emergentes



Nota: Elaboración Propia.

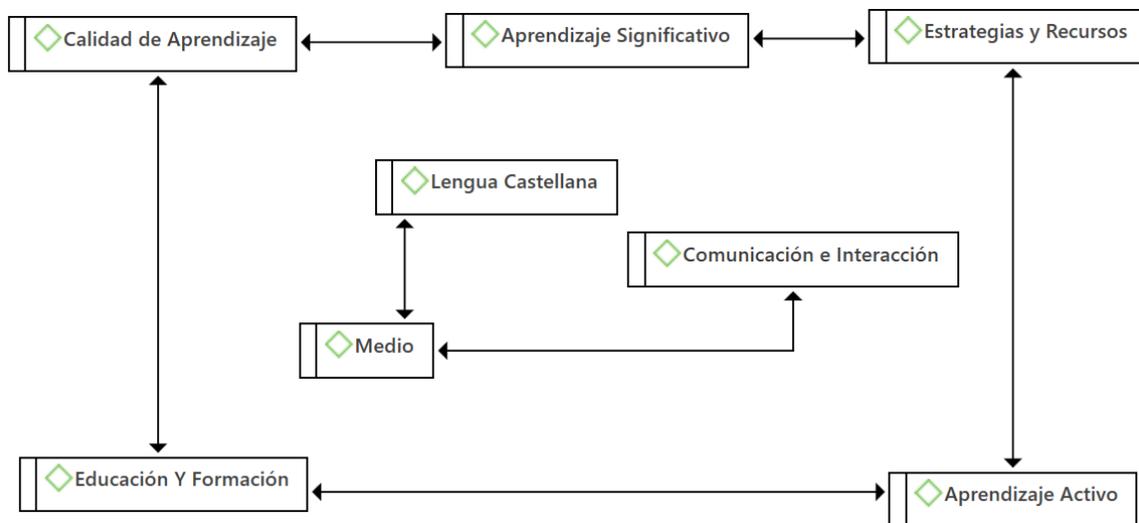
En cuanto a lo planteado vale mencionar que en el desarrollo investigativo se deja visualizar que de acuerdo a las respuestas se asume la planteada por el informante clave IEPJCCQDI1 que dice:

Para optimizar la comunicación e interacción entre los estudiantes, se pueden emplear algunas técnicas como el trabajo en equipo, los debates, la mesa redonda y las dinámicas de discusión abierta. Esto con el fin que los estudiantes compartan sus ideas y opiniones en un ambiente colaborativo, desarrollen

habilidades como la escucha activa y el respeto por las opiniones ajenas, el reconocimiento de la diversidad y el valor de la participación, entendiendo que todos no presentan desempeños y habilidades iguales y que dentro de un proceso de enseñanza – aprendizaje es válido equivocarse porque también hace parte del proceso.

En relación a lo antes descrito que se logra evidenciar un conjunto de acciones que dejan visualizar que la lengua castellana responde a lo que es el medio utilizado para generar acciones vinculantes con lo que se viene mostrando y de acuerdo a los intereses de cada uno de los informantes; ahora se presenta lo siguiente que hace énfasis en la reducción ideática y en la reducción trascendental, tal cual se presenta en lo siguiente:

Figura 23. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Medio



Nota: Elaboración Propia.

En cuanto a lo que es la reducción ideática deja ver lo que es la relación la adquisición de la lengua a través del medio enmarcado en la comunicación lo cual va a establecer las bases de la reducción trascendental generando con ello la percepción que medio ejerce una influencia determinante en la evolución y diversidad de la lengua española, por lo que los factores socioculturales, geográficos e históricos logran moldear diversos dialectos lingüísticos, por lo que enriquece de forma positiva la

expresión del idioma, aunado a esto, los medios de comunicación, desempeñan un papel fundamental en la difusión y estandarización de la lengua, al tiempo que contribuyen a la aparición de nuevos términos y expresiones.

La interacción entre el lenguaje y el medio es un proceso dinámico y complejo que refleja la constante adaptación del idioma a las necesidades y cambios de la sociedad. Siendo así de gran utilidad para el individuo que se encuentra en el proceso de enseñanza con el fin de obtener un aprendizaje significativo. La comunicación y la interacción son elementos fundamentales, por lo que a través de la comunicación los individuos consiguen intercambio de información, la expresión de ideas, emociones y experiencia contribuyendo a diferentes vínculos sociales y culturales, por otro lado la interacción por su parte implica una acción entre dos o más personas, en la que cada una de ellas influye sobre la otra y logra adaptarse a cambios que se produzcan en el entorno, en tal sentido, ambos son procesos dinámicos que van de la mano, ya que la comunicación es el medio por el cual se produce la interacción y a su vez la interacción enriquece y moldea la comunicación, por lo que en el ámbito educativo, por ejemplo, la comunicación efectiva entre docentes y estudiantes es esencial para facilitar el aprendizaje y fomentar un ambiente de colaboración.

Los aspectos antes descritos dejan ver lo concerniente a la subcategoría que van en función de lo que es la subsiguiente subcategoría relacionada con vincula que responde a lo que es la inclusión de las tecnologías para la enseñanza.

Subcategoría: Vincula.

En cuanto a la categoría vincula se definen acciones centradas en lo que es la base de los constructos teóricos que se desean canalizar un conjunto de acciones centradas en los siguientes aspectos:

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Como vincula el docente de lengua Castellana las experiencias relevantes de los estudiantes durante los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

Hay muchas maneras de vincular estos conocimientos que para algunos estudiantes pueden ser casi nulos ya que la memoria de muchos varía, depende de lo que repasen o de que tanto conocimiento hayan adquirido por ejemplo un refuerzo muy grande es la prueba diagnóstica, en ella los estudiantes ponen a prueba los conocimientos que hayan tenido durante el año anterior o los años anteriores, el docente al momento de revisar dicha prueba se da cuenta a nivel general que tanto están enterados los estudiantes de algún tema en específico y de allí se basan para seguir viéndolo hasta ojalá poder lograr que los estudiantes se lo aprendan y sean conscientes de este tema

IEPJCCQE2:

Relaciona lo que enseña con lo que los estudiantes están acostumbrados a ver, hace trabajos en donde contamos historias personales y que nos apasionen y nos cuenta sus experiencias personales para que podamos reflexionar y tomar conciencia de nuestro futuro y lo que deseamos lograr. En mi caso, pude hacer una conferencia sobre la diabetes, esa enfermedad me atacó este año, cuando estuve hospitalizada leí mucho sobre la enfermedad, la conozco y sé que tengo que cuidarme y así se lo presenté a mis compañeros en mi conferencia, me gustó mucho que todos estaban poniendo cuidado y que me hicieron preguntas.

IEPJCCQE3:

Recordando los temas ya vistos y usando algunos términos similares que nos lleven a recordar estas enseñanzas que nos marcaron durante un tiempo y que todavía tenemos presentes y necesitamos para nuestro proceso de aprendizaje y así. Recordando las bases, el proceso educativo será más sencillo.

Ahora bien, es pertinente señalar que de acuerdo a lo expuesto por los estudiantes se debe asumir lo correspondiente a definir acciones según lo que indiquen los docentes en las respuestas que se muestran a continuación:

Grupo Docentes:

Pregunta:

Desde su punto de vista, ¿Con qué finalidad se pueden vincular experiencias desde el área de lengua castellana?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

Las experiencias en el área de lengua castellana se pueden vincular con el desarrollo de las competencias comunicativas, conectando las lecciones de Lengua Castellana con experiencias reales de su entorno y diario vivir, lo cual permite hacer una intertextualidad logrando que el conocimiento sea más significativo y relevante para su vida diaria, fortaleciendo la identidad cultural y promoviendo el pensamiento crítico. Otra forma de vincular las experiencias desde el área de lengua castellana es a través de la transversalización con todas las áreas del conocimiento.

IEPJCCQDI2:

Cada vez que interactuamos con los estudiantes y vinculamos experiencias en el área de Lengua Castellana que pueden darse dentro del aula y fuera de esta, la finalidad es que ayudar a enriquecer el proceso educativo y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, potenciando sus habilidades comunicativas, cognitivas, emocionales y sociales.

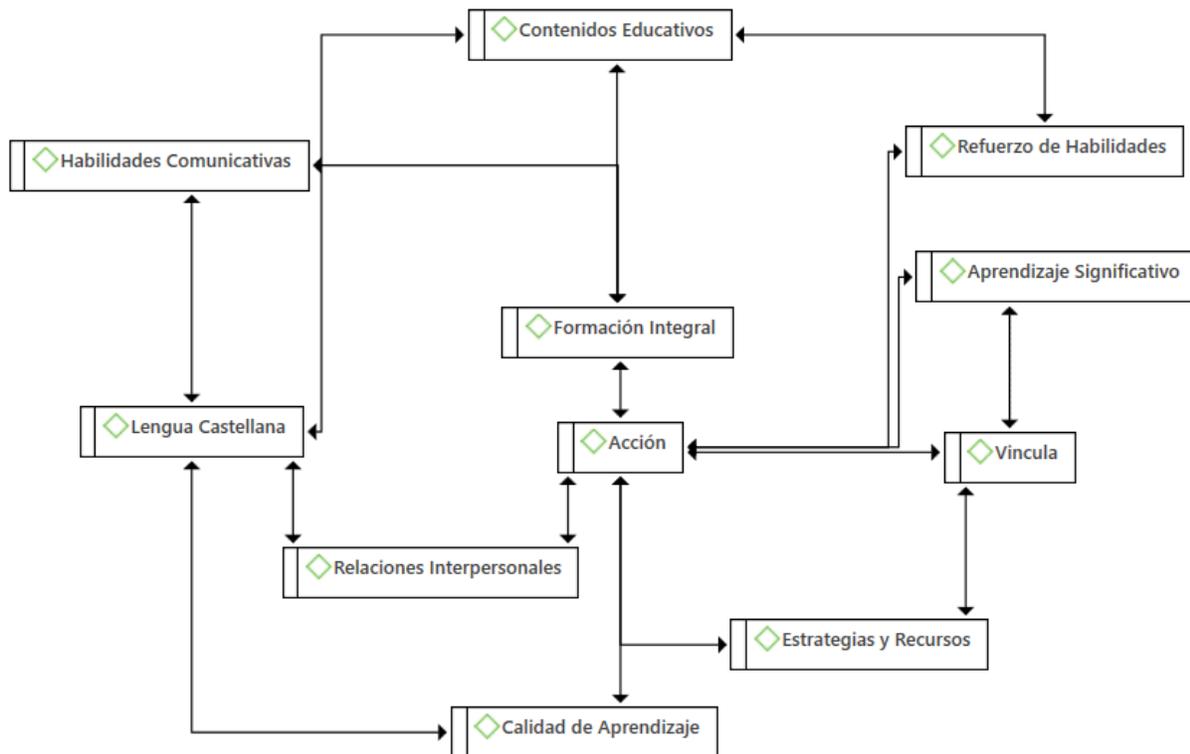
IEPJCCQDI3:

Con la finalidad de cohesionar la academia con los conocimientos previas de los estudiantes que les ha otorgado la praxis, los estudiantes muchas veces comprenden más rápido los conceptos con ejemplos de su cotidianidad, en este sentido, el propósito está encaminado hacia la flexibilización del aprendizaje y a darle preponderancia al contexto estudiantil.

En relación a lo encontrado se logra ver que la lengua castellana se vincula desde diferentes puntos de vistas, siendo esto fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje del individuo por lo que se debe de tener en cuenta que se asocia a un proceso de comunicación teniendo factores como la expresión oral y

escrita también permite vincularse a lo social y cultural siendo así permisiva con el fin de adaptarse a las diferentes necesidades, de igual forma, desde los entornos educativos se convierten así en el espacio propicio para fomentar el dominio de la lengua castellana, no solo desde una perspectiva gramatical y lingüística, sino también como medio para la interacción social, la expresión creativa y el pensamiento crítico. A través de diversas estrategias pedagógicas, los docentes buscan que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas sólidas que les permitan comprender, interpretar y producir textos de manera efectiva en distintos contextos. Aspectos que se logran evidenciar en la siguiente figura:

Figura 24. Subcategoría Vincula



Nota: Elaboración Propia.

En la figura antes descrita se plantea un conjunto de elementos centrados en lo que es la vinculación teniendo presente que se relaciona con la lengua castellana, lo

cual converge en un conjunto de alternativas de formación que responde a lo planteado por el informante clave IEPJCCQDI1 quien dice:

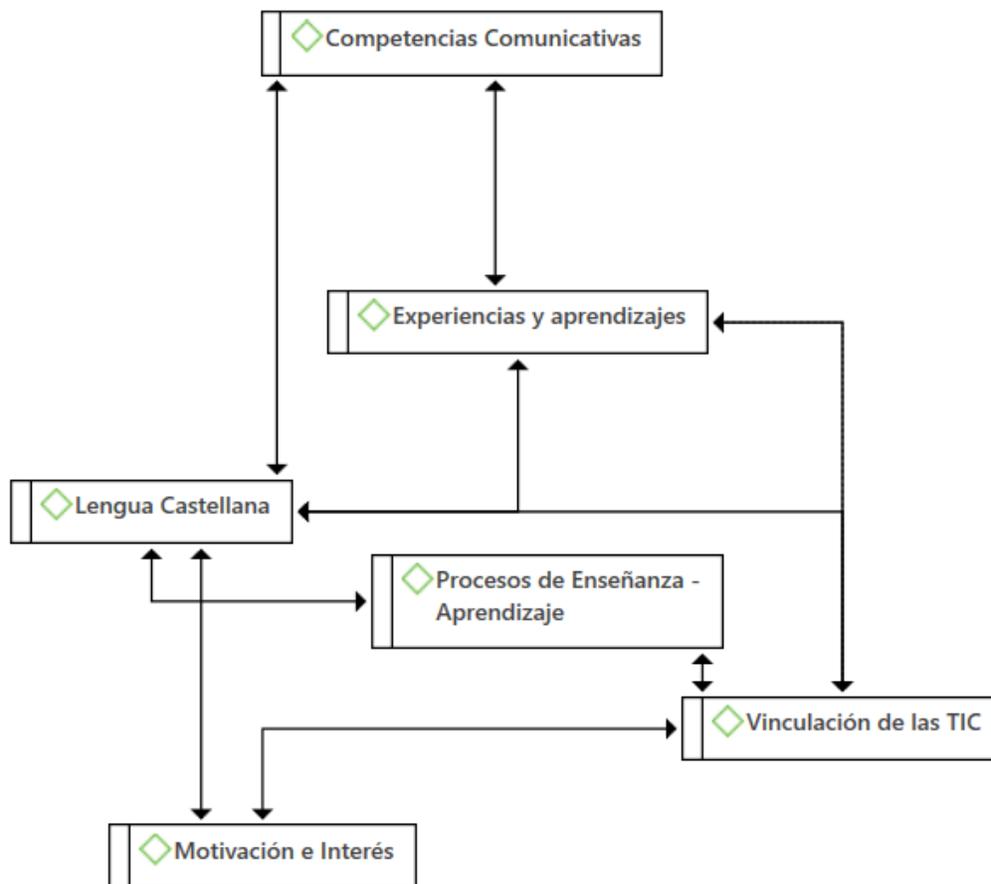
Las experiencias en el área de lengua castellana se pueden vincular con el desarrollo de las competencias comunicativas, conectando las lecciones de Lengua Castellana con experiencias reales de su entorno y diario vivir, lo cual permite hacer una intertextualidad logrando que el conocimiento sea más significativo y relevante para su vida diaria, fortaleciendo la identidad cultural y promoviendo el pensamiento crítico. Otra forma de vincular las experiencias desde el área de lengua castellana es a través de la transversalización con todas las áreas del conocimiento.

Unido a ello se presenta lo que es código experiencias y aprendizaje que según se aprecia deja ver que la experiencia juega un papel fundamental en el proceso de adquisición y en el desarrollo de la lengua española, por lo tanto a través de las diferentes interacciones sociales, los hablantes consiguen construir competencias lingüísticas, asimismo la exposición a diversas situaciones comunicativas y la práctica constante, permite interiorizar, las diversas reglas gramaticales, enriquecedora y el desarrollo de habilidades comunicativas, por ende la experiencia también moldea la identidad lingüística de cada individuo influyendo en su manera de hablar y escribir así como de comprender y entender el mundo, en este sentido, el aprendizaje de la lengua española es un proceso dinámico y continuo, en el que la experiencia personal se entrelaza con los conocimientos teóricos y las habilidades adquiridas a lo largo de la vida.

De acuerdo, a lo planteado se logra develar un conjunto de aspectos de marcada importancia que van a permitir realizar todo lo que es el procedimiento que envuelven las subcategorías emergentes enfocadas en lo que es la utilización de las TIC que apunta a reconocer su forma de dar llevar los conocimientos a los estudiantes; de allí, el interés por reconocer lo que es las subcategorías emergentes que vienen a convertirse en lo que es la formación académica; en efecto, desde esa postura se deja ver que es necesario reafirmar lo que es la parte de los procesos de enseñanza, encaminados en lo que es afianzar los conocimientos de acuerdo a los contenidos programáticos y desde esa postura se deja ver como se juntan a la subcategoría

vinculación cada uno de los elementos que inciden en la formación académica; en tal sentido, es significativo señalar que se deben concertar acciones pedagógicas con la intención de mostrar todo un recorrido teórico y procedimental para unir las tecnologías a los procesos de enseñanza. Mencionados aspectos se dejan ver en la figura que hace mención a las subcategorías emergentes:

Figura 25. Vincula - Subcategorías Emergentes

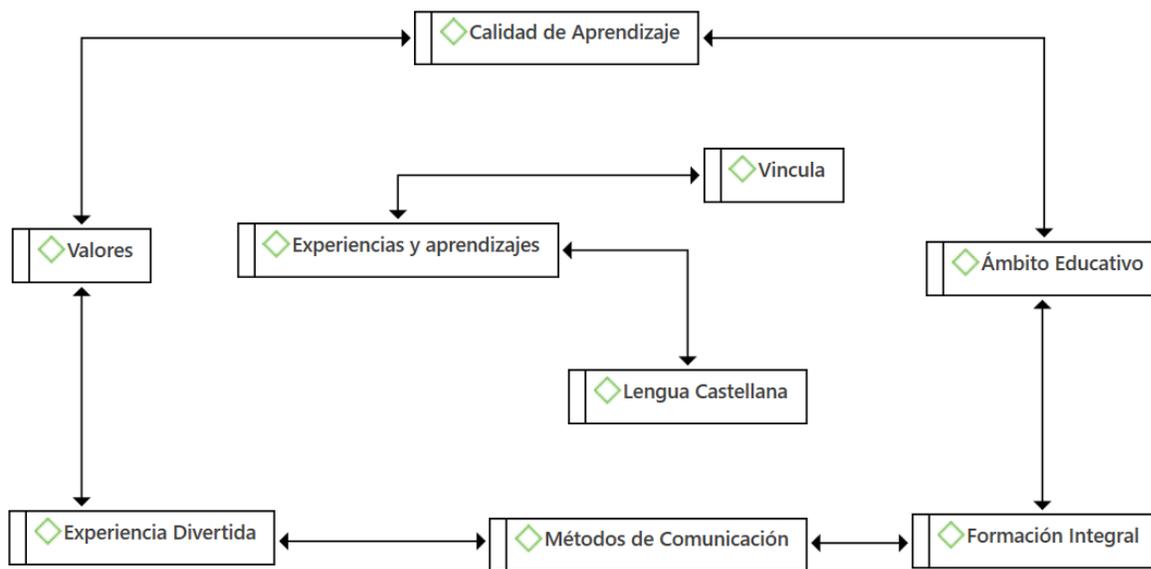


Nota: Elaboración Propia.

En cuanto a lo descrito se logra evidenciar que se hace énfasis en las experiencias y en los aprendizajes centrados en lo que es las bases de los constructos que apunta a fortalecer la enseñanza de la lengua castellana; lo cual converge en definir acciones centradas en lo que es cada uno de los elementos que envuelve la concepción de la lengua castellana en todas sus proporciones, lo cual conlleva a

realizar una reducción de lo encontrado siguiendo la circularidad que se plantea desde la fenomenología, razón que fortalece lo concerniente a la suspensión del juicio y es allí donde se plantea lo concerniente a la proyección que se pretende dar en cada uno de los componentes centrales de la subcategoría vincula que muestra su relación con las TIC; tal cual se aprecia en lo siguiente:

Figura 26. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Vincula



Nota: Elaboración Propia.

Los aspectos descritos dejan ver lo que es las bases de los constructos teóricos que confluyen en definir acciones y buenas prácticas que se envuelven en los diferentes elementos que se logran evidenciar en los micro-actos de habla teniendo en cuenta que se definen acciones en relación a lo que es los códigos que conllevan a definir cada uno de los elementos que permiten generar una perspectiva sobre la incidencia de la lengua castellana; por lo tanto, se logra ver un cúmulo de conocimientos que son base esencial para los procesos académicos en relación a lo que envuelve los diversos aspectos que encierran la formación académica en relación a la vinculación de la lengua castellana y de la gamificación como estrategia innovadora.

Categoría: Práctica Pedagógica:

La práctica pedagógica es un elemento crucial del proceso de enseñanza, dado que hace referencia a las tácticas, técnicas y perspectivas que los docentes emplean para promover el aprendizaje de sus alumnos. En un mundo que cambia continuamente, donde las necesidades educativas cambian rápidamente, resulta vital que los profesores reflexionen sobre su labor docente y busquen métodos innovadores para perfeccionarla. Es así como la práctica pedagógica se refiere al conjunto de acciones que los educadores llevan a cabo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De hecho, se plantea la siguiente tabla:

Tabla 7. Sistema Categorical Práctica Pedagógica

Categoría	Subcategorías	Códigos	Ítems
Práctica Pedagógica	. Labor	. Teórica y práctica	9
	. Rol y Mediación	. Formativo, orientador	10
		. Enseñanza-aprendizaje	
	. Vincular realidades	. Educativas y sociales	11
. Combinar	. Currículo y cotidianidades	12	

Nota: Elaboración Propia.

La práctica educativa es un componente esencial en el proceso de enseñanza que influye directamente en el aprendizaje y el crecimiento integral de los alumnos. Al implementar métodos reflexivos, adaptables y cooperativos, los docentes pueden generar ambientes donde todos los estudiantes tengan la posibilidad de crecer. Es esencial que los profesores sigan su formación profesional y estén dispuestos a experimentar cambios para perfeccionar su práctica pedagógica de manera constante.

Al realizar esto, no solo potenciarán su experiencia personal como docentes, sino que también aportarán al crecimiento de generaciones venideras más críticas, creativas e implicadas en su contexto social. En tal sentido, se asume lo correspondiente a un conjunto de acciones que se logran ver en la acción pedagógica que conduce a repensar el actual del docente en función a lo que es cada uno de los elementos centrados en las diferentes subcategorías. Razón que da pie para que se asume la subcategoría labor encaminada en lo que es las bases de los constructos teóricos.

Subcategoría: Labor

En relación a la labor es pertinente indicar que se plantea lo vinculante con la parte teórica y la práctica, lo que cual conlleva a que se analice cada uno de los grupos de informantes en lo que es las preguntas realizadas, tal cual se definen en lo siguiente:

Grupo Estudiantes

Pregunta:

¿Describa de qué manera el docente de lengua castellana articula elementos teóricos y prácticos asociados a la innovación?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

La docente en mi caso toma la teoría a ver en la unidad y busca la manera de transformarla en algo que sea recreativo o activo con el fin de que todos podamos entender o manejar el tema , que sea un tema flexible y no aburrido un ejemplo de estos que ella hace son las exposiciones que son mis favoritas ya que podemos elegir de qué manera podemos moldear el tema a nuestro gusto para que los que me están viendo exponer puedan tener una visión más clara que solo leer sobre este tema, aunque sea mi favorita hay muchas otras, en ellas están los juegos como las ruletas o dramatizar y elaborar obras de teatro todas siguen la misma función de poder entender y aclarar el tema mucho mejor, es

una muy buena forma de fusionar o unir el tema que tenemos que aprender con la manera de hacerlo más interesante

IEPJCCQEI2:

La docente de lengua castellana une estos elementos siempre tratando en que no usamos ideas ambiguas y tratemos de ser más creativos y expresivos, un ejemplo claro sería que a la hora de crear diapositivas siempre nos da alternativas para crearlas y que sean fáciles y creativas, usualmente nos pide que usemos canva, pues está plataforma es una herramienta que permite realizar tus exposiciones de una manera más sencilla y creativa.

IEPJCCQEI3

Bueno, pues la profe. Eh, siempre trata de hacer actividades más dinámicas. Estableciendo vínculos con los estudiantes de manera que sea más sencillo y llame la atención en ellos. Para que eso le sirva de soporte y también la explicación que ella da en el aula.

A las respuestas anteriores se une lo que plantean los docentes en la pregunta que define lo que es cada uno de componentes referenciados en función a la labor que se cumple dentro del proceso de enseñanza; donde se asume lo concerniente a la utilización de la TIC en el hecho pedagógico. En la presente subcategoría, tal cual indica que se plantea lo siguiente:

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿De qué forma articula elementos teóricos y prácticos en el área de lengua castellana?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

Articular elementos teóricos y prácticos en el área de lengua castellana es esencial para un aprendizaje significativo. En mi práctica, combino la teoría con actividades que permiten a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos. Por ejemplo, después de enseñar las estructuras gramaticales, los estudiantes

pueden identificar las diferentes categorías en un texto, escribir relatos, ensayos o participar en talleres de escritura creativa. Al analizar textos literarios, los estudiantes no solo estudian las teorías literarias, sino que también realizan interpretaciones propias y conectan los textos con su realidad, lo que refuerza su comprensión y apreciación.

IEPJCCQDI2:

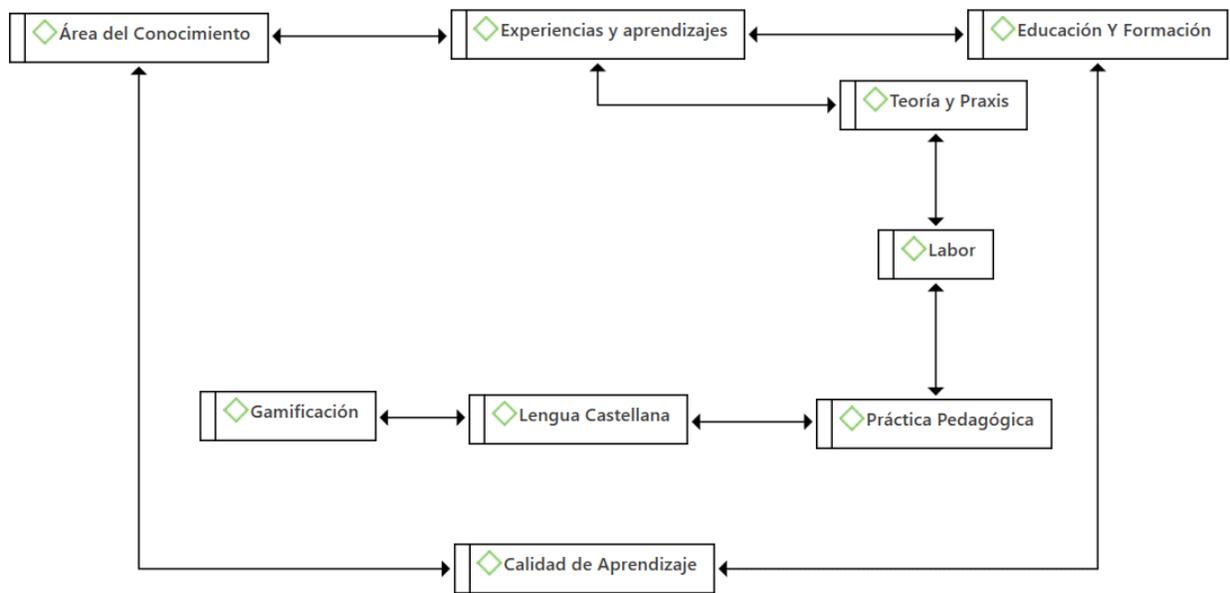
Al articular elementos teóricos y prácticos en el área de Lengua Castellana, puedo decir que se crea un entorno de aprendizaje enriquecedor que potencia el desarrollo de habilidades comunicativas, lingüísticas, literarias y críticas en los estudiantes. Esta integración contribuye a un aprendizaje integral y significativo que los prepara para enfrentar de manera exitosa diversos desafíos académicos y personales.

IEPJCCQDI3:

Artículo elementos teóricos y prácticos haciendo uso de los contenidos propuestos en el plan de área, por ejemplo, algún movimiento literario y uso de organizadores como lapbooks, plegables, infografías, etc., para plasmar allí la información. También, es posible poner en práctica los contenidos teóricos dejando que los estudiantes propongan una forma innovadora de exponer.

La información antes descrita permite canalizar acciones en función a la práctica pedagógica haciendo énfasis en la teoría y la praxis; razón que permite definir los elementos centrados en labor que se debe cumplir en cada una de las asignaturas que se pueden relacionar con la gamificación y con la lengua castellana; razón que deja a su paso; conocer lo que es las bases de conocimientos que van a crear los constructos teóricos.

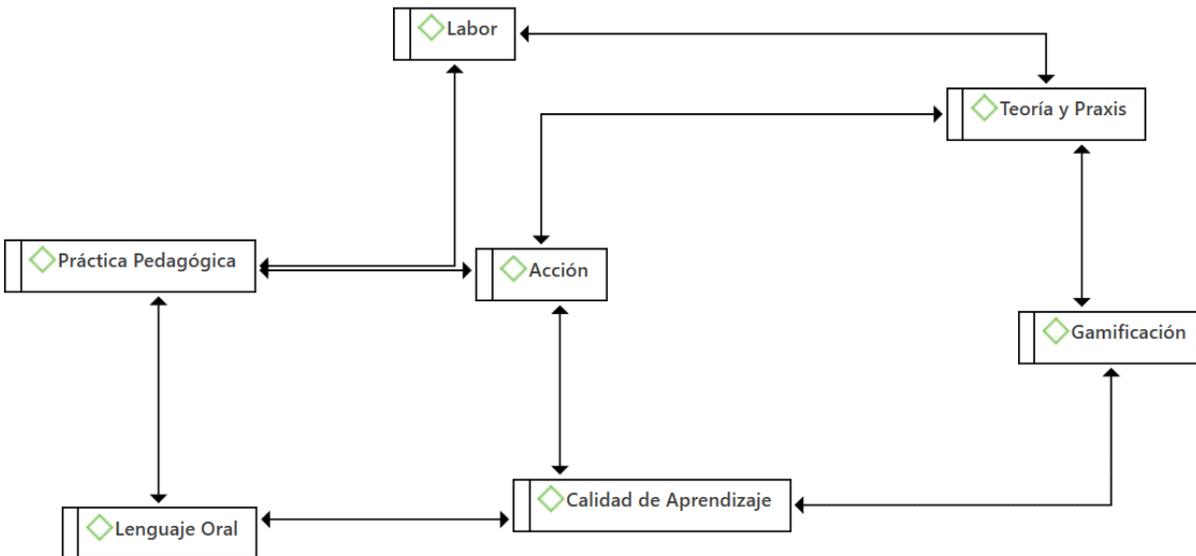
Figura 27. Subcategoría: Labor.



Nota: Elaboración Propia.

Como se logra apreciar la gamificación se une a la lengua castellana y la práctica pedagógica; lo cual se complementa con la labor, teniendo en cuenta la teoría y al praxis y de acuerdo a ello se genera la teoría y la praxis a lo cual junta lo que es el área de conocimientos; teniendo en cuenta que se concretan acciones vinculantes que conllevan a definir lo que es la educación y la formación generando cada uno de los elementos que se van concretar entre la teoría y la praxis; razón que confluye en definir lo que es la base de los constructos teóricos y a lo cual se une lo correspondiente a lo siguiente:

Figura 28. Labor - Subcategorías Emergentes

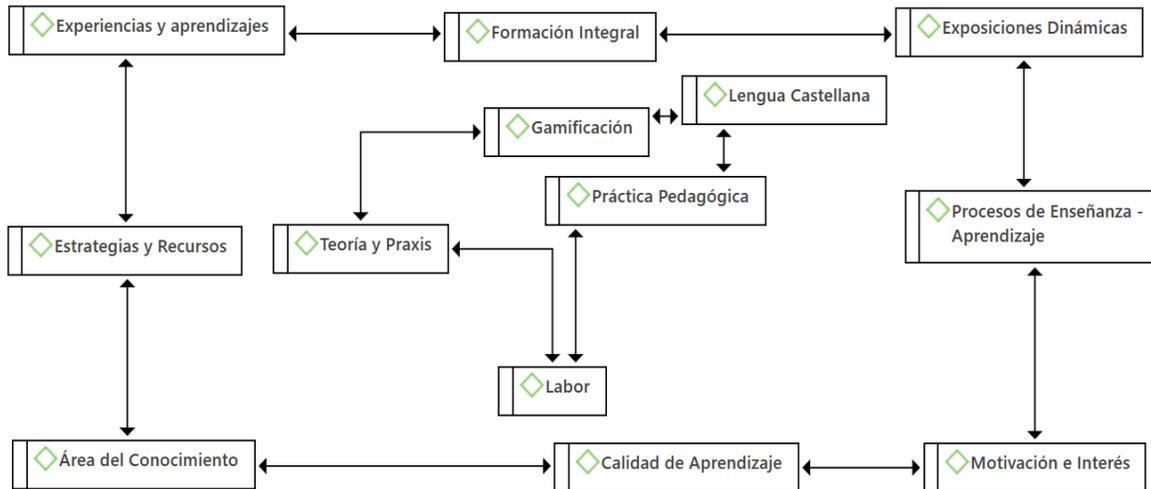


Nota: Elaboración Propia.

En la figura antes descrita deja visualizar un cumulo de elementos que se convierte en subcategorías emergentes que son base esencial para la labor de que debe desempeñar los docentes en la labor educativa es un proceso complejo y multifacético que va más allá de la simple transmisión de conocimientos. Significa un compromiso sólido con el crecimiento integral de los alumnos, además de la generación de un entorno favorable para el aprendizaje. Dentro del ámbito de la pedagogía, el papel del docente es crucial para orientar, incentivar y promover un aprendizaje relevante. Por lo cual invertir en una labor educativa efectiva es apostar por un futuro más prometedor para todos, en el que cada alumno tenga la posibilidad de llegar a su máximo potencial y aportar de manera positiva a su comunidad.

De acuerdo, con mencionados aspectos es pertinente señalar que de allí emerge la reducción ideática que deja a su paso un conjunto de acciones relacionadas con la parte de las proyecciones que tiene la labor académica que envuelve lo que es la calidad de los aprendizajes desde la gamificación, la lengua castellana y la práctica pedagógica.

Figura 29. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Labor



Nota: Elaboración Propia.

La relación entre teoría y práctica es un tema central en el ámbito educativo, especialmente en la práctica pedagógica. Mientras que la teoría proporciona el marco conceptual y las bases para entender los procesos de enseñanza y aprendizaje, la práctica permite la aplicación de esos conceptos en contextos reales. La conexión entre la teoría y la práctica es esencial para una enseñanza eficaz. Incorporar ambos elementos no solo potencia la calidad del proceso de enseñanza, sino que también capacita tanto a docentes como a alumnos para involucrarse de manera activa en el aprendizaje significativo.

Subcategoría: Rol y Mediación

El rol y la mediación responden a un conjunto de acciones enmarcadas en lo que es la práctica pedagógica que va en función de lo que es el desempeño del docente teniendo en cuenta que es un conjunto de acciones que responden a lo que es llegar a que se consoliden las acciones enmarcadas en la calidad de los procesos de enseñanza, es así que se deja ver que se concretan un conjunto de elementos que definen lo vinculante con el rol y la mediación que muestra el camino para alcanzar la calidad que a la final converge en los diferentes roles que muestran en lo que es la relación con lo formativo, lo orientador, la enseñanza y aprendizaje que se unen a lo que es la parte formativa; tal cual se evidencia:

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿En su opinión que repercusión o impacto tiene el docente de lengua Castellana desarrolle sus clases bajo criterios formativos y orientadores vinculados a las TIC?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

En mi opinión me parece que es una muy buena estrategia y me gusta muchísimo que a diferencia de otros docentes que pues yo comprendo que cada uno tiene su propia manera de educar y orientar , pero a la manera de mi docente formadora es muy buena su estrategia porque , siempre trata de cambie la metodología de aprendizaje, en cada trimestre busca una nueva manera de hacer que el tema que vamos a ver sea explicado y muy bien inyectado en nosotros para eso es que se usa la TIC y además de eso me parece muy diferente su manera de orientar y eso lo hace entretenido y innovador

IEPJCCQE2:

Tiene gran impacto en sus clases pues está dando la oportunidad a nuevas tecnologías, haciendo un buen uso de éstas y así incentivando a los estudiantes a lo útil que pueden ser las tecnologías en la comunicación.

IEPJCCQE3:

En mi opinión es de mucha importancia porque para que los estudiantes demuestren más interés y se vinculen con los temas que están siendo tratados. Al estar en este siglo, donde la tecnología es una de las principales herramientas en las personas y donde se puede usar a nuestro favor esta dependencia que tienen los estudiantes de ella para el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con lo planteado deja evidenciar que los informantes claves responden a un conjunto de acciones vinculantes con las tecnologías y es así que se observa la función de mediadores del aprendizaje, lo cual converge en un conjunto de elementos centrados en el desarrollo pedagógico y a ello se une lo que plantean los docentes, las preguntas dejan ver que son testimonios que van en relación al rol y a la

mediación que se presenta en las aulas de clase; donde es fundamental reconocer el rol del docente como facilitador de los aprendizajes; tal cual se evidencia en lo siguiente:

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿Describan en sus propias palabras de qué forma desempeña su rol como docente durante los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Respuestas:

IEPJCCQDI1:

Mi rol como docente, durante los procesos de enseñanza y aprendizaje es el de facilitadora y guía. Mi objetivo es crear un entorno de aprendizaje donde los estudiantes se sientan motivados y apoyados para explorar y desarrollar sus habilidades. Soy muy de dar la oportunidad de que los estudiantes propongan de qué manera quieren que se desarrollen ciertas temáticas, como por ejemplo para la oralidad, les doy la oportunidad de hacer su oratoria sobre el tema de su interés. Esto implica no solo transmitir conocimientos, sino también fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la reflexión. Busco adaptar mis estrategias pedagógicas a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y colaborativo.

IEPJCCQDI2:

Mi enfoque como docente se centra en empoderar a mis estudiantes, cultivando su curiosidad intelectual, promoviendo su autonomía y guiándolos hacia un aprendizaje significativo y duradero. Estoy comprometida en ser una facilitadora activa en su proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y competencias que les permitan desenvolverse de manera exitosa en su vida académica y más allá.

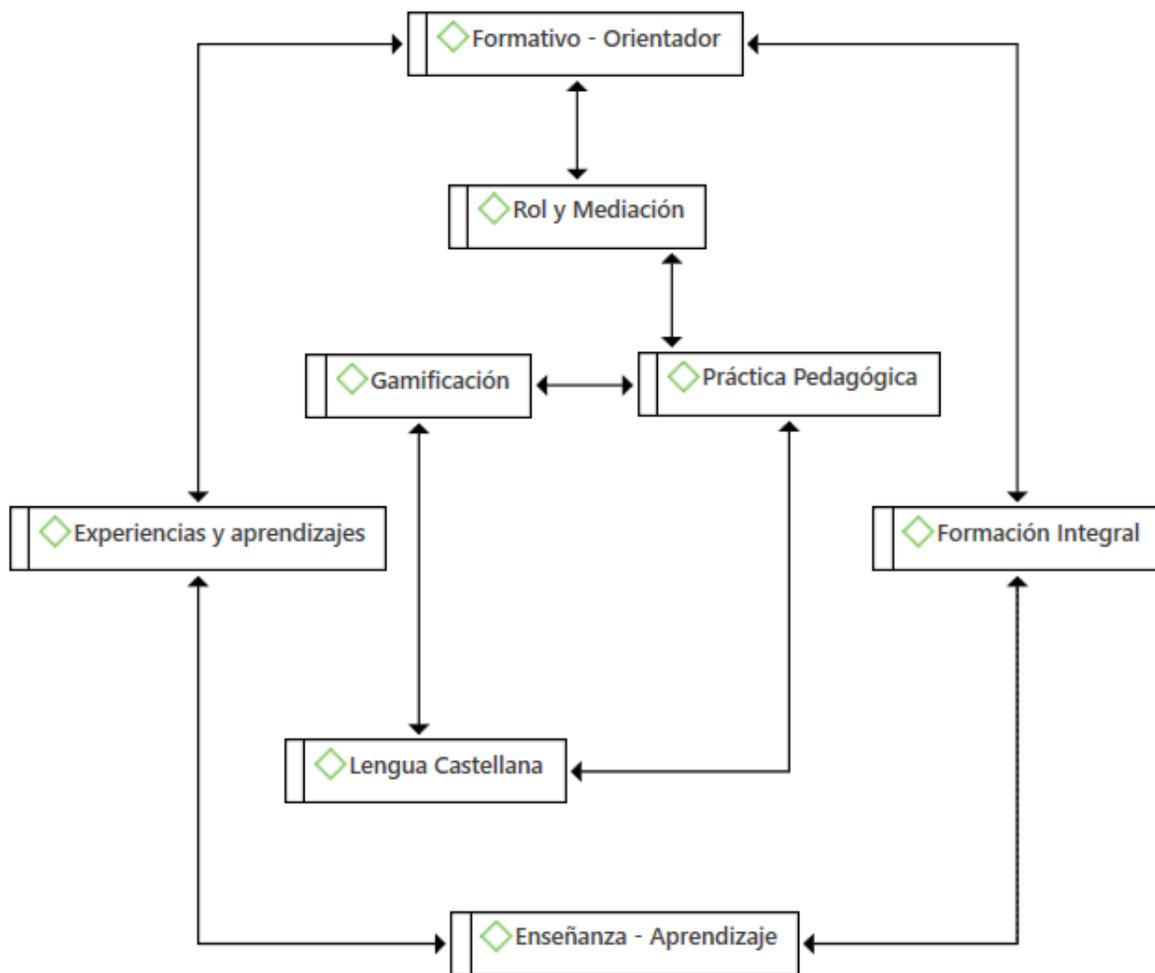
IEPJCCQDI3:

Desempeño mi rol primeramente con responsabilidad porque estoy siendo parte de la formación de adolescentes, pero si hablo desde un punto de vista pedagógico diría que desempeño un rol de andamiaje con mis estudiantes, o

sea, los oriento, guío, enseño y acompaño para que sean capaces de ser autónomos y construir por sí mismos a partir de los conocimientos que ya tienen.

En lo encontrado en el desarrollo de las preguntas se logró develar que es pertinente tomar en cuenta diversos elementos enfocados en lo que es la parte de la práctica pedagógica que reviste en gran medida lo que es el rol y la mediación donde se suma lo concerniente a los siguientes aspectos:

Figura 30. Subcategoría; Rol y Mediación



Nota: Elaboración Propia.

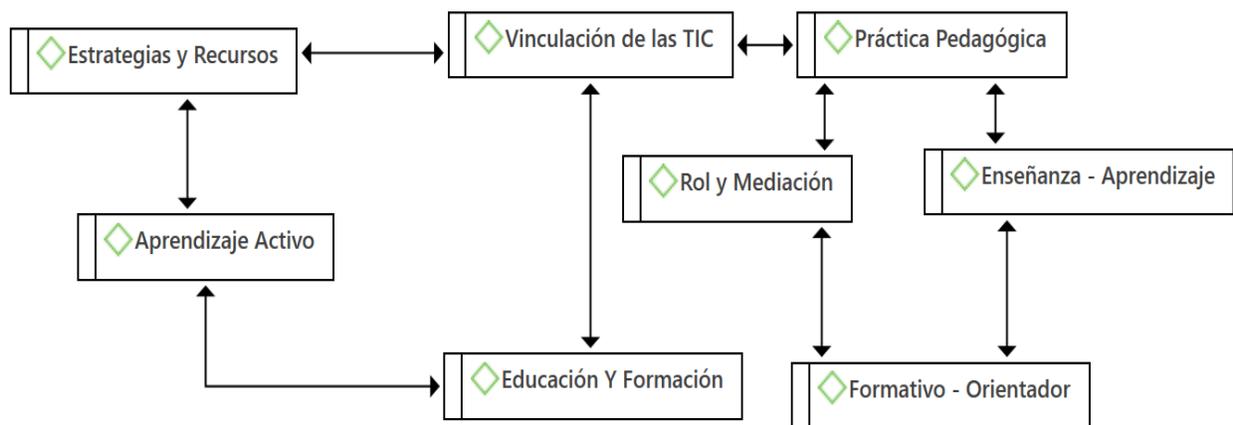
La figura antes descrita deja ver como se conjuga el rol y la mediación con lo formativo, lo orientador, donde confluye la enseñanza y el aprendizaje; razón de ser de un cumulo de acciones que van en función de lo que es las bases de los constructos

que se pretenden asumir teniendo en cuenta lo que es los argumentos encontrados en lo que señala el siguiente informante clave IEPJCCQDI1 señala:

Mi rol como docente, durante los procesos de enseñanza y aprendizaje es el de facilitadora y guía. Mi objetivo es crear un entorno de aprendizaje donde los estudiantes se sientan motivados y apoyados para explorar y desarrollar sus habilidades. Soy muy de dar la oportunidad de que los estudiantes propongan de qué manera quieren que se desarrollen ciertas temáticas, como por ejemplo para la oralidad, les doy la oportunidad de hacer su oratoria sobre el tema de su interés. Esto implica no solo transmitir conocimientos, sino también fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la reflexión. Busco adaptar mis estrategias pedagógicas a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y colaborativo.

Unido a mencionado testimonio las estrategias pedagógicas se enmarcan en lo creativo, lo colaborativo y por supuesto lo que es promover el aprendizaje activo que va en función a lo que es las bases de los constructos teóricos que a la final se logra concretar en las subcategorías emergentes; tal cual se muestra en lo siguiente:

Figura 31. Rol y Mediación - Subcategorías Emergentes

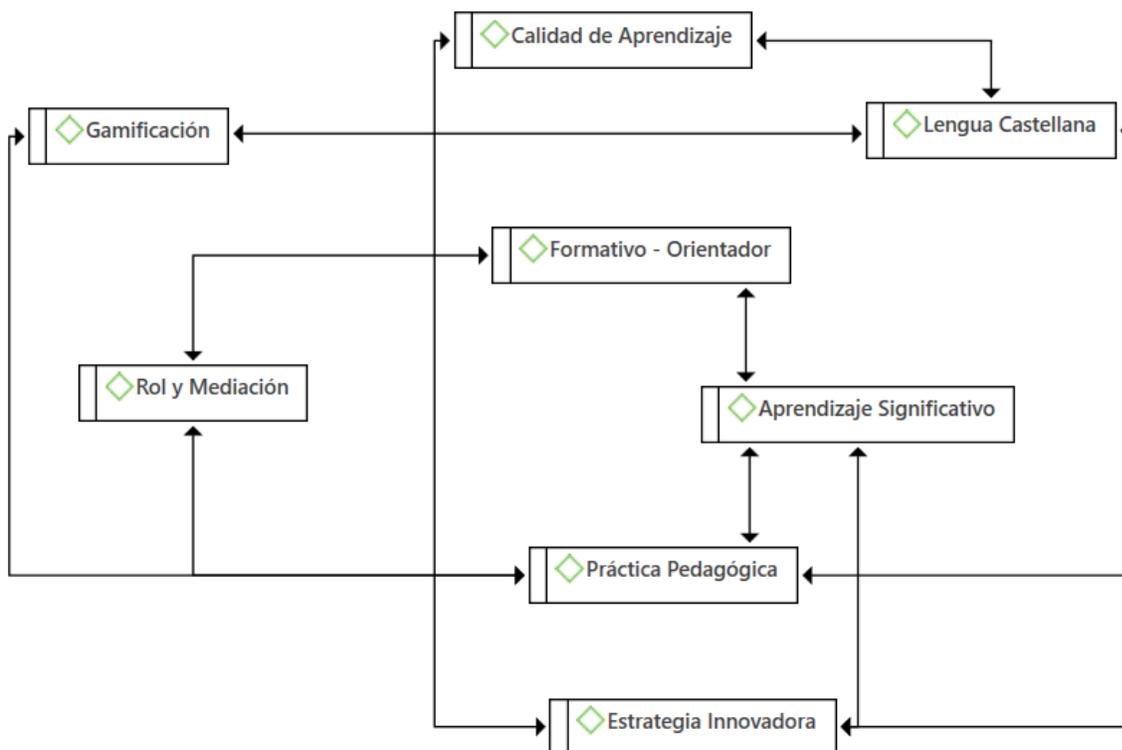


Nota: Elaboración Propia.

En el sector educativo, la función del docente ha experimentado una evolución considerable en las últimas décadas. Además de ser un simple transmisor de saberes, el profesor se ha transformado en un intermediario del aprendizaje, promoviendo la

formación de conocimientos en los alumnos. Por lo cual, el rol hace referencia a las tareas y responsabilidades que un docente asume durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mientras que la mediación educativa significa desempeñar el papel de mediador entre el saber y el alumno.

Figura 32. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Rol y Mediación



Nota: Elaboración Propia.

La evaluación formativa hace referencia a un proceso constante que busca observar el aprendizaje de los alumnos durante la implementación de un curso o programa de enseñanza. Mediante esta evaluación, los docentes pueden reconocer los puntos fuertes y débiles de sus estudiantes, lo que les facilita adaptar su pedagogía para cumplir de manera más efectiva con las necesidades personales. Sin embargo, la evaluación orientadora trasciende al no solo enfocarse en el desempeño escolar, sino también en brindar criterios que orienten a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Esta evaluación tiene como objetivo promover la reflexión, la autoevaluación y la definición de objetivos personales. Por lo cual es importante hacer mención que una

práctica educativa enfocada en la evaluación formativa y orientadora no solo potencia el desempeño escolar, también fomenta el crecimiento integral del alumno, capacitándolo para convertirse en un aprendiz independiente y crítico que pueda afrontar los retos del futuro con seguridad y habilidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial en la educación, pues establece la manera en que se imparten y se obtienen las competencias y conocimientos en diferentes escenarios. Asimismo, Este procedimiento no solo conlleva la impartición de conocimientos por el docente, sino también la formación activa del saber por el alumno. La educación eficaz toma en cuenta las necesidades, intereses y formas de aprendizaje de los estudiantes, generando un ambiente en el que el aprendizaje sea relevante y significativo. Por ende, el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje es un elemento crucial que demanda una práctica pedagógica reflexiva e inclusiva. Al desempeñar el papel de mediadores, los docentes pueden propiciar un ambiente en el que los alumnos se transformen en estudiantes activos, críticos e independientes.

Subcategoría: Vincular realidades

La práctica pedagógica, se ve enriquecida al vincular realidades desde diferentes perspectiva ya sea sociales, culturales y personales de cada de uno de los estudiantes que se desenvuelven de forma exitosa en los contenidos curriculares, en tal sentido esta conexión permite que los aprendizajes sean más significativos y relevantes para cada uno de los estudiantes, de igual forma, permite fomentar su motivación y compromiso, al establecer puentes entre el aula y el mundo real los docentes logran desarrollar en los estudiantes habilidades de pensamientos críticos y resolución de problemas, por lo tanto estas vinculaciones promueve la inclusión y el respeto a la diversidad, por lo que es oportuno vincular las nuevas realidades a dichos procesos. Donde es necesario considerar cada uno de los testimonios que presentan los informantes claves, es así que se constituyen las bases de los constructos teóricos.

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Qué ejemplos o actividades promueve el docente de Lengua Castellana para vincularse con las realidades educativas y sociales de los estudiantes?

Respuestas:**IEPJCCQE1:**

Se puede vincular dependiendo del nivel de pensamientos que tengan los estudiantes y tratar de buscar una actividad que se pueda colocar o adaptar al nivel de todos los estudiantes tratar de que todos se sientan cómodos y puedan ejercer su aprendizaje de manera correcta y si el docente ve que no está funcionando muy bien está manera pues cambia un poquito o trata de buscar otra manera para lograr la meta

IEPJCCQE2:

Puede vincularse de diversas maneras, pero depende de la realidad social y educativa en la que el estudiante se encuentre y así la docente promover una educación ejemplar con actividades creativas para inspirar a los estudiantes en las situaciones que estén, por ejemplo, cuando nos deja crear el guión para dramatizarlo, en las conferencias, en los debates, ah y en las exposiciones y hay otros compañeros que hicieron unas entrevistas, que también mostraba la parte social.

IEPJCCQE3:

Pues la profesora siempre nos habla mucho. Ella. Trata siempre de explicarnos, como dándonos ejemplos. De los temas que serían relacionados con nuestra vida cotidiana. Ehhh Algunos ejemplos podrían ser: Eh, observar la realidad institucional, los pros y los contras que se ven evidenciados en las situaciones que vemos todos los días. Usándolos a su favor como algunas técnicas de comunicación donde se vean entrelazados a los temas tratados.

En cuanto a las respuestas de los estudiantes se deja ver un cumulo de aspectos de marcada importancia, de hecho, se logra develar que a través de la práctica pedagógica se establece todo un recorrido teórico enfocado en lo que es las bases de los conocimientos y que a la final van a conformar lo que es la forma y

manera de sacar cada uno de los elementos que se juntan a la tecnología y que se convierte en fundamentos de los procesos de enseñanza, generando acciones creativas, para que desde la vinculación con las tecnologías se conjugan acciones en función a nuevas maneras de enseñar; teniendo presente que se conjugan acciones en el hecho pedagógico. Ahora bien, se presenta lo que señalan los docentes al respecto:

Grupo Docentes:

Pregunta:

Desde su perspectiva como docente de lengua castellana, ¿cómo vincula las realidades educativas y sociales en el aprendizaje de sus estudiantes?

Respuesta:

IEPJCCQDI1:

Desde mi perspectiva como docente de Lengua Castellana, vinculo las realidades educativas y sociales en el aprendizaje de mis estudiantes mediante la inclusión de temas y contextos actuales en las actividades de clase como artículos de noticias, ensayos, artículos científicos y otros textos de actualidad que abordan temas sociales relevantes. Esto no solo mejora la comprensión lectora, sino que también permite a los estudiantes reflexionar sobre su entorno y desarrollar un pensamiento crítico. Por ejemplo, al analizar textos literarios, invito a los estudiantes a relacionar los temas con situaciones sociales contemporáneas. También organizo debates sobre temas sociales y éticos, con el fin de mejorar sus habilidades argumentativas y de expresión, que aprendan a escuchar y respetar diferentes puntos de vista, fomentando la empatía y la comprensión.

IEPJCCQDI2:

Dentro de mi quehacer es importante la vinculación de las realidades educativas y sociales en el aprendizaje de la lengua castellana ya que este es esencial para formar estudiantes críticos, creativos y comprometidos con su desarrollo personal y social. Al integrar estos aspectos en mi práctica como docente, busco proporcionar a mis estudiantes las herramientas necesarias para desenvolverse de manera exitosa en un mundo cada vez más complejo y diverso.

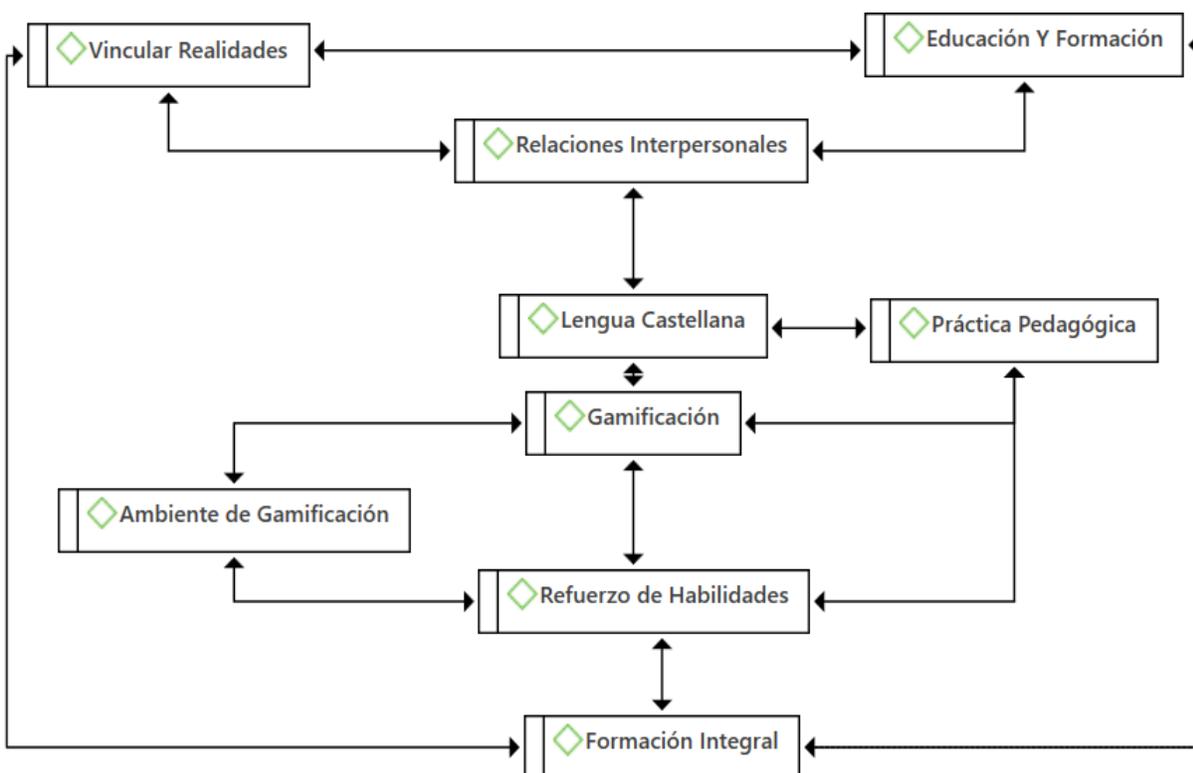
IEPJCCQDI3:

Aquí entra el tema de los conocimientos previos, que no son más que las experiencias que los estudiantes ya tienen de su realidad inmediata, yo creo que antes de enseñar se debe conocer el contexto social en el que se desenvuelven los educandos con el fin de “adaptar” esos aprendizajes a su cotidianidad. En ese orden de ideas, no se puede enajenar la realidad social de los niños de la educación porque de lo contrario los contenidos académicos quedan descontextualizados. La inclusión de las realidades sociales se vincula desde los planes de área y asignatura.

Por lo tanto, es importante aclarar que los factores educativos y sociales, se observa que tienen una amplia relación con la práctica pedagógica por lo que es oportuno indicar, que influyen de manera significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en tal sentido los contextos socioculturales, en los que se desarrollan los entes educativos consiguen moldear las experiencias y expectativa de cada uno de los estudiantes, así como su creencia y practicas docentes asimismo, las políticas educativas, los recursos disponibles y las demandas sociales ejercen una presión constante sobre los educadores, quienes deben adaptar sus prácticas para responder a las necesidades cambiantes de la sociedad. En este sentido, la práctica pedagógica se convierte en un espacio de encuentro entre lo individual y lo colectivo, lo personal y lo social, donde los docentes tienen la responsabilidad de construir ambientes de aprendizaje inclusivos y equitativos que promuevan el desarrollo integral de todos los estudiantes.

Al realizar un acercamiento a la vinculación con las realidades que envuelven las realidades educativas; de hecho, se logran consolidar un conjunto de acciones referidas en lo que es las bases de los constructos teóricos; razón que conduce a repensar que elementos asumir en la aplicación de la vinculación con las tecnologías, aunado a ello se presenta la vinculación con la enseñanza de la lengua castellana y a ello se une lo que es la parte social teniendo en cuenta un conjunto de elementos que van en relación a lo que es la practica pedagógica; lo cual conlleva a develar un conjunto de acciones centradas en lo que es el desarrollo integral de los estudiantes; aspectos que se observan en lo siguiente:

Figura 34. Vincular Realidades - Subcategorías Emergentes

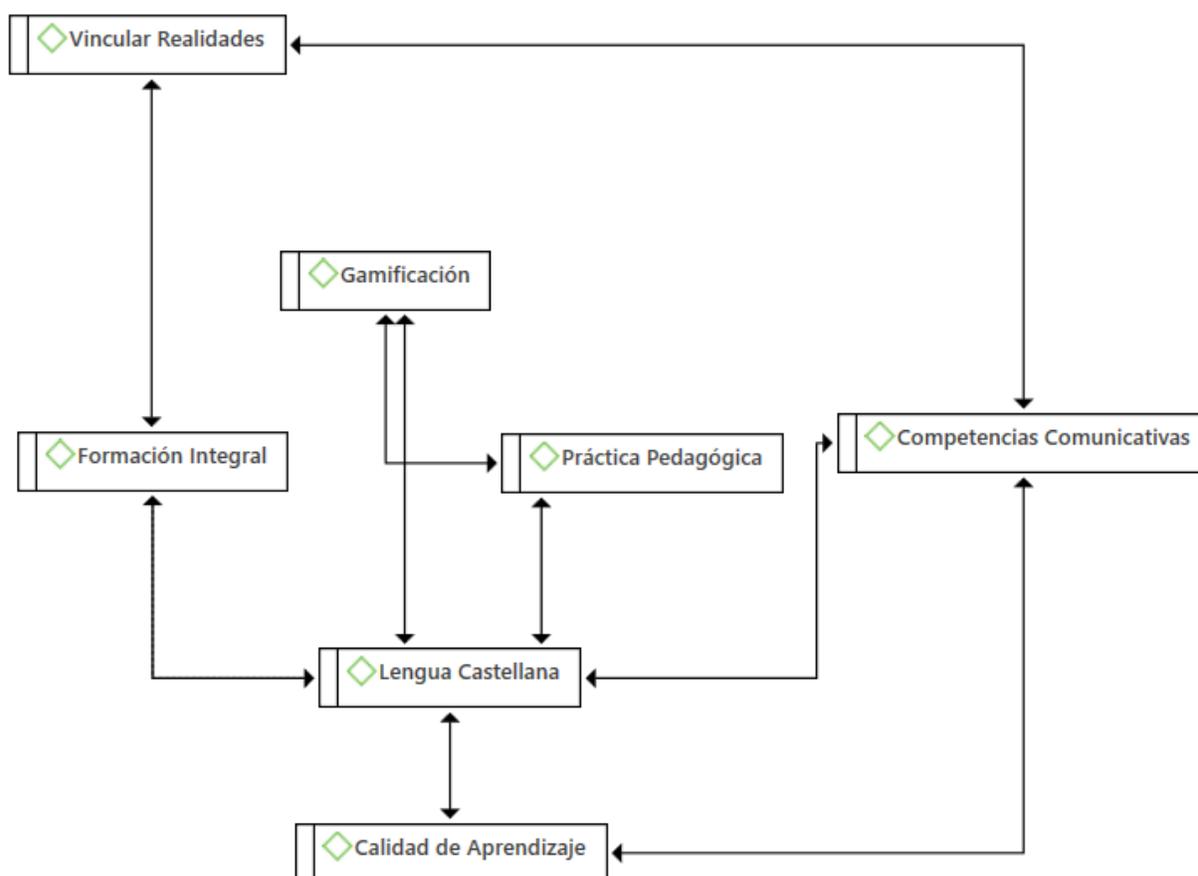


Nota: Elaboración Propia.

Las subcategorías emergentes permiten canalizar acciones centradas en lo que es las bases de los constructos teóricos enmarcados en lo que es la manera de hacer llegar los planteamientos que van en función a lo que es cada uno de los componentes que envuelve la forma de llevar los conocimientos a la formación integral, es significativo mencionar que la lengua castellana se logra consolidar con lo que es las bases de los constructos teóricos; teniendo presente que se logran establecer los fundamentos que nutren cada uno de los componentes que se asumen en el desarrollo de las actividades académicas.

Es así, que se logra establecer un conjunto de acciones que son base esencial para los constructos teóricos, es significativo señalar que las acciones pedagógicas convergen en un conjunto de actividades que van a definir las formas de enseñar a través del juego la lengua castellana que a través de la practica pedagógica se consolidan un cumulo de acciones que van a concretarse en el hecho pedagógico; aspectos que se logran ver en lo siguiente:

Figura 35. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental – Vincular.



Nota: Elaboración Propia.

Atendiendo los señalamientos antes descritos dejan ver como se concretan cada uno de los enmarcados en la gamificación relacionado con lo que es la enseñanza de la lengua castellana que va en función de lo que es aplicación de los diversos aspectos centrados en una enseñanza efectiva; razón que define el cumulo acciones pedagógicas centradas en lo que es las competencias comunicativas enmarcadas en lo que es las bases de los constructos teóricos, enfocadas en lo que es la calidad de aprendizajes.

Subcategoría: Combinar

Al momento de combinar la práctica pedagógica en relación, con los contextos educativos, se convierte de suma importancia tanto como para los docentes y estudiantes, por lo que le permite a los docentes adaptar sus estrategias de enseñanza

y aprendizaje, siendo esto una herramienta para la creación de un entorno interactivo, aunado a esto al establecer esta conexión entre la teoría y la práctica, y al ajustar las acciones pedagógicas al contexto específico, los docentes pueden fomentar un aprendizaje significativo y relevante para los estudiantes, sin embargo es necesario indicar que se emplea un aprendizaje colaborativos y ajustable, con el fin, de solventar cada una de las necesidades.

Grupo Estudiantes:

Pregunta:

¿Podría ilustrar o dar un ejemplo de cómo el docente de lengua castellana combina los contenidos o conceptos a aprender con las vivencias o experiencias estudiantiles?

Respuestas:

IEPJCCQE1:

La docente lo que hace es buscar una manera de que todos podamos acostumbrar o adaptar, un ejemplo para mi sería como jugar o hacer actividades no tan recreativas pero si, que se salgan del contexto de lo que siempre manejamos o de las maneras de como aprendemos todos los estudiantes, son diferentes porque piensan diferente pero si se logra buscar una forma de que todos podamos contribuir sería esa; la docente maneja muy bien esa manera ya que lo hace diferente e interesante a todos los demás docentes.

IEPJCCQE2:

Por ejemplo, cuando creamos un monólogo que presentará una situación personal, aprendimos dos cosas a crear un monólogo y lo importante que es conocernos y aprender de las experiencias para crear algo que impacte y deje algún aprendizaje.

IEPJCCQE3:

Un ejemplo fue cuando realizamos obras de teatro en base a la Ley 1620, donde teníamos que ilustrar casos o vivencias que se dan en el colegio. Con problemas de convivencia. ¿Y qué se tenía que hacer? ¿O sea, cómo se solucionaban en base a esa ley que está en el manual de convivencia? Y nosotros teníamos que crear en diálogo. Entonces ahí se combinaba el tema que estábamos viendo con las realidades institucionales.

Es significativo señalar que a ello se une lo concerniente a las respuestas dadas por el grupo de los docentes que centran su interés en canalizar acciones que van en función de lo que es la categoría de combinar junto con los códigos centrados en el currículo y en las cotidianidades.

Grupo Docentes:

Pregunta:

¿Cómo combinan su labor pedagógica los elementos curriculares con realidades de la cotidianidad de los estudiantes?

Respuesta:

IEPJCCQDI1:

Para combinar los elementos curriculares con las realidades cotidianas de los estudiantes, diseño actividades y proyectos donde combino en mi labor pedagógica los elementos curriculares con realidades de la cotidianidad, incorporando en los aprendizajes situaciones y ejemplos de la vida diaria de los estudiantes, otra estrategia es el desarrollo de proyectos que requieran que los estudiantes investiguen y apliquen entrevistas a docentes, familiares, realicen consultas profundas o la creación de relatos basados en experiencias personales. Para ello se seleccionan textos que estén aterrizados a las realidades y culturas de los estudiantes. Esto no solo facilita la comprensión, sino que también fomenta un mayor interés y conexión con los contenidos del currículo.

IEPJCCQDI2:

Para combinar los elementos curriculares con las realidades de la cotidianidad de mis estudiantes en la labor pedagógica, que realizo resaltó la importancia de conocer las vivencias, intereses, desafíos y contextos familiares de mis estudiantes para poder adaptar los contenidos curriculares a sus realidades, es decir, busco puntos de conexión entre los contenidos curriculares y la vida cotidiana de los estudiantes para que puedan ver la relevancia y aplicación práctica de lo que están aprendiendo, promoviendo la participación activa de los estudiantes en clase, permitiéndoles compartir sus experiencias personales y fomentando la discusión sobre cómo los conceptos curriculares se relacionan

con sus vidas diarias. Al combinar los elementos curriculares con las realidades de la cotidianidad de los estudiantes, busco no solo transmitir conocimientos, sino también ayudarles a desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos de su vida diaria y fomentar un aprendizaje significativo y duradero.

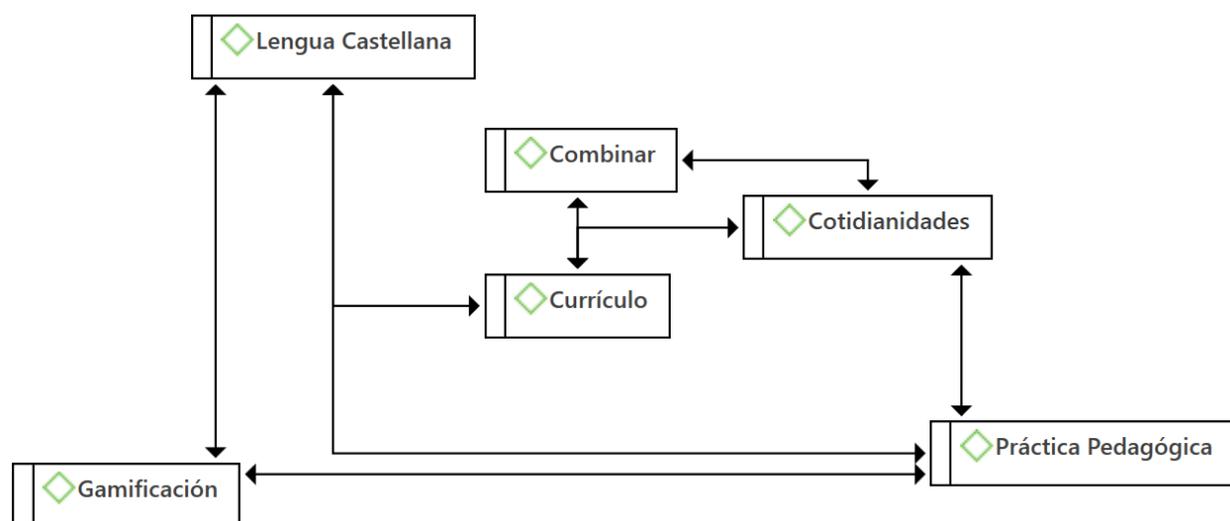
IEPJCCQDI3:

Conociendo el contexto, articulo actividades prácticas que involucren preguntas de introspección con elementos familiares y relacionadas con su comunidad como una noticia que puedan escribir de su barrio ya sea positiva o en forma de denuncia ciudadana. Asimismo, textos argumentativos que defiendan una postura relacionada con una problemática actual de la ciudad.

El trabajo del docente va más allá de la labor que se ejecuta dentro del aula o cualquier otro espacio en el colegio, implica reconocer las transformaciones globales y sus implicaciones locales en materia educativa y pedagógica como una forma de asumir el desafío que representa las demandas de conocimiento dentro de un mundo cada vez más competitivo; consciente de la necesidad de cambio y la actualización de los programas curriculares en básica secundaria dentro del sistema educativo colombiano los cuales en muchos caso no responden a las necesidades reales de las instituciones y su contexto social; tomando en cuenta que en la mayoría de los casos estos programas son desarrollados de manera centralizada bajo un distanciamiento sobre aquello que realmente debe y necesita aprender el estudiante en correspondencia con sus necesidades.

Lo cual indica la importancia que representa para el docente de Lengua Castellana, lograr alcanzar una pertinente combinación dentro de su labor pedagógica con los elementos que conforman la malla curricular y la cotidianidad que se desprende tanto de la vida de los estudiantes como el propio docente que en su conjunto marcan la pauta en los procesos de enseñanza aprendizaje. Si bien los docentes dentro del colegio procuran asociar realidades de sus alumnos en la planeación de las actividades académicas, se pone de relieve la necesidad de mejorar desde las estrategias pedagógicas las cuales necesitan estar apoyadas en elementos innovadores como es el caso de la gamificación; puesto que el uso de la tecnología forma parte de la cotidianidad de los estudiantes y por lo tanto necesitan estar combinados en el trabajo diario del docente.

Figura 36. Subcategoría: Combinar



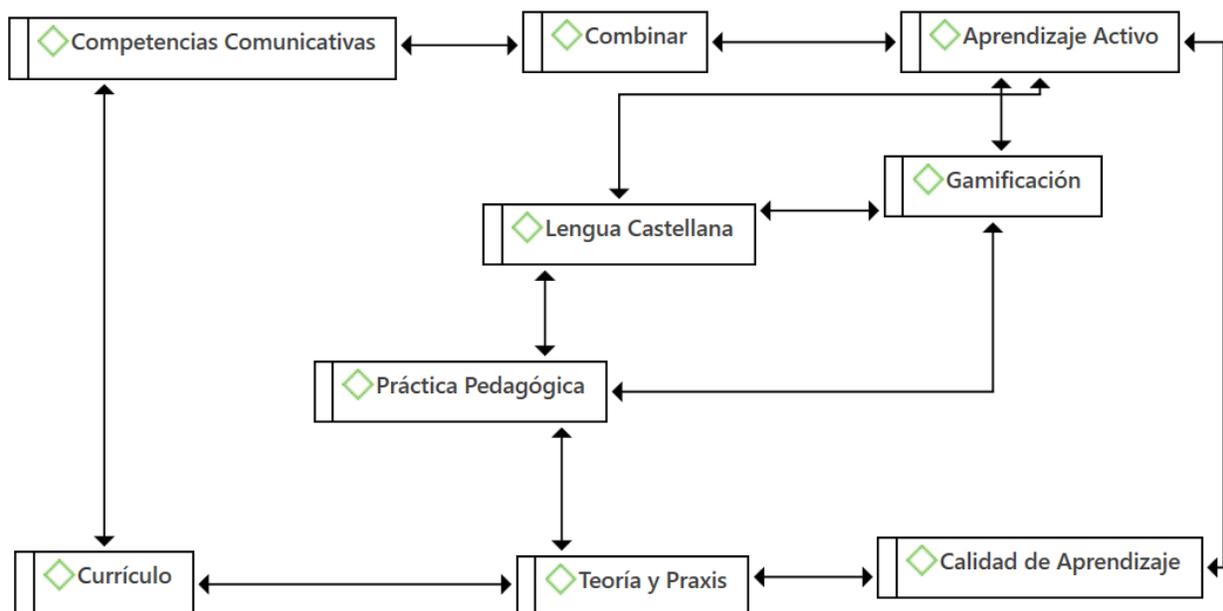
Nota: Elaboración Propia.

El currículo, concebido como un conjunto de experiencias de aprendizaje planificadas, se encuentra en constante interacción con las cotidianidades escolares. Las prácticas pedagógicas, como mediadoras entre ambos, juegan un papel fundamental al adaptar los contenidos curriculares a las realidades y necesidades de los estudiantes. Sin embargo, esta relación no siempre es lineal, ya que las dinámicas propias de cada aula y las particularidades de cada contexto pueden generar tensiones y desafíos en la implementación del currículo. Es en este sentido que resulta crucial analizar cómo los docentes negocian y resignifican los contenidos curriculares en su práctica diaria, considerando las diversas variables que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como las características de los estudiantes, los recursos disponibles y las demandas sociales. Atendiendo dichos señalamientos se presenta lo correspondiente a lo que es las subcategorías emergentes que se junta a lo que es las bases a los constructos teóricos.

Sin dejar de reconocer la urgencia de optimizar los mecanismos, estrategias de enseñanza a partir de la articulación de los contenidos del currículo y las realidades cotidianas de los actores educativos que implica la familia como ente de apoyo fundamental en la formación integral del estudiante. En cualquier caso, las cotidianidades que se desglosan de la realidad educativa, familiar, social e incluso

cultural deben convertirse en insumos de alta relevancia para el docente quien necesita avanzar en correspondencia a la dinámica y las condiciones globales imperantes que demandan una educación de calidad capaz de responder a las altas exigencias de una nueva sociedad del conocimiento ante un sistema educativo colombiano que da muestra de rezago frente a los constantes avances y transformaciones de un mundo complejo y competitivo. Tal cual se evidencia en lo siguiente:

Figura 37. Combinar - Subcategorías Emergentes

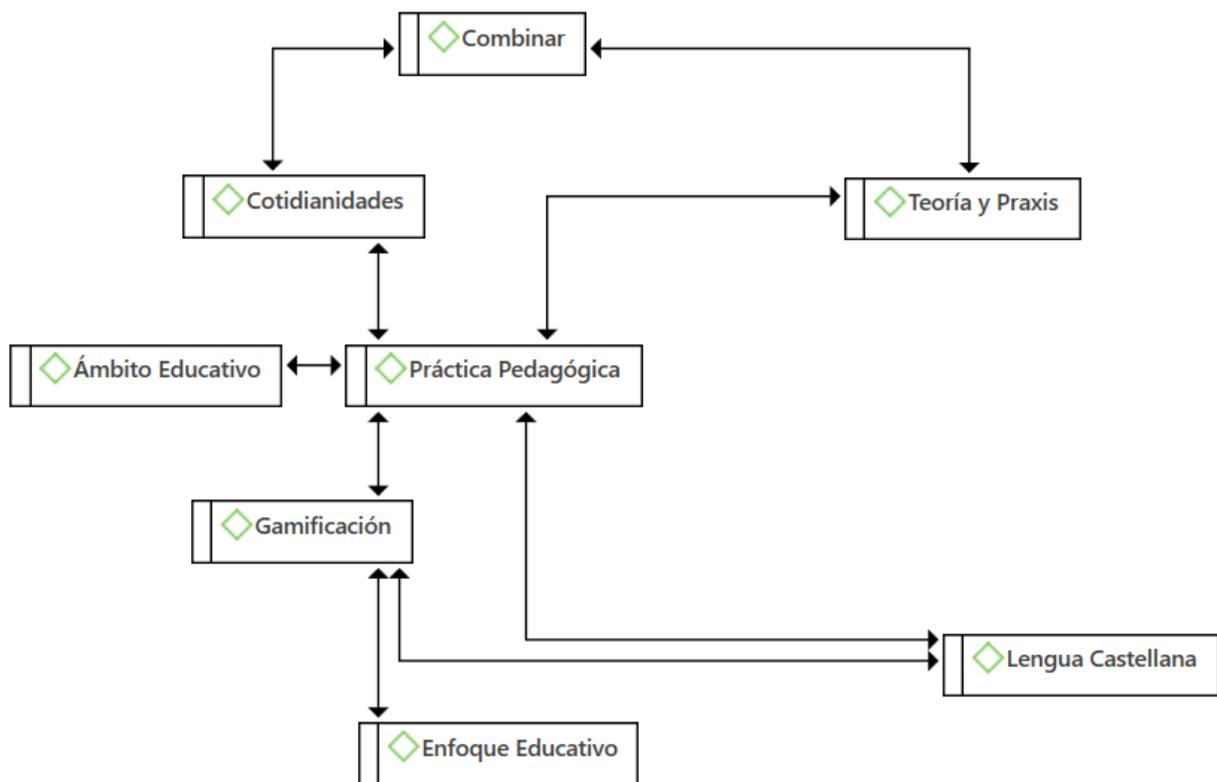


Nota: Elaboración Propia.

Desde esta configuración de la realidad investigada, los saberes del docente donde confluyen conocimientos, experiencias y saberes cotidianos son los que marcan el avance o el obstáculo para que los estudiantes puedan darle curso a la prosecución desde su formación educativa; de ahí que los procesos de enseñanza necesitan ser evaluados y valorados según los resultados conseguidos. Esto representa la manera como el docente puede llevar a la práctica los contenidos reseñados en el currículo y su malla en cada una de las áreas dentro de las cuales se encuentra Lengua Castellana; resaltando que el currículo desde su estructura y ejecución se convierte en la hoja de ruta para lograr combinar las cotidianidades y con ello avanzar de manera coherente entre necesidades y realidades de los estudiantes hacia una labor práctica

pedagógica que responda a la necesaria calidad educativa que se requiere dentro de la sociedad colombiana. Ahora bien, se plantea lo que es la reducción de las categorías, tal cual se muestra a continuación:

Figura 38. Reducción Ideática – Epojé – Reducción Trascendental - Combinar



Nota: Elaboración Propia.

De ahí que, la intención de vincular dentro del trabajo práctico de los docentes las realidades educativas y sociales permite por un lado al docente involucrarse en aquello que sucede en las comunidades y el contexto social que circunda la vida de sus estudiantes, lo cual lo conduce a una clara identificación de elementos que de una u otra forma inciden en el desempeño académico de los jóvenes. Por otra parte, tal vinculación conlleva al estudiante a un mayor compromiso respecto a sus deberes y del mismo modo, la conformación de una conciencia reflexiva frente a los desafíos que debe sortear el docente para lograr ofertar un proceso de enseñanza que pueda satisfacer sus necesidades de aprendizaje, sobre todo dentro de una época contemporánea permeada por la tecnología, innovación y nuevas maneras de

comunicación a través de las cuales se ejecuta la relación del estudiantes con los demás sujetos sociales.

A tal efecto, la práctica pedagógica de los docentes dentro la institución objeto de estudio debe convertirse en un espacio para que se genere un proceso de familiarización con las realidades que envuelven el día a día de los estudiantes que pueda al mismo tiempo orientar una dinámica en el aula fundamentada en una enseñanza de la Lengua Castellana contextualizada con la verdadera realidad de los escolares. Desde esta perspectiva, los docentes a partir de su mediación pueden impulsar la participación de los estudiantes dentro de sus propias realidades educativas y sociales por medio de una programación extracurricular apoyada en proyectos socioeducativos y comunitarios; una forma para que el docente pueda establecer un proceso de reflexión ante la manera como viene desempeñando su labor, tomando en cuenta que el docente necesita centrar su actividad en estrategias innovadoras que faciliten al estudiante el alcance de sus metas.

Contrastación Teórica

En relación a la contrastación teórica vale mencionar que se asumen tres categorías centrales que se enmarcan en la gamificación – la lengua castellana – práctica pedagógica; es significativo señalar que cada una de ellas se centra en lo que es el proceso de enseñanza en la educación básica secundaria; lo que conduce a comprender que dentro de las características del desempeño académico que surgen de la gamificación que responden en lo que es las bases del de los constructos; razón que permite concretar acciones pedagógicas enfocadas en la utilización de la lúdica y la recreación, junto con la motivación y el interés centrado en las estrategias innovadoras que permiten que la gamificación se empodere de elementos que van en relación a las acciones pedagógicas vinculantes con las TIC.

Así mismo, es conveniente tener presente lo correspondiente a la lengua castellana que se relaciona con las áreas de conocimientos que conlleva a orientar, a mediar y vincular lo concerniente la formación integral considerando la parte del lenguaje oral y escrito; de hecho mencionados aspectos fomentan las competencias

combinación de conocimientos, experiencias que se traducen en un significado manifestado en función del sentir frente al fenómeno estudiado, el cual refleja la necesidad de incorporar en la mediación educativa herramientas estratégicas innovadoras como es el caso de la gamificación que ofrece alternativas desde la posibilidad de integrar el juego en la enseñanza de la Lengua Castellana con miras a despertar el interés y la motivación en los escolares de básica secundaria.

Destacando que se trata de jóvenes estudiantes colombianos impactados por las constantes transformaciones sociales generadas a nivel mundial, como consecuencia del avance vertiginoso de la tecnología con implicaciones significativas en la forma de comunicarse e interaccionar entre grupos sociales; además el ritmo de vida establecido por estos cambios donde la inmediatez se convierte en un elemento cotidiano que se ve reflejado en los recintos educativos colombianos; dicha situación le exige al docente la vinculación de variadas realidades que hacen parte de la vida familiar y social de los estudiantes con la intención de entender con mayor propiedad aquello que el estudiante necesita y desea aprender; es decir, un acercamiento con las realidades, necesidades e intereses de aprendizaje por parte de los alumnos de básica secundaria.

CAPITULO V

GAMIFICACIÓN Y LENGUA CASTELLANA A LA LUZ DE BUENAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA

Constructos Teóricos

Un Preámbulo Necesario

El proceso de teorización representa una nueva postura por parte de la investigadora, donde recoge el sentir de los informantes cuya información transita por un proceso de análisis e interpretación que permite establecer nuevos elementos a partir de toda la información recopilada, desde allí se origina una triangulación bajo la intervención de los objetivos trazados, el fundamento teórico asumido conjuntamente con los elementos informativos recogidos desde cada sujeto informante, lo cual conllevó a la cimentación de nuevas miradas teóricas como elemento pedagógico que involucra la enseñanza en básica secundaria.

Desde esta intencionalidad, se logra vincular lo planteado en el último objetivo específico orientado a establecer los componentes de los constructos teóricos derivados de la enseñanza de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la gamificación como elemento estratégico innovador a la luz de una mejor práctica pedagógica en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Esto permite afirmar, la posibilidad de construir nuevos elementos teóricos desde la perspectiva real encontrada en un escenario educativo que puede llegar a convertirse en un fundamento para investigaciones posteriores.

Conviene resaltar que la información alcanzada, se empleó desde un enfoque cualitativo bajo un paradigma interpretativo desde una mirada fenomenológica en complemento del método lo que permitió develar realidades significativas que suceden dentro y fuera del aula asociadas a la enseñanza aprendizaje de la Lengua Castellana con el apoyo de elementos didácticos innovadores como la gamificación; al mismo tiempo se reseñan características reveladoras respecto a la mediación pedagógica de

los docentes quienes son los encargados de promover la enseñanza en las diversas áreas del conocimiento.

A partir de configuración de la realidad abordada, se plantean diversos aspectos teóricos que hacen parte de la temática central y sus aristas que representa a su vez un proceso donde se reconoce que los estudiantes de básica secundaria requieren de nuevos ambientes de aprendizaje; de allí la importancia de buscar alternativas que facilite la buena labor práctica del docente. Por ello, el docente como mediador responsable de los procesos de enseñanza debe estar consciente de los constantes cambios ocasionados por el avance acelerado de las tecnologías digitales, que tienen su impacto en las distintas formas de enseñar y aprender donde se requiere la combinación de conocimientos (educativos, pedagógicos), experiencia, capacitación y actualización continua en procura de respuestas a las constantes demandas de aprendizaje de los estudiantes.

Descripción de los Constructos Teóricos sobre la Gamificación y La Lengua Castellana

Dentro de los elementos de descripción en función de los principales descriptores asociados a la investigación se encuentra la gamificación que puede ser resumida como una estrategia de enseñanza donde se hace uso de los juegos como un ente motivador para despertar en los estudiantes el deseo por participar en la construcción de sus propios aprendizajes. Asimismo, se asocia la Lengua Castellana como un área de aprendizaje que de acuerdo a los lineamientos legales establecidos en Colombia se trata de una asignatura con figura de carácter obligatoria que debe ser impartida en los diferentes niveles dentro de las entidades educativas oficiales.

Es necesario resaltar, que los constructos teóricos guardan una estrecha relación con la realidad que representa el fenómeno de estudio puesto que busca proyectar a partir de una nueva postura los hallazgos encontrados los cuales compilan conocimientos, experiencias, vivencias y realidades que son manifestadas por los estudiantes y docentes que fueron seleccionados como informantes clave. Por un lado, cabe destacar que la actual población escolar considerada parte de la generación del

conocimiento, jóvenes estudiantes que se mantienen inquietos cargados de expectativas frente a una dinámica global caracterizada por los constantes cambios que implica el sector educativo y con ello la labor práctica pedagógica desde cada una de las áreas del conocimiento donde converge la Lengua Castellana.

Figura 40. Gamificación - Lengua Castellana - Rendimiento Académico



Nota: Elaboración Propia.

Es importante destacar que debido a los constantes cambios generados por el avance cada vez más acelerado de la tecnología y sus aplicaciones, se ha implementado en las distintas sociedades nuevas formas de interaccionar socialmente que conlleva a maneras bastante particulares para comunicarse que conduce al uso del lenguaje a través de nuevos códigos, términos, signos, frases que en la mayoría de los casos dista del buen uso de la lengua; esta realidad se refleja dentro de la sociedad colombiana, especialmente en los recintos escolares donde los estudiantes adoptan elementos característicos para tramitar sus ideas en las distintas asignaturas que implica en la convivencia escolar.

Tal vez una de las áreas de mayor relevancia responde a la Lengua Castellana, la cual es definida por Navarro (2020), como una asignatura que ha sufrido cambios

con el tiempo, pero con igual importancia como espacio para la construcción de conocimientos, con nuevos aportes lingüísticos desde Ferdinand de Saussure, Noam Chomsky y Humberto Eco” (p.32). En cualquier caso, la Lengua Castellana representa un destacable soporte para impulsar la enseñanza desde cualquier espacio de aprendizaje; puesto que permite a través de su programación apoyar a los estudiantes en la conformación y desarrollo de competencias comunicativas; al tiempo que contribuye a las mejoras del lenguaje (oral y escrito) de los escolares.

Todos y cada uno de los conocimientos adquiridos dentro de esta asignatura permite el apoyo para las demás áreas; desde esta configuración teórica resulta determinante mencionar que dentro de las debilidades encontradas según lo manifestado tanto por estudiantes como docentes de básica secundaria, destacan la deficiencias en la lectura que tiene sus implicaciones de forma global en la formación integral de los estudiantes, con afectaciones en la parte oral como medio de comunicación y entendimiento entre pares escolares, y al tiempo el impacto en el lenguaje escrito puesto que la ausencia de buenos hábitos de la lectura dificulta al estudiante de secundaria la redacción de textos a partir de la comprensión de lo leído.

De la misma forma reduce la capacidad de análisis e interpretación de lo propuesto por el escritor que problematiza de la misma manera en la intención de avanzar en la consolidación de nuevos conocimientos. Lo descrito hasta el momento supone la necesidad de mejorar en la enseñanza de la Lengua Castellana a partir de estrategias innovadoras de enseñanza, por lo cual se involucra la gamificación que representa una herramienta pedagógica idónea para despertar la motivación en los estudiantes; en ese sentido conviene señalar lo considerado por Deterding et al., (2011), quien considera que “la gamificación responde a la incorporación de actividades diseñadas desde los juegos en contextos educativos con la intención de motivar los aprendizajes” (p.2).

Resaltando que dentro de la institución objeto de estudio en medio de las deficiencias académicas, las carencias en cuanto a recurso, las enormes y complejas necesidades económicas y sociales que caracterizan el contexto que circunda al colegio, los estudiantes se mantienen ávidos por aprender de manera diversificada en

la espera de nuevas ofertas de enseñanza innovadora por parte de sus docentes, y es allí donde precisamente se genera el punto de encuentro de las falencias conseguidas. Puesto que no se trata solo del docente de Lengua Castellana obedece a una situación que vincula toda la asignatura puesto que las debilidades develadas en materia de lectura y escritura involucran una responsabilidad compartida,

Es decir, que el problema investigado debe abrir el espacio a la reflexión partir de los elementos teóricos construidos sobre las deficiencias conseguidas dentro de la realidad estudiada; en el entendido que la gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Lengua Castellana es fundamental; ante las técnicas que se logran desprender desde el juego, para Zichermann y Cunningham (2011) "La gamificación representa un proceso donde convergen estrategias, capacidad y habilidades del estudiante, las normas del juego y los objetivos a alcanzar (p.11). Una estrategia que puede ser asociada a los distintos grados de básica secundaria donde se puede dar diversos enfoques pedagógicos acompañados de la innovación que permita romper con la enseñanza tradicional conductista.

Desde una estrategia de esta naturaleza vinculada a la didáctica dentro de la asignatura de Lengua Castellana, se puede lograr una sinergia entre docentes y estudiantes en procura de una mejor enseñanza a la espera de resultados satisfactorios en cuanto al aprendizaje. Por tanto, la investigación ejecutada dentro de un escenario educativo tiene su impacto social ante la importancia que representa el área para el fortalecimiento y desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes; de forma general la descripción de los elementos teóricos emergentes con respecto a la gamificación y la Lengua Castellana permite la postulación de nuevos enfoques teóricos desde la obtención de constructos como resultado del proceso investigativo.

Fundamentación Teórica de los Constructos sobre Gamificación y Lengua Castellana

Es preciso indicar que los constructos teóricos que surgen como producto de los hallazgos y la confrontación de perspectivas manifestadas por los informantes

(estudiantes y docentes), pueden ser comparadas y sustentadas a la vez desde diversas miradas (constructivista, inteligencias múltiples, la complejidad del pensamiento); una forma de asociar modos de enseñanza a partir de la praxis pedagógica en las diversas asignaturas, especialmente en el área de Lengua Castellana donde convergen diversidad de pensamiento, conocimientos variados y fundamentos teóricos; tomando en cuenta que existe un diseño curricular que se presenta desde una malla y transversalidad de la lengua castellana que es indispensable en cada uno de los grados de básica secundaria.

Teoría Constructivista:

Es de hacer notar, que el constructivismo como enfoque teórico se encuentra vigente desde el siglo pasado y a pesar del tiempo transcurrido sigue vigente, sobre todo ante el prestigio de algunos de sus principales propulsores como lo son Vygotsky y Piaget, donde se proyecta la posibilidad de establecer el fomento de un aprendizaje menos monótono y más activo que le permita al estudiante ser el principal actor y constructor de sus propios aprendizajes. De acuerdo con la mirada de Piaget (1978), considera relevante dentro del proceso de formación integral el aprendizaje es asumido como un proceso amplio, activo que se traduzca en aprendizajes auténticos y reales (p.11).

Al comparar esta postura constructivista con la realidad conseguida en el proceso que conllevó a nuevos constructos teóricos, se puede considerar que la gamificación al ser adoptada para ser implementada en la enseñanza de la Lengua Castellana se puede traducir en una valiosa herramienta pedagógica para los docentes, quienes tienen la enorme responsabilidad dentro de su mediación práctica lograr que el estudiante pueda consolidar sus competencias a pesar de las dificultades del contexto socioeducativo y las amplias necesidades que poseen los estudiantes de básica secundaria por aprender bajo el acompañamiento de elementos innovadores donde la tecnología juega un papel fundamental para orientar a los escolares en la edificación de sus propios constructos.

Por una parte, la combinación de estrategias vinculadas al juego que permita la gamificación se convierte en principios pedagógicos que pueden ser compartidos desde la asignatura de Lengua Castellana en aras de ofrecer a los estudiantes formas diversas para asimilar sus aprendizajes desde la iniciativa de construir desde sus propias capacidades. De otro lado, el trabajo práctico de los docentes quien deben estar a la vanguardia lo que significa estar actualizados en materia de innovación educativa donde las estrategias se conviertan en la hoja de ruta para establecer una orientación constructivista desde la Lengua Castellana; puesto que ese mismo profesional de la educación necesita motivar a sus alumnos desde el impulso de capacidades y la incorporación de la creatividad ante los desafío y lo problemas de enseñanza aprendiza encontrados en los hallazgos.

Especialmente dentro de la era digital, donde la incorporación de herramientas innovadoras en los procesos de formación resulta indispensable pues permite el contacto con diversas alternativas de enseñanza que se puedan traducir en aprendizajes constructivistas donde confluye la práctica pedagógica en medio de sus carencias y deficiencias que demanda de estrategias creativas, recursos innovadores, técnicas y métodos afiliados a enfoques teóricos distantes a viejos esquemas de formación académica. En esa dirección, resulta pertinente la opinión de Bernal (2009), quien desde un enfoque más moderno considera que “la enseñanza debe estar orientada hacia nueva etapa del constructivismo tecnológico educativo”. (p.4)

Esta nueva fase responde a la realidad mundial la cual esta permeada por la tecnología, donde la educación sufre constantes cambios ante la necesidad de formar en correspondencia con las demandas globales; una forma de integrar y combinar características tradicionales con enfoque más tecnologizados a partir de una enseñanza centrada en innovación, es allí donde la gamificación se presenta como alternativa para apoyar e impulsar la enseñanza desde la asignatura de Lengua Castellana; claro está que para lograr cambios significativos es indispensable que los docentes conozca, se apropien y dominen diversas teorías como la constructivista, inteligencias múltiples y complejidad del pensamiento), que admita asociar

conocimientos previos, experiencias y nuevos constructos bajo la intención de construir nuevos aprendizajes.

Hay que mencionar además, que los docentes deben romper con viejos esquemas que les permita avanzar en sus competencias tecnológicas en respuesta a los intereses de aprendizaje de sus estudiantes, conscientes que el avance tecnológico no se detiene, por el contrario es cada vez más dinámico y complejo que exige de voluntad de cambio para poder ofertar a sus estudiantes nuevas alternativas desde la ramificación y sus diversidad de posibilidades desde el juego, según lo planteado por Benito (2009), dentro de “la era tecnologizada el constructivismo avanza asociado con el internet y su gama de posibilidades unidos por una realidad dinámica en correspondencia a las demandas”. (p.6)

Todo esto permite confirmar, que las debilidades encontradas en la labor de los docentes respecto a la enseñanza en las distintas asignaturas sobre todo en Lengua Castellana, obedecen a la ausencia de elementos innovadores, estratégicos y creativos en la mediación pedagógica de los docentes. Resaltando que los estudiantes, se mantienen expectantes cargados de inquietudes en virtud de la necesidad de aprender de forma diversa desde el acompañamiento de elementos innovadores. Como se ha dicho, el docente tiene el deber moral de prepararse en y actualizar sus conocimientos que le facilite un rol más innovador constructivista alejado del conductismo tradicional.

Desde una perspectiva similar Ortiz (2015), asume que el constructivismo conlleva a una efectiva edificación de nuevos conocimientos” (p.9). Lo mencionado por el autor permite aseverar que el enfoque teórico constructivista se convierte en alternativa para fortalecer el aprendizaje y a su vez, converge con la alternativa de la gamificación para impulsar la enseñanza en Lengua Castellana ante la necesidad de formar dentro del sistema educativo colombiano a estudiantes activos, conscientes, críticos, reflexivos y capaces de afrontar los desafíos de una sociedad compleja y dinámica permeada de necesidades donde la educación se convierte en el símbolo de esperanza para superar la pobreza y las dificultades que de desglosan de la misma realidad.

Teoría de las Inteligencias Múltiples:

Con respecto al enfoque teórico de las inteligencias múltiples, se destaca la importancia que representa para el apoyo de los estudiantes en su proceso de desarrollo de habilidades a partir del reconocimiento de sus propias potencialidades, una forma de conocerse mejor así mismo: mientras orienta a los docentes a la escogencia e implementación de estrategias pedagógicas a partir de la naturaleza de la realidad que envuelve el proceso de enseñanza donde se toma en cuenta la situación contextual, que puede conllevar al maestro a mejores ofertas didácticas dentro de las demandas que se desprenden de la nueva sociedad del conocimiento a la cual pertenecen los estudiantes de básica secundaria.

Mientras el avance de la tecnología acelera su ritmo, la educación en países como Colombia tienden a quedar al rezago ante la ausencia de estrategias y herramientas tecnológicas en la labor pedagógica de los docentes; se trata de cambios continuos que impactan notablemente la educación en cada uno de sus niveles, en especial en básica secundaria ante la inquietante postura de los estudiantes quienes se mantienen ansiosos por aprender desde el acompañamiento de la tecnología; al relacionar esta visión global con las realidades estudiadas surge la inquietud urgente de la gamificación desde las inteligencias múltiples.

Transformaciones que deben ser incorporadas en la agenda educativa colombiana en virtud de las debilidades encontradas, desde esta concepción la educación colombiana requiere de nuevos enfoques; uno de ellos asociado a las inteligencias múltiples, dentro de esa figura los autores Aksoy y Usta (2022), consideran la posibilidad de combinar elementos innovadores con enfoque teóricos en busca de mejores resultados educativos.

Las inteligencias múltiples poseen características centradas en el potencial humano al igual que la gamificación que puede ser perfectamente adaptada a los procesos de enseñanza desde métodos pertinentes pensados en el desarrollo humano, donde se puede lograr una efectiva combinación de conocimientos, estrategias orientadas a nuevas experiencias de aprendizaje que permita a los alumnos reconocer sus capacidades y conseguir las herramientas para desarrollar sus competencias especialmente en asignaturas con dificultad. (p.42)

Representa la posibilidad teórica de armonizar alternativas que se ajustan a la realidad investigada, donde la gamificación es presentada como una estrategia para despertar el interés, y al mismo tiempo orientar la motivación de participación de los estudiantes en un área de enseñanza que se muestra con dificultades como lo es Lengua Castellana ante las incoherencias encontradas en los estudiantes desde su lenguaje oral y escrito. Asimismo, Nasir et al., (2022), reflexionan al asumir que tanto las inteligencias múltiples como la gamificación representan un tema de debate dentro de la comunidad escolar y el trabajo pedagógico.

La gamificación está vinculada a estrategias y técnicas de enseñanza por medio de juegos no recreativos con apoyo de la tecnología que conlleva a nuevos ambientes de aprendizaje que aumenta la motivación y participación de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos; frente a las inteligencias múltiples que representa un conglomerado de habilidades cognitivas para el procesamiento y asimilación de nuevos aprendizajes que le permiten al estudiante la resolución de problemas académicos. (p.57)

Esta combinación de posibilidades, abre la posibilidad para optimizar la enseñanza en Lengua Castellana y con ello superar deficiencias en el ámbito de la lectura que replica en las debilidades del lenguaje de los estudiantes donde las competencias comunicativas destacan sus carencias; en todo caso la gamificación se proyecta como elección a la hora de planificar las actividades que requieren de estrategias más llamativas desde lo innovador.

Por tanto representa el enfoque teórico vinculado, la posibilidad de fortalecer actividades pedagógicas de manera estratégica en pro de unos mejores resultados que puedan apuntar hacia un mejor nivel de calidad educativa; destacando que el juego como medio de enseñanza desde la gamificación puede conducir al estudiante conjuntamente con las inteligencias múltiples al desarrollo pleno de habilidades cognitivas, blandas, emocionales en contribución de una mejor relación social entre estudiantes y docentes que se pueda convertir en nuevos proceso de enseñanza aprendizaje.

Teoría de la Complejidad en Entornos Educativos:

Hacer referencia a la teoría de la complejidad del pensamiento planteada por Morín, significa reflexionar sobre la dinámica global que da cuenta de nuevos estilos de vida bajo formas particulares de comunicarse donde existe una distorsión del lenguaje y alteración en las relaciones sociales que da cuenta de la complejidad del mundo en su estructura y por consiguiente el impacto en el pensamiento desde sus diversidad; en cualquier caso, la complejidad que hace parte de la era digital ante el dinamismo de la humanidad y la inmediatez que caracteriza la vida de las personas, representa por sí mismo una enorme complicación.

En esa dirección teórica Morín (1990), desde una amplia mirada considera que la complejidad del pensamiento desde su forma particular implica capacidad, reflexión y formas diferentes de pensar ante la incertidumbre que caracteriza al mundo donde no se puede conseguir la verdad absoluta (p.64). Desde esta perspectiva, la complejidad implica en la construcción de nuevos conocimientos sean cada vez más exigente frente a un mundo competitivo cargado de transformaciones; al incorporar la gamificación conjuntamente con el área de Lengua Castellana dentro de lo complejo que se desprende del pensamiento de los estudiantes y docentes ocurre una confrontación de realidades que conllevan a conjeturar que la enseñanza por si sola en esta época es compleja.

Por lo tanto el aprendizaje en Lengua Castellano a se hace aún más complejo ante la diversidad de elementos que se desprenden del lenguaje oral y escrito de los estudiantes que representa el epicentro de las debilidades que conllevaron al proceso investigativo, sin dejar de reconocer las falencias en el trabajo pedagógico de los docentes cuyo efecto se hace sentir en el rendimiento académico de los escolares; a tal efecto Morín, (ob cit) desde una mirada considerada en la educación del futuro, el autor reflexiona “se debe desde la escuela formar en principios para que los estudiantes puedan adquirir herramientas y estrategias que les permita asumir desafíos y afrontar la incertidumbre que se desprende de la complejidad del mundo y sus incertidumbre en medio del cumulo de información” (p.11) Razón, que deja evidenciar lo concerniente a que se asuman los cambios en función de nuevos aprendizajes encaminados a lo que es la gamificación para el fortalecimiento de la lengua castellana.

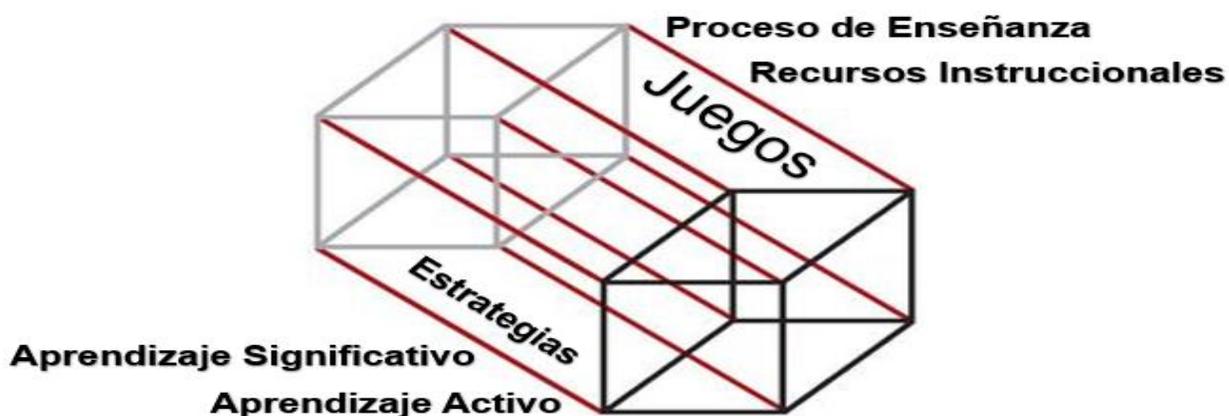
Constructos Teóricos sobre la Gamificación y La Lengua Castellana

En cuanto a los constructos teóricos que emergen de la investigación es importante señalar que se asume lo que es el fomento de la gamificación en la educación secundaria; seguidamente se plantea la promoción de la lengua castellana; junto con la práctica pedagógica innovadora en educación secundaria y continua lo que es perspectiva holística de la enseñanza y se culmina con la Complementariedad del Aprendizaje. De hecho, cada uno de los constructos planteados permiten canalizar acciones frente a lo que es la gamificación y la lengua castellana. Tal cual se evidencia:

Fomento de la Gamificación en la Educación Secundaria

La gamificación es una necesidad que se presenta en la práctica pedagógica para la enseñanza de la lengua castellana, es así que se establecen acciones que van en función de enseñar a través del juego que permite llevar los conocimientos a los estudiantes, es así que se logra ver un procedimiento enfocado en satisfacer las necesidades de los estudiantes en cuanto a lo que es lograr un proceso de enseñanza enmarcado en promover acciones que ayudan al reconocimiento de aprendizajes significativos y activos González (2014). Razón que conduce a tener en cuenta que la gamificación se convierte en una estrategia innovadora que a la final se junta con lo tradicional y con los avances tecnológicos que apuntan al logro de la competencia comunicativa.

Figura 41. Fomento de la Gamificación en la Educación Secundaria



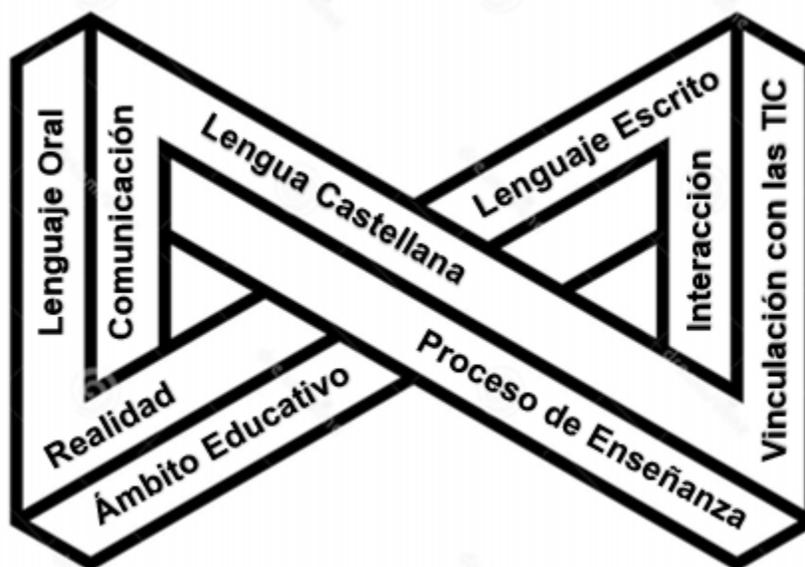
Nota: Elaboración Propia.

En relación a la gamificación es significativo tener en cuenta que la gamificación se convierte en acciones pedagógicas que conllevan a la formación de los estudiantes en relación a la lengua castellana que conllevan a que se logre llevar los aprendizajes de manera efectiva que permiten concretar acciones vinculantes con lo que es el proceso de enseñanza, donde recae en los recursos instruccionales que apuntan a que la educación se logre innovación y cambio para generar elementos teóricos y procedimentales que ayuden a los docentes a que se logre mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Promoción de la Lengua Castellana

La promoción de la lengua castellana según Cassany (2011) plantea que se profundiza sobre la competencia de expresar con la intención a lo que es la comunicación verbal y no verbal que conlleva a que los estudiantes centrados en herramientas fundamentales para promover aprendizaje que van en relación con lo que es el desarrollo de aprendizajes significativos que establecen que es la interacción social que define la promoción de la lengua castellana; tal cual se muestra en lo siguiente:

Figura 42. Promoción de la Lengua Castellana



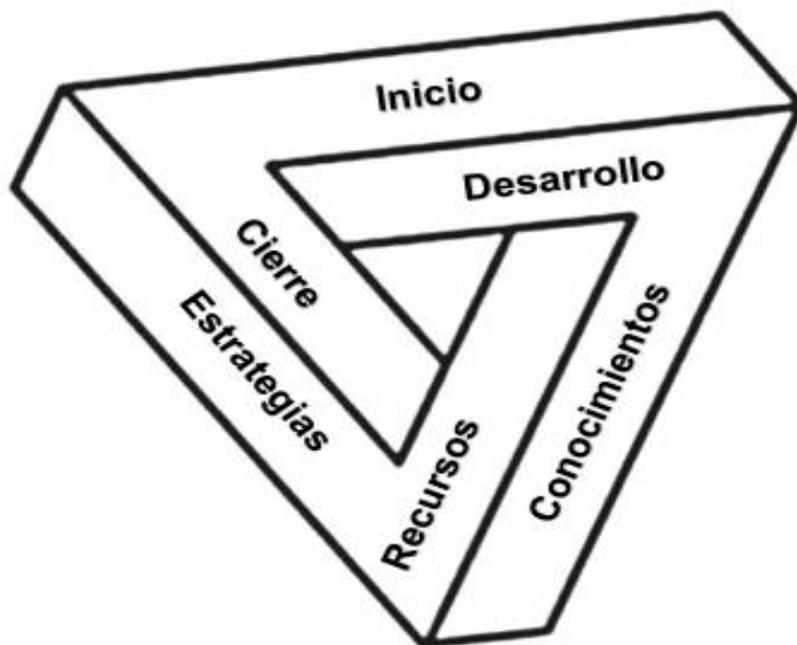
Nota: Elaboración Propia.

La promoción de la lengua, es fundamental en los procesos de formación y capacitación de los de los estudiantes, es así que se logra constituir las bases de un modo de enseñanza que ayuda a promover cambios y transformaciones que responde a todos los componentes centrados en lo que es la vinculación de la gamificación con la lengua considerando cada uno de los elementos que se encuentran en la sociedad, que apunta a nuevos escenarios en la educación.

La Práctica Pedagógica Innovadora en Educación Secundaria

La práctica pedagógica contribuye a que se logre consolidar el proceso de enseñanza y es por ello que se establecen las bases de los modelos que se deben emplear en la actualidad, es así que se constituye un conjunto de elementos que de acuerdo a los informantes se debe centrar en el inicio, el desarrollo y el cierre de las clases que van en función de aplicar los principios de la gamificación para la enseñanza de la lengua, razón que permite canalizar acciones centradas en lo que es las bases del presente constructo que hace énfasis en la formación y capacitación académica tal cual se observa en lo siguiente:

Figura 43. Práctica Pedagógica Innovadora en Educación Secundaria



Nota: Elaboración Propia.

Como se logra apreciar en la figura antes descrita deja ver como incide la parte de la práctica innovadora que en la actualidad apunta a utilizar nuevos modelos de enseñanza que responde a un proceso de formación y capacitación centrado en lo que es un cumulo de acciones que van en función de la enseñanza de la lengua, es así que se presenta un cumulo de elementos que definen lo que es la parte de la formación y capacitación de los estudiantes; razón que permite canalizar cada uno de los componentes propuestos por los informantes claves sobre el tema.

Perspectiva Holística de la Enseñanza

En relación a la perspectiva holística de la enseñanza es pertinente considerar que el maestro debe apoderarse de diferentes practicas pedagógicas con la intención de canalizar acciones que vayan en función de nuevos modos de atender a los estudiantes desde la inclusión de la gamificación, es así que se constituyen las bases de nuevos modos de educar en tiempos donde cada elemento de la sociedad se vincula con la educación, es por ello que se hace pertinente reconocer la enseñanza desde la integralidad de factores en el proceso de enseñanza; aspectos que se logran evidenciar en lo siguiente:

Figura 44. *Perspectiva Holística de la Enseñanza*



Nota: elaboración Propia.

Con la inclusión de las tecnologías se logra develar un compendio de elementos centrados en una enseñanza que en la actualidad busca establecer las bases de un nuevo modo de enseñar desde la gamificación que va en función de un rendimiento académico que sea aceptable; lo que conlleva a un desarrollo efectivo de las actividades académicas que van en relación a un conjunto de acciones pedagógicas que fortalecen el desarrollo de las actividades que van en función de nuevos modos de enseñar la lengua castellana.

Complementariedad del Aprendizaje

La complementariedad de los aprendizajes en la actualidad se ha convertido en un modelo de enseñanza que establece mediar entre la educación presencial y la educación virtual, lo cual genera una visión híbrida y dentro de esos aspectos es pertinente la inclusión de la complementariedad que se fundamenta en lo que se desprende de la gamificación como estrategia y recursos para afianzar la enseñanza de la lengua castellana; teniendo presente que dentro del proceso de formación y capacitación se involucran las tecnologías, las investigaciones, entre otros y son elementos base para consolidar los procesos de enseñanza.

Figura 45. Complementariedad de los Aprendizajes



Nota: elaboración Propia.

En la figura antes descrita se logra evidenciar que se conjugan una serie de elementos que van en función de lo que es las realidades del entorno; en tal sentido, se asume un conjunto de acciones que van a respaldar la complementariedad de los aprendizajes y eso conlleva a generar nuevos modos de ver como complementar el proceso de enseñanza teniendo en cuenta que se logran completar los aprendizajes gracias a lo que es la utilización de la gamificación.

Argumentación Teórico – Epistémica de los Constructos Teóricos y su aplicabilidad en la Educación Secundaria

En relación a la argumentación teórico – epistémica es preciso indicar que se asume lo relacionado con los recursos y las estrategias; teniendo en cuenta que se concretan acciones desde la practica pedagógica centrado en primer lugar que a través de la gamificación se pueden emplear recursos convencionales y recursos tecnológicos lo cual conduce a tener claro que dentro de la parte convencional se hace uso de los recursos físicos como juegos de mesa, implementos para juegos de motricidad o en su defecto se emplean los que a través del tiempo se han convertido en uso oficial como el pizarrón, os franelógrafos, el periódico mural, entre otros.

De hecho, se logra observar un conjunto de acciones enfocadas en las estrategias donde se toma en consideración lo que es el inicio o enganche el cual consiste en lograr tener la atención de los estudiantes y se emplean algunas acciones que van a dejar a su paso lo que es el momento de desarrollo que se enmarca en la demostración, explicación sobre el tema que se viene realizando. Ahora bien, mencionados elementos dejan ver lo que constituye en la parte final la estrategia de cierre que consiste en realizar una evaluación sobre el tema que se viene tratando.

Algunos Comentarios Finales

En relación al presente apartado se debe indicar que se plantea un acercamiento a lo que es la integración de la gamificación con la enseñanza de la lengua castellana y de acuerdo a la implementación de los constructos es necesario tener en cuenta lo que es una evaluación constante de los mismos con la intención que se puedan constituir las bases de un modelo de enseñanza a través de los constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta.

Desde esa mirada es conveniente señalar que se constituye todo un recorrido teórico y práctico envuelto en lo que es las bases de los conocimientos, es así que se logra completar los procesos de enseñanza desde lo que es la utilización de la gamificación para la enseñanza de la lengua castellana, teniendo presente que ante dicha realidad se debe tener en cuenta lo que es las bases teóricas que son aplicables en diversos escenarios educativos y contextos con la convicción de los constructos no solo se van a aplicar en la institución objeto de estudio, sino que también se puede aplicar a otras instituciones.

CAPITULO VI

REFLEXIONES FINALES

La investigación ha permitido un acercamiento a lo que es los objetivos previstos; que en primera instancia trajo consigo una revisión bibliométrica seguido de

lo que es la selección de las investigaciones que respaldan el desarrollo de la presente y es de esa manera que se logra determinar que han escrito sobre el tema planteado; posteriormente al adentrarse en el problema: ¿De qué forma se podrá caracterizar el desempeño académico de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la labor pedagógica y las estrategias implementadas por el docente? Desde dicha incógnita se deja la forma del abordaje de la investigación.

Así mismo, vale insistir que otra de las preguntas que se convirtieron en base para el desarrollo investigativo recae en: ¿Qué aspectos intervienen a la hora de interpretar el interés de los estudiantes del grado noveno en lengua castellana desde actividades pedagógicas impulsadas por la gamificación como estrategia innovadora de enseñanza? Lo cual viene a complementarse con la siguiente pregunta que dice: ¿Cómo articular los testimonios emergentes de los docentes y estudiantes en torno a la enseñanza de la lengua castellana desde un proceso educativo innovador apoyado en la gamificación? Y seguidamente se plantea lo correspondiente a ¿Cuáles son los componentes de los constructos teóricos derivados de la enseñanza de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la gamificación como elemento estratégico innovador a la luz de una mejor práctica pedagógica?

Como se logra apreciar las interrogantes son el punto de partida de análisis de la problemática planteada teniendo presente que se presenta el objetivo específico número uno que dice: Caracterizar el desempeño académico de los estudiantes del grado noveno en el área de lengua castellana a partir de la labor pedagógica y las estrategias implementadas por el docente; lo cual trae un conjunto de acciones vinculantes con respecto a lo que fue escudriñar detenidamente el rendimiento académico de los estudiantes y donde fue necesario tener una visión del cómo están los estudiantes en lo relacionado con el rendimiento específicamente en la lengua castellana y desde allí se originó un conjunto de elementos que se respaldan en la información recolectada en cada uno de los grupos de informantes lo cual indica que el objetivo fue cumplido.

Ahora bien, al profundizar sobre el segundo objetivo específico que dice: Interpretar el interés de los estudiantes del grado noveno en lengua castellana desde actividades pedagógicas impulsadas por la gamificación como estrategia innovadora de enseñanza; es preciso señalar que el mismo se cumplió teniendo en cuenta que desde cada uno de los informantes se logró desprender los constructos teóricos y eso conduce a tener claro que se canalizan acciones en función a las buenas prácticas que conducen a tener presente un modo de desenvolverse en relación a la labor docente y por ende en lo vinculante a la formación de los estudiantes; razón que conlleva a tener en cuenta el cumplimiento de todo lo que se desprende del objetivo propuesto.

De hecho, es significativo mencionar que al seguir profundizando en la misma línea de acción se hace presente el objetivo específico número tres que hace énfasis en: Articular los testimonios emergentes de los docentes y estudiantes en torno a la enseñanza de la lengua castellana desde un proceso educativo innovador apoyado en la gamificación. Sin duda alguna es un punto clave dentro de la investigación que deja ver la unión de lo que los testimonios dados por los estudiantes y por los docentes en efecto, dichos aspectos se concretan en función a lo que establece la creación de ellos constructos desde los argumentos dados por cada uno de los grupos de informantes claves.

Desde esa mirada es pertinente señalar que todos los objetivos específicos se alcanzaron y es por tal razón que se asume lo correspondiente al cumplimiento del objetivo general que indica: Generar constructos teóricos sobre la gamificación y lengua castellana a la luz de buenas prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en educación básica secundaria en la Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero de la ciudad de Cúcuta. Objeto de estudio que fue alcanzado en el desarrollo de la investigación y desde esa mirada es conveniente tener presente que se establecen los constructos teóricos con la finalidad que los estudiantes y los docentes puedan aprovechar la investigación para concretar nuevos modos de enseñar en función a lo que es las bases de las nuevas maneras de entender y comprender lo relacionado con lo que establece cada uno de los informantes clave.

Atendiendo dichos aspectos se deja claro que la intención de la investigación fue alcanzada y es así que se aspira que la misma sea fuente de inspiración para que otros investigadores tomen como base lo planteado y puedan generar nuevas opciones de enseñanza que ayuden a que los estudiantes cada día logren mejores índices académicos donde se demuestre que a través de resultados sólidos que con los constructos teóricos se logre dar las bases de un modelo educativo que cubra las necesidades, expectativas e intereses de cada uno de los informantes.

En efecto, la producción de los constructos teóricos dejan ver el camino ideal para concretar las bases de los nuevos conocimientos y modos que sin duda alguna deja ver un camino centrado en los intereses de estudiantes y docentes y es así que se busca canalizar acciones pedagógicas que desde las buenas practicas pedagógicas conduzca a que se logren establecer las bases de nuevos modos de entender la formación y capacitación de los estudiantes asumiendo en este caso la gamificación en relación a la lengua castellana y su vinculación con la practica pedagógica; lo cual se convierte en un punto de partida para el diseño de actividades acordes con las exigencias de la sociedad.

Como se logra apreciar los alcances de la investigación son prometedores y dan paso a nuevos aspectos que ayudan a fortalecer el proceso de enseñanza, que en la actualidad se enfrenta a diversidad de aspectos como lo es los elementos que se desprenden de la tecnología y desde esa postura se logra ver que los estudiantes y los docentes no están fuera del grupo de personas que se valen de la tecnología por el contrario están inmersos en mencionados procesos y los mismo se observa que han llegado a la educación y se han quedado en cada uno de los procesos; razón que deja ver con la investigación se alcanzan nuevos modos de ver de la gamificación.

Finalmente, es oportuno señalar que de acuerdo a mencionados aspectos se logra ver que con la inclusión de la gamificación se constituyen las bases de un modelo de enseñanza efectivo y junto con ello se plantea lo que es el fortalecimiento de los conocimientos con respecto a la lengua castellana y ante dichos elementos se consolida la inclusión de buenas prácticas en la educación secundaria a fin de atender

nuevos modos de educar asumiendo la gamificación como estrategia mediadora en el proceso de enseñanza. Desde esa mirada se promueve el progreso, desarrollo y bienestar social de los actores educativos logrando un impacto en la sociedad.

REFERENCIAS

- Abdala, C. (2007). *Curriculum y enseñanza. Claroscuros de la formación universitaria*. Córdoba: Brujas.
- Aksoy, Niyazi & Aksoy, Elif & Usta, Ertuğrul. (2022). Metaphors Developed by Teachers for the Gamification Approach in Education. *Journal of Teacher Education and Lifelong Learning*. 10.51535/tell.1185893
- Álvarez, Isaías. Y Topete, Carlos. (2004). Búsqueda de la calidad de la educación Básica, Conceptos básicos, criterios de evaluación y estrategias de gestión. En: *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. México: Centro de Estudios Educativos. vol. XXXIV, N° 003; pp. 11-36.
- Backlund, P., Engström, H., & Johannesson, M. (2006) Computer Gaming and Driving Education. Proceedings of the workshop Pedagogical Design of Educational Games affiliated to the 14th International Conference on Computers in Education (ICCE 2006). Beijing, China, December 1.
- Balladares Burgos, J. A., Avilés Salvador, M. R., & Pérez Narváez, H. O. (2016). Del pensamiento complejo al pensamiento computacional: retos para la educación contemporánea. *Sophia*, colección de Filosofía de la Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441849209006.pdf>
- Barletta, N., Toloza, H., Del Villar, L., Rodríguez, A., Bovea, V., & Moreno, F. (2013). Enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura: una confabulación en el contexto oficial. *Lenguaje*, 41(1), 133-168. Obtenido de <http://revistalenguaje.univalle.edu.co/index.php/lenguaje/article/view/4965>
- Barreiro-Yañez, M. (2021) Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje. Trabajo presentado como requisito para optar el grado de Doctor en Ciencias de la Educación. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología. <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4630/DOCTORADO%20CIENCIAS%20EDUC-%20MARLIN%20BARREIRO.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Barrios, M., Bermúdez, M., Bernal, G., Blandón, G., Pérez, M., & Zuluaga, Z. (2010). *Diez años de experiencias en la enseñanza del lenguaje: prácticas destacadas de maestros colombianos*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana y Fundación Compartir
- Bauman y Núñez (2007) *La educación en tiempos tecnológicos*, Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Bauman, Z. (2005). *Los retos de la Educación en la modernidad líquida*. Editorial Gedisa S.A; Barcelona España

- Bello, María. (2001). Reformas y políticas educativas en América latina. En: Revista Acción Pedagógica. Venezuela: Universidad de Los Andes. Vol. 10, Nos. 1 y 2; pp. 14-25.
- Benito, M. (2009). Las TIC y los nuevos paradigmas educativos. Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología). ISSN: 0213-084X Pág. 1/17 Editada por Fundación Telefónica. Madrid. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero078/las-tic-y-los-nuevos-paradigmas-educativos/?output=pdf>
- Bernal, O. M. (2009). Horizontes de la innovación en la Escuela. Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología). ISSN: 0213-084X. Editada por Fundación Telefónica – Madrid. <https://telos.fundaciontelefonica.com>
- Bunge, M. (2000) La Investigación Científica: Una mirada sobre la investigación desde la integración entre el Empirismo y el Racionalismo.
- Campos, G., Covarrubias, N.E., & Lule-Martínez, (2012) La observación, un método para el estudio de la realidad. Revista Xihmai VII (13), 45-60, Enero-junio de 2012.
- Carr, W. (2002). Una teoría para la educación: hacia una investigación educativa crítica (3ra.ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Carreras, C. (2017). Del Homo Ludens a La Gamificación. Quaderns de Filosofia 4 (1). Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/9461>.
- Casañ, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. Tonos Digital. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/318261125_Videojuegos_en_la_ensenanza_de_lenguas_extranjeras_actividades_y_recursos_para_el_aprendiz
- Cassany, D. (2011). *Construir la Escritura*. España. Ediciones GRAO
- Castañeda Quintero, L. J., y Adell Segura, J. (2013). Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo. Editorial Alcoy: Marfil. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/30408/9/La%20anatom%C3%ADa%20de%20los%20PLEs.pdf>
- Castro, L. (2010). Investigación cualitativa. Visión teórica y técnicas operativas. Cuenca Ecuador. Facultad de Jurisprudencia universidad de Cuenca.
- Chou, Y. K. (2016). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media: Fremont. CA.
- Chou, Y. K. (2016). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media: Fremont. CA.

- Cisterna, F. (2005) Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. Departamento de ciencias de la educación, facultad de educación y humanidades. Universidad del bío-bío, chillán.
- Coffey y Atkinson, (2003). Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación [Libro en línea]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/409067537/8-Encontrar-sentido-a-los-datos-cualitativos-pdf-pdf> [Consulta: 2023, octubre 16]
- Crespo, T. (2007). Respuestas a 16 preguntas sobre el empleo de expertos en la investigación pedagógica. Lima, Perú: San Marcos
- Creswell, J. (2003). Qualitive inquiry and research design: among five approaches. (2ª. ed) EUA: SAGE
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row.
- Cuenca, M. (2005). Ocio solidario. La experiencia en grupos de jóvenes y jubilados. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2014). Ocio valioso. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behaviour. New York: Plenum.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2012). Motivation, personality, and development within embedded social contexts: An overview of self-determination theory. The Oxford Handbook of Human Motivation, 85-107.
- Decreto 1860 (1994) Diario oficial N° 4147, Ministerio de Educación Nacional. Por lo cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.
- Denzin y Lincoln, (2012). El Campo de la Investigación Cualitativa. España: Barcelona.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11, 9–11. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, D., & Díaz, D. (2018). Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de cursos virtuales a través de la plataforma Moodle. Obtenido de <https://encuentros.virtualeduca.red>:

- Díaz, V. (2004). Construcción del saber pedagógico desde la referencia de los docentes. Tesis doctoral publicada. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Táchira.
- Duhalde, M. (1999). La investigación en el aula. Un desafío para la formación docente. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.
- Escribano, Alicia. (1992). Modelos de enseñanza en la educación básica. Tesis doctoral. Universidad Complutense De Madrid. España.
- Estupiñan-Gómez, F.A, (2023) Reflexión del profesorado sobre sus prácticas pedagógicas desde la perspectiva de la neuroeducación en instituciones de educación superior. Trabajo presentado como requisito para optar al grado de Doctor en ciencias de la educación. Facultad De Humanidades y Ciencias de la Educación Doctorado en Ciencias de la Educación. Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y tecnología.
https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=wOTYDCcAAAAJ&citation_for_view=wOTYDCcAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC
- Fechac, (2021). Nuestro compromiso con los Objetivos del Desarrollo Sostenible ODS. Iniciativa mundial para abordar temas de interés global en materia de lo económico, social y medioambiental. Fundación del empresariado Chihuahuense S.A.
https://fechac.org.mx/app_fechac/_files/_img/_documents/012821-160142_rf-1-03compromisodefchacconlosodsrev1.pdf?gad_source=1&gclid=Cj0KCKQiAn-2tBhDVARIsAGmStVI93S0czk1gRKLgGlcgNL8zz-enIDiJjxp7r7ryr8LE72FmUuaWdcEaAqoBEALw_wcB
- Ferrater, M. (2004). Diccionario Filosófico. España: Ediciones Granica.
- Folgueiras,P.(2016). La entrevista. 3. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- Foncubierta, J. M. (2013). Gamificación y Aprendizaje de Segundas Lenguas. Editorial Edinumen.
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, J. M. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Programa de desarrollo profesional. Editorial Edinumen.
- Font, J. (2012). El método de consulta a expertos y su incidencia en control del proceso de entrenamiento, así como en el rendimiento derivado. EFDeportes.com, Revista Digital, 17(172). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd172/el-metodo-de-consulta-a-expertos.htm>
- Freire, P. (2004). Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios a la práctica educativa. Sao Paulo: Editorial Paz y Tierra.

- Gaitán, C. Jaramillo, J. Granados, L. (2005) Estado del Arte Prácticas Educativas y procesos de formación en la educación Superior. Bogotá: Javegraf
- García-Álvarez, A. (2022). Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE. Tesis Doctoral. Programa de Doctorado en Educación y TIC (e-learning). Universitat Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/146827>
- Gardner, R. C. y Lambert, W. E. (1972). Attitudes and motivation in second language learning. Rowley: Newbury House.
- Gee, J.P. (2003). What Video Games have to Teach Us about Learning and Literacy. New York: Palgrave/Macmillan.
- Gimeno, J. (1999). Diseño del Currículum, Diseño de la Enseñanza. El Papel de los Profesores. Madrid: Morata.
- Glover, I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. Sheffield Hallam University.
- Godínez, (2013) Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico-crítica.
- Gómez-Vallacillo, A.I., Vergara-rodríguez, D.(2019) Historia de la Gamificación: Un mundo para educar ¿Cómo hacer las cosas divertidas para aprender? Universidad Católica de Ávila. <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>
- González Morales, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales. Revistas Islas. Universidad Central de Las Villas.
- González, (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: Nuevas respuestas para viejos interrogantes. Cuestiones Pedagógicas. 227-246.
- González, C. S. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud. SIVE Simposio Internacional de Video Juegos y Educación, 1–26.
- Goode, W. y Hatt, P, (1975) Métodos de Investigación Social. Editorial Trillas, México.
- Hernández Sampieri, R. (2018). Metodología de la Investigación. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>
- Hernández, Fernández y Baptista, (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill

- Hernández, R. Fernández y Baptista, (2016). Metodología de la investigación. México: McGrawHill ediciones interamericana
- Hodijah, Ade. (2022). Application of gamification in ethnic excellence-based character education programs. *Jadecs (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*. 7. 103. 10.17977/um037v7i22022p103-114
- Hoyos, S.O. (2014). Prácticas docentes: Un camino que edifica y suscita esperanza. Disponible en Horizontes pedagógicos. lbero.edu.co.
- Huizinga, J. (1944). *Homo ludens*. Boston: Beacon Press.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza editorial.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de Educación, ICFES, (2023). Informe Nacional de resultados. Pruebas Saber 9° y 11° Reporte, 2023.
- Iosup, A. y Epema, D. (2014). An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education. SIGSE'14, Atlanta GA, USA. Recuperado de: <http://www.ds.ewi.tudelft.nl/~iosup/gamification-highereducation14sigcse_sub.pdf>.
- Jiménez, D. (2017). ¿Qué es la gamificación? *Boletín de la Asociación Española de español como lengua extranjera*, 56, 73-82.
- Jiménez-Palermo, D. (2019) La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas. Tesis Doctoral, mención doctorado internacional. Departamento de Lengua Española, Lingüística y teoría de la Literatura, área de lingüística general. Facultad de filología. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/86206/Tesis%20Diego%20Jim%C3%A9nez%20Palmero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kolb, D. (1984) Teoría de los estilos de aprendizaje. Disponible en webdelmaestro.com. Educación y pedagogía.
- Kuhn, T. (1962) La estructura de las revoluciones científicas. Madrid: ediciones Popular
- Ley General de Educación 115, en Colombia. (1994). Editorial Unión Ltda., Santa fe de Bogotá. D.C
- Lincoln, y Guba, (1995). *Investigación Naturalista*: Sage Publicaciones.
- Lincoln, Y. & Denzin, N. (1994). El quinto momento. Manual de investigación cualitativa (pp. 575-586). London: Publicaciones Sage.
- Loaiza, N., & Uribe, P. (2016). De concepciones y otros espejos: prácticas y saberes en la enseñanza de la lengua castellana en la básica primaria. Medellín:

Universidad de Antioquia. Obtenido de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/handle/123456789/2104>

- Malacaria, M. (2010). Estilos de enseñanza, Estilos de aprendizaje y Desempeño Académico. Tesis de Licenciatura Psicopedagógica. UNIFASTA. Facultad de Humanidades. Escuela de Ciencias de la Educación. Licenciatura de Psicopedagogía.
- Maldonado, M. A. (2003). Las competencias, una opción de vida. Metodología para el diseño curricular. Ecoe Ediciones.
- Manen, M. (2003). Investigación educativa y experiencia vivida. Ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad. Barcelona. Idea Books, S.A.
- Manzano-León, A. (2021) Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria. Tesis Doctoral; línea de investigación Didáctica e Innovación educativa para una sociedad inclusiva. Doctorado en educación. Universidad de Almería. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=304623>
- Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design. San Francisco: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Barcelona: Empresa activa.
- Marina, J.A. (2013). Talento, motivación e inteligencia. Las claves de una buena educación. Madrid: Ariel.
- Martínez, M. (2004). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México. Editorial Trillas.
- Martínez, M. (2011). La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación. México: Trillas.
- Martínez, M. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica. México: Posgrado Integral en Ciencias Sociales de la Universidad de Sonora. Recuperado de https://pics.unison.mx/wpcontent/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf.
- Martínez, M. (2016). El conocimiento y la ciencia en el siglo XXI y sus dificultades estereognósicas. Trillas: Caracas.
- McGonigal, J. (2011). Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Nueva York, NY: The Penguin Press.

- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas: Guía sobre lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden [Documento en línea]. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2016). Las prácticas pedagógicas como escenario de aprendizajes. Disponible en www.mineduacion.gov.co.
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2006) Estándares Básicos de Competencias. Revolución educativa Colombia aprende. Guía sobre lo que los estudiantes saber y saber hacer con lo que aprenden; primera edición
- Ministerio de Educación Nacional, (1998). Lineamientos Curriculares Lengua Castellana.
- Ministerio de Educación Nacional, (2004). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje.
- Ministerio de Educación Nacional. (1984). Decreto 1002 Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Básica (Primaria y Secundaria) y Media Vocacional de la Educación Formal Colombiana. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-103663.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). Serie de lineamientos curriculares Lengua Castellana. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas.
- Mora, F. (2013). Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama. Alianza Editorial.
- Mora-García, J.P. (2005) Globalización y “Glocalización” frente al debate de la postmodernidad. Revista Dialnet, filosofía práctica. N° 14, 2005, págs. 95 – 114 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7293966>
- Morin, E. (1990). Introducción al Pensamiento Complejo. Gedisa Editorial. España. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54111654/LIBRO-introduccion_al_pensamiento_complejo_Morin-libre.pdf
- Morin, E. (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Traducción de Vallejo Gómez, M. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. París-Francia.

- Murillo Zamorano, Luis R. & López Sánchez, José Ángel & Rey, María & Muñoz, Carmen. (2022). Gamification in higher education: The ECON+ star battles. *Computers & Education*. 194. 104699. 10.1016/j.compedu.2022.104699
- Nasir, Muhammad & Husin, & Ulfah, Maria & Abdul Aziz, Abdul Rashid. (2022). Application of the principles of play while learning in developing multiple intelligence in early children's education. *Proceeding of The International Conference on Economics and Business*. 1. 125-133. 10.55606/iceb.v1i1.148
- Navarro, P. (2020). Influencia del uso de Facebook en las competencias comunicativas de estudiantes del 5º secundario de la Institución Educativa Educandas. Cusco – 2019. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú
- NMC, (2014) Horizon Report. Edición Educación Superior. Una colaboración entre the new media consortium y the EDUCAUSE. Learning initiative, un programa de EDUCAUSE.
- Ochoa-Gamboa, J.M., (2023) la comprensión lectora a partir de los textos digitales informales: una visión compleja desde la educación multimodal. tesis presentada como requisito para optar al grado de doctor en educación, universidad pedagógica experimental libertador. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/td/article/view/765/687>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), pp. 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ospina, J., & Patiño, O. (2015). El papel del maestro de lenguaje en la construcción de la voz de estudiantes críticos: narrativas de una experiencia. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/18702?localeattribute=pt>
- Padrón, J. (2014) Que es la epistemología. La Universidad del Zulia, Epistemología en DVD.
- Pajares, N. (1992). Creencias de los profesores, su importancia y como obtenerlas. Disponible en www.scielo.org.mx
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of "gamification". Recuperado el agosto de 2017, de <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/theshort-prehistory-of-gamification/>
- Pérez Gómez, A. (2010). Aprender a educar. Nuevos desafíos para la formación de docentes. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. ISSN: 0213-8646. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27419198003.pdf>

- Piaget, J. (1978). La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/07/PIAGET.-La-representacion-del-mundo-en-el-nino_prw.pdf
- Piñero, M; Rivera, M; y Esteban, E. (2019). Proceder del Investigador Cualitativo. Precisiones para el Proceso de Investigación. Caracas. Editorial FEDUPEL
- Prieto, T y Roldán J. (2015) Estado del arte sobre la investigación, los teóricos y los docentes del proceso inicial de lectura. Tesis Magister. Universidad Tolima Facultad de Educación, Ibagué. Recuperado de: [repository.ut.edu.co. bitstream PDF](https://repository.ut.edu.co/bitstream/PDF)
- Proyecto Educativo Institucional PEI, (2024) Prueba Diagnóstica “Lenguaje” Grado Noveno. Aplicación 2024. Evaluación de conceptos aplicadas al área y competencias: literaria, comunicativa, propositiva y lectora. Institución Educativa Presbítero Juan Carlos Calderón Quintero
- Rendón, (2013) en el artículo “Hacia una conceptualización de los estilos de enseñanza” En: Revista Colombiana de educación no. 64, Primer Semestre de 2013, Bogotá, Colombia.
- Ricoeur, P. (1969) Conflicto de interpretaciones. Ensayos de hermenéutica. Seuil; Paris.
- Ríos, I. (2010). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. Obtenido de Razón y Palabra: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/27_Rios_72.pdf
- Ríos, P. (2020). Metodología de la investigación: un enfoque pedagógico. [Libro en línea]. Disponible en: <https://es.scribd.com/read/487673232/Metodologia-de-la-Investigacion-Un-Enfoque-Pedagogico> [Consulta: 2023, Octubre 20]
- Rivero, M. (2019). ResearchGate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/333648272_Motivacion_el_arte_de_lograr_tus_objetivos
- Robledo, J. (2009). Observación Participante: informantes claves y rol del investigador. Nure Investigación, (42), 1-4. Recuperado de <http://www.participamostransformamos.org/materiales/?b5-file=1431&b5-folder=1421>
- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. Revista de investigación Cesmag. Junio 2005, Vol. 11, N° 11: pp. 113 – 118 [Revista en línea], Disponible: http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/Investigacion%20I/Material/37_Romero_Categorizaci%C3%B3n_Inv_cualitativa.pdf [Consulta: 2023, Octubre 19]

- Ruiz, C. (2008). El Enfoque multimétodo en la investigación social y educativa: una mirada desde el paradigma de la complejidad. *Revista de filosofía y sociopolítica de la educación*. [Revista en línea], N° 8. Disponible: https://drive.google.com/file/d/12iJj-fGBoHIAke-L2kNV5_YbaUDYAZ4F/view [Consulta: 2023, octubre 15]
- Ruiz, J. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Sandín, M. (2003) *Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones*. McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación Cualitativa. Programa de Especialización en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, Icfes: Bogotá.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Seligman, M. (2002). *Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment*. New York, NY: Free Press.
- Serrano, G. (2001). *Modelos de investigación cualitativa en educación social*. España: Narcea.
- Shaffer, D. W. (2008). *Cómo ayudan los juegos de ordenador a los niños a aprender*. Nueva York: Palgrave/ Macmillan.
- Silva Ros, M. T., (2006) *La enseñanza de la lengua extranjera en la titulación de Filología Inglesa. El uso de canciones de música popular no sexistas como recurso didáctico*. Tesis Doctoral. Universidad de Malaga.
- Silva-Cocunubo, R.H, (2020) *Estudio comparativo del logro académico en español en estudiantes del grado sexto de un colegio de jornada única escolar y de jornada ordinaria de Bucaramanga. Para optar al grado de Doctor en educación. Línea de investigación: Diseño curricular*. Universidad Privada Norbert Wiener. Lima Perú.
https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/4650/T061_AO759987_D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Smith, K. J., Davy, J. A., y Rosenberg, D. L. (2010). An examination of the validity of the Academic Motivation Scale with a United States business student sample. *Psychological Reports*, 106(2), 323-341. Recuperado de <https://doi.org/10.2466/pr0.106.2.323-341>

- Steiman, J. (2006). ¿Analizar las prácticas? Las prácticas de enseñanza en la formación docente. formación docente y la investigación en didácticas específicas. Buenos Aires: CEDE-UNSM.
- Stracuzzi, S. y Pestana F (2004). Metodología de la Investigación Cuantitativa. Caracas Venezuela. FEDUPEL.
- Taylor y Bogdan, (2000). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. España: Paidós. LIMUSA.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/lc/umecit/titulos/57758>
- Torres-Mesias, A. (2002) Investigar en educación y pedagogía. Universidad de Nariño. Pasto.
- Tragant, E. y Muñoz, C. (2000). La motivación y su relación con la edad en un contexto escolar de aprendizaje de una lengua extranjera. En C. Muñoz (Ed.). Segundas lenguas. Adquisición en el aula. Barcelona: Ariel Lingüística, 81-105.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2022). Manual Tesis de Grado. Vicerrectorado de Docencia Educación Básica. Material Instruccional Caracas, Venezuela.
- Valdemoros, M. A.; Sanz, E. y Ponce de León, A. (2017). Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Postobligatoria. Comunicar, 50 (XXV), 99-108
- Varela-Nuñez, Y. (2021) Prácticas pedagógicas en lectura, escritura y ciudadanía. Doctorado en ciencias de la educación Rudecolombia Cade Cartagena. Universidad sede Cartagena de Indias. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/11956>
- Vargas, F.E., (2023) La investigación como elemento pedagógico en la enseñanza del área lengua castellana en educación básica primaria. Tesis presentada como requisito para optar al Grado de Doctor en Educación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/600/542>
- Veliz, A. (2012). Como hacer y defender una tesis. 23ava ed. Dirección de Artes Gráficas del M.P.P.D. Venezuela.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). For the win. How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*.
<https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media

Zichermann, G. y Linder, J. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics To Crush The Competition*. Nueva York: McGraw-Hill.