



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EMPLEANDO LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA A TRAVÉS DE LOS RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

Yecson José Silva García

**Código:
1127056393**

**Licenciatura en Lengua Castellana y
Comunicación**

Facultad De Educación

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Cúcuta, Norte de Santander, 2020-1



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EMPLEANDO LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA A TRAVÉS DE LOS RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA Y COMUNICACIÓN

Yecson José Silva García

**Código:
1127056393**

**Tutor de Trabajo de Grado
Ximena Leal**

**Licenciatura en Lengua Castellana y
Comunicación**

Facultad De Educación

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Cúcuta, Norte de Santander, 2020-1



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



AGRADECIMIENTOS

En primera instancia agradezco a mi Madre por ser el apoyo incondicional en todo el transcurso de mi vida, y ser el impulso que cada día me invita a seguir adelante, a mi Padre por enseñarme la autonomía, a mis hermanos por su respaldo, a mis amigos por ayudarme cuando lo necesitaba, agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de culminar una etapa de mi proyecto de vida.

Les agradezco a las docentes Ayda Torres, Belkys Bayona, Fanny Bernal, Jeannette Ruiz que me impulsaron en el camino escolar a escoger esta carrera, que me enseñaron lo bondad y la gentiliza que se encuentra inmersa en la docencia, gracias a la práctica docente, que me permitió compartir escenarios con estas grandes docentes y disfrutar de la ardua tarea de enseñar y formar seres de bien para la sociedad.

Siento gratitud por la ayuda de todos mis maestros, por conocer y trabajar con todos los compañeros que me brindo la carrera, especialmente Paola Trisancho, Diana Peñaranda, Carlos Rojas, que hicimos este recorrido juntos y sabemos que será un recuerdo de por vida, por todos los conocimientos adquiridos en el proceso; también agradezco a la Universidad de Pamplona por abrirle las puertas a las humanidades.

Finalmente, agradezco a la tutora de mi proceso pedagógico y grado, Ximena Leal Rodríguez, por hacer de esta experiencia un recuerdo para toda la vida, por recibirnos con alegría en primer semestre, y sacar lo mejor de sus estudiantes en cada evento realizado bajo su tutoría, y hoy agradezco que nos despida con amor.



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todos los docentes que han cambiado el mundo a través de la innovación, la creatividad y las tecnologías; también a todos los estudiantes que se esmeran en salir adelante a pesar de las circunstancias, que continúen y hagan realidad sus ideales y metas, finalmente le dedico este logro a mi hermano Edilberto que confiaba en mi capacidad, y hoy día no está entre nosotros.



RESUMEN

El presente proyecto plantea generar espacios de integración, en la que el estudiante promueva su competencia comunicativa mediante la estrategia del aula gamificada como medio de motivación, para adquirir conocimientos; sumado a ello el proceso integra recursos educativos digitales brindando al aula herramientas de trabajo en clase, innovadoras y actualizadas, desde la era digital, cambiando la mecánica de trabajo en clase, incluyendo en el proceso el modelo *M-learning* que engloba el uso de dispositivos digitales en el aula para abarcar todo tipos de aprendizajes que los educandos presenten en el transcurso de la adquisición de su lengua materna.

Para cumplir con éxito el objetivo del proyecto se estructuraron actividades gamificadas que incluyen aplicaciones y plataformas virtuales para su ejercitación intelectual, crítica, reflexiva, desde la integración de los aprendizajes visuales, auditivos, y audiovisuales, que incorporan la perspectiva del educando frente al desarrollo de la actividad, que fortalece en cada interacción la producción escrita y discursiva del educando, todo ello fundamentado en bases teóricas que soportan el ideal de la estrategia en pro del aprendizaje autónomo, por la articulación generada entre la gamificación y los recursos digitales. El proceso incluye técnicas de recolección de datos que permiten un ambiente consiente del proceso de adquisición de la lengua castellana en los educandos.

El proyecto se ancla como propuesta, por ende no posee análisis, debido a que el encuentro pedagógico no se logró por la pandemia generada por el Covid-19, lo cual genera el planteamiento de proyecciones y recomendaciones que servirán como guía para el docente que desee llevar a cabo la estrategia, que cuenta con niveles sintácticos, semánticos y pragmáticos, beneficiosos para el aprendizaje de los educandos, por la participación de la gamificación en el aula, junto con la integración de recursos educativos digitales óptimos para el aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Educación, Competencia Comunicativa, Gamificación, Recursos Educativos Digitales, Producción textual y discursiva, Lengua Castellana.



ABSTRACT

This project aims to create spaces for integration, in which the student promotes his communicative competence through the gamified classroom strategy as a means of motivation, to acquire knowledge; In addition to this, the process integrates digital educational resources, providing the classroom with innovative and updated classroom work tools since the digital era, changing the mechanics of classroom work, including the M-learning model in this process, that encompasses the use of digital devices in the classroom to cover all kinds of learning that students present during the acquisition of their mother tongue.

To successfully meet the objective of the project, gamified activities were structured including virtual applications and platforms for their intellectual, critical, and reflective training, from the integration of visual, auditory, and audiovisual learning, which incorporate the perspective of the learner facing the development of the activity, which strengthens the student's written and discursive production in each interaction, all based on theoretical bases that support the ideal of the strategy in favor of autonomous learning, due to the articulation generated between gamification and digital resources. The process includes data collection techniques that allow a conscious environment of the process of acquisition of the Spanish language in the students.

The project is anchored as a proposal, therefore it does not have analysis, because the pedagogical meeting was not achieved due to the pandemic generated by the Covid-19, which generates projections and recommendations that will serve as a guide for the teacher who wishes carry out the strategy, which has syntactic, semantic and pragmatic levels, beneficial for the learning of the students, by the participation of gamification in the classroom, along with the integration of optimal digital educational resources for learning.

KEY WORDS: education, Communicative Competence, Gamification, Digital Educational Resources, Textual and discursive production, Spanish Language.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO 1	11
1. EL PROBLEMA.....	11
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.3 OBJETIVO GENERAL	12
1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.4 JUSTIFICACIÓN	13
CAPÍTULO 2	15
2.1 ANTECEDENTES:.....	15
2.1.1 INTERNACIONALES.....	15
2.1.2 NACIONALES.....	18
2.1.3 LOCALES	21
2.2 MARCO TEÓRICO	29
2.2.1 FUENTES QUE EVIDENCIAN LA APROPIACIÓN DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA.....	33
2.2.2 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA COMO MEDIADORA EN LA COMPETENCIA COMUNICATIVA	37
2.3 MARCO LEGAL	44
2.3.1 PERNITENTES A LA EDUCACIÓN.....	44
2.3.2 REFERENTES A LA TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS.....	52
2.3.3 REFERENTES A LA CRISIS SANITARIA	57
2.4 MARCO CONCEPTUAL.....	59
CAPÍTULO 3	61
3.1 ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO	61
3.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.3 INFORMANTES CLAVES	63
3.4 ESCENARIO DE INVESTIGACIÓN	63
3.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUALITATIVOS	64
3.6 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO – (VER ANEXOS).....	68



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos...¡Es nuestro objetivo!



3.7 ETAPAS PEDAGÓGICAS	68
3.7.1 ETAPA INICIAL	68
3.7.2 ETAPA DE PROCEDIMIENTOS	69
3.7.3 ETAPA DE REFLEXIÓN	77
CAPÍTULO 4	79
PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES	79
ANEXOS	83
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	85



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto está englobado en la actualización académica del sistema educativo, lo cual brinda un auge creativo e innovador a la educación, específicamente en el área de lengua castellana, dado que este comprende la aplicación de recursos educativos tecnológicos en el aula, para llegar a contribuir de forma directa en el proceso de enseñanza- aprendizaje, gracias a esto se puede señalar la importancia del uso de las herramientas Tics como medidas educativas, que potencien habilidades y destrezas comunicativas, en relación a ello, es notorio resaltar el desarrollo de la competencia comunicativa, como primordial, por su aplicabilidad a lo largo de la vida del hablante.

Conocer los mecanismos que fomentan el aprendizaje es el ideal de este proyecto, abordando aplicaciones y plataformas educativas que cumple con la necesidad tecnológica, que la era digital actual exige para el ámbito educativo, usando medios lúdico- pedagógicos para dinamizar las aulas, en este proceso se incluye la gamificación como una fuente de motivación que permite la participación activa del educando, y una recepción asertiva de la información a enseñar, por la modalidad de las actividades que integran diversos tipos de aprendizaje, desde el visual, el auditivo, el audio-visual, reflexivo y crítico, características que promueven el aprendizaje competente del educando.

El proceso se estructura en tres capítulos que buscan orientar la investigación al ámbito pedagógico, el primer capítulo, establece la problemática por la que se decide integrar la innovación de la educación digital en las aulas, y la importancia de unificar la competencia comunicativa a los procesos de aprendizaje de la lengua castellana planteando espacios de expresión oral y escrita, desde la crítica y reflexión que permite la participación intelectual de los educandos frente a las temáticas a tratar, ya sean de índole actual o trascendental de la lengua, por otra parte, se contempla el fortalecimiento de los componentes inmersos en el lenguaje, priorizando una triada, la sintaxis, la semántica y la pragmática, que se convierten en fuentes que intervienen en la adquisición de la lengua materna, y en este proceso el desarrollo de la competencia, subsanando los procesos previos en el aprendizaje dado hasta el momento en que se decide implementar la estrategia gamificada y mediatizada, para hacer de las capacidades, destrezas y habilidades de los educandos útiles en la calidad de vida que merecen los seres humanos, dando un buen uso de su lenguaje escrito y oral, con expresiones adecuadas acorde al contexto del educando.





Continuando con el proceso el segundo capítulo, explora las bases teóricas y legales que intervienen en la investigación para cumplir con la rigurosidad del proyecto, y su viabilidad al momento de aplicarse, con antecedentes que unifican el uso de las tecnologías en el aula como medidas didáctica, y las diferentes teorías que sirven como sustento de la aplicabilidad de la estrategia en el aula con resultados positivos, si se atiende a las anteriores experiencias vividas por docentes frente al aula gamificada y tecnológica.

Posteriormente el tercer capítulo abarca todo lo que concierne a la metodología del proyecto, su enfoque y método de uso, plantea en etapas la aplicabilidad del proyectos desde la inmersión y observación en el aula, para proseguir con las actividades que integran aprendizajes desde la competencia comunicativa, las tecnologías educativas y claro está la gamificación inmersa en la elaboración de la propuesta, reconociendo la utilidad de las técnicas de recolección de datos para sustentar el trabajo realizado en el aula.

Finalmente se culmina con el capítulo cuatro que expone las proyecciones y recomendaciones del proyecto, dada la circunstancia actual el proyecto no se aplicó, y por ende no se realizó análisis de datos, pero no indica que fuera un impedimento para promover el uso de las tecnologías en el aula, y su intención educativa, que funciona como método de motivación para adquirir aprendizajes significativos, planteados desde la utilidad de la competencia comunicativa en las aulas.



CAPÍTULO 1

TÍTULO

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EMPLEANDO LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA A TRAVÉS DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

1. EL PROBLEMA

1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los recursos educativos digitales permitirá el fortalecimiento de la competencia comunicativa en los estudiantes de Básica haciendo uso de la gamificación como estrategia lúdico-pedagógica?

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la institución educativa Presbítero Álvaro Suarez, se llevó a cabo una práctica pedagógica en el grados de Básica y Media Básica, después de un proceso de observación e inmersión, se estipuló realizar un diagnóstico para encontrar falencias en las diferentes competencias que los estudiantes pueden presentar en su proceso de desarrollo de la lengua materna conforme indica los estándares de la lengua castellana.

Así pues la observación focalizó amenazas en la comprensión e interpretación de textos lo que definitivamente se relaciona con la falta de lectura, que presentan los estudiantes al desentenderse del hábito lector debido a que el desarrollo de los contenidos cognitivos del área son mecánicos y rutinarios, además la escriturabilidad de los estudiantes presenta falencias, reconociendo en estos estudiantes carencia de coherencia y cohesión, sin una estructura acorde a la principal que un texto puede manejar, la omisión de conectores y finalmente la reiteración de palabras en el momento de hacer referencia a una temática, sumado a ello una creatividad nula en sus producciones debido a la falta de interacción con textos de diferentes tipología textual, eso en el aspecto escrito; por otra en la oralidad, los estudiantes no usan marcadores discursivos para estructurar las ideas que surgen al momento de crear un discurso alusivo a cualquier tema, encontrando en su producción oral, falta de asertividad y veracidad en los enunciados ejecutados por el estudiante, dado que el ambiente social de los educandos no aborda espacios de producción oral, donde el educando se exprese mediante diferentes herramientas discursivas, afectando su desarrollo en los aspectos lingüísticos referentes a los estándares de producción textual y comprensión e interpretación textual, que en este proceso de aprendizaje, funcionan en conjunto



para fortalecer la competencia comunicativa, misma que se toma para entrelazar los aprendizajes, que a su vez permea a grosso modo en las falencias ya mencionadas, acatando la formación académica de los estudiantes en los componentes sintáctico, pragmático y semántico, que engloban la formación en el asignatura de lengua castellana.

En este sentido, el proyecto busca fortalecer la competencia a partir de la gamificación mediante la interacción en el aula virtual, sumando al proceso plataformas virtuales junto con aplicaciones, que fomenten su producción oral y escrita, haciendo de este un componente esencial y enriquecedor para los estudiantes, por medio del cual podrán adquirir destrezas comunicativas en los diferentes escenarios sociales, educativos a los que se vinculen en su proceso de interacción del aula gamificada; así se establece como punto de partida la creación de talleres digitales, acordes a las temáticas a tratar en el área usando aplicaciones que oxigenen su creatividad, y a su vez impulse su hábito lector, mejorando su producción textual y oral, planteando su ejecución mediante plataformas virtuales relacionando la redacción, el reconocimiento de su producción oral y espacios de aprendizaje dinamizados mediante las diferentes aplicaciones educativas que la gamificación brinda a la competencia comunicativa usando el aula virtual como el medio en que se adjuntaran dichos talleres como evidencias de aprendizaje, en pro del desarrollo la creatividad, la criticidad, la habilidad escritora y oral en la construcción de escritos y discursos.

1.3 OBJETIVO GENERAL

- ❖ Incrementar el desarrollo de la competencia comunicativa, desde la producción textual utilizando como estrategia los recursos educativos digitales, a partir de la gamificación en los estudiantes de básica secundaria.

1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- A. Adquirir habilidades lectoras y escritoras, estandarizadas en la competencia comunicativa, a partir de las falencias detectadas en los estudiantes mediante el diagnóstico, de acuerdo a la lectura en sus tres niveles, y la escritura adecuada en componentes sintáctico, semántico y pragmático.
- B. Establecer talleres virtuales que permitan el fortalecimiento de la producción textual y oral en los estudiantes.



- C. Integrar innovación en pro de la creatividad e imaginación de los estudiantes usando las aplicaciones y plataformas para que produzcan textos con sentido sintáctico, semántico y pragmático.

1.4 JUSTIFICACIÓN

La era digital ha llegado para establecerse en la sociedad como la conocemos, acorde a ello las competencias deben seguir trabajándose en función del aprendizaje y desarrollo de habilidades enfocadas en la producción y comprensión de textos además de discursos, tópicos que influyen directamente en el transcurso de la vida del ser humano, donde deben interpretar no solamente los textos escritos, sino imágenes, iconos, y todos aquellos elementos que contemplen una carga semántica dentro de su construcción social, sumado a esto la expresión oral que establecen mediante una conversación cotidiana o un discurso elaborado que evidencia el manejo básico de las componentes de un discurso; por ende se opta en fortalecer la competencia comunicativa, misma que engloba las habilidades necesarias para fomentar el hablante ideal en la lengua castellana, pero en este caso desde las innovaciones educativas que la gamificación ofrece en su constructo académico dándole un uso adecuado en pro del aprendizaje e integrando a la educación nuevas formas de enseñar desde las tecnologías.

En las intervenciones realizadas a lo largo de la práctica docente se observa con notoriedad la necesidad de trabajar la producción textual en los estudiantes, quienes carecen de fundamentos teóricos y pragmáticos para la producción de textos escritos que reúnan las características primordiales de cualquier escrito, de acuerdo a su tipología textual. Así, se pone en marcha el planteamiento de una estrategia pedagógica y didáctica que promueva la producción de textos, que en su contenido incluya la creatividad, valiéndose de la innovación que las tecnologías brindan a la educación.

De tal forma, se llega a la conclusión que la creatividad será el camino indicado para motivar la producción textual de los estudiantes desde aplicaciones que le brindan al estudiante experiencias tecnológicas que lo vinculen de forma directa con el desarrollo de las habilidades comprensivas y productivas que se necesitan, Para ello, se selecciona un grupo de plataformas y aplicaciones pertenecientes a la gamificación, con el fin de que sean promotoras de espacios de aprendizaje para los estudiantes, asimismo, los estudiantes utilizarán dichas plataformas para construir escritos creativos de forma oral o escrita, a partir de otros textos o textos discontinuos,



también de cualquier objeto, tema o personaje, vídeo, imagen, audio, canción, que llamara su atención, con el objetivo de identificar componentes esenciales dentro de los mismos, además de reforzar en el desarrollo de las actividades los procesos de comprensión e interpretación textual desde las perspectivas necesarias para articular el aprendizaje a las herramientas tecnológicas.

Con el proceso de gamificación y el ideal de construcción de textos orales, escritos y discontinuos, se plantea desarrollar un escrito de autoría del estudiante, dichos escritos van a estar rodeados de creatividad, con el ideal que sean originales, es decir, escritos hechos por los estudiantes, promoviendo el proceso de producción textual y oral, lo que a su vez mejora su discurso oral y escrito, de esta forma, se brinda al estudiante una primera noción sobre qué escribir y lo que se debe tener en cuenta al momento de producir un texto, habiendo aprendido todo ellos desde las actividades desarrolladas en el aula gamificada, fortaleciendo su carácter comprensivo e interpretativo, además de su mejora en la producción oral como buenos discursantes con competencias comunicativas, creativos, e innovadores, con el fin de que se encuentren adecuados a los diferentes contextos que integran la sociedad como la conocemos y el devenir de la misma en cuestiones de manejo de herramientas tecnológicas .



CAPÍTULO 2

2.1 ANTECEDENTES: A continuación se anexan 3 tablas con la información en cada etapa.

2.1.1 INTERNACIONALES.

1.	TÍTULO: Experiencias de gamificación en aulas
AUTOR: Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguia	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2017	EDITORIAL: E- 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Barcelona. España	
CONTENIDO	
<p>El Proyecto empieza exponiendo la gamificación en escenarios educativos, revisando literatura para aclarar conceptos y promover este espacio de lectura, prosigue con la gamificación en la práctica, y como implementarla en la asignatura del grado de maestro de educación infantil, para enfatizar la motivación a los alumnos mediante el guion y diseño multimedia, así el aprendizaje y motivación de la semiótica aplicada será el foco principal de la segunda etapa de la gamificación con base en la prueba piloto de la plataforma “aprendiz” por Nohemí Lugo y Alejandro alcántara ethos files: un juego de rol para el área de “valores éticos” por María Rubio Méndez reader wars: que consiste en motivar a los educandos a la lectura por Oscar de paula, finalmente se plantea la evaluación y rediseño de una experiencia de gamificación en el aula basada en estilos de aprendizaje y tipos de jugador por Johan Baldeón, Inmaculada Rodríguez, Anna Puig y Maite López Sánchez , para cumplir el objetivo Principal: aprender a diseñar diseñando y jugando serious games en las aulas</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje e implementación de actividades en el aula - La motivación como elemento primordial para el desarrollo de la etapa de cognición en los educandos - La promoción de valores éticos, adecuando la transversalidad a la literatura, en ambientes de aprendizajes a través de plataformas virtuales - La relación entre la multimedia y la práctica docente como propuesta acorde a la educación. 	

2.	TÍTULO: USO DE LA GAMIFICACIÓN Y APB PARA LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA EN FRANCÉS DE LA ESO	
AUTOR: Agustina Carpintero Cana		
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2019		EDITORIAL: Universidad Abierta de Cataluña
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Barcelona, España		
CONTENIDO		
<p>El Proyecto parte de la fundamentación teórica y contextual de lo que se quiere realizar a partir del ABP, que es el aprendizaje basado en proyectos en este caso de gamificación, para ello primero se conceptualiza el bilingüismo de la segunda lengua que es el francés que se quiere aprender en Eso de España, sumado a ello realiza promueve el enfoque comunicativo y el desarrollo de competencias, en este caso la lingüística por la adquisición de una segunda lengua, sin dejar de lado una línea de tiempo sobre la evolución de la enseñanza y como es pertinente enseñar a través de la gamificación, llegando a ese punto se explica la variedad de la ABP en Gamificación y su aplicabilidad en pro del aprendizaje, se contrasta con su origen y evolución para la alfabetización, para conocer sus oportunidades y limitaciones en aspectos académicos o sociales de los educandos, todo ello adecuado al diseño del proyecto</p>		
APORTES		
<ul style="list-style-type: none"> - La conceptualización del términos en pro del conocimiento de los mismos - El contraste diacrónico y sincrónico sobre el ABP y la Gamificación en cuanto a la evolución de la enseñanza - El diseño de un ABP como medida didáctica acorde a la gamificación - La promoción del enfoque comunicativa y el desarrollo de competencias, acorde a la fundamentación académica que se necesita - La aplicabilidad de la gamificación en el Aula 		

3.	TÍTULO: GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN: UNA PANORÁMICA SOBRE EL ESTADO DE LA CUESTIÓN	
AUTOR: Ana-M. Ortiz-Colón- Juan Jordán-Miriam Agreda		



AÑO DE PUBLICACIÓN: 2018	EDITORIAL: Revista USP- Universidad de Sao Paulo
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Brasil – Sao Paulo	
CONTENIDO	
<p>En este trabajo se establecen los principios y beneficios que la gamificación presenta en diferentes ámbitos, así como algunos de los riesgos y factores a tener en cuenta a la hora de gamificar. Con respecto a la producción científica de los últimos cinco años (2011-2015) relacionada con la gamificación, el análisis de los trabajos revisados ha permitido conocer los resultados de investigaciones realizadas. Con carácter más general, el estudio de la gamificación en contextos educativos acerca a conocer los beneficios de la gamificación en cuanto al peso de la motivación en el desarrollo de los estudios analizados. Los resultados han acercado a conocer el tipo de motivación que se plantea en las diferentes propuestas gamificadas, lo que hace que los alumnos perciban la experiencia como motivante en beneficio de su compromiso y aprendizaje. Podemos concluir de este modo, la gran influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso.</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - La gamificación puede hacer de la educación una actividad creativa e innovadora, que provoque en los alumnos una sensación de dedicación absoluta - La implicación del profesorado en el diseño de las actividades gamificadas, en las diferentes publicaciones analizadas - La implicación del profesorado en el diseño de las actividades gamificadas, en las diferentes publicaciones analizadas - Los proyectos de gamificación requieren una profunda planificación y pueden encontrarse en ocasiones con resistencias a su implantación - La gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su papel de crear compromiso facilitará la puesta en común y desarrollo de ideas nuevas, favoreciendo innovaciones en el aula. 	

2.1.2 NACIONALES

1.	TÍTULO: HABILIDADES EN EL USO DE LAS TIC Y LA COMPRENSIÓN LECTORA
AUTOR: Nataly Álvarez Vergara	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2016	EDITORIAL: Universidad Del Norte
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Barranquilla	
CONTENIDO	
<p>Esta tesis de maestría pretendió establecer la relación entre las habilidades en el uso de las TIC y la comprensión lectora, en sus niveles literales, inferencial y crítico, Se trató de un estudio cuantitativo, cuyos datos fueron recogidos usando un instrumento de comprensión lectora conformado por un instructivo, cuatro textos (informativo, narrativo, argumentativo e icónico) y un cuestionario de 35 preguntas tipo test de selección múltiple con única respuesta, Una vez analizados los datos usando el programa estadístico informático Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) estos mostraron que los estudiantes tienen habilidades por encima de la media en el uso de las TIC, esto es, están bastante familiarizados con ellas, lo cual se relaciona con la forma en que comprenden lo que leen. Así, la principal habilidad de comprensión lectora de los estudiantes es el desarrollo de una comprensión general de los textos que leen, a nivel literal. Sin embargo, al enfrentarse a niveles de comprensión inferencial, o incluso crítica, estas habilidades disminuyen significativamente. En este sentido, los estudiantes reflejan los problemas tradicionales de la comprensión lectora: que se da a niveles literales y disminuye en niveles superiores, a lo que se proponen medidas de Tic como mecanismo para crear un fortalecimiento audaz en la comprensión lectora de los educandos acorde a su nivel de educación.</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - La habilidad de elaborar una interpretación sí está presente en estudiantes que dominan las TIC, es decir, que entre más conocimientos tengas sobre las TIC, más capacidad tienen para comprender el porqué del texto. - La habilidad de reflexionar y valorar el contenido y la forma de un texto - Fomentar el manejo de las Tic como herramienta de aprendizaje - El uso de AVA, ambientes virtuales de aprendizaje mejorando la comprensión inferencial y crítica - La mejora de comprensión a través de ambientes virtuales de aprendizaje 	

2.	TÍTULO: LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL, DESDE LA GAMIFICACIÓN: UN ESCENARIO POSIBLE PARA LA FORMACIÓN LITERARIA EN LA BÁSICA PRIMARIA
AUTOR: Marleny Betancur Herrera -Lucy Maribell Rico Castro- Francis Migdalia Rivero Giraldo	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2018	EDITORIAL: Universidad de Antioquía
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Medellín	
CONTENIDO	
<p>El Proyecto investigativo tiene como propósito, fortalecer la formación literaria de los estudiantes del grado tercero de la Básica Primaria, fundamentado en la técnica de la Gamificación, a partir de la cual se implementaron actividades basadas en el juego, este orientado a la aplicación de pruebas con objetivos afines al cumplimiento de metas establecidas para la obtención de estímulos, de recompensas o de reconocimientos.</p> <p>Investigando los procesos de lectura en los estudiantes, desde la observación y el análisis de los resultados.</p> <p>Por lo anterior, surge la implementación de técnicas como la gamificación, en las estrategias y las actividades desarrolladas en el aula, que promuevan la participación activa de todos los estudiantes, en las diferentes temáticas abordadas, específicamente en la apropiación, interés y gusto por la literatura.</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - La implementación de estrategias apoyadas en la técnica de gamificación, permitió la reflexión acerca de prácticas de enseñanza en lengua castellana que, además de enfocarse en la asimilación y en la apropiación de contenidos, favorecieron el desarrollo de diversas competencias lingüísticas y comunicativas - El desarrollo de la técnica de gamificación en el aula, permitió hacer un análisis del proceso de enseñanza y estrategias que se emplean en la cotidianidad para alcanzar los objetivos que se plantean y con ello dinamizar las prácticas docentes. - Con la implementación de estrategias mediadas por la técnica de gamificación se logró favorecer la formación literaria de los estudiantes - las actividades gamificadas no tienen que ver exclusivamente con computadores o recursos tecnológicos, con la implementación de esta técnica se expuso la 	

posibilidad de diseñar y de aplicar los recursos o materiales a partir de material concreto, teniendo en cuenta las características propias de los estudiantes y el contexto donde se desempeñaban

3.	TITULO: FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA MEDIANTE EL USO DE MANGUS CLASSROOM EN ESTUDIANTES DE BÁSICA PRIMARIA DE LA IED HELENA DE CHAUVIN DE BARRANQUILLA
AUTOR: GONZÁLEZ ESTRADA LEIDY LAURA - SANTIAGO HERNÁNDEZ ANGÉLICA CECILIA	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2019	EDITORIAL: Universidad de la Costa
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: Barranquilla	
CONTENIDO	
<p>El proyecto está encaminado a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado, después de la aplicación de estrategias implementadas en la plataforma virtual Mangus Classroom de la universidad de la Costa (CUC), lo que motiva en el proceso de aprendizaje y permite al estudiante leer con entusiasmo facilitándole el proceso de comprensión. Evidenciando que es posible mejorar el aprendizaje aplicando estrategias didácticas a través del uso de herramientas motivadoras, utilizando las bases para conocer los elementos que se incorporan en el proceso de comprensión lectora conformados desde los conocimientos previos, el contexto y la importancia de las intervenciones didácticas que el docente debe tener en cuenta para desarrollar habilidades lectoras en los estudiantes reconociendo la lectura como un punto de encuentro para la comunicación en la que el lector interactúa con el texto para construir su propio significado, para ello se disponen de diversas herramientas facilitadoras que permiten desarrollar habilidades comunicativas</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - Permitieron el cumplimiento del primer objetivo del proyecto de investigación el cual buscaba identificar el nivel de lectura inferencial en el proceso de la comprensión lectora en estudiantes de 5°A y B de básica primaria de la Institución 	

- Se pudieron describir las estrategias didácticas utilizadas por la docente en las clases de español,
- Se lograron implementar diversas estrategias interactivas en la plataforma Mangus Classroom que fortalecieron la comprensión lectora en el nivel inferencial, las cuales despertaron motivación en las estudiantes a través de los diferentes elementos de gamificación incorporados al proceso de enseñanza aprendizaje
- Se pudieron establecer diferencias en los desempeños del nivel inferencial evidenciándose un progreso significativo en el grupo de estudiantes que fue intervenido por la mediación didáctica

2.1.3 LOCALES

1.	TÍTULO: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL IMPLEMENTANDO EL USO DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 10 DEL COLEGIO SAN JOSÉ DE CÚCUTA
AUTOR: KELLY JOHANNA LEAL CELIS	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2018	EDITORIAL: Universidad de Pamplona
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: San José de Cúcuta	
CONTENIDO	
<p>El presente proyecto está encaminado hacia el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual sin dejar de lado los demás eje curriculares. El cual se llevó a cabo a través, de la plataforma MoodleCloud, con el objetivo de que los estudiantes realizaran un uso adecuado a la tecnología de la información y comunicación.</p> <p>Po lo tanto, el proyecto consiste en hacer lectura de los cuentos seleccionados de Jorge Luis Borges. A lo que conlleva a un análisis que se ve reflejado en la producción de ensayos argumentativos. Cada una de las lectura y análisis a realizar se encuentran en la plataforma anteriormente mencionada.</p>	
APORTES	
<ul style="list-style-type: none"> - Las tics son una herramienta pedagógica que facilita la explicación de 	

- diferentes temas ya que se crea un aula de clase participativa a lo que conlleva un aprendizaje autónomo y significativo por parte de los estudiantes.
- el proceso de fortalecimiento se evidencio a través, de la recopilación de los mejores ensayos realizados por parte de los estudiantes y el manejo de la plataforma donde se encontraba el diseño de las actividades a realizar.
 - El uso de la producción textual como herramienta del mejoramiento de la competencia escrita vinculando el aula Moodle

2.	TITULO: DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL A TRAVÉS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE LA INSTITUCIÓN RAFAEL URIBE EN SAN JOSÉ DE CÚCUTA.
AUTOR: DARWIN MARCEL RAMIREZ CARRILLO	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2019	EDITORIAL: Universidad de Pamplona
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: San José de Cúcuta	
CONTENIDO	
<p>En este proyecto, contiene la propuesta pedagógica implementada por el docente en formación para fortalecer en los estudiantes el eje o estándar de Compresión e Interpretación Textual, para ello, se propuso un modelo constructivista que parte del enfoque comunicativo y propone la implementación de la teoría de Isabel Solé “Estrategias de lectura” (1992), en conjunto con las manifestaciones artísticas y de literatura propias del centro literario para suplir las falencias anteriormente mencionadas. Al permitir el mejoramiento de los procesos de aprendizaje y enseñanza en los estudiantes se logra fortalecer los demás ejes que se abordan en la adquisición de la Lengua Castellana. La metodología empleada comprende entre otros aspectos la observación directa, el diagnóstico inicial, el diseño, ejecución y evaluación de la propuesta pedagógica que permiten implementar diversas estrategias didácticas que enriquecen el proceso en el aula y generan un aprendizaje significativo para los</p>	

estudiantes.

La utilización de espacios como el centro literario fomentan habilidades necesarias en la educación del siglo XXI tales como la innovación, creatividad, uso de las TICS, trabajo colaborativo entre muchas otras. La literatura como recurso pedagógico permite al estudiante aprender acerca del transcurrir de la lengua castellana durante diversos periodos y etapas de las sociedades. Así mismo se logró múltiples beneficios para la comunidad educativa en general, ya que los procesos de comprensión e interpretación enriquecen y facilitan la adquisición de conocimientos en las diversas áreas del saber.

APORTES

- La lectura se debe abordar como una de las cuatro principales habilidades que necesita el ser humano para poder comunicarse, este proceso, permite al individuo la integración con su entorno y le permite desarrollar procesos de aprendizaje que favorecen su desarrollo cognitivo y por ende su desarrollo intelectual.
- Promover los niveles de lectura propuestos en esta teoría, de acuerdo al grado y nivel de desarrollo de los estudiantes de décimo grado, que se tengan establecidos en los estándares de lenguaje y demás requerimientos exigidos por el M.E.N.

3.	TITULO: DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS SÉPTIMO Y ONCE DE LA ESCUELA NORMAL SUPERIOR DE PAMPLONA MEDIANTE LA TEORÍA PROPUESTA POR MARÍA EUGENIA DUBOIS LA LECTURA COMO UN PROCESO INTERACTIVO
AUTOR: MAIRA YURLEY ARREDONDO OSORIO	
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2018	EDITORIAL: Universidad de Pamplona
LUGAR DE LOCALIZACIÓN DE LA FUENTE: San José de Cúcuta	

CONTENIDO

El Proyecto se realizó con la finalidad de desarrollar la competencia de comprensión e interpretación textual, comprende la enunciación de la pregunta problema, la cual dio las bases para iniciar con el estudio de investigación, luego se plantean que establecen las metas que se querían alcanzar. Por último, se relaciona la justificación que exponen las razones que validaron la ejecución del proyecto investigativa. Complementariamente se exponen las recomendaciones para la continuidad y los avances presentados, relacionados con el desarrollo de la competencia argumentativa a través de la comprensión y producción textual orientada en el área de Lengua Castellana.

APORTES

- En este proyecto se evidenció que los estudiantes lograron ampliar su modo de pensar y analizar la lectura de diferentes textos, ya sean de carácter académico o de interés general, gracias a la implementación de un modelo pedagógico-didáctico desde las técnicas de lectura.
- Las propuestas pedagógico-didácticas innovadoras, siempre y cuando tengan elementos actuales, como los de la tecnología, lograrán potencializar la adquisición de conocimientos en los estudiantes.
- Es necesario romper con los esquemas tradicionales en la enseñanza de la lengua castellana, desde el paradigma, el enfoque, y la metodología a implementarse.



La competencia comunicativa contiene habilidades necesarias que debe desarrollar un educando en su etapa formativa, en cualquiera de los niveles académicos, ya sea en educación primaria, secundaria y superior; las habilidades que se desprenden de la competencia comunicativa abarcan la comprensión e interpretación de texto, la producción de textos, y claro está la comunicación, que se presenta de forma oral o escrita, las mismas están inmersas en la enseñanza – aprendizaje de los estándares de lengua castellana que abarcan los componente sintácticos, semánticos y pragmáticos , lo cual hace imprescindible su desarrollo, o claro está, su fortalecimiento en las habilidades presentes dentro de la competencia.

Por ende, recurrir a los antecedentes internacionales como “Experiencias de gamificación en el aula” permite conocer el posible contexto al que se puede enfrentar un docente al aplicar la gamificación en el aula, el mismo muestra buenos resultados y diferentes espacios que promueven la enseñanza- aprendizaje mediante la motivación basada en la didáctica del juego y la interacción, que permite el gamificar una clase, por otra parte, tomar el “ uso de la gamificación y ABP para la adquisición de la competencia lingüística” plantea el uso de la gamificación más allá de la diversión en el aula, sino como estrategia que promueva la adquisición de una lengua, por eso alude a la competencia lingüística, así esta verifica el uso de la gamificación como una herramienta que promueve la adquisición de una competencia.

En el caso de este proyecto la competencia comunicativa, direcciona la gamificación al uso de aplicaciones y plataformas que ejecuten aprendizajes comunicativos, Así las mismas serán el medio para plasmar el desarrollo de las habilidades a desarrollar acorde a la interpretación y comprensión de textos, sumado a su producción escrita y oral, el mismo proyecto arroja unos resultados favorables a la adquisición de la competencia, así su articulación concuerda con la propuesta de fomentar la competencia comunicativa; a su vez, se articula “ Gamificación en la educación: una panorámica sobre el estado en cuestión” como un artículo que provee la necesidad de la actualización en la academia fomentando la educación digital, definiendo aspectos originarios de la gamificación, su uso, y la trascendencia que se desarrolla en su vinculación al proceso de enseñanza- aprendizaje, por ello vincular un aula virtual mediante Ed modo, que funciona como una plataforma, al igual como una aplicación móvil, lo cual permite actualizar las clases a un clic de distancia.



Además, los antecedentes nacionales vinculan al proceso de aplicación una perspectiva más contextualizada a la educación colombiana, dada desde los estándares adoptados desde el MEN, por ello, sumar las “ habilidades en el uso de las Tic y la comprensión lectora” defiende el nivel paupérrimo que suele presentarse al momento de hablar de comprensión lectora en los educandos, el mismo ejecuta la propuesta del aprendizaje basado en Tic, para motivar el hábito lector en los educandos, debido a que su rendimiento analítico no sobrepasaba el nivel de lectura literal, lo que permitió que las Tic fomentaran un resultado beneficioso a la comprensión en todos los niveles de lectura, así que adecuar Ed modo junto con otras aplicaciones y plataformas, para promover y motivar habilidades lectoras, creará en los estudiantes un interés académico propio de los aprendices de la educación digital.

Por consiguiente, se hace necesario vincular “ la literatura infantil y juvenil desde la gamificación” como un proyecto que destaca escenarios de formación literaria en textos infantiles y juveniles, focalizando el aspecto juvenil acorde a la práctica realizada, donde la gamificación postula textos literarios de auge juvenil, para trabajar bajo aspectos de educación mediante el juego de las aplicaciones o plataformas virtuales a las que las Tics nos permite acceder, gracias a esto es beneficioso su aporte, por el uso adecuado de la literatura en la gamificación, porque para mejorar la comprensión de una muestra de estudiantes es necesaria la lectura, y acorde a sus edades la literatura juvenil es ideal para promover su interés al aprendizaje y su aplicabilidad al usar medios actualizados a la educación gamificada.

Igualmente, anexar el “ fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus Classroom en estudiantes “ plantea el aula virtual desde las plataformas virtuales como mecanismo de interacción académica con los educandos, para un mayor compromiso con la asignatura, como lo muestra su desarrollo en el proceso de fortalecer la comprensión lectora a través de diferentes actividades orientadas desde el classroom, dando resultados prósperos con las expectativas que se tenían de los estudiantes cumpliendo su objetivo de fomentar la comprensión desde classroom , en efecto vincular Ed modo como la plataforma para llevar a cabo el mejoramiento de la competencia comunicativa es ideal, debido a que se presta para aplicar diferentes talleres orientados a la lectura, para mejorar la comprensión lectora en todos sus niveles, para continuar a producir contenidos textuales de forma escrita u oral con diferente tipología, por parte de los estudiantes vinculados a la práctica, favoreciendo su léxico, oralidad y



producción textual en aspectos, de sentido y coherencia del texto, morfológicos y gramaticales acordes a su nivel académico dado desde los estándares.

De la misma manera, los antecedentes locales permiten focalizar aún más la problemática ya detectada desde los nacionales, la comprensión de textos como dificultad en los educandos, por falta de motivación a la lectura, trayendo a colación el “desarrollo de la competencia comunicativa para fortalecer la comprensión e interpretación textual implementando las Tics”, esta propuesta brinda una contextualización del aprendizaje de la competencia comunicativa, la misma que se piensa fortalecer en el desarrollo de la gamificación junto con las herramientas Tics, lo cual generó resultados óptimos acordes a las condiciones de los educandos que se animaron a desarrollar las diferentes actividades expuestas, en pro de la competencia comunicativa, y su adecuación a la tendencias actuales de educación, de forma semejante se configura a la propuesta que busca de este proyecto que busca el desarrollo de la competencia comunicativa a través de la gamificación, la misma que vincula espacios de aprendizaje y objetos de aprendizaje que se desarrollan a partir de las Tics, y pueden ser aplicados y llevados con éxito en contexto local.

Del mismo modo presentar el “desarrollo de la competencia literaria para fortalecer los procesos de comprensión e interpretación textual a través de manifestaciones artísticas”, el mismo que efectuó centros literarios para fomentar la competencia literaria y que adecuo las funciones necesarias para promover la habilidad escritora desde la libertad de expresión adecuada desde las artes, siendo así, es importante que los estudiantes en el desarrollo de su competencia comunicativa se expresen de forma libre y autónoma, promoviendo su creatividad, en producciones tanto escritas como orales, focalizando ideas, temas, tópicos que los llevaran a leer y mejorar su hábito lector, para crear un espacio de comprensión lectora en el planeamiento de sus producciones, haciendo del ejercicio propicio para el fortalecimiento de sus habilidades comunicativas; ya de manera análoga el “desarrollo de las competencias de comprensión e interpretación textual” destaca las competencias necesarias a desarrollar cuando se toma el aspecto de análisis de textos, para crear espacios adecuados a las necesidades y temas que los educandos acostumbran a conocer, por ello vincularlo al proceso de la competencia comunicativa enlaza dichos aspectos a tratar sobre el análisis de texto desde diferentes perspectivas, que dio resultados aceptables al desarrollar la competencia interpretativa, que existe en los educandos que



se motivará al entrar en contacto con las experiencias en gamificación que van a presentar en el desarrollo de talleres y actividades didácticas desarrolladas a partir de las plataformas y aplicaciones, con el acompañamiento de las herramientas que las Tics han labrado hasta el momento.

De modo, que el vínculo de los antecedentes recae en la gamificación como propuesta de motivación al entrar en contacto con el aprendizaje, añadiendo las plataformas y aplicaciones como herramientas promotoras del desarrollo de competencias, en este caso la comunicativa, que se vincula al comprender e interpretar textos, a la producción de textos continuos y discontinuos, por consiguiente al proceso de aprendizaje se adjuntan espacios de lectura sobre literatura juvenil acorde a su nivel académico, que se analizará a través de talleres en plataformas virtuales o aplicaciones que potencien su capacidad cognitiva, y catapulten su producción oral y escrita desde los estándares de educación, como un proceso articulado a la enseñanza- aprendizaje de la educación digital propia de la trascendencia de la misma, con el fin de que los talleres sean desarrollados con la mayor creatividad que el estudiantado implique en su aprendizaje y ejecución en las diferentes aplicaciones , que fomenta el contexto actual de las tecnologías en pro de la educación.

2.2 MARCO TEÓRICO

La educación en esta era es una cuestión de innovación, lograr captar la atención de los educandos es el reto de los docentes, en aras de formar a los educandos en todas las competencias necesarias, para que sean diestros en los diferentes contextos que la sociedad articula a través del tiempo, específicamente en la comunicativa, con el fin de retomar un hábito lector que mejore la habilidad expresiva en el habla, y la productiva en la escritura; sin exentar el actual contexto que es influenciado por las tecnologías, donde vemos que la educación sincrónicamente ha permeado en el canon cognitivo de la formación humana mediante las Tics, y permitirá desarrollar la competencia comunicativa desde la gamificación en el aula.

Ahora bien, al entrar en el ambiente educativo es importante encontrar las herramientas adecuadas, para fomentar la educación ya sea por competencias, por habilidades o destrezas cognitivas, por ende traer a colación la gamificación es importante para articular el aprendizaje a la experiencia de diversión, goce y claro está a la actualización con el devenir de las tecnologías de la información, o según la investigación realizada por Carpintero (2019) expone la gamificación en palabras de:

Kapp (2012), tratan el concepto insistiendo en los mecanismos, la estética y la interacción para promover el aprendizaje y llegar a la resolución del problema. Se trataría de crear una situación lúdica de algo que primeramente no lo es (como en el ámbito de la educación), integrando los elementos y técnicas del juego como son: los personajes, puntos, niveles, insignias, así como una historia con hilo conductor para resolver un problema donde todos estos elementos tengan una correlación entre sí. En resumen, se puede considerar este término, según se desprende de los autores Deterting, Dixon, Khaled, y Nacke, (2011), como el conjunto de reglas y mecánicas de juego aplicadas a entornos no lúdicos con el fin de motivar a grupos de personas. (Carpintero, 2019, p. 12)

Convirtiendo a los elementos a introducir en la gamificación como medios para persuadir a los educandos en el aula, con el fin de propagar el auge del hábito lector sumado a la comprensión y construcción de textos a partir de los estándares de educación, temas que tanto rondan en las habilidades comunicativas.



Se retoma que la comunicación tiene la intención de transmitir información, en este caso significativa para el aprendizaje y desarrollo de competencias; debido a que la competencia comunicativa es considerar al emisor como un hablante que produce enunciados coherentes y connotativos que guardan una intención, en palabras de Bermúdez (2011) “ la competencia comunicativa implica, entonces, una serie de procesos saberes y experiencias de diversos tipos que el emisor-receptor deberá poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a la situación y al contexto de comunicación”; sumado a este concepto el ideal, es importante aclarar el proceso académico que se abarca específicamente en la lengua castellana, que en si reitera tres caracteres globales que aluden a las habilidades que competen al desarrollo comunicativo, dado en las palabras de Romero y Trigo (2015):

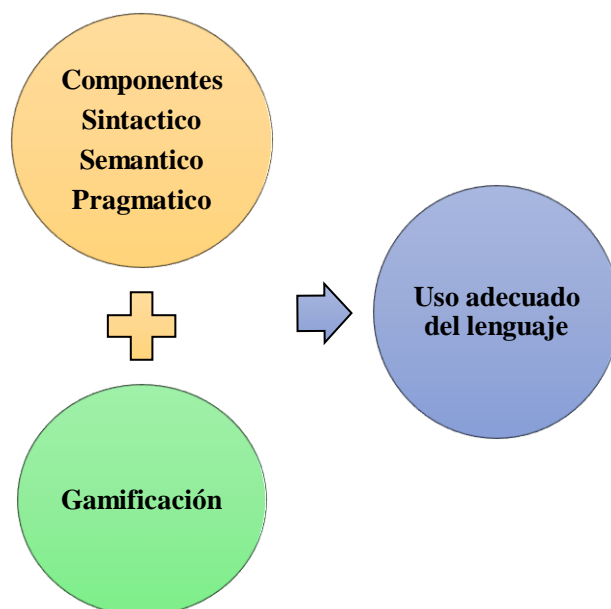
El carácter transversal, que se produce en todas las asignaturas, la convierte en eje transdisciplinar para resolver de manera integrada el fracaso académico; El carácter instrumental, que confiere al dominio del lenguaje en sus procesos de recepción y producción la base para el acceso y desarrollo del conocimiento de cada materia, atendiendo, de esta manera, a la peculiaridad de cada estudiante; Y el carácter interdisciplinar, al considerar la lectura como base para el acceso a las diferentes competencias educativas. (Romero, M.F. Trujillo, F. y Rubio, R, 2018, p. 9)

Dichos caracteres, según los estándares de lengua castellana, se asemejan al componente pragmático, que pretende atender al uso del lenguaje en todos sus contextos o ambientes, y se puede contrastar con el carácter transversal; a su vez, el componente sintáctico que enfoca el entendimiento claro del sistema lingüístico donde el proceso de producción y recepción debe ser recíproco, claro y eficaz, que se interrelaciona, con el carácter instrumental; luego el componente semántico, que evidencia el significado de las palabras, para extender este componente es necesario leer, para apropiarse del contenido semántico de cada palabra, por ello es comparable con el carácter interdisciplinar; esto quiere decir, que los aprendizajes son simultáneos y pueden darse desde el mismo proceso de aprendizaje, en pro del desarrollo de la competencia comunicativa. (Matriz de Referencia lenguaje, 2006, pp. 1-5)

Abordar la competencia comunicativa, como una habilidad o destreza que desarrolla el ser humano, es una fuente vital para la producción textual, y como esta se ve enajenada por la

situación contextual, la cual expone la intención comunicativa, que permite fundamentar la interpretación crítica desde el componente semántico, y la construcción de textos en los componentes sintáctico y pragmático ; aplicando ello a diferentes contextos, en donde se identifiquen patrones de escritura implícitos en el desarrollo de la actividades enfocadas a la producción textual, este ambiente se encontrara inmerso en la didáctica interactiva de la plataforma, sean positivos o negativos, el objetivo es direccionarlos en pro de potenciar la habilidad escritora y oral, con el fin de hallar en textos escritos u orales o discontinuos, la intención comunicativa, aspecto que hace parte de las habilidades a desarrollar en la comprensión e interpretación de textos.

Figura 1: Articulación de estrategias y componentes



Fuente: Elaboración propia

Figura 1. Explica la suma de la estrategia, la gamificación, más los componentes inmersos en la educación lingüística, que desarrolla el educando en su vida escolar, lo que da como resultado el uso adecuado del lenguaje en este caso el castellano, estimulando el desarrollo de la competencia comunicativa.

Debido a esto se retoma los términos lenguaje, lengua y habla podemos calificarlos como universal, colectivo e individual, en palabras de Montes (1983) “He insistido en otros lugares en que debe considerarse como habla el acto individual concreto de comunicación o expresión, acto



que puede ser lingüístico (convencional) o no lingüístico, en el sentido de no incluido en una convención social” (Sánchez, J. Rivera, M. 2019, pp. 7-8)

Esa misma triada se considera fuente de estudio y de concertación, es decir, un punto específico para descubrir que patrones cambiaron, y como esto influencia el discurso del educando, y claro está, identificar los estilos discursivos que usan al momento de escribir o hablar, pensando en encontrar palabras que mutaron o cedieron a la innovación tecnológica, ya sea como supresión, o la adaptación de anglicismo, todo ello tomado como fuentes que brinden herramientas, para promover el mejoramiento de la competencia hasta el momento adaptada en su transcurso escolar.

Aprender a reconocer los factores o fuentes que inciden en la construcción social del lenguaje en el educando, permite con más eficacia aclarar aquellas falencias que se hacen presente en la adquisición de la lengua materna, generando un nivel literario particular en el educando según las experiencias vividas con la literatura, el gusto por la misma se desarrolla de forma secuencial y pausada, similar al momento de adquirir una lengua nueva, por ello, hacer uso de las innovaciones tecnológicas como un salvavidas al hábito lector, que poco a poco la sociedad actual ha perdido, pero que se puede rescatar adoptando estrategias acordes a sus intereses, tal como la gamificación, un aprendizaje divertido, hace de la lectura también una experiencia divertida como un viaje nuevo en cada página.

Teniendo en cuenta que en el quehacer docente los enunciados van enfocados al aprendizaje, permite tomar la gamificación como un elemento motivador, usando espacios innovadores como la plataforma interactiva Ed modo para hacer más significativo la apropiación de la competencia, a partir del aprendizaje electrónico móvil, debido a que hoy día los educandos de 15 años en adelante ya poseen un móvil electrónico, desde el cual se ejecutaran las actividades acordes a las aplicaciones que propicien un aprendizaje positivo a la competencia, conociendo de antemano los antecedentes ante la experiencia del aula gamificada que brinda al educando un rol de compromiso frente a sus aprendizajes.



2.2.1 FUENTES QUE EVIDENCIAN LA APROPIACIÓN DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

Se considera que la influencia de las Tics ha trascendido desde el momento en que se empezaron a utilizar como un medio de transmisión de información, con una intención informativa y cultural, en los primeros momentos del mismo, lo que hoy día ha permitido utilizar la misma en pro de la educación con una intención actualizada para educar en beneficio de la competencias, desde los sucesos que anclaron costumbres y tradiciones, a partir de la oralidad, la narración y la escritura, procesos que se existieron a lo largo de la historia y seguirán existiendo, pero desde las Tics, dado que permite una enseñanza más amena para el docente, y un aprendizaje fructífero para el educando, aportando innovación, educación, y tecnologías dentro de un mismo campo semántico, aspectos que el mismo debe incluir en su vida.

Dichos aspectos en la enseñanza, se conciben como destrezas básicas del educando que se adquieren cuando este se relaciona con el contexto educativo, una vez sea así, se toman las principales, el hablar y el escribir, para fomentar el desarrollo de la competencia y aportar aprendizajes significativos, a partir de dinámicas interactivas donde el educando crea vínculos a la educación, a sus compañeros, al docente, sumando la mejora de las habilidades orales y escritoras.

Existen otros ambientes que apropian los aspectos socioculturales existentes en la educación, lo que tiende a evidenciar otra fuente que postula cómo se ha impartido el conocimiento de los mismo hablantes, todo establecido desde el discurso, lo cual lleva a los educandos a valerse de sus experiencias o praxis en el lenguaje, para escribir o hablar, y entender textos, a base de ello, para que esto suceda debe existir un aprendizaje significativo, que estructure el conocimiento que guardan en su recorrido lingüístico, con el fin de ejecutar la dinámica interactiva de actividades planteadas desde la competencia escritora y discursiva que se desarrollan a partir de aplicaciones y se presentaran como evidencia en la plataforma.

De este modo, la cultura educativa es una influencia, una que puede generar un aporte en la trascendencia del mismo lenguaje que el ser está adquiriendo, ya sea por las alteraciones que se van adjuntando, o por modismos del mismo lenguaje, o bien sea por la evolución semántica de la palabra, que de tanto uso ya se consideran propias de la palabra hablada y se van adaptando al hablante, esto fortalece la competencia comunicativa existente en el hablante, porque permite al



educando apropiarse de las palabras para escribir y hablar con seguridad, coherencia, y claridad semántica.

Otra fuente en que el ser adquiere el lenguaje y lo adapta, es la familia, como a partir del núcleo familiar y las diferentes actitudes de los familiares podrían generar un aporte lingüístico en el hablante, las cuales se pueden ver inmersas en su discurso, y su expresión escrita, o bien sea por aspectos más cotidianos que desde un enfoque semiótico serían más específicos. Todos estos referentes marcan la enseñanza del mismo lenguaje, ya que los niños al interactuar con los demás familiares empiezan a crear una relación comunicativa activa que definirá el aporte que existirá en su discurso, por ende Ferrer Serrahima (2012) expone sobre esta afirmación:

Enseñar a hablar y hablar con, son dos actitudes y conductas muy diferentes. La persona adulta, como interlocutor, facilita, tanto en el ámbito familiar como en el escolar, el desarrollo del lenguaje de cada niño, a partir de las experiencias comunicativas compartidas (Antón, 2014, p. 27).

Educar en cuestiones de lenguaje, no es una labor de solo el ente educativo, la familia y la sociedad juegan papeles que influyen, y permiten a partir de la interacción del hablante con los diferentes referentes de su entorno, un desarrollo de su competencia, así lo ubican en un proceso de adquisición y asimilación de su discurso hablado y escrito, por lo que la relación comunicativa fortalece el patrón marcado en el hablante, lo cual permite identificar a partir de ese, el contexto y la forma en que se educó, así el mejoramiento de la práctica escrita y hablada tendrá en cuenta aspectos sociales y culturales, que es individual en cada estudiante.

En función del lenguaje, se toman los aportes como apoyos para el desarrollo de la competencia comunicativa, lo cual permite situar la experiencia o la práctica como una fuente de apropiación lingüística, es entender el lenguaje y usarlo de forma adecuada dentro de las situaciones a las cuales se enfrente el hablante; para complementar el vínculo entre la competencia comunicativa y una fuente de adquisición del lenguaje, en este caso la familia, según Bigas y Correig (2008):

El entorno familiar constituye un factor fundamental en el desarrollo del lenguaje de los niños hasta, aproximadamente, los seis años. [...] Los estudios realizados para intentar establecer una relación causal entre estos entornos



favorables y una clase social determinada no han llegado a ninguna conclusión definitiva ni clara. A pesar de ello, se observa que, en muchos casos, los niños de clase desfavorecida presentan un índice de fracaso escolar superior al de otras clases y se apunta como una explicación posible las diferencias en el uso de un determinado tipo de lenguaje que la escuela exige y que los niños de clases desfavorecidas no habrían desarrollado en sus entornos familiares (Antón, 2014, p. 27-28).

Por ende se establece el lenguaje como un hecho social, en vista que las situaciones persuaden al educando de emplear su discurso, a partir de la experiencia que obtiene, y desarrollarlo a través del uso reiterativo de la palabra hablada, y a su vez de la palabra escrita, así se adaptara con más facilidad a la sociedad, y por consiguiente aprenderá a situarse dentro de un acto comunicativo, desarrollando la competencia comunicativa del educando al producir y entender diferentes situaciones comunicativas.

La interacción de dichas experiencias le ayuda en su preparación en la adquisición del lenguaje escrito, como expone Tough (1987):

[...] los niños desarrollan diferentes sistemas de significados como resultado de sus experiencias a la hora de utilizar el lenguaje en su casa. El mundo adquiere un carácter diferente de acuerdo con los valores y las perspectivas que han desarrollado mediante sus experiencias. [...] la experiencia que los niños tienen sobre el uso del lenguaje en su hogar, afectará al progreso que el niño haga en la escuela (Antón, 2014, p. 27).

Estos resultados arraigados desde el sistema de significados son los potenciales aspectos que el educando emplea en sus producciones tanto orales como escritas, desde el uso del lenguaje adquirido, es decir, la ejecución del componente pragmático del educando, uno de los principales a desarrollar en la competencia comunicativa.

La ejecución del componente pragmático permea en los diferentes ambientes en que se desenvuelve el educando, porque en todos ellos debe hacer uso de su lenguaje, desde una conversación cotidiana, o un discurso más preparado para enfrentarse a dar una crítica sobre su entorno, todo ello ambientado en la educación, esfera social donde se enfrenta a construir su

propia opinión sobre diferentes temas y tópicos que se abordan en los diferentes textos que se abordan en las áreas, valiéndose de aspectos aprendidos a lo largo de su experiencia como hablante funcional en su entorno escolar y familiar.

Figura 2. Integración de las fuentes que evidencian la apropiación del lenguaje



Fuente: Creación propia

Figura 2. La figura explica como la articulación de los aportes sociales, familiares, escolares, deja en el educando un aporte lingüístico que se hace evidente en la ejecución de lenguaje escrito y oral

El entorno en muchos casos siempre cualifica el aporte comunicativo del ser humano, por lo que ver el desarrollo del mismo permitirá fundamentar como le es fácil al hablante apropiarse de una palabra o su vez abandonarla, así que si un proceso se puede aprender, de igual manera se puede desaprender, y allí es donde se ve inmerso el desarrollo comunicativo, como quizás todos ellos en su entorno familiar y escolar en llegado caso, abandonaron el hábito lector y escritor, por situaciones que en el momento se convirtieron en impedimento para cumplir a cabalidad el ideal del hablante castellano, trincando el desarrollo de la competencia, el ideal es evitar la deserción comunicativa en ambientes educativos, en cambio ejecutar una estrategia que mediante un proceso innovador y creativo llegue a enseñar la palabra hablada y escrita, con el fin de potenciar



la competencia comunicativa, en este caso partiendo de la motivación, una actualizada a las medidas tecnológicas y condiciones que articulan el aprendizaje y la digitalidad

Como bien, se ha enlazado al ambiente educativo las principales fuentes que influyen en el hablante, y la intervención del sistema educativo en el área de lengua castellana que dispone de unos componentes que permiten la accesibilidad básica en comunicación que los educandos practican a diario en sus múltiples esferas sociales, que se concentran en tres pilares, el familiar, social y educativo, los mismos que establecen condiciones de uso en el lenguaje para establecer un mensaje claro y entendible, sin alterar el estilo discursivo que se ha enajenado en el hablante, por ende en la construcción de la estrategia se denominan condiciones actuales para el uso de las tecnologías, lo que posibilita el conocimiento de los hablantes en las aplicaciones desde abreviaturas o anglicismo que suelen establecerse en las diferentes mecánicas tecnológicas, donde la explicación debe ser clara y concisa para evitar obstaculizar el desarrollo comunicativo.

Tan pronto como se establezcan dichas condiciones se puede relacionar la estrategia de didáctica interactiva, mediante actividades lúdicas que fomenten el escribir y el hablar de forma adecuada según el contexto al que se enfrente el educando, como reconocer los aspectos centrales de la educación digital y sus beneficios, sobre todo, en la experiencia virtual con aplicaciones que permitan la adquisición de conocimientos colectivos de diferentes tópicos que están planteados en la educación, optimizando el desarrollo de la competencia comunicativa.

2.2.2 LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA COMO MEDIADORA EN LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

El gran obstáculo en la enseñanza será entonces, la idea de la lectura como una actividad de mero entretenimiento en el aula, para captar la atención de los estudiantes en un corto periodo de tiempo, y nada más que eso, en lugar de concebirla como se debería: elemento imprescindible en la identificación socio-cultural de cualquier ser humano, y no como un castigo para el educando.

Una vez se tiene presente y claro el papel de la lectura en los procesos educativos del estudiante, lo siguiente debe ser el comprender cómo abordar la competencia sin perder de vista la creatividad e innovación. No es difícil hacerse una idea de la forma en que los cambios pedagógicos del siglo pasado han guiado la enseñanza hasta el punto en que se halla hoy día.



De acuerdo con el auge innovador de la educación digital que se ha estado implementando en la educación superior, se plantea articular las plataformas virtuales de forma directa con el trabajo en casa que los educandos deben desarrollar acorde al área, por ende es importante definir las en argumentos de Godino & Contreras (2017):

Las plataformas virtuales de aprendizaje se han clasificado dentro de los gestores de contenido, los cuales permiten integrar el uso de herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje, y donde se trabaja conjuntamente de forma coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en el aprendizaje en línea (Tobón, Veytia-Bucheli y Escudero, 2018, p. 5).

Es importante reconocer la función de las plataformas virtuales, como anteriormente se plantea, permiten integrar herramientas que fomentan el aprendizaje, y en este caso el desarrollo de la competencia a trabajar en el ámbito comunicativo del educando, resolviendo tareas con mayor profundización e investigación autónoma del educando desde las herramientas tecnológicas necesarias, vinculando su proceso de aprendizaje al apogeo digital que las tecnologías guardan, por su fácil acceso a contenido, el mismo que será seleccionado por el estudiante para mejorar su aprendizaje, estipulando que su aporte sea respaldado verídico, claro y acorde a su intelecto.

De modo similar se busca aclarar el carácter socioformativo que brindan las plataformas virtuales a la educación desde la enseñanza y aprendizaje, como plantea Escudero (2017) en su argumento:

Las Plataformas Virtuales Socio formativas, en cambio, serían sistemas capaces de trascender la gestión de contenidos y se clasificarían dentro de las modalidades de la educación, específicamente en la educación virtual. También hacen parte de las Tecnologías Socio formativas (TS) (Escudero, 2017) donde los sistemas de información deben ser vinculados al proceso de aprendizaje- enseñanza porque fomentan el conocimiento de manera sencilla y permiten la evaluación continua en la mejora de los procesos formativos. Además, se fomenta el aprendizaje didáctico, el trabajo colaborativo y el proyecto ético de vida (Tobón, Veytia-Bucheli y Escudero, 2018, p. 5).



Acorde a esto, se plantea integrar el proceso formativo de los educandos al ambiente de aprendizaje que las plataformas virtuales traen consigo, permitiendo conformar trabajos de carácter didáctico, colaborativo, en pro de su formación como individuo; estos trabajos se entregaran en la plataforma Ed modo, que a su vez funciona como aplicación, con el fin de dar un aire a la educación con nuevas metodologías de ejecución tanto didácticas como creativas, desde aprendizajes interactivos y divertidos para los estudiantes, dicha herramienta hace parte de los recursos educativos digitales, que es el ideal que busca el proyecto usar tecnologías para estimular el aprendizaje, así pues García (2010) plantea lo siguiente:

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (Zapata, 2012, p. 1).

Como lo expone anteriormente el argumento dado, es importante reconocer la intencionalidad educativa que presentan los recursos educativos digitales y su favorabilidad al momento de desarrollar una competencia como busca el proyecto. Desde luego, incorporar al ambiente de aprendizaje, la literatura es importante para estimular la comprensión de textos, desde los componentes sintáctico y semántico, dado que el hábito lector en los educandos es una meta a impulsar dentro de las plataformas visuales, por ende es importante entender la formas adecuada de interpretar la literatura como lo propone Bordons (1993) a continuación:

La literatura se percibe como un artefacto sujeto a unas normas, a unos principios de estructuración que evolucionan, que generan la condición literaria del texto, y estos principios y rasgos característicos son factibles de ser identificados y desglosados, a la manera de un cirujano que disecciona un cuerpo no para declarar las causas de muerte sino, al contrario, las causas de su vitalidad literaria, para revelar los engranajes que lo dotan de valor literario y humano. Por lo tanto, la didáctica se enfocó en dotar a los estudiantes de las capacidades para realizar el



análisis y valoración de la obra de arte que un autor había producido. (Delia María Fajardo, 2014, p. 47)

Todo este proceso coincide con tendencias pedagógicas relacionadas con el constructivismo, donde el lector es quien brinda las características de análisis y valoración de la obra, lo que estipula al educando como pilar central en la enseñanza- aprendizaje de la literatura. Por ende se debe tener cuenta en el desarrollo de la didáctica tecnológica la integración del ambiente social y cultural en que se desenvuelven los estudiantes jóvenes, atendiendo a textos que ahonden en las temáticas más afines a su nivel literario, para que el análisis sea conciso y la valoración de la obra crítica.

En ese mismo proceso de integración, que alude a la competencia se encuentra un proceso sincrónico entre el aprendizaje y la lectura, que esboza un proceso de enseñanza - adquisición de saberes, que se puede utilizar al momento de desarrollar las habilidades lectoras y escritoras, por este motivo, se utiliza la educación digital, para identificar los procesos de interacción, adaptación y comprensión de la lectura en pro de la competencia, por la carga semántica que los textos emplean en la construcción de eventos comunicativos, que se pueden relacionar con las imágenes creadas a partir de la imaginación para conectar la carga semántica a la realidad que los circunda, existente desde la interpretación del texto, y como es llevado a la educación sin perder la intención comunicativa.

Con base, a todo el procedimiento inmerso en las plataformas, se hace necesario vincular herramientas digitales pertinentes a la educación, con el fin de fomentar el aprendizaje y desarrollo de habilidades estandarizadas en la competencia, en relación a esto, se asocian las aplicaciones móviles que permiten un acceso eficaz, casi inmediato a los aprendizajes, la accesibilidad a las mismas se encuentran a un clic de distancia, hoy día la mayoría de jóvenes adolescentes usan móvil, una investigación realizada por Instituto nacional de estadísticas, INE (2014) expone que “se aborda el empleo de las TIC por parte de los menores, obteniéndose unos resultados de utilización de la Red muy altos (92,0%) entre los adolescentes” (Palmero, Sánchez y Trujillo, 2016, p. 1358), partiendo de eso también se ejecuta un sondeo en el aula en el que se verifica que el total de estudiantes usan un móvil con capacidades digitales, las cuales son necesarias para la enlazar la innovación al aprendizaje de la competencia comunicativa.



Por tal motivo, se busca particularizar el uso de las aplicaciones en el aula o en el hogar, como estrategia promotora de habilidades lectoras y escritoras, por su inmediatez, y por el uso continuo que presentan en el estudiantado. Este método es denominado *m-learning (Mobile learning)* un modelo que asegura la eficacia del aprendizaje en cualquier horario y contexto, Según Brazuelo F. y Gallego D. (2011), se define el Mobile Learning como “la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables”(Flores, et al., 2017, p. 115), acorde a ello, se busca interactuar con el modelo educativo del área mediante una de las características de este modelo, el uso de apps móviles, dadas desde la gamificación del aula, y la preselección de las mismas teniendo en cuenta el desarrollo de la competencia comunicativa.

Lo cual, permite continuar con el apoyo en el uso de este modelo educativo actual, desde las experiencias vividas en la aplicabilidad de los móviles portables en palabras Moreno, Leiva y Matas, (2016):

La utilización de dispositivos móviles ha demostrado ser una herramienta eficaz en relación a sus posibilidades educativas, ya que es un instrumento que pertenece al día a día de los estudiantes en su vertiente más lúdica, y la utilización de los mismos es percibida como algo positivo e interesante en su formación (García, Fernández, Sánchez, Grimaldi, 2017, p. 252).

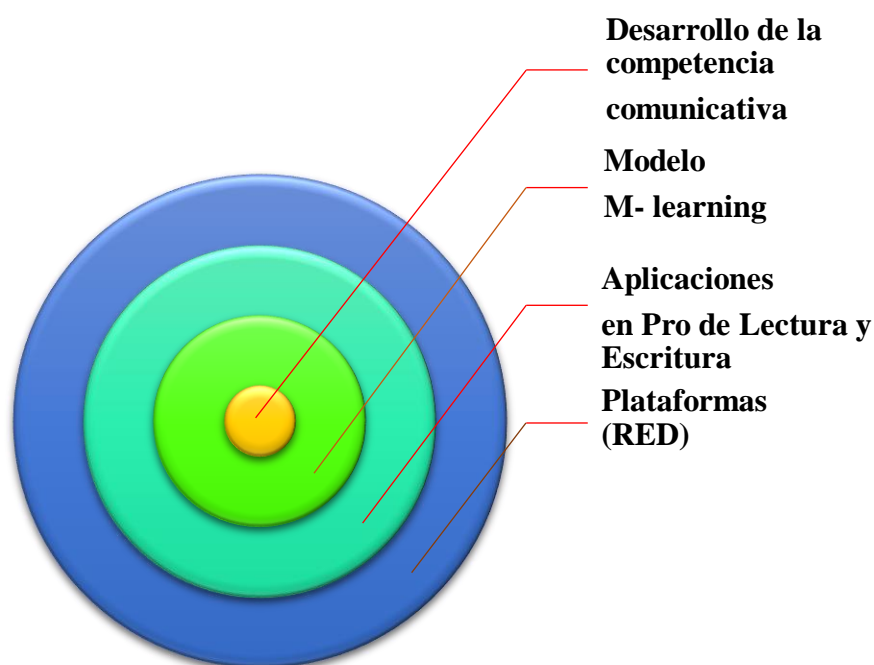
Por esta razón, el modelo de aprendizaje interactivo de las mecanismos móviles, es útil al momento de desarrollar sus habilidades escritoras y lectoras, desde su formación percibida en aspectos positivos de la interacción digital, claro está, existen contrariedades abordadas en el uso de los móviles como distractores, o de la digitalidad como un mar de conocimientos que genera dificultad al filtrar información útil para el educando, pero esto no debería considerarse una limitación, porque el mismo docente puede encargarse de filtrar la información mediante la plataforma, eliminando el exceso masivo de información por parte del estudiante.

también es posible recomendar paginas educativas que integren su aprendizaje como lo es Colombia Aprende; por otra parte, es necesario cultivar la cultura digital en los estudiantes como una meta, para que la misma no se considere una distracción, es decir, reconocer el móvil

como una herramienta de aprendizaje en el aula o en su exterior, debido a que el mismo puede conectarse a la web permitiendo el acceso a la información, la misma que el estudiante reconocerá y criticará como útil o innecesaria.

Por ende, se hace necesario ilustrar el procedimiento, ya establecido desde su totalidad como estrategia desarrolladora de la competencia comunicativa:

Figura 3: Tecnologías educativas que promueven la competencia comunicativa



Fuente: Elaboración propia

Figura 3: Explica la combinación de tecnologías educativas que funcionan como herramientas promotoras de la competencia comunicativa, debido a su pertinencia comunicativa, creativa, innovadora, que a su vez promueve el aprendizaje cooperativo.

En concordancia, con todo el equilibrio que existe entre las plataformas, las aplicaciones, y el uso del Mobile-learning, se requiere un compromiso por parte del educando y el docente, en la participación continua de la estrategia planteada para que la misma sea interactiva, y visualice el esfuerzo del educando en su creatividad, y la dinámica del docente al implementar su enseñanza digital, o en palabra de Téllez (2016):



Una correcta implementación de estrategias de gamificación permite pasar de la mera conectividad al engagement (o compromiso), logrando que los miembros de una comunidad, en este caso la universitaria, participe de manera dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de la voluntad (García, Fernández, Sánchez, Grimaldi, 2017, p. 252).

Por lo tanto, la práctica del lenguaje escrito y oral juega un papel importante en la aprensión de conocimientos, desde el proceso estandarizado del lenguaje, y como esto se enseña a través de las tecnologías de forma indirecta, la plataforma brinda elementos audiovisuales que hacen más fácil el último proceso de comprensión, es decir, la globalización que hoy día domina la juventud, es la forma de llegar a ellos, mediante la gamificación, y sus recursos didácticos se pueden enseñar las particularidades de la comunicación, con la visualización de elementos digitales que brinden un análisis más concreto del sistema comunicativo para su aprensión y ejecución, que cuenta con una opinión social y colectiva del evento transmitido en dicho contenido digital, que sea de interés para los educandos, al lograr captar su atención en dicha temática expuesta se prosigue a indagar en textos que mejoren la aprensión del suceso plasmado en la digitalidad, lo que permite fomentar la lectura sobre algunas obras o novelas que se hayan construido del tema.

Finalmente, la competencia comunicativa es la protagonista en el desarrollo de la escritura y la oralidad del educando, no solo por fomentar el arte de hablar, y a su vez el de escribir, sino por la adquisición conocimientos que potencian el discurso del educando, de forma oral o escrita; por la identificación de la experiencia comunicativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin olvidar los procedimientos de interacción, adaptación y comprensión estipulados por la didáctica, que pueden ser establecidos con mayor carga semántica desde la interacción digital, no solo por su auge, sino también debido a su relación significativa con la juventud y con la gamificación, que siempre va a estar inmersa en el constructo social del educando por su influencia comunicativa como hecho social.



2.3 MARCO LEGAL

El marco legal desde el cual se fundamenta la construcción de este proyecto busca relacionar a manera de referencia, los decretos y leyes que cobijen el proceso académico en aras de la educación y las tecnologías de la información y la comunicación, sumando a ello el actual procedimiento ante la crisis sanitaria nacional; siendo así, el fundamento se desglosa en la siguiente jerarquización:

2.3.1 PERNITENTES A LA EDUCACIÓN

La Ley 115 de 1994 conocida también como “**La Ley General de Educación de Colombia**”:

Artículo 1°. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

ARTÍCULO 2°. Servicio Educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

ARTÍCULO 3°. Prestación del Servicio Educativo. Modificado por el art.1, Ley 1650 de 2013. El servicio educativo será prestado en las instituciones educativas del Estado. Igualmente,



los particulares podrán fundar establecimientos educativos en las condiciones que para su creación y gestión establezcan las normas pertinentes y la reglamentación del Gobierno Nacional.

ARTÍCULO 4º. Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

ARTÍCULO 5º. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos. 2. La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad. 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

ARTÍCULO 6º. Comunidad educativa. De acuerdo con el artículo 68 de la Constitución Política, la comunidad educativa participará en la dirección de los establecimientos educativos, en los términos de la presente Ley.

La comunidad educativa está conformada por estudiantes o educandos, educadores, padres de familia o acudientes de los estudiantes, egresados, directivos docentes y administradores escolares. Todos ellos, según su competencia, participarán en el diseño, ejecución y evaluación del Proyecto Educativo Institucional y en la buena marcha del respectivo establecimiento educativo.

ARTÍCULO 7º. La familia. A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, le corresponde:



a) Matricular a sus hijos en instituciones educativas que respondan a sus expectativas, para que reciban una educación conforme a los fines y objetivos establecidos en la Constitución, la ley y el proyecto educativo institucional. b) Participar en las asociaciones de padres de familia; c) Informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos, y sobre la marcha de la institución educativa, y en ambos casos, participar en las acciones de mejoramiento; d) Buscar y recibir orientación sobre la educación de los hijos; e) Participar en el Consejo Directivo, asociaciones o comités, para velar por la adecuada prestación del servicio educativo; f) Contribuir solidariamente con la institución educativa para la formación de sus hijos, y g) Educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral.

ARTÍCULO 8º. La sociedad. La sociedad es responsable de la educación con la familia y el Estado. Colaborará con éste en la vigilancia de la prestación del servicio educativo y en el cumplimiento de su función social:

a) Fomentar, proteger y defender la educación como patrimonio social y cultural de toda la Nación; b) Exigir a las autoridades el cumplimiento de sus responsabilidades con la educación; c) Verificar la buena marcha de la educación, especialmente con las autoridades e instituciones responsables de su prestación; d) Apoyar y contribuir al fortalecimiento de las instituciones educativas; e) Fomentar instituciones de apoyo a la educación, y , f) Hacer efectivo el principio constitucional según el cual los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

ARTÍCULO 9º. El Derecho a la Educación. El desarrollo del derecho a la educación se regirá por ley especial de carácter estatutario.

Artículo 20. El mismo que menciona los objetivos generales para la educación específicamente en los siguientes enunciados:

a) “Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo”



b) “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente”

Artículo 22°. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes que enfatizan el lenguaje en aras de propiciar un fundamento a la construcción de la propuesta: a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua; b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo; f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas n) La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo

Artículo 23. Referentes a las áreas obligatorias, allí se articulan las humanidades como área global y desglosa la asignatura Lengua castellana, la misma que se usa como punto referente para construcción de la propuesta.

Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana:

En el desarrollo de los lineamientos se enfatizaran los que relacionen de forma directa el quehacer investigativo en aras de apoyar la propuesta, y relatar las mecánicas estandarizadas al momento de relacionarla con la misma, por ende se exaltan los siguientes apartados:

Desarrollo de competencias: Las competencias se definen, como ya se dijo en este documento, en términos de “las capacidades con que un sujeto cuenta para”. Por tanto, estas competencias constituyen fundamentalmente unos referentes u horizontes que permiten visualizar y anticipar énfasis en las propuestas curriculares sea alrededor de proyectos pedagógicos o de trabajos a nivel de talleres dentro del área de lenguaje; acorde al proceso desarrollo en pro de la competencia comunicativa misma que según Hymes abarca las siguientes competencias enmarcadas en los lineamientos, y en la misma propuesta en busca de su enriquecimiento:



- Una competencia textual referida a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión a los enunciados (nivel micro) y a los textos (nivel macro). Esta competencia está asociada, también, con el aspecto estructural del discurso, jerarquías semánticas de los enunciados, uso de conectores, por ejemplo; y con la posibilidad de reconocer y seleccionar según las prioridades e intencionalidades discursivas, diferentes tipos de textos.

- Una competencia semántica referida a la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación. Aspectos como el reconocimiento de campos semánticos, tecnicismos o ideoslectos particulares hacen parte de esta competencia; lo mismo que el seguimiento de un eje o hilo temático en la producción discursiva.

- Una competencia pragmática o socio-cultural referida al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación. Aspectos como el reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados hacen parte de esta competencia 36, el reconocimiento de variaciones dialectales, registros diversos o, en términos de Bernstein, códigos socio-lingüísticos, presentes en los actos comunicativos son también elementos de esta competencia.

Un eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos

Los medios de comunicación masiva El despliegue de los medios de comunicación social ha creado un ámbito socio-cultural novedoso que plantea nuevos e interesantes retos a la acción educativa. Estas incidencias tienen repercusiones en aspectos como el manejo de los lenguajes, la asunción de los valores, los modelos de comportamiento, etcétera. Ello, naturalmente, ha generado debates que han llegado a plantear posiciones extremas sobre los efectos de los medios, especialmente en los niños.

La inserción de los medios de comunicación en el aula tiene importantes repercusiones en el terreno pedagógico, pues le permite al alumno captar el hecho global de la comunicación; además, ejercen una importante función informativa y pueden tener grandes efectos formativos. Por esto, tanto alumnos como maestros necesitan conocer los códigos en que se vierten y articulan los mensajes emitidos y tener conciencia de las posibles formas de trabajo pedagógico sobre los mismos. Como componentes curriculares correspondientes a este eje podemos nombrar



la apropiación de diferentes sistemas de significación: código escrito, oralidad, lenguajes de la imagen, multimedia... Otro aspecto importante derivado de este eje es la definición de énfasis en el trabajo curricular de los diferentes grados de la escolaridad; si bien los cuatro niveles de trabajo sobre los sistemas de significación son desarrollados en todos los momentos de la escolaridad, es posible poner el énfasis en la básica primaria en los niveles de apropiación y uso de los sistemas de significación, y los niveles de explicación y control pueden trabajarse con más profundidad en la básica secundaria.

Acorde a los lineamientos que dan notoriedad al texto como” un tejido de significados que obedece a reglas estructurales semánticas, sintácticas y pragmáticas”. Para la comprensión, el análisis y la producción de diversos tipos de textos consideramos que se pueden pensar tres tipos de procesos:

Procesos referidos al nivel intratextual que tienen que ver con estructuras semánticas y sintácticas, presencia de microestructuras y macroestructuras ; lo mismo que el manejo de léxicos particulares y de estrategias que garantizan coherencia y cohesión a los mismos: cuantificadores (adverbios de cantidad), conectores (conjunciones, frases conectivas), pronominalización (anáforas, catáforas), marcas temporales (tiempos verbales, adverbios), marcas espaciales (adverbios). Algunos de estos elementos se enfatizan según el tipo de texto. Es claro que en el trabajo sobre este nivel se ponen en juego, básicamente, las competencias gramatical, semántica y textual, descritas en el capítulo anterior.

Procesos referidos al nivel intertextual que tienen que ver con la posibilidad de reconocer las relaciones existentes entre el texto y otros textos: presencia de diferentes voces en el texto, referencias a épocas y culturas diversas, citas literales, referencias indirectas, formas tomadas de otras épocas o de otros autores. En el trabajo sobre este nivel se ponen en juego, principalmente, las competencias enciclopédica y literaria.

Procesos referidos al nivel extratextual, en el orden de lo pragmático, que tienen que ver con la reconstrucción del contexto o situación de comunicación en que se producen o aparecen los textos; con el componente ideológico y político que subyace a los mismos, con el uso social que se hace de los mismos... “la comprensión textual se basa en la comprensión contextual... los componentes cognitivos, morales y expresivos del acervo cultural de saber a partir del que el

autor y sus contemporáneos construyeron sus interpretaciones, pueden alumbrar el sentido del texto...”. Es evidente que en el trabajo sobre este nivel se pone en juego, especialmente, la competencia pragmática.

Categorías para el análisis de la producción escrita

- Nivel A: Coherencia y cohesión local Definida alrededor de la coherencia local, esta categoría está referida al nivel interno de la proposición (por tanto, se requiere la producción de al menos una proposición) y es entendida como la realización adecuada de enunciados; constituye el nivel microestructural. Se tiene en cuenta la producción de proposiciones delimitadas semánticamente y la coherencia interna de las mismas. En esta categoría se evidencia la competencia para establecer las concordancias pertinentes entre sujeto/verbo, género/número y la competencia del estudiante para delimitar proposiciones desde el punto de vista del significado

- Nivel B: Coherencia global Entendida como una propiedad semántica global del texto y referida al seguimiento de un núcleo temático a lo largo de la producción. Constituye un nivel macroestructural, en el sentido de dar cuenta de la globalidad del texto. Se considera que un texto responde a la subcategoría Progresión temática cuando cumple con las siguientes condiciones: Producir más de una proposición de manera coherente. Se puede tener un texto conformado por una sola proposición ya que la propiedad de la coherencia global no se refiere a la longitud del texto. Seguir un hilo temático a lo largo del texto. Es decir que, a pesar de las dificultades para lograr buenos niveles de coherencia, cohesión o producción de superestructuras textuales, se mantiene un eje temático a lo largo de la producción.

- Nivel C: Coherencia y cohesión lineal Este nivel se define alrededor de la Coherencia lineal, categoría referida a la ilación de las proposiciones entre sí; es decir, al establecimiento de vínculos, relaciones y jerarquías entre las proposiciones para constituir una unidad mayor de significado (un párrafo, por ejemplo). La coherencia lineal se garantiza con el empleo de recursos cohesivos como los conectores, señalizadores y los signos de puntuación, cumpliendo una función lógica y estructural; es decir, estableciendo relaciones de manera explícita entre las proposiciones

- Nivel D: Pragmática Esta dimensión está referida a los elementos pragmáticos relacionados con la producción escrita. Cuando se habla de elementos pragmáticos se hace



referencia a la posibilidad de producir un texto atendiendo a una intencionalidad determinada, al uso de un registro de lenguaje pertinente al contexto comunicativo de aparición del texto (según el tipo de interlocutor), a la selección de un tipo de texto según los requerimientos de la situación de comunicación, etcétera. Como se observa, esta dimensión no se refiere a los aspectos internos del texto, razón por la cual no constituye una unidad de objeto de análisis con las subcategorías de la dimensión textual.

Conceptualización del proceso lector

Este texto está motivado por dos de las últimas investigaciones realizadas en Colombia, sobre la evaluación de la calidad de la educación básica. La primera es la realizada por el Sistema Nacional de Evaluación (1993), la cual tuvo como propósito evaluar la calidad de los aprendizajes en lectura, escritura y matemáticas en niños de 3° y 5° de educación básica primaria; la segunda fue la investigación en el Corpes del Occidente, coordinada por la Universidad de Antioquia, para evaluar la calidad de la educación básica en esta región. Ambas muestran, entre otros aspectos, las serias dificultades de los niños y los jóvenes en lectura y escritura; además una cierta aversión frente a la cualificación de las habilidades comunicativas, posiblemente porque no comprenden lo Ministerio de Educación Nacional que leen y por las sensibles limitaciones para expresar por escrito sus pensamientos y sentimientos. Ante una hoja en blanco, los niños se bloquean y cuando se atreven a escribir, sus textos presentan diferentes fallas que van, desde la incapacidad de mantener una lógica en el discurso, hasta limitaciones serias con la ortografía y la sintaxis. Estas carencias y dificultades tienen graves implicaciones, pues es imposible pensar y ejecutar una educación de calidad al margen de unas competencias que faciliten una mejor comprensión de la vida, la ciencia y la cultura, pues la lectura nos permite enriquecer nuestros esquemas conceptuales, nuestra forma de ver y comprender el mundo, y es requisito esencial para el desarrollo cultural y científico de los estudiantes.

LEY 1098-8 NOV 2006

ARTÍCULO 1o. FINALIDAD. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.



ARTÍCULO 28. DERECHO A LA EDUCACIÓN. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Estos documentos que sintetizan arbitrariamente el proceso académico, contemplando el derecho a la educación y formación humana, lo que viene a considerar el aprendizaje por etapas escolares centrándonos en la básica secundaria, sus apropiaciones de la lengua castellana y la obligatoriedad de la misma en el marco académico, sumando procesos positivos al educando en su formación cognitiva y social, a su vez se incluye la importancia de la familia y la sociedad en su formación humanística; por otra parte desde los lineamientos curriculares se busca establecer los vínculos directos con las tecnologías, vinculando los medios de comunicación como herramientas educativas acorde a su uso académico, para continuar a desarrollar las competencias necesarias de un educando, donde la semántica, pragmática, textual atienden a los procesos formativos de la competencia comunicativa misma que se busca desarrollar en este proceso; que también incluye la interpretación, o como lo propone los lineamientos la significación, donde se incluyen el eje de producción e interpretación, en diferentes niveles; desarrollado en la propuesta, tanto como productor de textos como lector ideal que propone el Ministerio de educación.

2.3.2 REFERENTES A LA TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

MINTIC:

Objetivos y funciones

Los objetivos del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, conforme lo dispuesto por el artículo 17 de la Ley 1341 de 2009 son:

1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación y elevar el bienestar de los colombianos. 2. Promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los ciudadanos, las empresas, el





Gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación. 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, promover la investigación e innovación, buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional. 4. Definir la política y ejercer la gestión, planeación y administración del espectro radioeléctrico y de los servicios postales y relacionados, con excepción de lo que expresamente determine la ley

Artículo 39.- articulación del plan de tic: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para: 1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación 2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital. 3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles. 4. Internet para seguridad de los niños Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.

Ley 1341 de 2009 "Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - tic-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones"

Artículo 2.- principios orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

ART 7: El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y



valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

DECRETO N°1008 DE 14 JUN 2018

CAPÍTULO 1. POLÍTICA DE GOBIERNO DIGITAL. SECCIÓN 1. OBJETO, ALCANCE, AMBITO DE APLICACIÓN Y PRINCIPIOS

Artículo 2.2.9.1.1.1. Objeto. El presente capítulo establece lineamientos generales de la Política de Gobierno Digital para Colombia, antes estrategia de Gobierno en Línea, la cual desde ahora debe ser entendida como: el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones para consolidar un Estado y ciudadanos competitivos, proactivos, e innovadores, que generen valor público en un entorno de confianza digital.

Artículo 2.2.9.1.1.3. Principios. La Política de Gobierno Digital se desarrollará conforme a los principios que rigen la función y los procedimientos administrativos consagrados en los artículos 209 de la Constitución Política, 3° de la Ley 489 de 1998, 3° de la Ley 1437 de 2011, 2 Y 3 de la Ley 1712 de 2014, así como los que orientan el sector TIC establecidos en el artículo 2 de la Ley 1341 de 2009, y en particular los siguientes:

Innovación: En virtud de este principio el Estado y los ciudadanos deben propender por la generación de valor público a través de la introducción de soluciones novedosas que hagan uso de TIC, para resolver problemáticas o necesidades identificadas.

Competitividad: Según este principio el Estado y los ciudadanos deben contar con capacidades y cualidades idóneas para actuar de manera ágil y coordinada, optimizar la gestión pública y permitir la comunicación permanente a través del uso y aprovechamiento de las TIC.

Proactividad: Con este principio se busca que el Estado y los ciudadanos trabajen de manera conjunta en el diseño de políticas, normas, proyectos y servicios, para tomar decisiones informadas que se anticipen a los acontecimientos, mitiguen riesgos y atiendan a las necesidades específicas de los usuarios, buscando el restablecimiento de los lazos de confianza a través del uso y aprovechamiento de las TIC.



Seguridad de la Información: Este principio busca crear condiciones de uso confiable V en el entorno digital, mediante un enfoque basado en la gestión de preservando la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información de las entidades del Estado, y de los servicios que prestan al ciudadano.

Artículo 149 de la ley 1450 de 2011. Conectividad en Establecimientos Educativos. El Gobierno Nacional en cabeza del Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones, promoverán el programa de Conexión Total con el objeto de fortalecer las competencias de los estudiantes en el uso de las TIC mediante la ampliación de la conectividad de los establecimientos educativos, la generación y uso de los contenidos educativos a través de la red y el mejoramiento de la cobertura, la calidad y la pertinencia de los procesos de formación. Los operadores de esta conexión, podrán ser empresas de carácter público o privado de telecomunicaciones que acrediten la experiencia comprobada en el sector

Decreto 1412 de 2017.

Artículo 2.2.16.1. Definiciones. Para los efectos del presente título se adoptan los siguientes términos: 1. Contenido digital. Para que un contenido sea considerado como digital, deberá cumplir con las siguientes características, sin perjuicio de otras que para el efecto determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: 1.1. Su valor comercial no está determinado por los insumos empleados para su desarrollo. 1.2. Se puede copiar, transmitir o utilizar mediante redes de telecomunicación o herramientas TIC. 1.3. Obedece a productos de información provistos en formato digital como una secuencia de unos y ceros para ser leídos por un computador y dar instrucciones al mismo, tales como software de computadores, videos, películas, música, juegos, libros electrónicos y aplicaciones. 2. Software para el desarrollo de contenidos digitales. Se entiende por software para el desarrollo de contenidos digitales el conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas relacionadas con la creación y producción de contenidos digitales.

Artículo 2.2.16.3. Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales. Para los efectos del presente título, se considerarán servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales, aquellos orientados a los siguientes componentes: 1.



Animación digital: Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo de animación por computadora. 2. Big data: Servicio de educación virtual especializado en el proceso de recolección de grandes cantidades de datos y su inmediato análisis para encontrar información oculta, patrones recurrentes, nuevas correlaciones, etc. 3. Desarrollo de videojuegos: Servicio de educación virtual especializado en la creación de todas las etapas de un videojuego. 4. Diseño y edición sonora: Servicio de educación virtual enfocado en integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético. 5. Edición gráfica: Servicio de educación virtual especializado en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen. 6. Edición y producción de video: Servicio de educación virtual especializado en el proceso por el cual un editor coloca fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático. 7. Iluminación y rendering: Servicio de educación virtual especializado en la creación de Iluminación simulada a través de computador. En definitiva, la educación se está actualizando, y todo ello vinculado a los decretos ya mencionados, el MIN TIC, busca que las tecnologías se vinculen al proceso académico, por ende, complementa no solamente su terminología, sino su uso en las aulas y los planes de apoyo en las conexiones web de las instituciones, lo cual hace del proceso de gamificación un plan a ejecutarse en las instituciones que cuenten con el servicio de las Min tic, igualmente a ello se le debe sumar la creatividad y dinámica que el docente ejecute en su actualización de metodologías tecnológicas, claro está en función del aprendizaje del educando; las tecnologías están para usarse, siendo promotoras de aulas de integración, innovación, siendo un derecho de los educandos acceder a las tecnologías de forma directa y autodidacta, que investiguen y reconozcan los mecanismos que benefician su adquisición de competencias, las mismas sirven como fuente de inspiración para plantear su proyecto de vida, su crecimiento social, interpersonal y comunicativo coaccionando con la integridad impresa en la visión de los decretos del Min tic, llevando un proceso practico en el uso de las tecnologías.



2.3.3 REFERENTES A LA CRISIS SANITARIA

DECRETO NÚMERO 593 DE 2020

CONSIDERANDO

Que de conformidad con el artículo 2 de la Constitución Política, las autoridades de la República están instituidas para proteger a todas las personas residentes en Colombia, en su vida, honra, bienes, creencias y demás derechos y libertades, y para asegurar el cumplimiento de los deberes sociales del Estado y de los particulares.

Que los artículos 44 y 45 superiores consagran que son derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, y el Estado tiene la obligación de asistirlos y protegerlos para garantizar el ejercicio pleno de sus derechos.

Que el artículo 46 de la Constitución Política contempla que el Estado, la sociedad y la familia concurrirán para la protección y la asistencia de las personas de la tercera edad y les garantizará los servicios de seguridad social integral.

Que de conformidad con lo establecido en los artículos 49 y 95 de la Constitución Política, toda persona tiene el deber de procurar el cuidado integral de su salud y de su comunidad, y obrar conforme al principio de solidaridad social, respondiendo con acciones humanitarias ante situaciones que pongan en peligro la vida o la salud de las personas.

Que la Organización Mundial de la Salud - OMS, declaró el 11 de marzo del presente año, como pandemia el Coronavirus COVID-19, esencialmente por la velocidad de su propagación, instando a los Estados a tomar las acciones urgentes y decididas para la identificación, confirmación, aislamiento y monitoreo de los posibles casos y el tratamiento de los casos confirmados, así como la divulgación de las medidas preventivas con el fin de redundar en la mitigación del contagio.

Que el Ministerio de Salud y Protección Social mediante la Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, declaró la emergencia sanitaria por causa del Coronavirus COVID-19, hasta el 30 de mayo de 2020, y adoptó medidas sanitarias con el objeto de prevenir y controlar la propagación del Coronavirus COVID-19 en el territorio nacional y mitigar su efecto.



Que mediante Circular 020 del 16 de marzo de 2020, expedida por la Ministra de Educación Nacional, dirigida a gobernadores, alcaldes y secretarios de educación de Entidades Territoriales Certificadas en Educación, en aplicación de lo dispuesto en los numerales 5.1 y 5.2 del artículo 148 de la Ley 115 de 1994, el artículo 5 de la Ley 715 de 2001, Y los artículos 2.4.3.4.1. y 2.4.3.4.2 del Decreto 1075 de 2015, Único Reglamentario del Sector Administrativo de Educación Nacional, ordenó a las secretarías de educación en todo el territorio nacional ajustar el calendario académico de Educación Preescolar, Básica y Media, para retomar el trabajo académico a partir del 20 de abril de 2020.

Que el Ministerio de Educación Nacional, mediante las Directivas 03 de 20 de marzo de 2020, 04 de 22 de marzo de 2020 y 06 de 25 de marzo de 2020, ha expedido orientaciones a los establecimientos educativos, instituciones de educación superior e instituciones de formación para el trabajo, para convocarlos a evitar en todo caso, el desarrollo de actividades presenciales en las instalaciones educativas, y continuar con el desarrollo de los procesos formativos con el uso y mediación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, así como al desarrollo de metodologías y esquemas de trabajo desde la casa.

Debido a la circunstancia actual, frente al virus ya mencionado, las instituciones educativas del país, regidos por el Ministerio de Educación, implementaron planes de educación digital, para subsanar el espacio vacío en las aulas, integrando mecanismos TIC en las aulas de forma arbitraria, para contrarrestar el contagio, por el contacto social que ejercen las instituciones y su gran aglomeración; las videoconferencias, las aulas virtuales se han convertido en la realidad educativa de los educandos, los cuales no estaban preparados para ello, por ende es necesario que las tecnologías se empiecen a vincular de forma directa con la educación, así en casos de distanciamiento social aún se podría llevar a cabo el proceso educativo de los estudiantes sin trincar sus aprendizajes y el desarrollo de competencias; la innovación ha estado tocando las puertas de las instituciones educativas, y para hacer frente a este acontecimiento, las mismas se abrieron, lo cual le da la bienvenida al aprendizaje digital y las tecnologías educativas.

2.4 MARCO CONCEPTUAL

En relación a los términos que focalizan los tópicos que la propuesta aborda, enlazando el campo semántico de los conceptos que se abordaran a continuación, con el fin de delimitar la extensa significación que precede a cada palabra, y su uso dentro de la propuesta.

Se alude a la Competencia Comunicativa en palabras de Chomsky (1965):

Con este concepto, se designaba el conocimiento que tiene un hablante de la gramática de su lengua materna. Chomsky (1965) establece una oposición entre dicho conocimiento y el uso de la lengua por medio de la dicotomía entre competencia y actuación. De acuerdo con Jasone Cenoz (2004: 450), Chomsky entiende por competencia el conocimiento teórico de un hablante centrado en la gramática de una lengua concreta, mientras que la actuación es el uso de esta en un contexto determinado. (Martínez, 2017, pp. 6-7)

Se retoma la Gamificación desde el aporte de Gallego, Molina y Llorens:

Gamificación o ludificación tiene el objetivo de “[...] transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión”. [3]. Así el llamado es prestar atención a lo que los alumnos quieren comunicar con su lenguaje corporal, así lo sugiere Gómez-Chacón: “Es importante detenerse en el lenguaje de comunicación de la dimensión emocional (gestos corporales, expresiones, palabras, etc...) tanto en lo consciente como en lo inconsciente” [7]. Si bien el interés por aprender debe ser esencial, también es cierto que la motivación es un elemento indefectible en el proceso de aprendizaje. (Escobar y Morales, 2018, pp. 1-2)

Se amplía la información de las Plataformas virtuales en palabras de Ramboll (2004):

Una plataforma virtual o llamada también plataforma e-learning es una aplicación web que permite la integración de herramientas necesarias para desarrollar una enseñanza-aprendizaje en línea de forma no presencial, donde se combina el uso del Internet con el aprendizaje. Su principal objetivo es permitir la gestión y



creación de espacios de enseñanza y aprendizaje a través del Internet, considerando la interacción durante el proceso de formación, y también pueden aplicarse a espacios de aprendizaje presenciales (Acosta, 2018, P. 14)

Se usa el modelo M- Learning dado desde la concención de Marzal y Pedrazzi (2014):

Realizan un trabajo en torno al tema de m-Learning, es decir el empleo de equipos móviles como celulares, Tablet y portátiles, que conectados a Internet o descargando aplicaciones desde allí, permiten acceder a múltiples aplicaciones en las que se pueden plantear actividades de comunicación y elaboración de materiales de exposición, así como el repaso de temas específicos (Aguirre, 2016, pp. 69-70)

Se añade el concepto de TIC en palabras de Castells (1996):

Sostiene que cuando hablamos de TIC nos referimos al conjunto convergente de tecnologías desarrolladas en el campo de la microelectrónica, la informática (máquinas y software), las telecomunicaciones, la televisión, la radio, la electrónica y su conjunto de desarrollos y aplicaciones. (Hidalgo, Salazar, y Chile, 2018, P.2)

Enlazar estos conceptos impulsa la importancia de las tecnologías en la educación, en relación a la competencia comunicativa, dada como el uso de la lengua materna en un contexto, en este caso el castellano, y su ambientación dinámica en la gamificación como estrategia motivadora y divertida, que diversifica los aprendizajes desde las plataformas virtuales como herramientas de enseñanza- aprendizaje, dirigido desde el m- learning, modelo educativo que promueve el uso de aplicaciones para afianzar conocimientos, para finalmente coincidir con el uso de las Tic en el aula articulando las tecnologías educativas al aprendizaje continuo de la lengua materna y su uso en todos los ambientes en que el educando se desenvuelve como individuo.

CAPÍTULO 3

3.1 ENFOQUE EPISTEMOLÓGICO

El constructivismo, es un modelo educativo que enfoca al educando como objeto de estudio, y el principal beneficiado en su aprendizaje, que es dado desde la autonomía, como entes investigadores, que desarrollan mediante la estimulación de aprendizaje dada por el docente mediante sus actividades en el aula, frente a ello, el educando desarrolla habilidades, destrezas, y en el caso competencias, lo cual orienta el proceso educativo a ser continuo, eficaz, significativo y apropiado, de modo similar, el docente ambienta la educación con creatividad e innovación.

Las experiencias de aprendizaje en el constructivismo son vitales en el proceso por su interacción dinámica con el conocimiento nuevo ante los previos, haciendo conveniente asimilar el sentido del aprendizaje como continuo, autónomo, logrando que resuelva los interrogantes de su entorno educativo con la exploración; en todo caso es importante rescatar los aportes que autores dieron sobre este modelo :

Para Piaget (1968), el constructivismo supone que la creación del nuevo conocimiento se promueve cuando la persona interactúa con el objeto de conocimiento, él vuelve a insistir en la necesidad de confrontar lo aprendido en el aula con la realidad. El conocimiento se encuentra vinculado a la actuación y realización, es decir a las transformaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea, de esta forma, el conocimiento es producto de la interacción de ambos factores: del sujeto al objeto de manera continua. (Sesento, 2017, P.1)

Para Lev Vigotsky (1979) el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, con el entorno social y cultural. Considerar al sujeto completamente social, y expresa que los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona, producto de la realidad y su comparación con las perspectivas de los demás que lo rodean, el desarrollo cognitivo de las personas se realiza en la medida que integra a sus pensamientos esas perspectivas, resultado de la interacción social.”. (Sesento, 2017, P.1)

Por otro lado, David Ausubel (1976) centra su atención en el aprendizaje de las interacciones verbales, la idea clave es el aprendizaje significativo, que se origina cuando el estudiante relaciona la nueva información con sus conocimientos previos acumulados en su



estructura cognitiva, Se insiste nuevamente en vincular la vida cotidiana del estudiante con lo aprendido en la escuela. (Sesento, 2017, P.1)

Siendo así es importante reconocer el vínculo entre el conocimiento y la práctica, todo lo que relaciona al educando con su entorno, dando frutos en la interacción con los factores que lo circundan para adquirir aprendizajes, en este caso, las innovaciones tecnológicas que permite la educación digital; claro está, considerar el sujeto y su pragmática como un hecho social, que se compara con las perspectivas en su entorno para fomentar el desarrollo cognitivo, como la propuesta indica interactuar de forma continua con las plataformas y sus compañeros para que la interacción social y academia desarrolle la competencia comunicativa; finalmente reconocer la clave del aprendizaje significativo en las interacciones verbales que el educando ejecutara tanto con el texto o el discurso como con sus compañeros en el aula, recordando la realidad comunicativa de la cotidianidad de los educandos valiéndose de sus conocimientos previos para aprender con mecanismos actualizados, mediante el modelo *m-learning* donde el estudiante es autónomo de su aprendizaje y de su investigación para nutrirse en las temáticas abordadas, explorando el ambiente virtual que las tecnologías hoy día nos ofrecen.

3.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto maneja un carácter cualitativo, los estudiantes conocen las herramientas tecnológicas dadas para bordar el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta los aprendizajes obtenidos hasta el momento en su trayecto académico, rescatando los procesos de estructuración y ejecución, para sumarle creatividad e innovación en la creación de textos escritos, orales y discontinuos que mediante la tecnología, se optimizan en pro de su adquisición y autonomía explotaría, indagando en la Web temas de su interés que enriquezcan su discurso, y se expresen con mayor pertenencia en los temas abordados, sin descuidar la literatura inmersa en los procesos de interacción en el aula.

En un principio los estudiantes ingresarán en la propuesta como productores novatos, avanzando mediante la exploración e interacción social, a productores básicos, para finalizar en productores avanzados que consideran su entorno social y académico, para construir a partir de sus aprendizajes y nutrir sus aportes orales en las dinámicas desarrolladas en su vida académica con las evidencias de aprendizajes enfocadas en las experiencias escritoras de los educandos, en



las que interviene las cualidades adaptadas por los educandos en su discurso oral o escrito, este proceso se cualifica como anteriormente se nombra, en escritores novatos, básicos y avanzados, promoviendo su autonomía y afianzando su competencia comunicativa

3.3 INFORMANTES CLAVES

- ✓ Estudiantes: los educandos del grado 8° son los que se ven influenciados directamente con la propuesta, que plantea diversificar el escenario de aprendizaje con actividades innovadoras y de su interés, acorde con su rango de edad 14 a 16 años, desarrollándose de manera autónoma y consiente en el ambiente digital, que con tanta dificultad llega a las instituciones educativas con estudiantes de estratos bajos, con el fin de convertir en herramientas promotoras de aprendizajes todas aquellas aplicaciones y plataformas que se encuentran inmersas en la gamificación.
- ✓ Familiares: el núcleo de todo aprendizaje se desarrolla en el hogar como se ha comprobado en los estudios sobre la primera infancia, donde la familia influye en el discurso del educando y en sus intereses, por ende es importante que los familiares contribuyan al uso de las tecnologías para fomentar el aprendizaje, articulando los espacios de esparcimiento lúdico en el estudiante frente a su academia
- ✓ Docentes: involucra a los docentes, con el llamado a la innovación, con el fin de integrar herramientas virtuales a la planeación de las clases, incentivando la participación y aprendizaje de los estudiantes, para lograr promover las tecnologías educativas en la institución.

3.4 ESCENARIO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se realiza en la Institución educativa Presbítero Álvaro Suarez, sede central, ubicado en villa del rosario, Barrio Lomitas, dirección Carrera 4ª N° 4 – 58; la institución cuenta con cuatro sedes en toda la zona, allí se ejecutan los niveles académicos que un educando necesita, Preescolar, Básica primaria, Básica secundaria, y Media técnica, los estudiantes pertenecientes a la institución pertenecen a los estratos 1, 2, 3, según el Sisbén y la información suministrada por la zona; la educación se encuentra bajo el modelo constructivista, con un enfoque desarrollista.

La misma se identifica, como una comunidad educativa plural, inclusiva y respetuosa de la diversidad, que tiene como propósito fundamental formar niños, niñas y adolescentes





integrales aptos, a través de convenios de articulación de la educación Media Técnica con el SENA, para competir con éxito en el campo laboral y universitario, con miras al mejoramiento de la calidad de vida y en procura de integrarse en forma constructiva con su entorno natural, social y cultural con sentimientos democráticos y transformadores.

También expone en su misión: La Institución Educativa Colegio Presbítero Álvaro Suárez es una opción formativa para niños, niñas y jóvenes, con o sin necesidades educativas especiales, que presta el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media técnica; que desarrolla competencias básicas, ciudadanas y laborales, que fomenta la investigación y el uso de las Tics, con el fin de mejorar su calidad de vida y el interés por ser personas Íntegras.

Es evidente encontrar una articulación amena entre la propuesta y los objetivos de la institución que busca articular las Tics a su construcción social del sujeto, además que desarrolla competencias y promueve la integralidad del educando, lo cual se permite incentivar los aspectos propios de la propuesta, por su relación con En Tic confío, plataforma del Min Tic que brinda navegación a la institución haciendo posible el uso de plataformas y aplicaciones como herramientas de aprendizaje en el aula y en el hogar.

3.5 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUALITATIVOS

Las técnicas de recolección de datos cualitativos usadas, se jerarquizan acorde al proceso de orientado en la práctica docente, donde en primera instancia se estudia el PEI de la institución para conocer aspectos de aprendizaje necesarios para la ejecución de la propuesta mediante un diagnóstico institucional, seguidamente el proceso continúa en el aula, allí se plantea un diagnóstico de competencias centrado en el aprendizaje de los educandos para conocer las fortalezas y dificultades en los educandos; ya establecido el proceso se continúa con una serie de talleres que desarrollan la competencia comunicativa desde su oralidad y escriturabilidad, enfocando la creatividad e innovación tecnológica propia de la propuesta; mediante una rúbrica de análisis de componentes lingüísticos tanto para el discurso oral y escrito, se pretende concretar el manejo adecuado que tienen los estudiantes sobre las habilidades y destrezas frente a la comunicación en sus escenarios textuales y orales, gracias a la gamificación los escenarios serán diversos permitiendo abordar las perspectivas necesarios para conjeturar con asertividad el uso adecuado de los componentes sintáctico, semántico y pragmático de la lengua castellana; todo a ello basado en los estándares de competencias del lenguaje.



INSTRUMENTO N°1 ANÁLISIS DE LA ORALIDAD – DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES

DIMENSIÓN: COMUNICATIVA	ESTUDIANTE(S):	
	CÓDIGO:	
ETAPA: OBSERVACIÓN	TEMA:	
	FECHA:	
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL: Mediante este instrumento se busca conocer las habilidades discursivas que los educandos desarrollan en su trayectoria educativa, con el fin de mejorar en los aspectos que presenten alguna dificultad; el docente se encargará de ejecutar este instrumento cuando se presenten técnicas de expresión oral, a las cuales se verán expuestos los educandos en pro de su oralidad; el docente de forma personal realiza las indicaciones obtenidas en el instrumento</p>		
<p>OBJETIVO GENERAL: Implementar dinámicas orales que mejoren el uso adecuado del discurso oral en los educandos, en la promoción de la competencia comunicativa subsanando falencias encontradas en la oralidad</p>		<p>CATEGORÍAS DE INVESTIGACIÓN: Comunicación, técnicas de expresión oral, competencias comunicativas, procesos educativos de enseñanza- aprendizaje.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
PRESENTACIÓN		
INTENCIONALIDAD		
LÓGICA - SECUENCIALIDAD		
MARCADORES DISCURSIVOS		
ASERTIVIDAD		
GESTOS - POSTURAS		
MANEJO DEL ESPACIO		
CORTESÍA LINGÜÍSTICA		
CLARIDAD		
NIVEL PRAGMÁTICO		
OBSERVACIÓN:		



INSTRUMENTO N°2 ANÁLISIS DE LA ESCRITURABILIDAD – DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES	
DIMENSIÓN: COMUNICATIVA	ESTUDIANTE(S):
	CÓDIGO:
ETAPA: CONSTRUCCIÓN	TEMA:
	FECHA:
DESCRIPCIÓN GENERAL: Mediante este instrumento se busca reconocer la habilidad escrita que manejan los estudiantes en el nivel académico que cursan, evaluando su producción textual, con el fin de mejorar la escriturabilidad de los educandos en el momento en que se ejecuten ejercicios de escritura espontánea o dirigida, revisando su proceso escritor en pro de su coherencia y cohesión manteniendo la temática desarrollada acorde a la tipología textual del escrito; el docente de forma personal realiza las indicaciones obtenidas en el instrumento	
OBJETIVO GENERAL: Reconocer las habilidades escritoras presentes en los educandos para continuar con un proceso de mejoramiento en el caso en que se presenten falencias promoviendo la producción textual de forma autónoma o dirigida.	CATEGORÍAS DE INVESTIGACIÓN: Lectura, técnicas de escriturabilidad, competencias comunicativas, procesos de ejecución escritora
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
TÍTULO	
NIVEL LÉXICO	
COHERENCIA-COHESIÓN	
NIVEL SINTÁCTICO	
SENTIDO GLOBAL	
REPETICIÓN	
LENGUAJE FIGURADO	
PROGRESIÓN TEMÁTICA	
USO DE CONECTORES	
OBSERVACIÓN:	

Sumado a este proceso se realiza una entrevista de 5 preguntas a los docentes de la institución para conocer su relación con la tecnología educativa, y su percepción de la misma para lograr integrar poco a poco el ideal de inserción de las tecnologías a las aulas; por otra parte como las familiares o acudientes del estudiante están en su derecho de conocer la forma en que se educan sus hijos, se les realiza una entrevista sobre los aspectos a trabajar en el aula sobre la digitalidad, y su percepción de la misma. Con ello se busca reconocer los principales ambientes en los que se desenvuelve el educando, y la influencia positiva o negativa que pueden presentar



frente a la educación digital como complemento de aprendizaje, y autonomía investigativa a desarrollar en los educandos; y otra para los padres quienes están al tanto de la educación de sus hijos, por su influencia es vital su opinión para estudiar las percepciones dadas en pro del aprendizaje digitalizado.

ENTREVISTA	
Instrumento dirigido a Docentes	
Fecha:	Código:
Apellidos y Nombres:	
Descripción General: Con este Instrumento se pretende recolectar información acerca del uso de las tecnologías en el aula en pro del aprendizaje, y claro está el desempeño de competencias, indagando la propiedad con la que el docente ejecuta el desarrollo de la competencia comunicativa, siendo la principal en este proceso, con el fin de conocer métodos y estrategias de enseñanza que el docente usa en el aula.	
Objetivo General: Indagar la apropiación de la competencia comunicativa y promoción de escenarios digitales en pro del aprendizaje.	
Categorías de Investigación: La comunicación. Los métodos de enseñanza (estrategias). Las competencias comunicativas. Los procesos pedagógicos.	
GUIÓN DE PREGUNTAS	
1	¿Considera necesario el desarrollo de la competencia comunicativa?
2	¿Desde su experiencia como docente qué importancia tiene la expresión oral?
3	¿Desde su experiencia como docente qué importancia tiene la expresión escrita?
4	¿Cree que el uso de las tecnologías educativas beneficia o entorpece el aprendizaje?
5	¿Qué opina sobre el papel de las aplicaciones en el aula?
OBSERVACIONES:	

ENTREVISTA	
Instrumento dirigido a Familiares	
Fecha:	Acudiente de:
Apellidos y Nombres:	
Descripción General: Con este Instrumento se pretende recolectar información acerca del uso de las tecnologías en el aula en pro del aprendizaje, y claro está el desempeño de competencias, indagando la percepción con la que el acudiente entiende el desarrollo de la competencia comunicativa, siendo la principal en este proceso, con el fin de conocer opiniones familiares sobre el uso de las tecnologías que influye en el educando	
Objetivo General: Indagar la percepción sobre la competencia comunicativa y el uso de escenarios digitales en pro del aprendizaje.	
Categorías de Investigación: La comunicación. Uso del móvil. Las Habilidades Comunicativas.	
GUIÓN DE PREGUNTAS	
1	¿Cree que el uso de los celulares móviles en el aula beneficia el aprendizaje?
2	¿Qué tan necesario considera aprender a hablar y escribir bien?
3	¿Considera importante el uso de las tecnologías educativas?
OBSERVACIONES:	

3.6 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO – (Ver Anexos)

3.7 ETAPAS PEDAGÓGICAS

La metodología pedagógica consta de tres etapas desarrolladas en 16 semanas estipuladas para cumplir los objetivos dados en la propuesta, que se desarrollaran progresivamente dentro de la estrategia a implementar, en pro del desarrollo de la competencia comunicativa, la misma que consta de tres niveles que se implementaran de forma jerárquica con los educandos para potenciar la competencia ya nombrada.

3.7.1 ETAPA INICIAL

La etapa inicial consta de dos momentos principales, la observación, y la aplicación del diagnóstico.



Observación, el docente en formación debe realizar un análisis a la institución en que desarrolla la práctica durante la primera semana en que se vincule a la institución, con el fin de conocer su paradigma institucional, su metodología de educación, su formación académica y planeación curricular, para articularse de forma amena a dichos procesos, respetando los parámetros observados en la institución y usando los medios con los que cuenta la institución para ejecutar la estrategia, además, de una observación constante como entes activos en el aula, identificando los posibles factores que influyen en el educando, y a su vez, la influencia que genera en la propuesta.

Diagnóstico, este instrumento funciona para recolectar información inicial sobre los procesos académicos que el educando adquirió en su trayectoria académica, este proceso se debe desarrollar en la segunda semana de inmersión en el aula en la práctica, para empezar a direccionar la propuesta hacia las falencias encontradas en el aula, en el caso, aspectos que conciernen a la competencia comunicativa en los educandos de grado 8°, por ello se procede a realizar la siguiente etapa con actividades que fortalecen y desarrollar componentes inmersos en el eje.

3.7.2 ETAPA DE PROCEDIMIENTOS

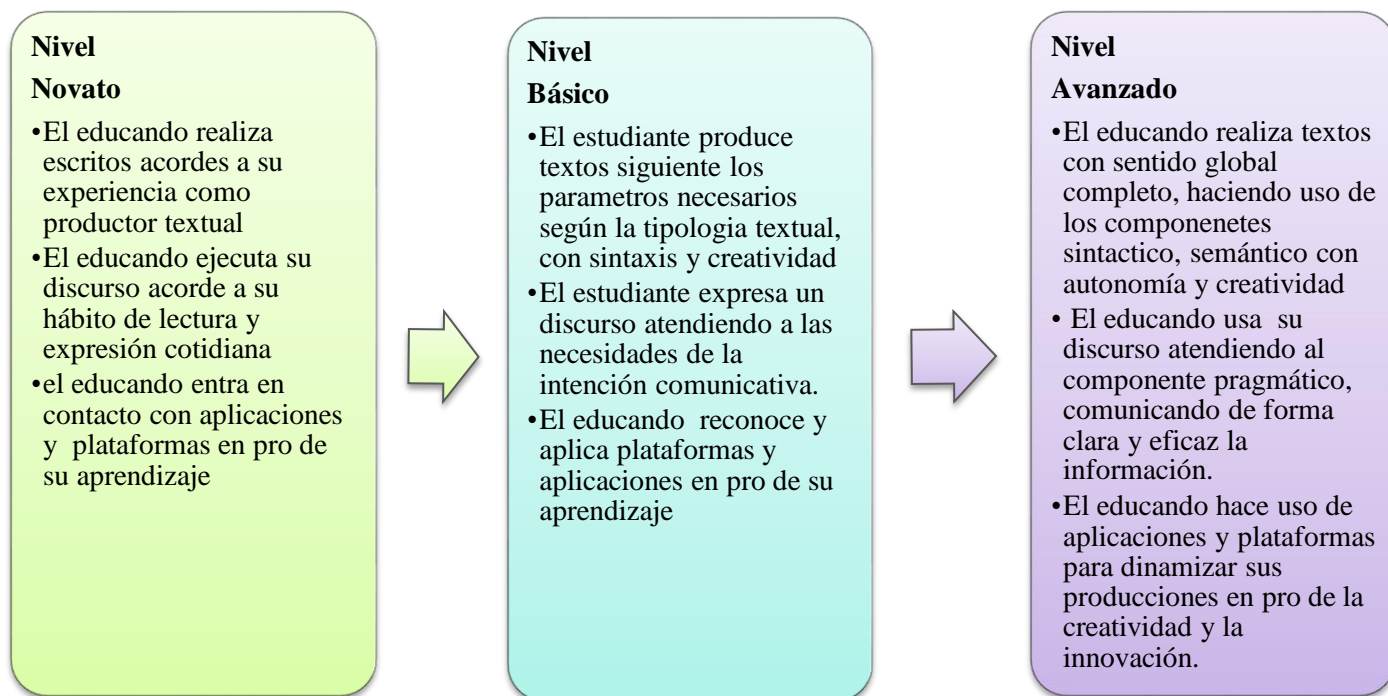
En esta etapa el docente completa su inmersión en el aula, con el fin de empezar a aplicar la estrategia desarrollada, desde la tercera semana en adelante, para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los educandos. Por ende, se tiende a explicar mediante diapositivas, o un medio visual para captar la atención de los educandos, de forma similar se hace la explicación de las aplicaciones. La metodología de la estrategia consiste en que:

1. Los educandos cuenten con un celular móvil para acceder a las aplicaciones y plataformas virtuales, además que cuenten con conexión web para desarrollar las actividades planteadas desde el aprender digital.
2. Los educandos deben manejar una cuenta personal, Gmail o Hotmail, con la cual acceder a las plataformas y aplicaciones.
3. El docente debe orientar sobre las ventajas y desventajas que plantea el uso de las Tic en el aula, supervisando el acceso a la web de forma adecuada, evitando distracciones visuales y contenido no apropiado para los educandos.

4. El docente debe explicar de forma visual el acceso a la plataforma virtual, escogida para hacer de aula virtual, Ed modo, con el fin de acumular las actividades de los educandos, en pro de las evidencias escolares frente a la estrategia; explicar el uso adecuado de Ed modo, sus funciones en cuanto al acceso y envío de información.
5. Cada aplicación o plataforma que se trabaje en el aula o en casa, se debe conceptualizar y explicar para su correcto uso.
6. Las actividades o talleres a desarrollar deben contener indicaciones claras y específicas, junto con el objetivo de la misma, ellas deben cumplir con tiempo límite de entrega para promover la responsabilidad de los educandos, respetando el horario acodado para el área.

Teniendo en cuenta los parámetros anteriores se empieza la ejecución de la estrategia denominada “*Las Aventuras de los Polígrafos*”, la que a su vez se divide en tres niveles que experimentan los educandos:

Figura 4: Niveles de la estrategia digital



Fuente: Creación Propia

Acorde a los niveles de la estrategia se desarrollan las siguientes actividades ordenadas en tablas:

- ✓ Para el nivel novato

Nombre de la Actividad : **TEJIENDO HISTORIAS**

Tema : La Crónica

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Construir textos autónomos acorde a las características conocidas en la crónica

Aplicación: *WPS OFFICE*, es una aplicación que integra Word, PDF, Excel, PowerPoint, lo que permite a los estudiantes acceder a cualquier archivo de esta índole, Además, WPS Office hace que la diversidad sea amplia al momento de interactuar con facilidad a las herramientas ofimáticas.

Desarrollo

1. Se les da a conocer a los educandos, el concepto de crónica, sus características, citando ejemplos mediante la proyección de videos o diapositivas sobre la crónica
2. La actividad consiste en escribir una crónica de una cuartilla donde el educando narre un suceso de forma descriptiva que haya marcado su vida como ser humano, utilizando los elementos adquiridos en clase sobre las características de la crónica

Nombre de la Actividad : **HISTORIAS DE ANTAÑO**

Tema : Crónica de Indias

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: desarrollar habilidades graficas mediante el mapa conceptual basado en la época de la conquista y la colonización.

Aplicación: *Lucidchart*, es un espacio de trabajo gráfico que combina diagramas, visualización de datos y colaboración para acelerar la comprensión e impulsar la innovación.

Desarrollo

1. Explicar a los educandos la historia de la conquista y la colonización mediante imágenes y videos, contando historias sobre el momento que se vivía en aquella época
2. Mediante un mapa conceptual creado en la aplicación ya mencionada, los educandos deben abordar la temática desde los tópicos de contexto, costumbres, colonia, colonización, medios de transporte, descubrimiento.
3. Finalmente el educando comparte su producción con la clase explicando los conceptos que abordo y cómo influyen en la temática

Nombre de la Actividad : EL MUNDO DE LAS IDEAS

Tema : Los medios masivos de comunicación

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Organizar idea en orden cronológico para fundamentar el discurso

Aplicación: *Word Cloud*, es un creador de arte de nube de palabras en línea que le permite crear arte de nube de palabras increíble y única con facilidad.

Desarrollo

1. Explicar a los educandos en qué consiste realizar una nube de palabras
2. Mediante la aplicación realizar una nube de palabras con el fin de que organice sus ideas sobre qué medio de comunicación tiene más influencia en la sociedad
3. El resultado se sustenta en clase argumentando que medio de comunicación influye más en la sociedad usando la nube de palabras

Nombre de la Actividad : EL DESAFIO DEL INFORMANTE

Tema : El texto argumentativo

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Identificar las características del texto argumentativo, promoviendo el hábito lector

Aplicación: *Canva*, es un software y sitio web de herramientas de diseño gráfico simplificado, fundado en 2012. Utiliza un formato de arrastrar y soltar y proporciona acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de vectores, gráficos y fuentes

Desarrollo

1. Explicar a los educandos el concepto de texto argumentativo, su intención comunicativa y sus características, su función en la sociedad
2. Mediante la aplicación realizar una Infografía que ilustre los aspectos vistos en clase, la misma debe contener iconos que faciliten la información visual
3. El resultado se sustenta en clase argumentando el formato escogido y el orden de la temática

✓ Para el nivel Básico:

Nombre de la Actividad : *ESCRIBANOS EN EXTINCIÓN*

Tema : El texto argumentativo

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Identificar las características del texto argumentativo, promoviendo el hábito escritor

Aplicación: *Evernote*, es una app que ayuda a capturar y establecer la prioridad de las ideas, proyectos y listas de tareas, para que las ideas estén siempre a la mano

Desarrollo

1. El estudiante reconociendo las características del texto, debe escribir un texto autónomo, usando la aplicación
2. El docente debe supervisar el proceso, si es el caso brindar ideas o palabras sueltas que funcionen en la construcción de textos.
3. Los estudiantes deben contar con un listado de conectores y su uso para que sean aplicados en el texto.

Nombre de la Actividad : *EL GUARDIÁN LÍRICO*

Tema : El Género Lírico

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Identificar las características del género lírico, sus usos, su intención e influencia en la sociedad

Aplicación: *Grabadora de Voz*, Permite grabar la voz a través del micrófono y guardar el archivo en mp3

Desarrollo

1. Orientar el tema de la lírica acorde a la temática Latinoamérica del grado, promoviendo su discurso oral, características.
2. Mediante un ejemplo oral se hace alusión a las características, voces, intención que un poema o una poesía contiene la misma debe ser de un autor latinoamericano
3. Mediante la aplicación los educandos deben grabarse oralmente para promover la voz lírica en su discurso, los resultados serán reproducidos para todos para que identifiquen su voz, con el fin de supervisar errores de dicción

Nombre de la Actividad : LOS DRAMATURGOS MILLENNIALS

Tema : El Género Dramático

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Identificar las características del género dramático, sus usos, su diversidad y su utilidad en la expresión oral

Aplicación: *Cámara MX*, Permite grabar videos a través del micrófono y la lente del móvil y guardar el archivo en mp4

Desarrollo

1. Orientar la temática del género dramático, sus usos, sus presentaciones, características
2. Organizar grupos de 5 estudiantes, los que escribirán un guion teatral sobre una temática actual, con una duración de 9 minutos, este debe ser aprobado por el docente
3. Mediante la aplicación grabar el video de los participantes, en donde se debe ver el personaje estipulado.

Nombre de la Actividad : PROSISTAS EN ACCIÓN

Tema : El texto Narrativo

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Identificar las características del texto narrativo, sus usos, y su utilidad en la expresión escrita

Aplicación: *JotterPad*, es un simple editor de texto sin las molestias ni la distracción de un procesador de textos. Es perfecto para escribir libros, novelas, canciones, poemas, ensayos, proyectos y guiones.

Desarrollo

1. Explicar la temática del texto narrativo, sus usos, sus presentaciones, características, y su influencia en la sociedad
2. Organizar las ideas de los educandos mediante un mapa mental, para empezar a producir un texto narrativo desde su particularidad como educando
3. Mediante la aplicación escribir el texto teniendo en cuenta los parámetros dados en clase, para continuar a compartir a manera de resumen el texto con los compañeros, el tema puede ser de diferente índole.

✓ Para el Nivel Avanzado:

Nombre de la Actividad : LABERINTO COMUNICATIVO

Tema : Actos comunicativos

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Elaboro un plan textual y visual, ordenando la información obtenida de diversas fuentes con el fin de argumentar su hipótesis del tema

Aplicación: *Foto Collage*, es una aplicación que permite editar y unir imágenes fácilmente. Ayuda a crear collages muy atractivos con muchos diseños diferentes.

Desarrollo

1. Explicar la importancia de los actos comunicativos a los educandos
2. Mediante una de las aplicaciones para producir textos usados anteriormente organizar ideas sobre un texto, al cual se le aplicara desde la percepción del educando la intertextualidad y extratextualidad.
3. Para compartir en clase el resultado de la investigación mediante un collage creado a partir de imágenes o fotos, los estudiantes deben explicar la temática acorde al texto escogido.

Nombre de la Actividad : JUGLARES DEL SIGLO XXI

Tema : Tradición oral

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Reconocer la tradición oral como fuente principal del desarrollo de la literatura y su evolución a través de la historia

Aplicación: *CDP*, es una aplicación para crear contenidos interactivos que funcionan para argumentar y sintetizar la información

Desarrollo

1. Explicar la importancia de la tradición oral
2. Mediante la aplicación crear una presentación creativa y dinámica para explicar la importancia de la tradición oral y sus diferentes exponentes, historia evolutiva e importancia
3. Para compartir en clase el resultado los estudiantes se agrupan en equipos de dos de personas para compartir oralmente su punto de vista y su contenido creado

Nombre de la Actividad : NAVEGANDO ENTRE LÍNEAS

Tema : Interlocutor y contexto

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Reconocer el papel del interlocutor y del contexto, teniendo en cuenta su función en cuanto a la lengua en diferentes situaciones

Aplicación: *Blogger*, permite a sus usuarios diseñar sitios web a manera de blog para informar y compartir escritos o temáticas.

Desarrollo

1. Detallar el proceso existente entre el interlocutor y contexto
2. El estudiante debe escoger una obra latinoamericana de su gusto
3. Mediante la app, desarrollar un blog creativo para identificar a manera de escrito informativo el texto, usando el resumen, personajes, imágenes y demás elementos textuales, como si estuviese ofreciendo a la venta la obra escogida, en donde el interlocutor obtenga información de la obra, y razones para comprarla y leerla.

Nombre de la Actividad : CODEX DIGITAL

Tema : Contexto Comunicativo

Duración estimada: 2 Horas

Objetivo: Producir un texto que evidencie la formación argumentativa y descriptiva adquirida en las temáticas abordadas

Aplicación: *Novelist*, es una aplicación que organiza, programa para establecer ideas y texto

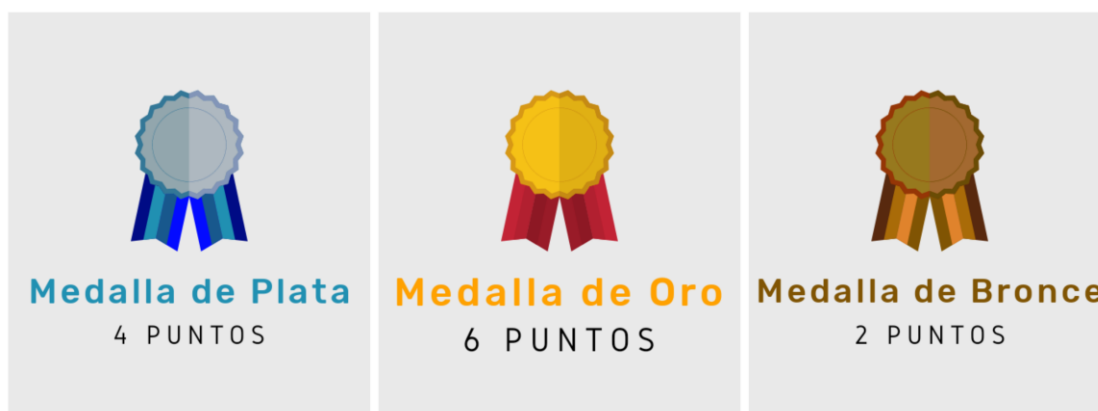
Desarrollo

1. Incentivar a los educandos a producir un texto con sentido global completo, aplicando características de los diferentes contextos comunicativos vistos
2. Mediante la app construir una presentación textual del escrito usando una plantilla de la app para mostrar su producción de la forma más autónoma y dinámica
3. Compartir el proceso en el aula y la experiencia vivida

3.7.3 ETAPA DE REFLEXIÓN

En esta etapa el docente debe revisar y analizar los objetivos alcanzados por los educandos en los procesos escritores y orales, esto se verá reflejado semanalmente, cada vez que un estudiante alcance un objetivo, en la plataforma virtual, Ed Modo, obtendrá una medalla de Oro, Plata y Bronce, según su desempeño en las actividades, cada medalla contiene una puntuación, la más alta de 6 puntos, continuando con 4 puntos y finalmente con 2 puntos; este proceso se debe adjuntar en unas tablas de clasificación semanales que contienen los puntos obtenidos por los educandos sumando su progreso acorde a los objetivos y medallas obtenidos verificando su mejoría en la competencia comunicativa. Visualización del ejercicio:

Figura 5: Medallas para objetivos alcanzados



Fuente: Creación Propia

Como el proceso de aprendizaje es continuo, en algunos momentos los estudiantes deben evaluar sus objetivos alcanzados mediante retos, es decir, evaluaciones en este caso un reto por cada nivel, para ello se tienen en cuenta aplicaciones evaluativas como: *Quizizz* o *Socrative*, la que se adapte más al estilo del reto evaluativo.

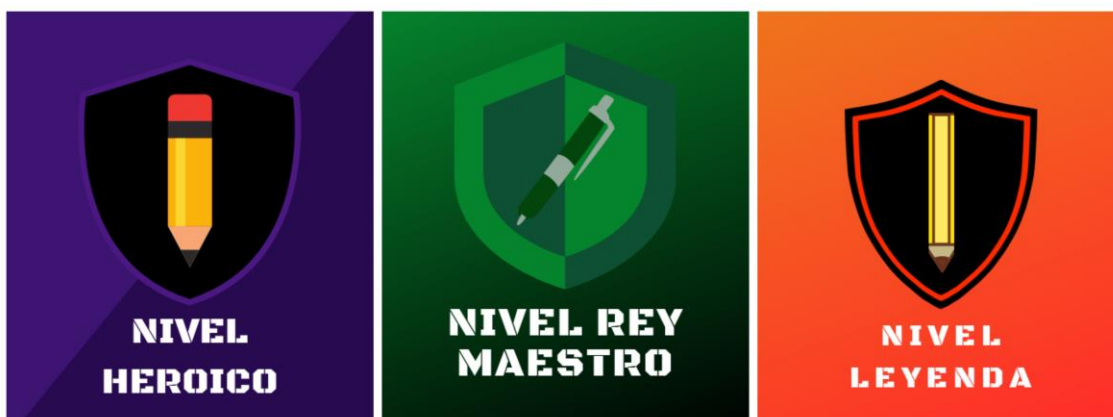
Tabla: Tabla de puntuación de la estrategia

Nombre	Medallas obtenidas			Total de Puntos
	Act ° 1	Act ° 2	...	
Señor Bigotes	Oro	Plata		10

Fuente: Creación Propia

La clasificatoria de la aventura culmina con la sumatoria de los puntos obtenidos según las medallas obtenidas en las actividades y los retos, planteados a modo de ejemplo:

Figura 6: Niveles finales que alcanza el educando



Fuente: Creación Propia

Acorde a la información anterior, la figura 6 corresponde a los niveles que el estudiante alcanzo en su proceso académico en los diferentes niveles ejecutados en la estrategia, es decir, al sumar la totalidad de actividades y retos, obtenemos 15 elementos, que a su vez contienen unas medallas obtenidas con una cantidad específica de puntos que al sumarse en su totalidad ubican al educando en los diferentes niveles según su desempeño, para alcanzar el nivel leyenda, el estudiante debe obtener de 15 a 30 puntos; por otra parte para alcanzar el nivel heroico debe obtener de 31 a 75 puntos; igualmente para alcanzar el nivel rey maestro debe alcanzar la cantidad de 76 a 90 puntos, este ejercicio se tabula de la siguiente forma:

Tabla: Nivel alcanzado por los educandos al finalizar la estrategia

Nombre del Educando	Puntos Obtenidos	Nivel alcanzado
Señor Bigotes	74	Nivel Heroico

Fuente: Creación Propia

Para concluir esta etapa, se habla del desarrollo de la competencia comunicativa ejecutada desde la estrategia; el educando que alcance alguno de los niveles, desarrollo de forma amena las habilidades orales y escritoras que se esperaban en la planeación de la estrategia, incluyendo la motivación en la forma dinámica en que se ejecuta la evaluación y calificación de las actividades, y los objetivos alcanzados de forma diversa y divertida.



CAPÍTULO 4

PROYECCIONES Y RECOMENDACIONES

La naturaleza del ser humano es ser un hombre sociable, y por ende comunicativo, así que el desarrollo de la competencia comunicativa es una de las primeras etapas a las que se enfrenta el hablante, para emitir palabras con una carga semántica en su contexto; siendo así el lenguaje se considera como un hecho social, adaptable y continuo mediante la expresión oral y escrita, promoviendo espacios de comunicación con una intención específica, que puede ser tanto intrínseca como extrínseca, que en la labor del lenguaje el ser humano debe descifrar y comprender para llegar a adaptarse de forma amena a su entorno.

La educación es un campo donde el lenguaje se convierte un elemento primordial para promover el aprendizaje significativo, claro está, debe ser asertivo, para lograr comprender y aprender las temáticas necesarias para desarrollar las múltiples habilidades que el ser humano posee, ahora bien, en el campo de la lengua castellana se estipulan tres componentes que intervienen en el desarrollo de la competencia comunicativa, los cuales son el sintáctico, semántico y pragmático, cada uno desde su rama de estudio aporta grandes esbozos de la lengua, en su aspecto de orden y estructura, de significado y uso del lenguaje para adquirir las habilidades comunicativas, hablar, leer, escribir, escuchar, mismas que intervienen a lo largo de la vida del educando en cualquiera esfera social en la que se desarrolle.

El cambio de la educación es inminente, su actualización y adaptación son tan receptivas como el mismo lenguaje, siendo estos procesos continuos que se esmeran en crear una razón común para promover competencias necesarias en el ser humano; la era digital está estableciéndose en el campo educativa, y es vital que el docente se relacione con los recursos educativos digitales, para implementarlos en el aula, resaltando la innovación y creatividad de los mismos, dando una innovación certera a la participación audaz y activa de los educandos en la era de la educación digital por ser hablantes digitales nativos, ya que nacieron entre las tecnologías tienen las destrezas necesarias para usarlas a favor de su aprendizaje, creando educandos autónomos en la competencia comunicativa, los que comprenderían y entenderían su entorno dadas las circunstancias de la digitalidad.



El resultado de este proceso de actualización son las aplicaciones y plataformas educativas que están en la Web esperando ser usadas, por ello el docente debe capacitarse para usarlas e integrarlas en el aula, como estrategias de mejoramiento o desarrollo de competencias, la cuestión radica guiar el proceso a un uso adecuado y significativo de las tecnologías, su función no es netamente de entretenimiento, también se pueden articular de forma creativa a la educación, es muy común encontrar docentes que articulan recursos digitales a las aulas, gracias al avance tecnológico, el cambio es natural, por ende es necesario que la educación le dé la bienvenida a la educación digital,

La educación digital no es arbitraria, el docente y los estudiantes trabajan en común acuerdo en el proceso donde el maestro brinda las herramientas y conocimientos necesarios, como guía que comprende e interpreta el contexto para usar los recursos educativos digitales acorde a las necesidades del ambiente educativo, cada vez es más importante el uso de las Tic en el aula, no solamente por su accesibilidad, sino por su eficacia y claridad, la información dada a los educandos es revisada por el docente para identificar su pertinencia con el tema. El contexto es importante para llevar a cabo la estrategia, la misma que necesita conexión a la web para acceder a la información, aun así el proceso no se obstaculizará si el docente descarga con anterioridad los videos o herramientas digitales a usar en el aula.

Por otra parte, el uso de las tecnologías en el aula a algunos docentes les parece innecesario, pero es ahí donde interrumpen el ciclo de la actualización educativa, es importante que el educando conozca y maneje las herramientas que el contexto le brinda para aprender, y desarrollar sus habilidades y destrezas sin caer en la obsolescencia, el uso de las herramientas educativas debe ser divertido y creativo en la educación, y más aún, cuando se quiere incluir la literatura a estos procesos de aprendizajes digital mezclando los audios libros, películas, cortometrajes y diferentes medios para promover la criticidad en los educandos sin dejar de lado los libros con el fin de realizar intertextualidades presentes en la cultura y tradición de la didáctica de la literatura y su implementación en el aula, recordando el uso de organizadores de ideas, exposiciones, ensayos, reflexiones, que también se pueden realizar desde la virtualidad por su accesibilidad, articulando el aprendizaje a la era digital.



La investigación acción, que permite el uso del enfoque cualitativo, ayuda a integrar al entorno educativo una participación activa del docente y el educando, porque es vital conocer el proceso que ha estado inmerso en el aprendizaje del educando en cuanto a su lenguaje, para implementar herramientas que no interfieran en su adquisición del lenguaje, por el contrario se busca que la nutra y potencie habilidades orales y escritoras en los educandos, mediante ejercicios y talleres que fomenten la competencia comunicativa que engloba todos los caracteres vitales en un acto comunicativo asertivo.

El objetivo principal de la investigación es generar la adquisición de habilidades comunicativas presentes en la producción del discurso oral y la escriturabilidad, de forma creativa usando la gamificación, además de actualizar el entorno educativo, promoviendo el uso de recursos educativos digitales, con el fin de demostrar la efectividad de los recursos digitales en el aula para la promoción del aprendizaje por competencias.

El presente proyecto logra integrar la creatividad con la producción de textos desde ambientes orientados desde la educación virtual, por ello se recurre, a diferentes actividades que incluyen plataformas y aplicaciones pertenecientes a la gamificación, lo cual brinda un espacio diferente para los estudiantes que se encuentran sumergidos en la cotidianidad de las guías y los libros de trabajos, sin desmeritar su utilidad, es decir, se busca conocer las ventajas de las Tic en el aula y su aplicabilidad en el aula.

En el proceso se tiene en cuenta el interés de los educandos por las tecnologías como fuente de motivación para integrar la estrategia, las aventuras de los polígrafos, para darle sentido al aprendizaje continuo y dirigido desde la autonomía que presentaran los talleres de las estrategias logrando que el estudiante, produzca, reflexione, critique desde su perspectiva, comprendiendo el uso del lenguaje, logrando compartir su experiencia con las tecnologías y actividades con sus compañeros en pro del trabajo cooperativo, mediante presentaciones grupales de índole oral u escrito, dentro de las temáticas del área, sin importar la tipología textual que se aborde desde los conocimientos previos que los educandos posean; las habilidades de los educandos empezaran a desarrollarse en el transcurso de las actividades el ideal es que cada actividad sea más interesante y que presente un grado de dificultad que rete el aprendizaje del educando frente a las temáticas.



El tema central del proyecto desde la fundamentación de teóricos está distribuido en tres jerarquías, empezando por la importancia de la gamificación en el aula junto con los componentes propuestos por el sistema educativo en la lengua castellana, continuando con las fuentes que influyen en el educando desde el lenguaje, es decir, tópicos que le competen a la competencia comunicativa, interactuando con el entorno familiar - escolar como principales factores que interceden en la adquisición de la habilidad escritora y oral.

El proyecto contribuye a la actualización de las estrategias educativas frente a la inevitable educación digital que se avecina en la historia del aprendizaje, también suma al proceso de aprendizaje una perspectiva de producción textual que se centra en la opinión de los educandos nutriendo su discursos para que se conviertan en seres críticos, creativos y adaptables a las diferentes formas de educación, para que escudriñen la rama de las ciencias que escojan en su vida, influyendo en su proyecto de vida de forma positiva, al hacerle entender que su opinión y producción es necesaria, útil, además de vincular una buena comunicación entre docente-estudiante, en referencias a ello, se logra articular herramientas digitales que sinteticen la información en diferentes esquemas, que pueden ser realizados por los educandos, con ese pretexto se identifica el tipo de aprendizaje que puede estar inmerso en el aprendizaje del estudiante, dado que las actividades abarcaran medios visuales, auditivos, reflexivos, y escritores, como resultado se unifica el aprendizaje con la didáctica implícita de las actividades, formando su carácter crítico y contribuyendo a su hábito lector.

En la actualidad la participación frente a las tecnologías es cada vez más activa, y aumentó frente al virus que confino a la sociedad en sus hogares, para usar las tecnologías continuando con el día a día, por ello es importante no solamente reconocer los medios de educación digital, de hecho manejarlos e utilizarlos es una responsabilidad para los maestros para que el proceso de aprendizaje no sea obstaculizado, y finalmente se logre que la educación de el paso a la actualización que tanto necesitan los educandos nativos en la tecnologías; los docentes además de enseñar, deben estar dispuestos afrontar las diferentes medidas que se presenten en la educación, por lo cual es necesario usar recursos educativos digitales no solo por las contrariedades, en ese sentido se usarían más por su eficacia y accesibilidad, brindando espacios de formación integral desde las tecnologías educativas.

ANEXOS

FORMATO PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Marque con una X en el criterio que considere usted refleja mejor su valoración de cada ítem del instrumento (Rúbrica cualitativa) y si lo considera necesario añada una observación al respecto.

RÚBRICA PARA LAS ESTUDIANTES

ITEM – Criterios de evaluación	REDACCIÓN			PERTINENCIA CON LA TÉCNICA			CLARIDAD			OBSERVACIONES
	I	M	A	I	M	A	I	M	A	
INSTRUMENTO N°1 ANÁLISIS DE LA ORALIDAD										
PRESENTACIÓN			X			X			X	
INTENCIONALIDAD			X			X			X	
LÓGICA - SECUENCIALIDAD			X			X			X	
MARCADORES DISCURSIVOS			X			X			X	
ASERTIVIDAD			X			X			X	
GESTOS - POSTURAS			X			X			X	
MANEJO DEL ESPACIO			X			X			X	
CORTESÍA LINGÜÍSTICA			X			X			X	
CLARIDAD			X			X			X	
NIVEL PRAGMÁTICO			X			X			X	
INSTRUMENTO N°2 ANÁLISIS DE LA ESCRITURABILIDAD										
TÍTULO			X			X			X	
NIVEL LÉXICO			X			X			X	
COHERENCIA-COHESIÓN			X			X			X	
NIVEL SINTÁCTICO			X			X			X	
SENTIDO GLOBAL			X			X			X	
REPETICIÓN			X			X			X	
LENGUAJE FIGURADO			X			X			X	
PROGRESIÓN TEMÁTICA			X			X			X	
USO DE CONECTORES			X			X			X	

I=Inaceptable M=Mejorable A=Aceptable

ENTREVISTA PARA LOS DOCENTES

ITEM	REDACCIÓN			PERTINENCIA CON LA TÉCNICA			CLARIDAD			OBSERVACIONES
	I	M	A	I	M	A	I	M	A	
1. ¿Considera necesario el desarrollo de la competencia comunicativa?			X			X			X	
2. ¿Desde su experiencia como docente qué importancia tiene la expresión oral?			X			X			X	
3. ¿Desde su experiencia como docente qué importancia tiene la expresión escrita?			X			X			X	
4. ¿Cree que el uso de las tecnologías educativas beneficia o entorpece el aprendizaje?			X			X			X	
5. ¿Qué opina sobre el papel de las aplicaciones en el aula?			X			X			X	

ENTREVISTA PARA LOS FAMILIARES

ITEM	REDACCIÓN			PERTINENCIA CON LA TÉCNICA			CLARIDAD			OBSERVACIONES
	I	M	A	I	M	A	I	M	A	
1. ¿Cree que el uso de los móviles en el aula beneficia el aprendizaje?		X				X		X		El léxico de la pregunta debe ser más sencillo. Acorde al contexto del padre de familia.
2. ¿Qué tan necesario considera aprender a hablar y escribir bien?			X			X			X	
3. ¿Considera importante las tecnologías educativas?			X			X			X	

VEREDICTO FINAL:

Aprobado X Aprobado con observaciones No aprobado

NOMBRE Y APELLIDOS DEL VALIDADOR:

Manuel Emigdio Contreras Santos

GRADO ACADÉMICO: Magister en innovación educativa

FIRMA: Manuel Contreras Santos



REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Acosta, A. (2018). Plan De Comunicación Basado En El Uso De Plataformas Virtuales Para Mejorar La Comunicación Interna En El Área De Servicios Públicos De La Municipalidad De Víctor Larco Herrera, Trujillo – 2018. Universidad Cesar Vallejo: Perú.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/17532/alva_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aguirre-León, C. (2016). Desarrollo de competencias de investigación en estudiantes de educación superior con la mediación de herramientas de m-Learning & e-Learning. Revista inclusión y desarrollo, 3 (2), 68-83.
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/IYD/article/view/1351/1288>

Andro Tools. (2009). Word Cloud (versión 2.6.0) [aplicación móvil]. Google Play Store.
https://play.google.com/store/apps/details?id=ice.lenor.nicewordplacer.app&hl=es_CO

Antón Boada, L. (2014). LA INFLUENCIA DEL ENTORNO FAMILIAR EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA. España: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6694/1/TFG-L561.pdf>

Bermúdez, L. (2011). LA COMPETENCIA COMUNICATIVA: ELEMENTO CLAVE EN LAS ORGANIZACIONES. Venezuela: Universidad del Zulia.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3998947.pdf>

Borg, N. Hutter, C. O'Hara, J. (2008). Ed Modo (versión 10.18.0) [aplicación móvil]. Google Play Store.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fusionprojects.edmodo&hl=es_CO



Carpintero Cana, A. (2019). USO DE GAMIFICACIÓN Y ABP PARA LA ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA EN FRANCÉS EN LA ESO. España: Universidad abierta de Cataluña.

<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/99046/6/acarpinteroTFM0619moria.pdf>

Desygner Pty Ltd (2020). Creador de Presentaciones (versión 3.6.2) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.desygner.presentations&hl=es_CO

Escobar, F. Morales, E. (2018). Gamificación estrategia para el aprendizaje de conceptos torales en Colisiones. Latin-American Journal of Physics Education, ISSN-e 1870-9095, Vol. 12, N°. 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6957413>

Fajardo, D. M. (2014). “El potencial didáctico del libro-álbum para la educación literaria-intercultural”. Educar en Revista, Curitiba, Brasil, n. 52, p. 45-68, abr./jun. Editora UFPR.

<http://www.scielo.br/pdf/er/n52/04.pdf>

Flores, D. Fernández, M.G. Rodríguez, M. (2017). La modalidad educativa Mobile Learning como facilitador del pensamiento crítico en la educación superior. Congreso Universidad, Vol. 6, No. 6: Cuba.

<http://revista.congresouniversidad.cu/index.php/rcu/article/view/978/902>

García, J. Fernández, J. Sánchez, A.J. Grimaldi, M. (2017). Gamificación y aplicaciones móviles para emprender: una propuesta educativa en la enseñanza superior. International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI), 8, 248-259.



<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/5306/2434-8123-1->

[PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/5306/2434-8123-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Google LLC (1999). Blogger (versión 3.1.2) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.blogger&hl=es_CO

[O](#)

Hidalgo Troya, F., Salazar Sánchez, M., & Chile Yugcha, S. (2018). El uso de las tecnologías educativas y su impacto en la formación de los profesionales de la Educación Superior. *Opuntia Brava*, 10(1), 296-302.

<http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/76>

InShot Inc. (2020). Foto Collage & Grid (versión 1.17.20) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=photocollage.photoeditor.photocollageeditor&hl=es_CO&showAllReviews=true

Kingsoft Office Software Corporation Limited. (2009). WPS Office (versión 12.5.4) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=cn.wps.moffice_eng&hl=es_CO

Lucid Software Inc. (2008). Lucidchart (versión 2.9.14) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lucidchart.android.chart&hl=es_CO

MAGIX (2012). Camera MX (versión 4.7.200) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magix.camera_mx&hl=es_CO

Martínez, E. (2017). La atención a la competencia comunicativa en la enseñanza de segundas lenguas. Universidad De Jaén.



http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5547/1/Martnez_Lpez_Ester_TFG_Filologa_Hispanica.pdf

Matriz de Referencia lenguaje. (2006). Ministerio de Educación Nacional, Adaptado de los Estándares básicos de competencias: Bogotá. Imprenta Nacional de Colombia.

https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-352712_matriz_1.pdf

Montes, J. (1983). Habla, lengua e idioma.

https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/38/TH_38_002_065_0.pdf

Pachikov, S. (2008). Evernote (versión 8.13.2) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evernote&hl=es_CO

Perkins, M. Obrecht, C. Adams, C. (2012). Canva (versión 2.61.0) [aplicación móvil]. Google Play Store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=es_CO

Pilleux, M. (2001). COMPETENCIA COMUNICATIVA Y ANÁLISIS DEL DISCURSO.

Chile: Revista Scielo. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010

Quizizz Inc. (2015). Quizizz (versión 4.27) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizizz_mobile&hl=es_CO

República de Colombia. (1994, 8 de Febrero). Ley 115 de 1994. Ley general de educación.

Gestor Normativo.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>



República de Colombia. (1998, 7 de Junio). Lineamientos Curriculares. Ministerio de Educación

Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

República de Colombia. (2006, 8 de Noviembre). Código de la Infancia y la Adolescencia.

Derechos del Bienestar Familiar.

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm

República de Colombia. (2009, 29 de Julio). Ley 1341 de 2009. Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/3707:Ley-1341-de-2009>

República de Colombia. (2011, 16 de Junio). LEY 1450 DE 2011. Plan Nacional de Desarrollo.

Ministerio de Vivienda.

<http://www.minvivienda.gov.co/NormativaInstitucional/1450%20-%202011.pdf>

República de Colombia. (2017, 25 de Agosto). Decreto Número 1412 de 2017. Decreto Único Reglamentario del sector TIC. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201412%20DEL%2025%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf>

República de Colombia. (2018, 14 de Junio). Decreto 1008 del 14 de junio de 2018.

Lineamientos generales de la política de Gobierno Digital. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/74903:Decreto-1008-del-14-de-junio-de-2018>



República de Colombia. (2020, 22 de Abril). Decreto Número 593 de 2020. Instrucciones en virtud de la emergencia sanitaria generada por la pandemia del Coronavirus COVID-19, y el mantenimiento del orden público. Ministerio del Interior.

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%20593%20DEL%2024%20DE%20ABRIL%20DE%202020.pdf>

Riperri, A. (2020). Novelist (versión 29) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=it.returntrue.novelist&hl=es_CO

Romero, M.F., Trujillo, F. y Rubio, R. (2018) Los textos pautados como estrategia de mejora de la competencia comunicativa en el marco de un Proyecto Lingüístico de Centro (PLC). Aula de Encuentro, n°2 (20), pp. 5-20. <https://rodin.uca.es/xmlui/handle/10498/21892>

Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. & Trujillo-Torres, J. M. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 14 (2), pp. 1357-1369.

<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v14n2/v14n2a33.pdf>

Sánchez, J. Rivera, M. (2019). Estudio exploratorio del tabú lingüístico, eufemismos, disfemismos y creatividad léxica en estudiantes en edades de 17- 25, 40-55 de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, Tegucigalpa Francisco Morazán.

<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/7053/1/241553.pdf>

Sesento García, L. (2017): “El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html>



Socrative Inc. (2014). Socrative (versión 4.4.1) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.socrative.student&hl=es_CO

Splend Apps. (2019). Grabadora de voz (versión 2.59) [aplicación móvil]. Google Play Store.

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.splendapps.vox&hl=es_CO

Tobón, B. Tobón, S. Veytia-Bucheli, M. Escudero, A. (2018). Hacia un nuevo concepto:

Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS). Revista Espacios, Vol. 39, Número 53.

Pág. 27: México. <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-27.html>

Two App Studio Pte. Ltd (2015). Jotter Pad (versión 12.10.3) [aplicación móvil]. Google Play

Store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jotterpad.x&hl=es_CO

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. Universidad de Antioquía:
Colombia.

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVhZkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>