

Gamificando En-señas:

**En-Señando el cuerpo como territorio: Los lenguajes artísticos desde la
Gamificación.**



**Laura Alejandra Pérez Bustacara
Lenny Lizeth Lugo Mazo
Laura Sofia Triana Lesmes
Leydy Daniela Zuleta Gil**

Asesora

Adriana Patricia García Trujillo

**Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación Especial
2023**



Agradecimientos

Agradecemos a la vida y a Dios, por permitirnos culminar este trabajo de grado que creemos fielmente en que será un aporte que sirva a la comunidad que desee innovar en el campo de la educación con cada persona que encuentre en su camino como maestro.

A la profesora Adriana García por su paciencia, constancia y dedicación, cada uno de sus consejos fue parte fundamental para la realización de la práctica pedagógica y el trabajo de grado.

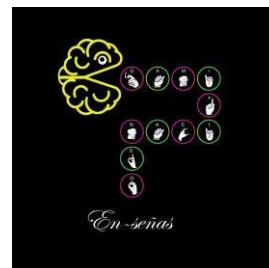
A la Universidad Pedagógica Nacional, esta hermosa alma mater que nos abrió las puertas al lugar donde vivimos infinidad de experiencias enriquecedoras, las cuales reconstruyeron nuestros conocimientos y nos formaron desde la dignificación de ser Mujeres y Maestras.

A la Licenciatura en Educación Especial, la cual nos brindó los elementos necesarios para configurarnos como Licenciadas y permitir una transformación educativa en cada una de nosotras y nos enseñó que en la diferencia está la verdadera felicidad.

Al Colegio Filadelfia para Sordos por abrirnos las puertas, brindarnos su confianza, disposición, sus saberes y su apoyo incondicional, para la creación de nuevas estrategias pedagógicas y la realización de esta sistematización de experiencias.

A la Comunidad Sorda, que nos permitió conocer su historicidad, identidad y cultura, desde la reconstrucción de saberes culturales, nos han enseñado que todos tenemos una forma diferente de ser y estar en el mundo, y que su resignificación de la comunicación no es una barrera, sino una transformación social.

Gracias, infinitas gracias.



Dedicatorias

La vida me ha puesto pruebas y hoy que culminó una etapa tan importante en mi vida, solo queda agradecerle a Dios por rodearme de personas tan maravillosas, del mismo modo, agradecerle a Lupe, Martín y Adrián, que son los solecitos que iluminaron mis sueños, a mis padres Lina y Jollman por su gran corazón y su apoyo incondicional, a mis hermanos Karen, Zully y Stiven que sin importar las circunstancias siempre estarán para mí y a mis amigas Paula, Lilly y Dayanna que siempre han creído en mí y han sido un impulso para lograr mis metas.. **Lenny Lugo.**

A mi abuelita que fuiste, eres y siempre serás parte fundamental de mi vida, gracias por ser una estrella en medio de la oscuridad, a mi madre por sus resistencias que día a día reconstruyeron este sueño, a mi padre y hermano que su apoyo y compañía fueron indispensables para lograr culminar esta etapa. A Natalia S y Sofía, por su compañía y apoyo, a Daniel Santiago que me ha enseñado a reconstruir y dignificar el ser Sujetos de derechos, a cada una de las personas que me acompañaron durante el proceso. **Daniela Zuleta.**

En el camino que recorrí en medio de la construcción de mi trabajo de grado, encontré muchas personas, lugares y momentos que hoy agradezco y honro con todo lo escrito en este documento. A mi querido compañero de vida Daniel Duitama que me acompañó en todo el proceso donde decidí apostarle a lo que realmente me apasiona e impulsa en mi quehacer docente, gracias por tu apoyo siempre, a Zaperoco batucada por contagiarme de pasión por el arte y las experiencias artísticas que construí con ustedes para la realización de este maravilloso proyecto.

A mi hermana Gabriela, como muestra de amor en que los sueños se cumplen y a mi Madre como regalo de la primera profesional en la familia tal y como ella lo soñó siempre.

Alejandra Pérez.

A mi hermana Ángela, por ser siempre mi ejemplo a seguir, a mi madre Paulina, la mujer más valiente y valerosa, a mi padre Miguel, por añorar siempre un mejor futuro para mí, los amo, gracias por creer en mí cuando nadie más lo hizo, porque sin ustedes no sería la mujer que hoy soy, su amor ha sido inmensurable durante toda la carrera. A Daniela, sin ti no lo hubiera logrado, tu apoyo incondicional es único. A Capoeira (UPN-GCB), ésta me salvó la vida en más de un aspecto y me permitió construir amistades muy valiosas. A Natalia Sánchez, por acompañarme en este camino y brindarme tu amistad, esta tesis también es tuya.

Sofía Triana.

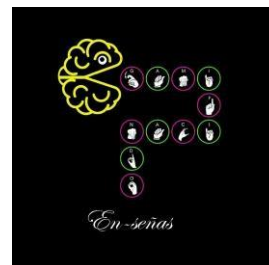
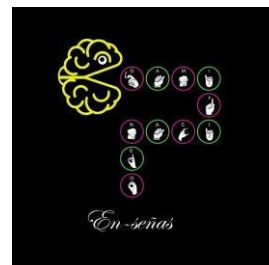
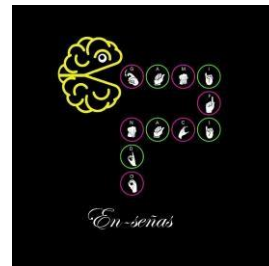


Tabla de contenido.

Apreciaciones En- señando el cuerpo como territorio.	9
Conocer la Experiencia Sistematizada	13
Origen y desarrollo de la Sistematización: Un enfoque reflexivo de la experiencia	16
Tejiendo experiencias y saberes en-señando	18
Objetivos	19
General:	19
Específicos:	19
Vivencias, encuentro de saberes en el Colegio Filadelfia para Sordos	20
Reconocimiento de la historicidad de la Persona Sorda	23
Memorias de la persona Sorda en su recorrido histórico:	23
Historia de la educación de la persona Sorda	25
Actualidad de la comunidad Sorda en Colombia	27
La Gamificación y su recorrido cronológico	28
Origen de la Gamificación	29
La Gamificación como Estrategia Pedagógica	30
Actualidad educativa en la Gamificación	32
Los lenguajes artísticos a partir del cuerpo	34
Cuerpo como territorio experiencias en la formación de la identidad	37
Entretejando experiencias a partir del cuerpo como territorio.	39
Experiencias construidas para reconocer el cuerpo como territorio	41
Indagaciones Pedagógicas e Investigativas	43
La investigación: Trabajo creativo y sistemático En-señas.	47
Recursos de la investigación	48
Tipo de Investigación	48
Método de Investigación	50
Investigación Acción Participativa	51
Técnicas para la Recolección y Registro de la Información	52
Las entrevistas:	52



El diario de campo:	53
Grupo focal:	53
Narraciones experienciales En-Señando	54
La esencia de la gamificación	58
Herramientas para todos	59
Recolección de experiencias En-señando.	66
Diario de campo.	66
Entrevistas grados 4° y 5°	74
Entrevistas grados 6° y 7°	79
Grupo Focal	81
Indagaciones del impacto en función de los resultados	84
Aprendizajes y transformaciones	91
Continuar en-señando en la diversidad	94
Fuentes teóricas y documentales	96
Galería en- señas	116



Ilustraciones

Ilustración 1. Cartografía corporal

Ilustración 2. Lenguajes artísticos

Ilustración 3. Gamificación (Teoría)

Ilustración 4. Colegio Filadelfia para sordos (Contexto)

Ilustración 5. Gamificación (Práctica)

Ilustración 6. Arte - Corporalidad

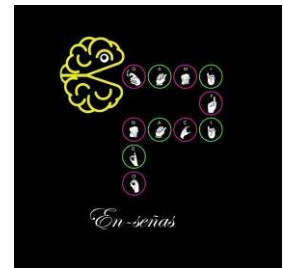
Ilustración 7. Cuerpo como territorio (Capoeira, batucada, sombras, etc.)

Ilustración 8. Narraciones (Arcilla, fotografía, juegos corporales, circo, etc.)

Ilustración 9. La esencia de la gamificación.

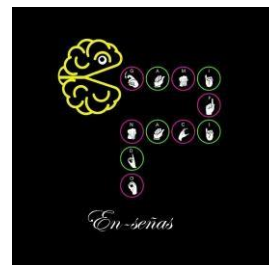
Ilustración 10. Galería de fotos con las experiencias vividas en el Colegio Filadelfia para Sordos Parte 1.

Ilustración 11. Galería de fotos con las experiencias vividas en el Colegio Filadelfia para Sordos Parte 2.



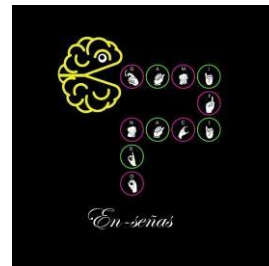
Gráficos

- Gráfico 1: Planificación de la sistematización
- Gráfico 2: Modelo Pedagógico Constructivista
- Gráfico 3: Lenguajes artísticos
- Gráfico 4: Ejes del proyecto



Anexos

- Anexo 1. Instrumento de recolección Diario de Campo
- Anexo 2. Entrevistas Estudiantes
- Anexo 3. Grupo Focal
- Anexo 4. Matriz de los Instrumentos de Recolección de Información



Para dar un recorrido de la Sistematización de experiencias, se plantea estratégicamente una lectura analítica y de aprendizaje por medio de enunciados contruidos desde las vivencias y resultados de aprendizaje a partir de los objetivos pedagógicos planteados, propuesta tomada desde Varela, (2006). Se espera que el lector encuentre aquí un escrito que pueda ser interpretado como una propuesta educativa innovadora para seguir transformando la educación desde las manifestaciones creativas y precursoras en los procesos de aprendizaje.

“El arte y el hombre son indisolubles”. No hay arte sin hombre, pero quizá tampoco hombre, sin arte. Pero él, el mundo se hace más inteligible y accesible, más familiar. Es el medio de un perpetuo intercambio con lo que nos rodea, una especie de respiración del alma, bastante parecida a la física, sin la que no puede pasar nuestro cuerpo. El ser aislado o la civilización que no llegan al arte están amenazados por una secreta asfixia espiritual, por una turbación moral”
Huyghe R. (1977, citado por Nora Ros, p. 1).

Apreciaciones En- señando el cuerpo como territorio.

La sistematización de experiencias tiene como objetivo analizar y mostrar una experiencia significativa vivida en el aula a través de la Gamificación y el uso de los lenguajes artísticos para el reconocimiento del cuerpo como territorio, por ello esta experiencia se enfoca en el desarrollo de habilidades y aprendizajes en estudiantes del Colegio Filadelfia para Sordos.

La práctica pedagógica permitió recopilar información sobre las habilidades y capacidades de los estudiantes donde se buscó integrar los gustos en el proceso de aprendizaje y utilizar la estrategia pedagógica de la Gamificación para lograr efectividad en el aprendizaje. Esta sistematización de experiencias se enfoca en analizar, identificar y mostrar los resultados obtenidos a partir de esta práctica, con el objetivo de transformar sentimientos, percepciones y generar aprendizajes.



Se planteó el uso de la Gamificación como estrategia pedagógica innovadora en personas Sordas, el cual se desarrolló desde el uso de herramientas tecnológicas, específicamente los juegos virtuales con un objetivo pedagógico que se desarrolló desde los lenguajes artísticos de acuerdo a las habilidades que se fortalecieron en los estudiantes dentro del aula.

En el desarrollo de la práctica pedagógica las educadoras especiales en formación crearon las gamificaciones realizadas desde las diferentes plataformas educativas. Según Ortiz, Jordán y Agredal, (2018). Los beneficios que aporta la gamificación en la educación incluyen la motivación, la anticipación de sucesos, la ágil planificación de actividades, mejoras en la socialización interactiva, y la integración de contextos dinámicos, que concurre en óptimos compromisos con los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, es fundamental potenciar las habilidades corporales en los estudiantes Sordos, comprendiendo que la gamificación está dirigida al aprendizaje por descubrimiento “el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender” (Baro, 2011) permitiendo que los estudiantes desarrollen un proceso de reconocimiento desde su identidad.

El reconocimiento del cuerpo como territorio se lleva a cabo a través del proceso de construcción de la identidad, que se entiende como la intersección de diversos elementos en la vida de un individuo. Esta se forma a partir de factores como el contexto en el que se encuentra, las creencias que sostiene, la comunidad a la que pertenece, sus gustos, habilidades e intereses. Según Torre (2007) plantea la Identidad, como:

“Cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas

categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios, la identidad es la conciencia de mismidad, lo mismo se trate de una persona que de un grupo.”

Ilustración 1

Cartografía corporal



Ilustración 1. Está constituida en tres momentos; los dos primeros se refleja la construcción de cartografías en papel periódico, con uso del lienzo de los cuerpos de los estudiantes, que plasman allí por medio de dibujos, palabras y momentos que han vivido desde la experiencia, el último momento se dispone una galería para las reflexiones que suscitaron en el ejercicio. Creación propia.

Es así entonces, como el cuerpo es definido al interior de una experiencia, de relaciones con otros sujetos y consigo mismo, y en ellas, sujeto-cuerpo se modifican: aprehende, transforma y categoriza lo que se hace con lo que se piensa y reflexiona. En medio del tejido de acontecimientos que nutren y edifican el proceso de los estudiantes para la construcción de identidad y que con esta se desenlaza un conjunto de talentos, referimos el cuerpo como mecanismo central en el cual se ejecuta dicha construcción colectiva, enfocando la corporeidad para trabajar el área artística junto con la estrategia Pedagógica Gamificada.

Para desarrollar los diferentes enfoques que aborda esta sistematización de experiencias, se hace referencia a la Persona Sorda escrita con S mayúscula,



relacionado desde el punto de vista antropológico, según Saldarriaga, (2014). Citado por Patiño, Oviedo y Gerner, (2001). Se toma en cuenta “La historicidad y perspectiva cultural como comunidad minoritaria lingüística donde se identifican como usuarios de la Lengua de Señas Colombiana, gramaticalmente constituido como viso gestual”. Debido a esto, el reconocimiento de una Persona Sorda genera un impacto político en igualdad de condiciones y derechos, a diferencia de un aspecto clínico, el cual es visto desde el diagnóstico y deficiencia de la Persona Sorda.

Es así como teóricamente se fundamenta dicha enseñanza de pensamiento ligado a la corporeidad con la Persona Sorda para investigación y profundización de cómo emergen los procesos de enseñanza con dicha estrategia pedagógica. Al recoger tales ideas, se puede afirmar que Cadavid (2009), citado por Sáenz. 2018 (p. 1.), “Afirma que el ser humano es corporeidad y, por eso, es movimiento, movimiento que hace gestos, que habla y que se asume como presencia expresiva, hablante y creadora”.

Desde el rol como educadoras especiales en formación se propuso innovar en la enseñanza - aprendizaje de los lenguajes artísticos desde la gamificación, ahora bien, comprendiendo que se da inicio a la praxis en aulas virtuales debido a la contingencia sanitaria, posteriormente la propuesta se vio desafiada cuando los estudiantes regresaron a su normalidad académica en el colegio y uno de los retos más grandes en su construcción y ejecución fue mantener en esa transición la estrategia Gamificada en la presencialidad desde el uso de la tecnología como parte del contexto de cada estudiante y la incidencia de los lenguajes artísticos en la Persona Sorda para el reconocimiento de cuerpo como territorio desde la construcción constante de identidad.

Ilustración 2

Lenguajes artísticos.



Ilustración 2. Imagen que desprende tres momentos que enmarcan una actividad donde se aplican los lenguajes artísticos para resaltar identidades y autenticidad en cada uno de los estudiantes. Creación propia.

A partir de esto, se tejen los lazos entre la tecnología y la educación, partiendo desde la investigación y el aporte que esta sistematización de experiencias quiere hacer a Licenciatura en Educación Especial, con un objetivo pedagógico donde se facilitó la interiorización de conocimientos, la formación y los aprendizajes en los lenguajes artísticos desde esta estrategia pedagógica (Gamificación) creada y diseñada por las educadoras especiales en formación donde los resultados fueron la exploración, el desarrollo y conocimientos de los estudiantes en su creatividad y su ser crítico, partiendo de sus gustos e intereses, desde una amplia gama de posibilidades desde las TIC, donde fueron creados nuevos ambientes de aprendizaje convirtiéndose en una herramienta de aprendizaje para Personas Sordas.

Esta sistematización de experiencias permitirá conocer no solo la efectividad de la estrategia pedagógica innovadora y su desarrollo con la población Sorda, sino que invitará a demás profesionales, licenciados en diferentes áreas que trabajan con personas Sordas el hacer uso de esta estrategia la cual puede ser útil en espacios virtuales y presenciales con el fin de la adquisición de aprendizajes.

Conocer la Experiencia Sistematizada

La interpretación de las experiencias en el aula va más allá de una simple observación, ya que su valor radica en su impacto en las intervenciones pedagógicas entre las educadoras especiales en formación y los estudiantes. En este sentido, el



presente proyecto se enmarca dentro de la modalidad de sistematización de experiencias que se reconoce como:

Proceso permanente, acumulativo de creación de conocimiento a partir de una experiencia de intervención en una realidad social, que contribuye a mirar, reflexionar, analizar y volver a la práctica para transformarla y mejorarla, desde lo que ella misma enseña. Barnechea Morgan (SF, pág. 5) Citado por Cifuentes (2016).

La sistematización se reconoce como una metodología que busca dar sentido y organizar de manera coherente las vivencias y aprendizajes obtenidos en el contexto educativo. A través de este enfoque, se busca generar conocimiento reflexivo, identificar buenas prácticas, detectar áreas de mejora y generar recomendaciones que contribuyan al desarrollo y la calidad de la educación, de este modo, se estructura de la sistematización de experiencias desde la propuesta de Varela (2006) la cual se desarrolla por medio de un proceso llamado Planificación de la sistematización, presentada a continuación:

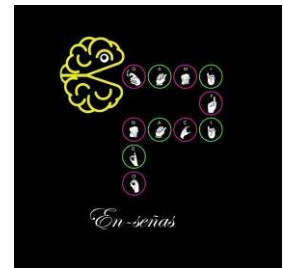


Gráfico 1

Planificación de la sistematización

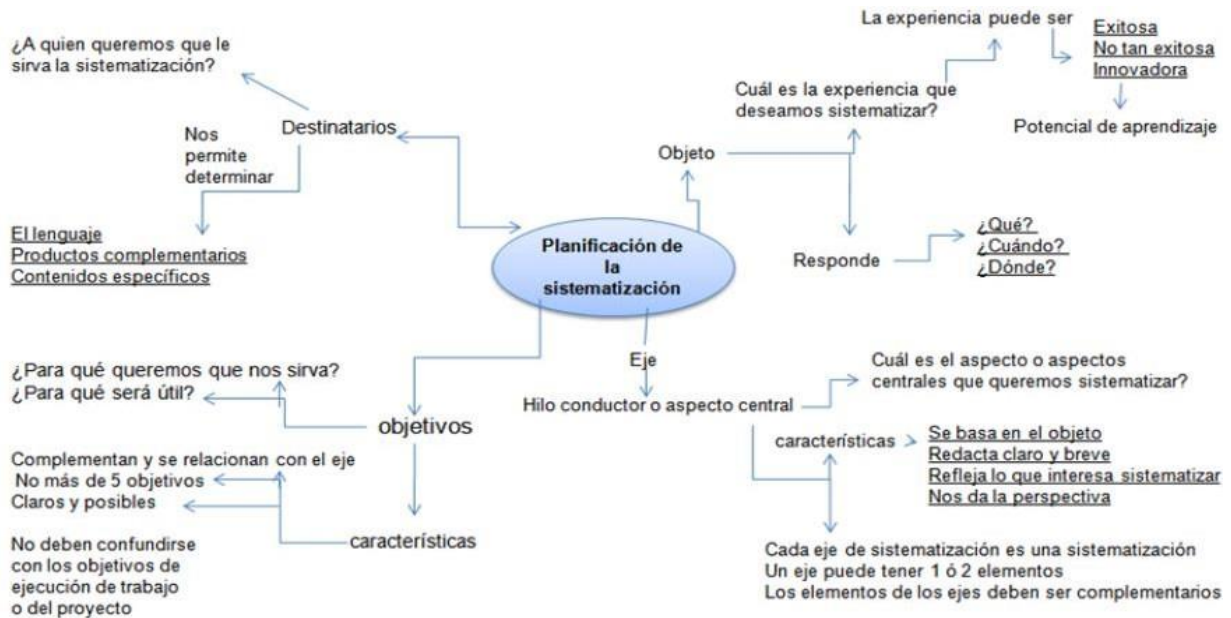
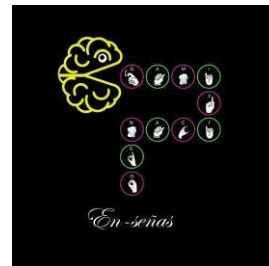


Gráfico 1. Este presenta los elementos importantes para la planificación de la sistematización. Tomado de Duarte. (2016)

La planeación de la sistematización permite reconstruir los saberes que se han trabajado en la gamificación y resalta la importancia que ha tenido el proceso realizado en el ámbito educativo; actualmente da oportunidades para analizar e interpretar las nuevas experiencias, gestionando los conocimientos que sirvan como instrumentos de aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos, y en busca del desarrollo de objetivos que potencialicen habilidades de los estudiantes, donde se parte de su identidad como Persona Sorda y su cultura.

La sistematización ayuda a interpretar experiencias que se han construido a través del tiempo y que han obtenido los resultados esperados, pero también permite rediseñar procesos en los cuales no han sido del todo exitosos y que han hecho reorientar las estrategias pedagógicas, de este modo, se interpretan las diferentes experiencias donde se recolectan instrumentos, métodos, apropiaciones, aprendizajes y donde se crean rutas posibles que permitan generar estrategias innovadoras en el campo pedagógico para el ejercicio docente.



Origen y desarrollo de la Sistematización: Un enfoque reflexivo de la experiencia

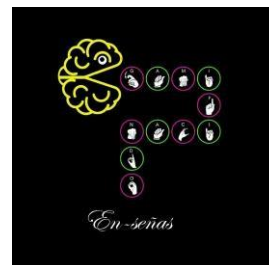
Desde esta sistematización de experiencias se abordó un punto fundamental basado en las prácticas pedagógicas realizadas en el Colegio Filadelfia para Sordos por parte de las educadoras especiales en formación, la propuesta se basó en diferentes experiencias pedagógicas estructuradas desde la estrategia de la gamificación desarrollando la temática de los lenguajes artísticos, con el fin reconocer el cuerpo como territorio.

Al iniciar la sistematización fue importante enfocar los elementos bases para construir cada una de las experiencias, en un primer momento se observan los intereses de los estudiantes en el campo de la corporeidad y el desarrollo del cuerpo como territorio y la inclinación por ciertos lenguajes artísticos, esto permitió tomar una decisión importante que constituyó las primeras experiencias propuestas a través de la gamificación y realizadas en cada sesión con los estudiantes de tercero a quinto de primaria y de sexto y séptimo de bachillerato.

En la consolidación de estos elementos y la observación con los estudiantes, se evidenció el interés por los lenguajes artísticos que tienen relación con los temas brindados desde asignaturas del colegio, como lo son: Arte, Lengua de Señas Colombiana y Expresiones Corporales, según el Ministerio de Educación Nacional, 2010, (p. 7), “La Educación Artística en la educación Básica y Media, permite percibir, comprender, y apropiarse del mundo, movilizandolos diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás.”

Es importante reconocer la articulación directa o indirectamente que ocurre en las asignaturas o espacios relacionados alrededor de los objetivos planteados, las actividades propuestas y la información recopilada gracias a esta sistematización de experiencias.

Esto permitió un amplio reconocimiento tanto del contexto educativo y sus dinámicas, como también las posibilidades de abordaje observadas por las educadoras especiales en dicho contexto. Para enriquecer esta sistematización de



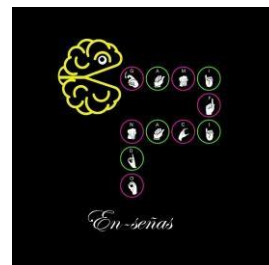
experiencias se propuso trabajar actividades Gamificadas ancladas a los lenguajes artísticos, lo cual permitió que se viera transversalizada tanto la tecnología y los espacios virtuales o remotos, como la presencialidad para observar los sentires, las percepciones y los aprendizajes adquiridos gracias a las diversas experiencias propuestas.

Al iniciar el año escolar del 2022, se transformó la visión respecto a las actividades Gamificadas que respondieron a la búsqueda del concepto de “El cuerpo como territorio de la Persona Sorda”, se da coherencia a esta sistematización, al permitir desde la práctica pedagógica registrar, plantear, reflexionar y transformar el contexto al hacer uso de los diferentes instrumentos de recolección de información como lo son los diarios de campo que se enfocaron en relatar las experiencias vividas por medio de tres ejes planteados para interpretar y analizar los resultados de las diferentes intervenciones (Anexo 1); esto implica pensarse una transformación docente efectiva que permita a esta y otras poblaciones un mayor aprendizaje.

Se escogieron otros instrumentos como la entrevista semiestructurada dirigida a los estudiantes que participaron en la sistematización, y el grupo focal que encaminó una red de saberes experienciales y profesionales con los docentes del colegio, quienes acompañaron la construcción de la investigación, esto con el fin de comprender, entender las opiniones y perspectivas de manera cualitativa.

Al observar desde la coherencia política como pedagógica, fue importante consolidar los espacios educativos, el rol que posee el educador especial en estas experiencias sistematizadas destaca su capacidad de planificar, conducir y evaluar los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, principalmente al hacer uso de la estrategia pedagógica de la gamificación entrelazada con los lenguajes artísticos, con el fin de obtener un mayor reconocimiento de la corporalidad como territorio de sentires, emociones, percepciones y aprendizaje.

Adicional a esto, se abre la posibilidad de trabajarlo en cualquier contexto educativo, abriendo una posibilidad de articulación con distintas poblaciones donde se tenga presente la flexibilización curricular para los distintos contextos, como



aspecto fundamental a tener en cuenta para la creación de diferentes rutas pedagógicas que posibiliten al estudiante la calidad de desarrollo en aspectos tales como constitución de sujeto, política pública y diversidad e inclusión, con estas experiencias interpretadas se quiere dar al Educador la posibilidad de incrementar y reconocer el cuerpo como territorio como aspecto fundamental del desarrollo del aprendizaje.

Para concluir, desde el grupo de investigación “Diversidades, Formación y Educación”, específicamente la línea llamada “Comunicaciones Otras” la cual nace en la Licenciatura en Educación Especial de la Universidad Pedagógica Nacional, brinda una perspectiva donde la tecnología es importante como innovación educativa, donde se permite una amplia gama de posibilidades en las cuales son participes a nivel comunicativo y visual para el aprendizaje donde posibilita un análisis, gestión y ejecución en el aula de clase, esta sistematización permite innovar y enriquecer los diversos contextos educativos de la comunidad Sorda.

Tejiendo experiencias y saberes en-señando

Para interpretar las experiencias construidas, se plantearon tres ejes con un carácter significativo para el desarrollo de la sistematización, permitiendo así una construcción individual sobre el cuerpo como territorio, se incentiva la participación de la población con la que se trabajó el tema central de la investigación y la estrategia pedagógica utilizada en el mismo, estos son:

1. *Como a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos (expresión corporal, la música, las artes visuales, plásticas y escénicas). Por medio de este eje se analizó la Gamificación como estrategia pedagógica, donde se desarrollan nuevos aprendizajes, desde las diferentes experiencias que se tejen en el aula, con una intención de aprendizaje basado en los lenguajes artísticos y se potencializa las habilidades y conocimientos de los estudiantes.*



2. *Construcción de saberes de identidad de la Persona Sorda:* Este eje se enfoca en la transmisión de saberes en los cuales se desarrolla la identidad, donde se parte del reconocimiento del cuerpo como territorio, explorando el micro, meso, méso y macrosistema de cada uno de los estudiantes, tomado de Bronfenbrenner, citado por Linares, (2002). Esto gracias a preguntas que cuestionen su propio reconocimiento en cuanto la identidad, construcción política y comunidad, con el propósito de direccionar hacia el ámbito educativo.
3. *Interpretación de experiencias construidas entre el estudiante Sordo y el docente en formación a partir de la intervención en el aula.* Este último eje se pretende construir a partir de las intervenciones del rol del docente y el estudiante en la construcción de saberes e identidad, y como estos trascienden en el proceso de aprendizaje, donde su punto de partida va anclado a la gamificación y los lenguajes artísticos.

Objetivos

General:

Sistematizar la experiencia realizada en el Colegio Filadelfia para Sordos con la aplicación de la estrategia pedagógica Gamificación creada a partir de la experiencia con los lenguajes artísticos, donde se exploran las habilidades de los estudiantes para acompañar un proceso individual del Reconocimiento del cuerpo como territorio en la comunidad Sorda.

Específicos:

- Analizar el impacto de la estrategia pedagógica Gamificada, aplicada para la construcción de cuerpo como territorio ligado a los lenguajes artísticos.



- Analizar e identificar en los estudiantes el reconocimiento individual y colectivo del cuerpo como territorio desde la participación de la persona Sorda en el mundo de las artes por medio de los saberes de identidad de los estudiantes.
- Identificar el aporte del educador especial y su rol por medio del trabajo conjunto con los estudiantes para la construcción identitaria de sus habilidades y talentos para el reconocimiento del cuerpo como territorio.

Vivencias, encuentro de saberes en el Colegio Filadelfia para Sordos

Se construyeron diversas experiencias en el Colegio Filadelfia para Sordos, ubicado en el barrio Chapinero Central, en la localidad de Chapinero Norte. Este colegio de carácter privado acoge aproximadamente de 25 a 30 estudiantes y ofrece educación formal desde segundo hasta grado once, las aulas son multigrado y se destacan por brindar una educación bilingüe y bicultural a personas Sordas y Sordociegas.

El objetivo principal del colegio es abordar diversas problemáticas, como el acceso a la educación para la persona Sorda, la identidad de la comunidad Sorda y el uso de la Lengua de Señas Colombiana. Durante todo el proceso de cada estudiante, el colegio pretende fortalecer a todos sus estudiantes con bases sólidas en educación en cuanto a sus habilidades, conocimientos, valores y hábitos con el deseo de convertirse en ciudadanos independientes y autónomos, también reconoce la comunicación por medio de la LSC para los estudiantes y el apoyo para el aprendizaje de esta en sus familias.

Actualmente cuenta con diferentes alianzas con Instituciones de educación Superior, que apoyan procesos pedagógicos, lecto-escritura, habilidades en el desarrollo de microempresas, fortalecimiento de la segunda lengua y diferentes proyectos de investigación que contribuyen a los aprendizajes e innovación educativa dentro del Colegio.

Ilustración 3.

Colegio Filadelfia (Contexto)



Ilustración 3. Imágenes tomadas en varios lugares del colegio, donde los estudiantes fueron líderes como comunidad, se compartieron las experiencias vividas allí y lo que han experimentado en sus instalaciones. Los momentos que se ven a través de la imagen transitan en los lugares de más interés para los estudiantes como lo es el jardín y el salón de Artes. Creación propia.

Según el PEI de la institución (Colegio Filadelfia para Sordos, 2014) la misión del colegio se constituye en áreas del desarrollo del niño, niña, joven o adulto Sordo o Sordo ciego, forjando el liderazgo y la relación con los demás por medio de la relación con Dios. El objetivo es desarrollar en la persona aspiraciones como la estabilidad emocional, la contribución académica y el fortalecimiento de los diferentes espacios con distintas comunidades, donde se aborda el trabajo en equipo, desde allí se fomenta la formación de una postura crítica de la realidad. Su visión se caracteriza por su investigación desde la educación bicultural y bilingüe, por ejemplo: Adquisición de un segundo idioma, co-investigación con la niñez, la juventud Sorda y Sordo ciega; Currículo LSC; Educación Sordo ciegos; Educación y Culinaria, entre otros; también se contempla las enseñanzas cristianas, sin cerrar las puertas a otras religiones o quienes no profesen alguna religión (Colegio Filadelfia para Sordos, s.f).



El enfoque pedagógico del colegio está planteado desde el constructivismo, donde se promueve la interacción de ambos factores en el proceso social, psicológico y el aprendizaje significativo. Este enfoque tiene como principal actor al estudiante, su proceso de aprendizaje y el papel del docente como mediador continuo que acerca las herramientas al estudiante. Como autor principal, Ausubel (2002) trabajó el aprendizaje significativo, basado en el constructivismo que se enfocó desde procesos de aprendizaje verbal y no por repetición, donde se construye así un conocimiento propio e individual.

Se tiene en cuenta el aprendizaje significativo cuando el enfoque pedagógico se asocia con las prácticas educativas, se encuentran las grandes virtudes y oportunidades en el aula que construye conocimiento para relacionar la enseñanza y el aprendizaje con aspectos vinculados al currículo del colegio y normas establecidas en todas las instituciones, comprendiendo al estudiante como el activo constructor de su realidad con metas y finalidades de un maestro acordadas para su proceso educativo. Esta concepción constructivista establece tres ideas fundamentales, las cuales se representaron en la siguiente imagen:

Gráfico 2.

Modelo pedagógico del colegio (Constructivo)

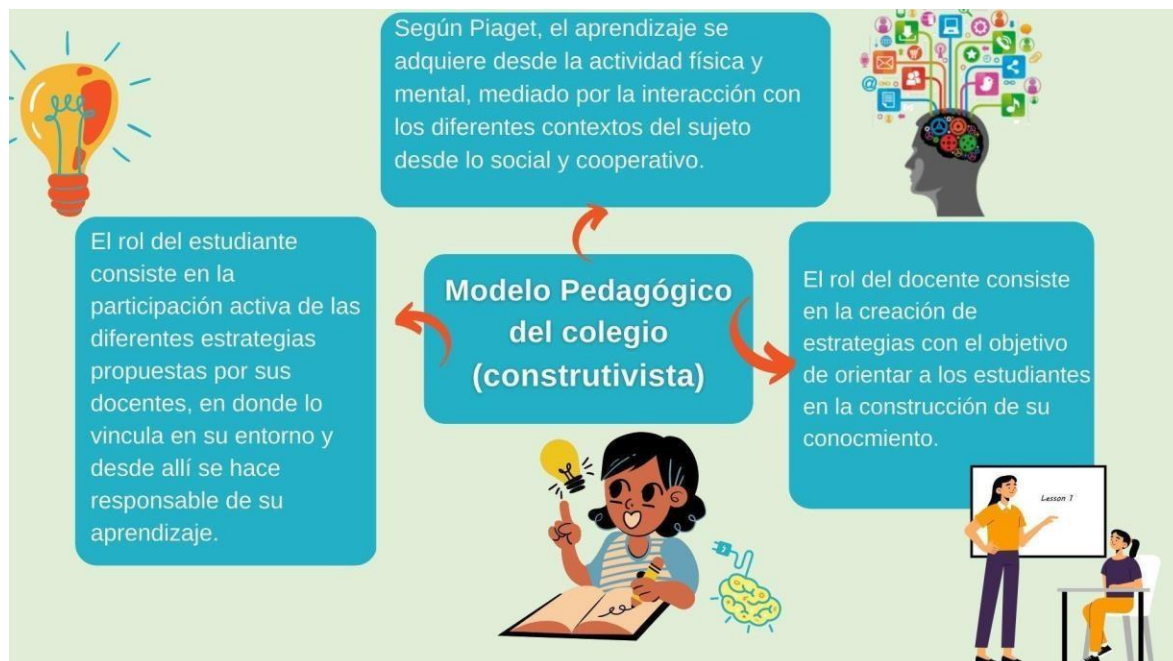


Gráfico 2. Gráfico creado en la plataforma Canva que presenta el modelo pedagógico usado en el Colegio Filadelfia para Sordos. Creación propia.

Reconocimiento de la historicidad de la Persona Sorda

Por medio de los siguientes referentes teóricos se pretende que el lector pueda contextualizarse con las bases elementales de autores y posturas que fundamentaron las vivencias que se reconocen en esta sistematización en el trayecto que ha tenido la persona Sorda a lo largo de los años y cómo a partir de estos hechos, se sitúa con una mirada Socio-Antropológica. Esta cronología de tiempo se estructura con sucesos en relación con la comunidad Sorda y autores que a partir de sus documentos aportaron a la construcción de la presente investigación.

Memorias de la persona Sorda en su recorrido histórico:

Según Palacios (2008), las personas con discapacidad han pasado por diferentes modelos sociales, tales como la *prescindencia* que generaba como resultados la Eugenesia, después de la segunda guerra mundial surgió el *modelo médico biológico*, donde se buscó reparar el “error”, proponiendo continuar con los



patrones estandarizados del momento, posteriormente se dio como resultado la segregación con un objetivo rehabilitador. Años más tarde se hizo presente el modelo social, el cual reivindica a las personas con discapacidad como sujetos de derechos, cuyas barreras las limitaba el contexto y no las personas. Desde la Ley 1346 del 2009, se crea la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, cuyo planteamiento desde la Ley 1346 del 2009, es:

Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás (Convención de los derechos de las personas con discapacidad. 2009. Pág. 4).

Reconociendo la constitución de sujetos políticos que han tenido las personas con discapacidad y dando un contexto histórico, se enfoca este proyecto en la comunidad Sorda en Colombia, a partir de su reivindicación de derechos en la educación, trabajo, lengua y comunidad. A partir de esto, en 1924 se crea una primera escuela de Sordos en el país “Nuestra Señora de La Sabiduría” en Santafé de Bogotá, posteriormente en 1957 y 1958 se institucionalizan en Bogotá y Cali las primeras asociaciones de Sordos del país y se da paso a crear políticas públicas como la ley 324 en 1996, en la cual se reconoce la LSC como lengua propia y la identidad cultural de la comunidad minoritaria, esto generó multiplicidad de procesos e investigaciones como el primer estudio gramatical sobre la LSC en el 2001 publicada por Oviedo.

Skliar, Svartholm, Sánchez, Ramírez y otros (1997) parafraseados en Bejarano, O (2006) señalan:

“Se habla de Personas Sordas que se caracterizan según el nivel de apropiación de una lengua, que les posibilita integrarse de manera activa y productiva a su comunidad y les permita alcanzar plena identidad lingüística, interactuar con todo lo que les rodea, disentir; participar en equidad de condiciones como ciudadanos.” (Pág. 3).



Historia de la educación de la persona Sorda

La historia de la educación de la Persona Sorda empieza, con Ponce de León, cuando diseña un método que está basado en enseñar el alfabeto escrito y luego manual, desde lo oral, gestual, señas y escritura. Con el tiempo L'Épée sustituye las palabras por las señas desde lo innato en las personas Sordas. A partir de la celebración del congreso de Milán empieza a haber una restricción en la comunicación, prohibiendo el uso de la lengua de señas y utilizando métodos como el oralismo en la educación.

En Colombia, debido a los diferentes movimientos por parte la comunidad el instituto de Nuestra Señora De la Sabiduría empieza a ofrecer programas de educación con los métodos y procedimientos acordados en el congreso de Milán. A partir de esto en 1994 se crea la Ley General de Educación 115, que establece la integración de las personas con discapacidad al aula regular.

Estos procesos, generan exclusión y marginación, con esta lucha, en 1996 se crea la Ley 324 donde se reconoce oficialmente, legal y organizada la Lengua de Señas Colombiana que, en este caso, Perlin dice que, “aparece como el espacio diferencial de significación, el lugar que permite que él diga sobre el Sordo asuma un significado”, citado por Rey, 1999, (pág. 16). Entendido todo esto como una construcción de identidad y afirmación de resistencia cultural. En relación con estos sucesos importantes en la historia de la Persona Sorda; Massone, en 1995, afirma que, “Nace así una representación social del Sordo opuesta a la visión que desde el modelo oralista apoyaba a la sociedad oyente como un todo, una concepción que parte de las capacidades”.

En la historia de la política pública en materia de educación, Colombia encabeza un enfoque que desde propuestas educativas posibilita un espacio de participación y desarrollo, esto implica, la equiparación de oportunidades de aprendizaje, especialmente los que velan por la dignidad humana y las libertades individuales que como ciudadanos tenemos en condiciones de igualdad (Constitución política de Colombia, 1991. Art 13). Sin olvidar que la educación es un modo de



contribuir a establecer bases sólidas de integración social y cultural que aborde decididamente la reducción de las enormes brechas de disparidad que mayormente se vinculan a factores culturales, sociales, económicos, de género, etnia y migración (Unesco, 2008).

Entendida el valor de la educación en Colombia con los referentes teóricos mencionados anteriormente se acude a la apuesta normativa para la comunidad Sorda, en esta se encuentra la Ley 982 de 2005 que amplía el espectro de la diversidad lingüística de la población Sorda y reconoce cerca de cinco grupos sociales en la comunidad, quienes hacen parte y usan diferentes formas comunicativas y de diferentes comunidades lingüísticas. En la Ley también se encuentra el reconocimiento de la Lengua de Señas como natural de la persona Sorda, la cual forma parte de su patrimonio cultural.

A partir de las diferentes necesidades que emergen dentro de la educación en Colombia, se evidencia que la mayoría de las personas Sordas son hijos de personas oyentes, de esta manera se denota que los estudiantes para comunicarse utilizan el oralismo y la Lengua de Señas. Teniendo en cuenta esto, las familias oyentes con hijos Sordos generan una necesidad por comunicarse es por eso que empiezan a aprender la Lengua de Señas a partir de la escolarización en las instituciones educativas de Sordos con enfoques bilingües, durante los primeros años de la vida (Anglin, H. 2013).

La educación bilingüe plantea trabajar la LSC como primera Lengua y el castellano escrito como segunda, además de percibir a los sujetos como una comunidad lingüística minoritaria con un proceso cultural e histórico legal que garantiza el cumplimiento de sus derechos, por ello Skliar (2003) afirma que:

El bilingüismo es un reflejo cristalino de una situación y una condición sociolingüística de los propios Sordos; un reflejo coherente que tiene que encontrar sus modelos pedagógicos adecuados. La escuela bilingüe debería encontrar en ese reflejo el modo de crear y profundizar, en forma masiva, las condiciones de acceso a la Lengua de Señas y a la segunda lengua, a la



identidad personal y social, a la información significativa, al mundo del trabajo y a la cultura Sorda (p.5).

Es fundamental seguir avanzando en el desarrollo de modelos pedagógicos adecuados que promuevan el bilingüismo y brinden oportunidades educativas inclusivas para las personas Sordas en Colombia, en donde “la persona Sorda vive en la búsqueda de reencontrarse con su ser, reconocerse como persona Sorda, es decir, como alguien distinto al oyente” (Muñoz, Sánchez, 2017) Asimismo, un sujeto diferente a los demás, perteneciente al “mundo Sordo”, que se caracteriza por tener valores culturales que resalta su comportamiento y creencias.

Actualidad de la comunidad Sorda en Colombia

En la actualidad, es fundamental reconocer y valorar la contribución de personas destacadas dentro de la comunidad Sorda, como es el caso de Geovani con una sólida formación académica, es Lingüista de la Universidad Nacional de Colombia y cuenta con una maestría en Educación con énfasis en Comunicación Intercultural, Etnoeducación y Diversidad de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Con más de 5 años de experiencia en el conocimiento e investigación de la Lengua de Señas, ha trabajado en áreas como la Pedagogía, Antropología, Sociología y Psicología para abordar las necesidades de la comunidad Sorda, reflexionando y construyendo conocimiento sobre la identidad cultural y los imaginarios sociales relacionados con las personas Sordas. Su nombramiento como director del INSOR representa un paso importante en la promoción de la inclusión y el fortalecimiento de los derechos de las personas Sordas en Colombia.

El anterior ministro de Educación Nacional, Alejandro Gaviria, resaltó la importancia de este nombramiento en línea con el objetivo del Ministerio de promover la inclusión social y generar oportunidades. Destacó la cercanía que se logra al tener a una persona como Geovani, quien conoce y comprende las necesidades de la comunidad Sorda, al frente del INSOR. Desde el Ministerio se comprometen a apoyar y acompañar su gestión, trabajando en la potenciación del decreto 1421 para la



atención educativa a personas con discapacidad, la profesionalización de los intérpretes y la creación de una conciencia colectiva en la sociedad.

FENASCOL plantea que alrededor de la educación existen tres grupos de personas Sordas: El primero son personas Sordas que empezaron sus estudios universitarios, el segundo son personas Sordas próximas a graduarse y el tercero son personas Sordas que ya se graduaron. Dentro de las principales carreras universitarias se encuentran: Administración de empresas, Danza contemporánea, Diseño gráfico y diversas licenciaturas.

Es importante destacar la labor que la comunidad Sorda está desempeñando y su impacto en la sociedad, cada vez más personas de la comunidad están logrando acceder a una educación de calidad y ocupar puestos laborales, lo que refleja un avance significativo en términos de inclusión. Estos pasos hacia adelante demuestran el compromiso y la perseverancia de la comunidad Sorda en superar barreras y alcanzar sus metas, también la adquisición de una educación de calidad y la inclusión en el ámbito laboral son aspectos clave para asegurar la participación plena y el desarrollo integral de las personas Sordas en la sociedad. Es fundamental continuar apoyando y promoviendo oportunidades equitativas para que la comunidad Sorda pueda seguir escalando y desempeñando roles importantes en diversos ámbitos, contribuyendo así a una sociedad más inclusiva y diversa.

La Gamificación y su recorrido cronológico

A través del concepto de la Gamificación se estableció una línea de tiempo que refleja los orígenes, avances, la trayectoria de su participación desde diferentes escenarios y la educación, esto para comprender los objetivos que han derivado este concepto, las proyecciones que se han planteado y actualmente como coincidió su proceso en el uso de las TIC para involucrarse en el campo de la educación.



Origen de la Gamificación

En el recuento histórico de los avances de la gamificación es sumamente importante encontrar el origen que suscitó lo que hoy en día conocemos y empleamos de la misma, nace en el año 1896, cuando la empresa *S&H Green Stamps*, vendía estampas a los minoristas y estos las usaban para premiar a los clientes leales, es decir, llevaban a cabo el método de la recompensa, esto fue ejemplo y guía para muchas otras empresas en los años que siguieron para brindar a sus trabajadores y clientes “premios” por el crecimiento que daban a dichos capitales. Finalmente, Nick Pelling, programador británico de videojuegos, acuñó el término de gamificación entre el año 2002 y 2003. Sin embargo, hasta el año 2008 no se produjo el primer uso documentado del término, concretamente, este se produjo en un blog de Bret Terrill. El término tenía un sentido más enfocado en la recompensa y ganó popularidad a mediados del 2010 cuando se dispararon sus búsquedas en el buscador Google. Fue a partir del año 2010 cuando famosos diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, este término también resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real. En 2013, en la Universidad de Waterloo Stratford Campus se llevó a cabo un evento llamado *Gamification 2013*, enfocado en explorar el futuro de la gamificación, además, en junio del mismo año se creó la ANAGAM (Asociación Nacional de Gamificación & Marketing Digital), con la gamificación apareciendo por otras ramas como la política.

En febrero del 2017 se celebró en Barcelona un evento llamado “*Gamification Day*”, que consistía en unos talleres que ayudaban a aplicar técnicas de gamificación y conocer todos los beneficios que tiene dicha estrategia para las empresas. Como podemos observar, la gamificación no es exclusivo del ámbito educativo, de hecho, los orígenes se sitúan en el mundo empresarial, no obstante, en el ámbito educativo cada vez tiene una presencia mayor y poco a poco se va consolidando.



La Gamificación como Estrategia Pedagógica

La Gamificación proviene de la palabra “Game” en inglés, que significa “Juego”, este es netamente tecnológico, utilizado en diferentes contextos que no son comunes, como la educación. En la actualidad, puede ser provechosa en beneficio del aprendizaje donde el estudiante sea capaz de observar, analizar e interpretar el uso correcto y responsable de estas plataformas íntimamente ligado a las aulas.

La Gamificación, parte de un contenido didáctico (conocimientos, destrezas y habilidades de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje) según Lee, Ceyhan, Jordán-Cooley y Sung (2013), revelan que esta puede constituirse como un sistema práctico que proporcione soluciones rápidas con las que el usuario aprende constantemente a través de una experiencia que sea de total disfrute y satisfacción para el estudiante. Por otra parte, como sistema educativo, puede resultar atractivo que “la Gamificación sea una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas, la utilización del pensamiento y mecánicas de juego en un ámbito diferente” (Gallego, Molina y Llorens, 2016). Esta, recopila cinco características propias que se encuentran en los proyectos gamificados, las cuales son:

1. Motivación: Es uno de los elementos más importantes, permite impulsar y por tanto realizar una modificación del comportamiento de la persona que realiza el proyecto gamificado.
2. Resultados: Muestra el avance y proceso del juego, permite comentar la experiencia y el progreso en el mismo.
3. Retroalimentación: El proceso de la actividad gamificada, acompañada de una guía, ya sea en el mismo juego o un mediador, que mediante comentarios y consejos pueda apoyar las jugadas del participante.
4. Proceso: En el transcurso del juego se vincula un porcentaje que defina cómo estuvo mi partida (Calificación), está impone que una acción fue más o menos válida que otra. En la Gamificación el concepto de evaluación se adopta para llevar a cabo un objetivo.

5. Autonomía: Sin esta, el jugador no podría sentir esa sensación de control que se proyecta gracias al juego, esto busca que el estudiante pueda aprender sin sentirse obligado, además con el disfrute que siente cuando se dedica el tiempo a una afición es precisamente lo que busca la Gamificación.

Ilustración 4

Gamificación (Teoría)

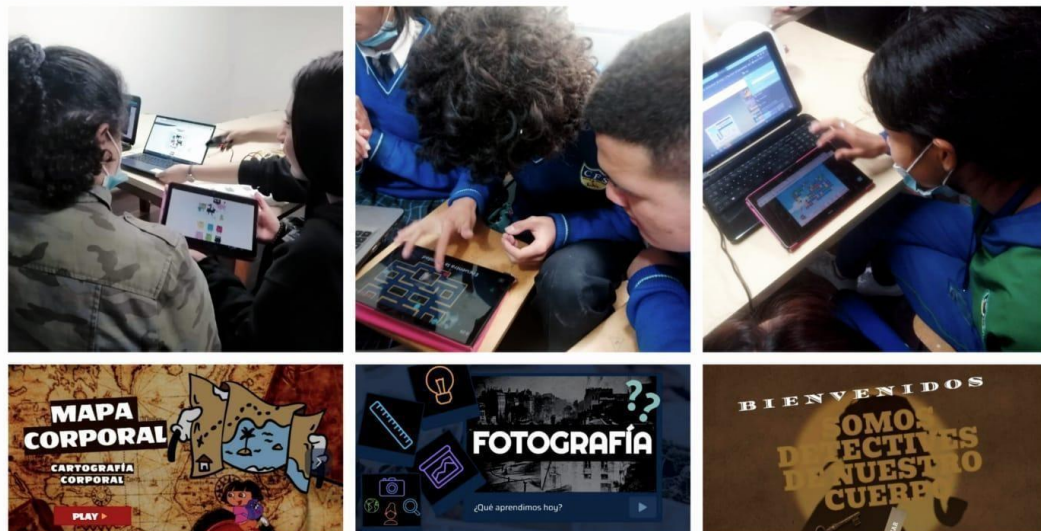
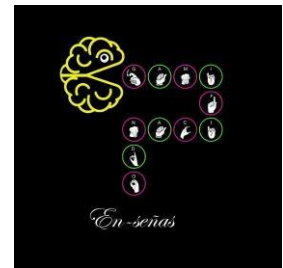


Ilustración 4. Estudiantes realizando las actividades gamificadas con el uso de computador y Tablet, en la imagen se recalcan en la parte inferior de la imagen aparecen las portadas de los juegos virtuales que se estaban ejecutando. Creación propia.

Anteriormente, se desglosaron referentes teóricos que aterrizan al lector de que es la Gamificación y cuáles son sus usos en el ámbito educativo, esta sistematización insiste en la importancia de clarificar la diferencia que tiene con los videojuegos, estos utilizados para el tiempo de ocio, Hamari y Koivisto (2013) citado por Renobell y Garcia (s.f p.3) cuentan que, “La Gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas”. Con el autor se complementa que la



Gamificación se crea con un objetivo pedagógico, donde el aprendizaje está implícito en el juego, por el contrario, en los videojuegos el factor es el entretenimiento. Otra gran diferencia entre estas nociones fue la utilización de las diferentes plataformas educativas para la creación de Gamificaciones, las cuales enmarcan la temática de los lenguajes artísticos, estas fueron: Genially, Wordwall, SketchBook.

A partir de las diferentes investigaciones que se realizaron, se propone la estrategia pedagógica de la Gamificación, la cual surge desde la innovación educativa dentro de la comunidad Sorda, utilizando referentes visuales, tales como gif's, personajes, elementos interactivos y LSC. Estos, crearon intereses particulares en los estudiantes, como la motivación por realizar las actividades, identificarse con los personajes, tener autonomía para construir sus conocimientos y el trabajo en equipo; las temáticas a trabajar eran desde los lenguajes artísticos los cuales tenían un fin en particular y era que cada estudiante Reconociera su *cuerpo como territorio*.

En relación con los estudiantes, Prensky (2005), plantea cómo lo que desea el estudiante de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir, los estudiantes necesitan sentir que la educación que reciben es real. Con esta nueva concepción aparecen cambios y desafíos en el abordaje de los métodos de enseñanza, tanto en el momento de su utilización como el temor a perder el control de la clase; esta sistematización ofrece una estrategia que pretende recoger las experiencias, los aprendizajes y los retos de esta innovación, que tomando elementos y principios de juego permite la obtención de resultados que demuestran un mayor compromiso e interés por el aprendizaje de parte de los estudiantes.

Actualidad educativa en la Gamificación

Comprendiendo la actualidad tecnológica que permea el mundo, Colombia no podía quedarse atrás, por ello desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN) se realizó en Bogotá D.C. El 25 de octubre de 2018 un taller digital llamado Colombia 4.0 encuentro realizado en el centro de eventos de Corferias y donde el MEN realizó un

taller de gamificación para docentes de preescolar, básica y media. En el primer nivel del pabellón 3 de Corferias, la Oficina de Innovación Educativa con Uso de TIC del Ministerio de Educación ofreció un taller de gamificación a 80 docentes que se inscribieron previamente en el portal educativo *Colombia Aprende* (MEN, 2018) en donde se le da una visibilidad como herramienta pedagógica en el aula de clases.

Ilustración 5

Gamificación Práctica



Ilustración 5. Vivencias del uso de la Gamificación en el aula, incentivando el interés de los estudiantes en los lenguajes artísticos siendo atractivos visualmente para los estudiantes y resaltando su liderazgo y manejo de emociones en la ejecución del ejercicio. Creación propia.

Actualmente, la educación se ha configurado y transformado a partir de las necesidades que surgen en la actualidad, por ello se pretende dar a las docentes herramientas con las que puedan realizar una transformación en el aula de clase de manera innovadora y creativa, es aquí donde aparece la Gamificación. Donde los estudiantes Sordos pueden generar sus propios contenidos didácticos, y de esta forma hacer que se apropien de los temas e información.

Jefferson Mora, citado por MEN (2018) “Con la gamificación estoy dándole a los estudiantes español, matemáticas, informática y contenido digital, porque permite

enlazarlos y sincronizarlos en las unidades didácticas y talleres. Es una herramienta fuerte que permite que el estudiante aprenda de manera diferente”.

Teniendo en cuenta la anterior conversación, la Gamificación permite que en los ambientes de juegos virtuales se logre mantener la atención, motivación y competitividad constante en los cuales se desafían a sí mismos, este tipo de juegos pretenden atraer a los estudiantes a jugar en cualquier momento o lugar, netamente por el gusto hacia el juego sin ninguna recompensa, y aprender mediante la participación en el juego. Para finalizar es importante aclarar que en esta década los juegos y las TIC han tomado fuerza, para transformar la educación, permitiendo mostrar la escuela de manera más atractiva y emocionante a las nuevas generaciones.

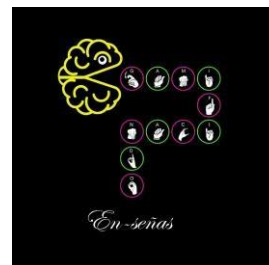
Los lenguajes artísticos a partir del cuerpo

Ilustración 6

Arte/Corporalidad.



Ilustración 6. Articulación de los temas con experiencias sonoras a partir de las vibraciones con una puesta en escena teatral de mimos por medio de la batucada, incentivando a los estudiantes al uso de instrumentos musicales de percusión como ejercicio de identidad y formas de expresión. Creación propia.



Para el desarrollo de los lenguajes artísticos es importante comprender la importancia e incidencia en la vida como lo define Peña Gabriel (2013) a partir de la teoría de Vigotsky dice que el arte trasciende la esfera individual y posee una dimensión social, aunque la expresión artística se manifieste en un individuo en particular, sus raíces y esencias no se limitan únicamente a lo individual. Sería simplista considerar que lo social se restringe únicamente a lo colectivo, es decir, a la existencia de un gran número de personas. Lo social también se encuentra presente incluso cuando una sola persona experimenta sus propias angustias personales. Es en este sentido que el arte, al llevar a cabo una catarsis abordar las emociones más íntimas y trascendentales del alma, se convierte en una acción social.

Resaltando la importancia de los lenguajes artísticos para el desarrollo de las estrategias pedagógicas trabajadas dentro de esta sistematización, es indispensable comprender al sujeto desde un mundo de posibilidades, en los cuales se identificaron los procesos propuestos por las educadoras especiales en formación y el desarrollo de los mismos por parte de la comunidad educativa. El arte, con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para preparar a los niños en la conquista de su futuro, de esta forma les brinda iniciativas, recursos y confianza para enfrentar y resolver problemas más allá de la información Maya (2007). citado por MEN, (2014).

De igual manera se definen los lenguajes artísticos como una “experiencia artística que compromete la percepción, la sensibilidad, las emociones, el pensamiento, las habilidades sociales y corporales” MEN de Chile (2014), donde se permite contribuir a la construcción de identidad del cuerpo como territorio gracias al abordaje de los siguientes lenguajes artísticos encontrados en el documento no. 21 de la Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral MEN (2014) El arte en la educación inicial:

- Expresión dramática: Las palabras “drama” y “teatro” vienen del idioma griego y quiere decir “hacer” o “actuar”. Esta necesita compromiso, dedicación y



concentración, el disfrute de experiencias teatrales, títeres, sombras chinescas y circo, estas invitan a involucrar la expresión corporal, gestual, danza, mímica, musical, visual y plástica. El diseño de ambientes incita a trabajar la conciencia corporal y el manejo de emociones, incentiva la creatividad para aprender de sí mismo, de los otros y principalmente con nuestros estudiantes en el aula, según Barret (1989).

- **Expresión musical:** La música es un lenguaje y puede ser usado para comunicarse, puede ser leída, escrita y puede causar diversas emociones. Está abastecida de un legado cultural y social, que emerge en todas las comunidades existentes, debido a que cada sociedad tiene su propia representación musical, rítmica y sonora. “La música habita nuestro cuerpo y nos pertenece a todos. Está presente de manera rica y nutrida desde la gestación y en los entornos familiares y educativos.” De esa manera, la Persona Sorda puede hacer uso de la altura, la intensidad, el timbre, el pulso y las vibraciones; cabe resaltar que la comprensión de estos se diferencia en los vectores, en la iconicidad, configuración manual, expresión facial y corporal, entre otros, según el Ministerio de Educación Nacional (2014).
- **Artes visuales y plásticas:** Las artes visuales consisten en ciertas representaciones gráficas, y es importante situarnos en las expresiones contemporáneas de estas, como lo son la fotografía, el video y los medios digitales. De esta manera, los estudiantes podrán desarrollar su capacidad creadora, para representar la realidad y comprender de igual manera las representaciones ajenas. Como lo menciona Spravkin (1997), “la expresión visual y plástica está constituida por una intención (deseo de expresar), unos significados (lo que se expresa), unos medios (con que se expresa) y un uso determinado de estos (como expresar)”.

Gráfico 3

Lenguajes artísticos.

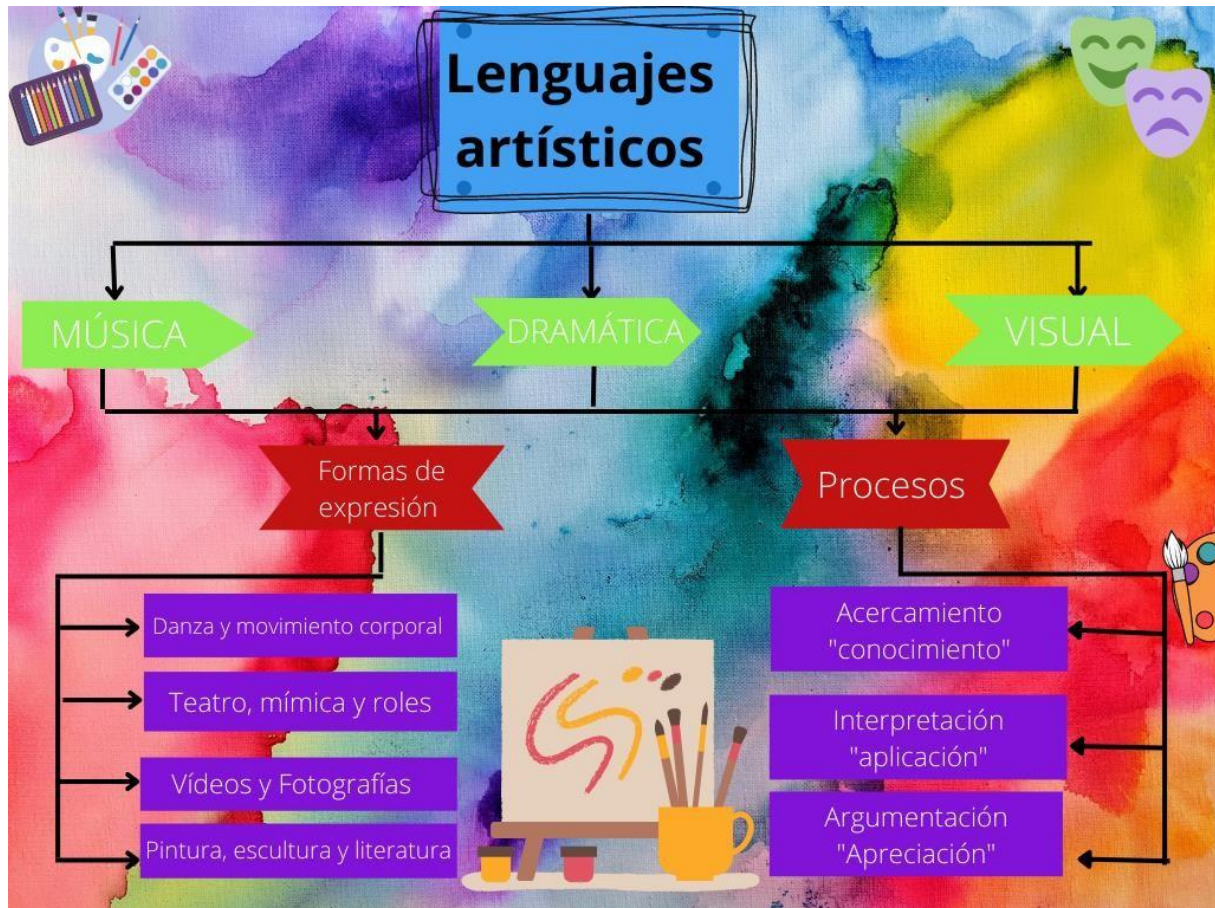
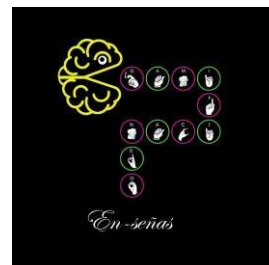


Gráfico 3. Gráfico que presenta los lenguajes artísticos usados en la sistematización de experiencias, sus formas de expresión y sus procesos. Creación propia.

Cuerpo como territorio experiencias en la formación de la identidad

El cuerpo como territorio se desarrolla desde un proceso propio de reconocimiento de quien es el sujeto, el cómo habita su cuerpo desde su subjetividad y cuáles son sus formas de establecer con claridad una identidad constituida como persona Sorda.



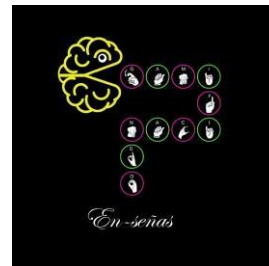
Se establece en una relación de tres conceptos; cuerpo en la individualidad, cuerpo desde las relaciones sociales y el cuerpo desde los aspectos experienciales, es decir, la memoria. Esta trilogía hace que el cuerpo se sitúe desde un espacio de identidad diferente al del modelo de control que se quiere establecer desde las distintas instituciones, ya que hablamos del cuerpo como un tejido de relaciones que no se delimitan solo a un objeto físico, sino que mezcla de aspectos inmateriales. (López, 2016, pág. 46)

A partir de ello se contemplan tres aspectos importantes de cada historia de vida, la primera es quién fui, la segunda quién soy y la tercera quién quiero ser, y desde allí se realiza una indagación de sí mismos y del lugar en el que habitan.

Ahora bien, el cuerpo se reconoce como territorio cuando se realiza el proceso de identificar los tres aspectos nombrados anteriormente y desde allí encontramos los momentos de dominación y superación que se han tenido durante la vida, y seguimos en una constante evaluación que permite salir del momento, lugares y personas que vulneran al otro. De esta forma se comprende que somos seres que creamos un vínculo con el mundo, que interactuamos por ellos, es sencillo encontrar los caminos que visibilicen el cuerpo como un lugar seguro, propio y de resistencia.

Teniendo en cuenta, lo anterior, la recuperación del recorrido de su historia implica la necesidad de vivir un proceso individual y único de cada persona, se observan características como: soy único e irrepitible, mi historia es distinta a la de los demás, en mí se han desarrollado gustos, miedos e intereses; este proceso permite la identificación de aspectos tales como las múltiples agresiones, estas encasillan a las personas en los estereotipos establecidos socialmente para ellos, Canal, (2010, pág. 10). citado por Carazo, E. et. al (2019) se comprende que “Recuperar el cuerpo para defenderse del embate histórico, estructural, que atenta contra él, se vuelve una lucha cotidiana e indispensable, porque el territorio cuerpo, ha sido milenariamente un territorio en disputa por las formas patriarcales”.

Debido a ello el comprender el cuerpo como territorio desde la perspectiva de la comunidad Sorda, se denota desde la identidad e historicidad. Según Rodríguez



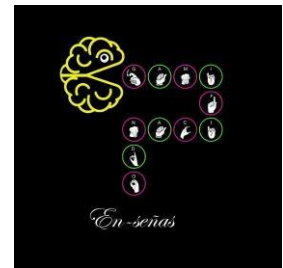
(2016), la concepción del cuerpo como agente activo es esencial en la identidad de la Persona Sorda, el cuerpo no solo es receptor pasivo de estímulos, sino que también actúa como mediador y generador de significados. Las personas Sordas utilizan su cuerpo como una herramienta de comunicación, expresando sus pensamientos, emociones y experiencias a través de la expresión física y la lengua de señas. Es a través de la expresión corporal que afirman su identidad y se conectan con los demás miembros de su comunidad. Adicionalmente su historicidad se enmarca desde ciertas barreras comunicativas, educativas, laborales, sociales, económicas impuestas históricamente y que a partir de la reivindicación de derechos se constituyen como una comunidad resistente.

Entretejiendo experiencias a partir del cuerpo como territorio.

A partir de la exploración de los lenguajes artísticos, se ha logrado comprender la estrategia pedagógica de la gamificación, la cual involucra el uso de la música, el teatro, las artes visuales y plásticas; este enfoque ha generado un análisis sobre el impacto que tuvo la gamificación desde el desarrollo de los lenguajes artísticos, y cómo surge el rol del educador especial en el aula, propiciando un reconocimiento identitario desde el cuerpo como territorio de la persona Sorda.

Estas relaciones se crean desde los gustos e intereses de los estudiantes, los temas elegidos dentro de los lenguajes artísticos que se vinculan a las habilidades, que potenciaron los estudiantes, por ejemplo: La habilidad en el lenguaje de la expresión corporal, se desarrolló desde el teatro, creando escenarios, interpretaciones y obras, desde allí los estudiantes experimentaron la expresión dramática; el objetivo de la gamificación se construyó a partir de los referentes visuales de personajes creados y existentes, la explicación de la actividad, interpretación e imitación de diferentes escenas de películas o cortos televisivos, entre otros, con el fin de resaltar la motivación a partir del juego.

Otro ejemplo que esclarece la relación de la gamificación y los lenguajes artísticos, se desarrolla desde la exploración del lenguaje artístico de la expresión musical a través de un reconocimiento previo de los tambores desde la iconicidad del



objeto hasta la exploración real de este, las vibraciones, ritmos y creaciones relacionadas con la expresión dramática, en una exploración posterior al vivenciar una experiencia sonora gracias a la implementación de la batucada Zaperoco y posteriormente, los estudiantes realizaron la creación individual de tambores con distintos materiales, todo esto guiado por las modificaciones creadas para el desarrollo de esta temática.

Para enriquecer la experiencia de las gamificaciones desarrolladas desde las artes visuales y plásticas se permitió a los estudiantes explorar su imagen personal y crear avatares que los representarán dentro de los juegos. Además, se llevaron a cabo actividades de cartografía corporal, donde los estudiantes trazaron y analizaron visualmente la representación de sus propios cuerpos. También, tuvieron la oportunidad de expresar su identidad individual en una escultura única, que reflejaba su visión personal y su autopercepción.

Ahora bien, en el proceso de crear los avatares y esculturas no solo les permitió a los estudiantes explorar su imagen personal, sino que también les brindó la oportunidad de reflexionar sobre cómo se perciben a sí mismos. A medida que trabajaban en estas actividades artísticas, se abrió un espacio para que los estudiantes explorarán su identidad, sus características físicas y cómo se ven a sí mismos desde una perspectiva interna. La combinación de las artes visuales y plásticas en las gamificaciones proporcionó a los estudiantes una herramienta poderosa para el autoconocimiento.

De esta manera los estudiantes lograron establecer la noción del cuerpo como territorio, desde el reconocimiento de sus gustos, habilidades e identidad a partir de la individualidad y colectividad, partiendo desde el compartir, el comprender las emociones y sentimientos, desde allí se implementó la Gamificación como una herramienta innovadora educativa que permitió otra forma de explorar el cuerpo desde los medios tecnológicos, reconocer el cuerpo de una perspectiva funcional permitió conocer los principios de diversidad y alteridad, donde se establecieron pautas o acuerdos que se dieron a partir de las actividades Gamificadas, desde la libre

expresión y creatividad de los estudiantes, adquiriendo de manera autónoma el desarrollo de los lenguajes artísticos y del reconocimiento del cuerpo como territorio.

Experiencias construidas para reconocer el cuerpo como territorio

Estas experiencias pedagógicas se construyeron a partir de actividades Gamificadas, donde se trabajó con los estudiantes de aula multigrado de tercero a quinto de primaria y de sexto y séptimo de bachillerato, en estos saberes y experiencias, se trabajó aproximadamente con 5 a 10 estudiantes en cada aula, esto varía según el horario de clases con edades de 9 a 21 años aproximadamente.

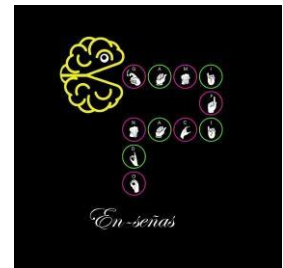
Ilustración 7

Cuerpo como territorio



Ilustración 7. En esta imagen se encuentran los estudiantes practicando las bases de la capoeira con inicios de la danza, arte marcial, música, acrobacias y expresión corporal. En esta actividad se dan sus orígenes por medio de la gamificación, pero el trabajo corporal para su realización se hace con sombras y el apoyo de un tambor para las vibraciones que evoca en los movimientos. Creación propia.

En un primer momento las intervenciones se efectuaron de forma virtual debido a la emergencia sanitaria, desde esta modalidad se decide trabajar la gamificación, siendo ésta una herramienta innovadora y poco explorada con la población Sorda,

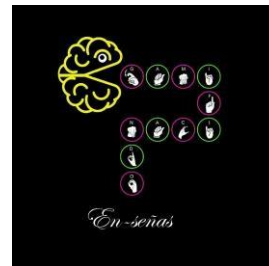


gracias a esta se permite abundar en dimensiones diferentes a las trabajadas usualmente como la lecto-escritura, y se decide implementar el trabajo desde el teatro, la música y lo visual y plástico (Lenguajes artísticos) y desde allí se tiene la oportunidad de llevar la gamificación a las aulas virtuales y evidenciar si esta estrategia pedagógica cumple con los ejes propuestos desde el análisis e interpretación de los resultados de experiencias en el Colegio Filadelfia para Sordos, cuando finaliza la contingencia, retoman los colegios la presencialidad, y el reto se convierte en mantener el método con los ajustes necesarios; se propuso continuar con el desarrollo esta herramienta presentada tanto en la virtualidad como en la presencialidad para así fortalecer el proceso de construcción identitario, exploración del cuerpo y reconocimiento del ser y estar en medio de su realidad por medio de la estrategia pedagógica de la Gamificación.

Un ejemplo claro es el trabajo de la cartografía corporal para la iniciación de la danza y el teatro, donde el aprendizaje pasa por la acción y posterior a esto, se analiza e interpretan los resultados y procesos que constituyen a cada uno de los estudiantes y lo que sucede en su día a día para darle continuidad al abordaje de “Reconocer el cuerpo como territorio” para trabajar las artes desde la Gamificación siendo un proceso fluido y constante pero propositivo en sus formas de participar y tejer identidad.

El grupo poblacional de la Sistematización de experiencias se caracteriza desde sus contextos, gustos, habilidades e intereses. Cada una de estas formas de interpretar y estar en el mundo nos apoya en el proceso experiencial que se construye por medio del arte. Se trabaja con dos grupos de estudiantes Sordos, uno de primaria (cuarto y quinto) que era inicialmente la base del proyecto, pero al retornar a la presencialidad se une a la investigación un grupo de bachillerato (sexto y séptimo).

Ellos demuestran particular interés en temas como desarrollar las habilidades de expresión corporal y gestual, mejorar significativamente las habilidades del discurso desde la Lengua de Señas Colombiana (LSC), de igual manera algunos de ellos tienen un claro interés en la danza y en las creaciones artísticas donde se pueda



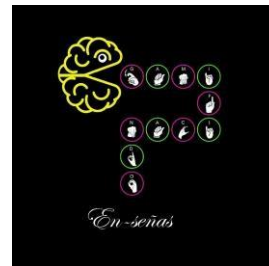
resaltar los retos que se proponen como grupo y la reflexión de reconocimiento que se va dando en el transcurso de la sistematización. Por medio de esto se ha implementado el uso de la gamificación en el aula como estrategia fundamental para potencializar las habilidades particulares de cada estudiante y desde este ejercicio, recolectar esencialmente lo que dentro de cada una de las experiencias desenlaza un “Reconocimiento del cuerpo como territorio”.

Durante las experiencias construidas debido a diferentes factores algunos estudiantes no continuaron en la institución educativa. Sin embargo, los aprendizajes y el análisis realizado, tuvo continuidad del proceso interdisciplinario con la creación de experiencias como los juegos rítmicos, coreografías, procesos teatrales, danzas, experiencias sonoras, entre otros.

Indagaciones Pedagógicas e Investigativas

Ahora bien es importante realizar un análisis de los documentos que permiten identificar las investigaciones que se han realizado anteriormente, desde diferentes estrategias, por ello se abordarán tesis de grado, libros, artículos, y documentos que se encuentren bajo los ejes de Lenguajes Artísticos, Persona Sorda y Gamificación; un factor decisivo para la selección inicialmente se relaciona con tener dos de las categorías mencionadas, se contempla que la intencionalidad del documento no es potenciar la comprensión aislada, sino la forma en que se relacionan estos Ejes.

Para dar inicio a esta indagación iniciaremos con el análisis y descripción de las investigaciones de las tesis de grado, seleccionadas de acuerdo con el anterior criterio: El trabajo de grado titulado “*Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes en la unidad educativa católica “La Victoria”* por Guerrero, (2020), es una experiencia que se desarrolla desde las habilidades, destrezas y desde el uso de la Tecnología en el proceso educativo, el cual permite el acceso a las nuevas metodologías que contengan información, comunicación, contenidos de seguridad y resolución de conflictos, como propuesta que es innovadora y motiva la preparación en el ambiente digital. Aunque la vía de



fortalecimiento implementada en esta investigación no coincide con los lenguajes artísticos, orienta a crear estrategias de enseñanza y aprendizaje innovadoras, donde permita a los estudiantes el desarrollo de sus habilidades de una forma didáctica por medio del uso de las TIC.

Por otra parte, el documento titulado “*Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula*” por Zepeda, (2016) hace referencia que, se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su conocimiento. En este artículo se presenta una perspectiva diferente en la evaluación y actividades basadas en el Aprendizaje Activo y la Gamificación, pueden ser una alternativa para generar una actitud más positiva de los estudiantes y crear un ambiente más agradable en el aula. Es importante recalcar que, el potencial y la relación que permite identificar este antecedente es la aplicación de la educación desde la gamificación como un elemento pedagógico para mejorar el aprendizaje y el interés. Sin embargo, no puede pasarse por alto la riqueza que tiene el documento frente a la creación de ambientes virtuales educativos y la transformación de la educación respecto a la evolución de la sociedad.

Al continuar con la misma perspectiva, se encuentra en primer lugar, la investigación titulada “La Gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria” por Peirats, 2020. Este trabajo de Grado propone comprender la carencia de los modelos educativos que se manejan actualmente y los contenidos que no cambian ni se modifican, ahora bien, por este motivo analiza estrategias metodológicas novedosas como la Gamificación que se define como una metodología motivadora que cuenta con elementos propios del juego con el objetivo de promover y motivar al aprendizaje. Resaltando la importancia de la Gamificación y la comprensión de este fenómeno en la inclusión en la educación primaria, se considera pertinente identificar este documento académico como un antecedente que aporta a la comprensión de la forma en que interactúan los sujetos de la primera infancia frente a los procesos Gamificación-Aprendizaje de cooperación desde los modelos pedagógicos.



Específicamente, respecto al trabajo con la población sorda y el desarrollo de la identidad, se encontró la tesis: “*Debates, Experiencias y Tiempos para Decidir: Una Co-Investigación entre Niñas, Niños y Jóvenes Sordos y Sordociegos del Colegio Filadelfia para Sordos de Bogotá*” realizada por Jones Patti ,2017, donde se pone de manifiesto la importancia de los diálogos, la toma de decisiones y las relaciones interpersonales como elementos importantes para la comprensión de la población a trabajar, a ello se le suman elementos como la autonomía la independencia y la participación. Elementos que interactúan activamente con el eje de Persona Sorda, no solo desde la perspectiva individual sino también desde la perspectiva cultural.

Respecto a la categoría de *lenguajes artísticos*, se encuentran todas las investigaciones vinculadas con las diferentes formas de expresión artística, esta incluye el conocimiento corporal, teatro, danza, etc. Bajo el anterior panorama surge el primer documento investigativo, que consiste en el trabajo de grado titulado “*Diseño de un programa pedagógico en recreación como una estrategia para la inclusión social de niños (as) con discapacidad auditiva*” por Muñoz, (2015). En general, este trabajo de grado realiza “el diseño de un programa pedagógico en recreación, que permite la participación de niños con discapacidad auditiva, en un ambiente incluyente para contribuir al desarrollo de las capacidades humanas en la escuela” En este sentido, no solo permite comprender el desarrollo de las habilidades de los niños en el contexto escolar, sino que también esboza un programa pedagógico que, aunque no es directamente relacionado con los lenguajes artísticos si permite comprender la implementación de la lúdica y la forma en que se vincula la población sorda de forma inclusiva en un ambiente de aprendizaje.

Además, aunque el panorama de la tesis es amplio al nombrar todas las dimensiones humanas, cabe resaltar que identifican los lenguajes artísticos dirigidos a la Persona Sorda.

En segundo lugar, el trabajo de grado de la licenciatura en educación infantil titulado “*En busca de la experiencia estética con niños Sordos*” por Alfonso, 2018, es un “informe del diseño e implementación de una propuesta pedagógica que utilizó el



taller como estrategia para propiciar la experiencia estética en niños Sordos a través de la lectura de obras de arte y de su expresión por medio de los lenguajes artísticos”, su coincidencia esboza varios elementos claves como son la práctica pedagógica, los lenguajes artísticos y la población sorda; cabe resaltar que, la investigación discierne frente al tema de la Gamificación, que no es el interés ni objeto de la investigación, por ello no desarrollan este elemento dentro de sus postulados principales, ni a profundidad.

En esta misma línea, se encuentra la tercera experiencia titulada “*En Escena, Cuerpo que en-señas*” realizado por Acero, Arias, Peña, Pire, Rodríguez, Tapiero, Torres, 2016, el documento es un Estado del Arte que tiene como propósito dar a conocer las tendencias educativas en artes escénicas con participación de Personas Sordas (del año 2000 al 2015-1), a través de una revisión documental en Latinoamérica. El primer elemento, que es indispensable resaltar es que este proceso se realiza con comunidad sorda y permite constituir un punto de referencia para estudios posteriores que permiten aportar al campo de la educación especial desde los lenguajes artísticos (teatro y danza) el trabajo de grado indaga en el tema de manera que permite dar valor y coherencia.

Del mismo modo, se continúa con esta categoría en la que se encuentra el quinto trabajo de grado “*¿Me en-señas teatro? Proceso pedagógico artístico para el trabajo con población sorda*” realizado por Freyman, 2020; en la investigación se pone de manifiesto no sólo la importancia de continuar su exploración al tema del teatro con población Sorda, sino que también se realiza una intervención alrededor de los contenidos disciplinares en la aplicación de una IAP (Investigación Acción Pedagógica) para el fortalecimiento del currículo y la visibilización de las dificultades que se generan en el aula a raíz de lo mencionado. En este caso, es relevante la aplicación de principios curriculares, pedagógicos y prácticos por el docente en formación, en el proceso de vinculación de la población Sorda con un proceso artístico como lo es el teatro.



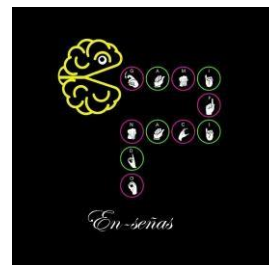
Entre otros aspectos, se encuentra una monografía “Habitar el cuerpo: El segundo silencio de los Sordos “; Este documento se basa desde una observación a la comunidad Sorda y sus intenciones por crear a partir de los gestos, las palabras y los silencios, proyecto que pretende reconocer la experiencia corporal donde se narra, se relata, se cuenta, pero también donde calla. Demuestra que el cuerpo es el posibilitador de los relatos de vida para la construcción del mundo de la comunidad Sorda. En su investigación trabaja la corporeidad desde una propuesta de cuerpo como objeto natural y elemento constitutivo del sujeto, perspectivas que alimentan a la persona Sorda como sujeto que crea sus propias representaciones y los vínculos que tiene con el mundo que desde el análisis influye en sus prácticas socioculturales.

Para fortalecer la construcción del concepto de corporeidad y la relación de estudios que han enfatizado la importancia de reconocer el cuerpo de la persona Sorda como medio de comunicación para expresar algo, y más concretamente, una construcción narrativa de su realidad, se encuentra la investigación “El cuerpo como territorio de autonomía” con la finalidad de trazar un mapeo de reflexión analítica, retrospectiva y crítica que permita comprender el significado y formas de conocer el cuerpo para promover un desarrollo del concepto de cuerpo como territorio a través de la expresión corporal explorando nuevas formas de autonomía y libertad.

De las investigaciones halladas resulta necesario recalcar la relaciones con las categorías escogidas en la sistematización de experiencias la cual abre el camino a la transformación de la perspectiva de la persona Sorda y su interacción en los lenguajes artísticos, así mismo, la realización de una estrategia pedagógica que permite encontrar hallazgos en el campo de la educación y también aspectos más favorables que desembocan el pensar la educación en ambientes virtuales de aprendizaje para todos y todas.

La investigación: Trabajo creativo y sistemático En-señas.

En lo que concierne a la innovación educativa y la construcción de nuevas experiencias de aprendizaje, la Licenciatura en Educación Especial propone grupos



de investigación donde busca ir acorde a los objetivos de cada proyecto, por tanto, esta Sistematización se ha consolidado desde el grupo de investigación “*Diversidades, formación y educación*”, donde se plantean diferentes acciones que como educadores especiales se proyectan en la formación pedagógica, para reconocer las diferentes realidades y exigencias actuales de la educación, se da así oportunidades en la participación e innovación en el aprendizaje desde el análisis, reflexión, gestión y ejecución.

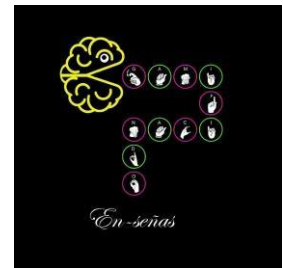
Por tanto se elige la línea de investigación en *Comunicaciones otras*, donde se crean experiencias por medio de lo tecnológico (Gamificación) con el tema de los lenguajes artísticos en el desarrollo del cuerpo como territorio de la Persona Sorda, también desde la innovación dentro de la comunidad, desde el campo de la educación mediada por las TIC, lo cual posibilita la creación, exploración y participación de diferentes aprendizajes no solo de Licenciados, sino también de otros profesionales que son parte de la comunidad, enriqueciendo las diferentes formas del acceso a la información, desarrollando las habilidades desde los diversos contextos educativos donde se analiza el rol del Educador Especial en las diferentes propuestas de innovación educativa.

Recursos de la investigación

Tipo de Investigación

La investigación cualitativa, que se centra en comprender y explorar fenómenos desde una perspectiva holística y en profundidad permitió un proceso de análisis y reflexión cuyo objetivo pretende dar cuenta del impacto en la utilización de la gamificación en este caso implementada a la comunidad Sorda desde los lenguajes artísticos y comprender la diversidad y multiplicidad de los sujetos, conceptos y situaciones del cuerpo como territorio en el ámbito social que surgen del contexto.

Durante mucho tiempo la investigación cualitativa fue utilizada en diferentes ámbitos como la sociología y la antropología para el estudio de los grupos humanos,



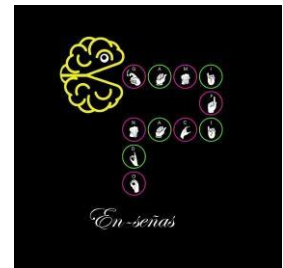
desde allí la información permite un análisis y reflexión interpretativa a través de los significados desarrollados por este, según Katayama, (2014) citado por Sánchez (2018).

Desde esta perspectiva la práctica pedagógica y las intervenciones que se han realizado al pasar de los años en este campo, tanto la investigación cualitativa como la cuantitativa, han permitido un avance en el saber, y desde allí se han propuesto diversidad de prácticas pedagógicas que realizamos allí, tal como aislar la lengua castellana como segunda lengua de su primera lengua como lo es LSC para su enseñanza.

Desde esta perspectiva la investigación cualitativa, se expande y comienza a utilizarse en varios campos de investigación que para 1960 la dicotomiza y oposición entre lo cuantitativo y lo cualitativo se implementó entre los académicos (Norman, Denzin & Yvonna, 2012). Con el tiempo y los diferentes enfoques se inicia a determinar lugares y temáticas adecuadas para el desarrollo de diferentes análisis de investigación, según surgieran las necesidades del investigador.

Al ser la investigación cualitativa seleccionada para la presente investigación, es necesario comprender sus orígenes y significado, se sabe que inicia del relativismo, y desde allí se concibe la realidad social de una manera subjetiva, por ello, los componentes a investigar no son verdades únicas, sino que son verdades variables y se determinan por el contexto sociocultural, de esta manera, es como la investigación cualitativa busca investigar desde un nivel interpretativo directamente en el objeto de estudio que no está aislado y que no puede ser aislado para su comprensión (Dagoberto, Shester, & Leydis, 2020).

Para concluir la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P., 2014, pág. 358). De manera que permite la comprensión y desarrolla procesos centrados en poblaciones específicas. Cabe aclarar que la rigurosidad y la confiabilidad de la acción investigativa sigue siendo supremamente confiable.



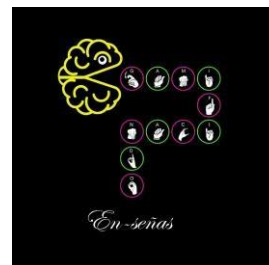
Método de Investigación

El método de investigación es la sistematización de experiencias, para esto es importante reconocer este método de estudio desde su significado, hasta la aplicación, de esta manera se podrá reconocer estrategias que se pueden aplicar a la presente investigación.

Ahora bien, la sistematización de experiencias es una transformación de análisis desde el diálogo y reflexión que permite identificar y socializar conocimientos y experiencias en el contexto social, de los saberes adquiridos “Los espacios de sistematización colectiva aportan informaciones para evaluar procesos, permiten el análisis de situaciones, la construcción de nuevos conocimientos y valoran la cotidianidad de los contextos humanos” Peraza, G. (2007).

Teniendo en cuenta lo anterior, los proyectos de sistematización aportan información para evaluar procesos e identificar situaciones desde los grupos de análisis, que contribuyen a la construcción de nuevos saberes, y de esta forma se logre evaluar grupos poblacionales con diversidad de comportamientos o acciones cotidianas desde las prácticas humanas. En conclusión, se muestra un aporte desde la investigación-acción que complementa el sistema de análisis evaluativo, de esta manera se convierte en una fortaleza metodológica tanto en la investigación como en la práctica pedagógica.

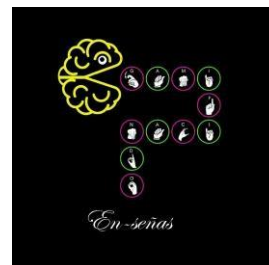
La sistematización permite mejorar la organización, la construcción de experiencias que favorecen la creación de discursos reflexivos, análisis y críticas de los procesos utilizados, los hechos sucedidos, la interacción entre docentes y el grupo poblacional, los ambientes de trabajo y la organización, entre muchos fenómenos sociales dados en la escuela, son parte de los ejes de análisis mencionados ya anteriormente, que se basan en una construcción de saberes desde la práctica pedagógica.



Investigación Acción Participativa

La investigación-acción participativa (IAP), según Borda, ilustra la corriente de pensamiento como con un carácter epistémico donde los procesos de conocimiento sean dados desde una perspectiva crítica, debido al reconocimiento de la respuesta a una situación y los intereses de cada sujeto. Pone en claro que, “es necesario descubrir esa base para entender los vínculos que existen entre el desarrollo del pensamiento científico, el contexto cultural y la estructura de poder de la sociedad” (1980). Adicional a esto, resalta la importancia de la acción en la investigación puesto que se trata de una participación activa y de vivencia para la transformación de la realidad poniendo como prioridad la producción de conocimiento a partir del diálogo.

Así planteado, el enriquecimiento de la sistematización de experiencias en conjunto con la IAP contribuye a la construcción del reconocimiento del cuerpo como territorio donde se parte de la observación de la realidad para generar una reflexión permanente con el fin de transformarla. Tal propósito, encuentra los objetos de la investigación acción en articulación con los ejes centrales que se desarrollan en la Praxis y su énfasis se enfoca en encontrar las diversas particularidades desde el actuar para generar la reflexión de las realidades y aportar pedagógicamente en su transformación, se dio claridad a lo anteriormente mencionado, Kemmis y Carr (1986), explican la investigación acción desde 3 “momentos” que constituyen un espiral autorreflexivo con 4 fases, la primera basada en la planificación como elemento fundamental de la praxis educativa (Planeaciones), el segundo es la acción realizada en dicha praxis, seguido de esto es la observación, este es un elemento complementario pero fundamental y por último encontramos la reflexión desde la práctica y la praxis educativa. En pro de un plan retrospectivo que articule la acción y la reflexión, el discurso entre los participantes (sea desde el investigador el cual toma conciencia de sí mismo como producto o productor dentro de la acción educativa y el actor que toma un papel de agente, aportando a ese proceso situado dentro de un momento histórico de dicho proyecto), el entendimiento de dichas prácticas y las situaciones que se practican en base a estas.



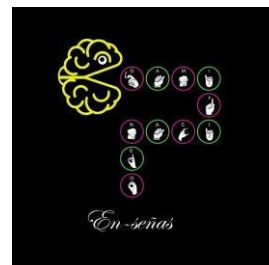
La investigación – acción participativa se destaca por concentrarse en la información que enfatice el mejoramiento de las prácticas educativas, los entendimientos de esta y las situaciones de carácter educativo – social. Es importante reconocer que las prácticas educativas empiezan con un patrón determinado y terminan con otro distinto, desde allí existen elementos continuos que van apareciendo en la investigación y se convierten en transversales en el proyecto en búsqueda del análisis directo de los mismos. El propósito de la investigación se basa directamente en desarrollar sistemáticamente el conocimiento dentro de una comunidad, que pueda ser sometida a la crítica y resulte útil para la educación.

Técnicas para la Recolección y Registro de la Información

En concordancia con lo anterior, la investigación cualitativa, cuenta con diversidad de herramientas de recolección de datos como lo son (la entrevista, el diario de campo, grupo focal) entre otras, y su labor es buscar conocimiento, proveer crítica y albergar información de manera enérgica (Packer, 2018). Para esto se pueden realizar las entrevistas y los grupos focales, tanto a los docentes, padres de familia y estudiantes, y también es posible llevar el diario de campo en el cual se consignan las situaciones detalladas de las prácticas pedagógicas que identifiquen sean pertinentes.

Las entrevistas:

(Anexo 2): Ésta es una técnica de recogida de información principalmente en procesos de investigación, estas se configuran en tres tipos, como son: la estructurada, semiestructurada y no estructurada. (Folgueira, P. 2016). Se elaboró una entrevista semiestructurada, esta permitió un abordaje ameno entre la población y quienes realizan la entrevista, se presentó elementos de libre discusión como preparados con anterioridad en la elaboración de la entrevista. Esta es realizada para los estudiantes, allí se busca generar una comunicación asertiva, posteriormente sus respuestas son analizadas a profundidad evaluando elementos que permiten comprender ampliamente la importancia de cada pregunta realizada.



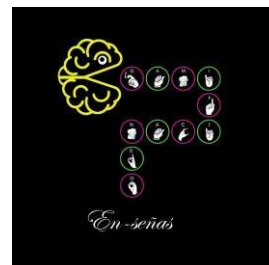
El diario de campo:

(Anexo 1), se entiende como la herramienta utilizada para “potenciar múltiples capacidades y competencias profesionales a la vez que logra ser testigo de movilización de sentimientos, valores, actitudes y emociones” (Alzate, T. Puerta, A. 2008), la construcción del diario de campo para la sistematización fue pensado para la recolección de experiencias basadas en las intervenciones pedagógicas, donde se dividieron en los tres ejes del proyecto centrados en esta sistematización y los estudiantes por grado, para así, describir directamente las capacidades, talentos, gustos, intereses y dificultades que surgieron en las diferentes sesiones y la culminación de cada actividad, así como, las preguntas que surgieron a partir de estas y las posibles investigaciones para las siguientes sesiones. Este es el único instrumento de recolección donde se anexan las descripciones sobre el desarrollo de la Gamificación, el desenlace de actividades detalladamente en el paso a paso de las intervenciones, la motivación por parte de los estudiantes y el cómo se cambian las diferentes metodologías para la enseñanza-aprendizaje de los lenguajes artísticos, por último, también se encuentra en él los parámetros y características más a profundidad de cómo fue el proceso de construir el cuerpo como territorio en el reconocimiento de su identidad.

Grupo focal:

(Anexo 3), Aignerren, parafraseando a Merton en su artículo *La entrevista focalizada* define los parámetros para el desarrollo de grupos focales:

“Hay que asegurar que los participantes tengan una experiencia específica u opinión sobre la temática o hecho de investigación; requiere de un guion de funcionamiento que reúna los principales tópicos a desarrollar – hipótesis o caracterizaciones - y que la experiencia subjetiva de los participantes sea explorada con relación a las hipótesis investigativas”. (Pág. 3)



Narraciones experienciales En-Señando

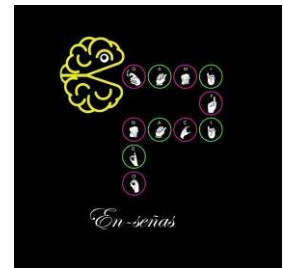
En nuestra investigación acción participativa, siguiendo los principios desarrollados por Fals Borda, comenzamos con una planificación meticulosa que nos permitió diseñar un enfoque artístico integrando el teatro, la música y lo visual. Nos aseguramos de tener claridad sobre el tema que deseábamos abordar y, a partir de ahí, creamos una estrategia de gamificación basada en los objetivos pedagógicos establecidos.

En primer lugar, implementamos una fase de calentamiento para preparar tanto el cuerpo como la mente de los estudiantes. A continuación, presentamos y explicamos el tema en cuestión de manera interactiva y participativa. Luego, pasamos a una fase de modelación, donde los estudiantes comenzaron a jugar y participar activamente en la experiencia.

Al finalizar esta etapa, llevamos a cabo una serie de preguntas y reflexiones para evaluar lo aprendido durante la sesión. En la siguiente clase, seguimos el mismo proceso, repitiendo los pasos anteriores, pero con una diferencia importante: en la segunda sesión, prescindimos de introducir nuevamente la gamificación. En cambio, permitimos que los estudiantes vivieran la experiencia práctica y aplicaran lo aprendido anteriormente a través de la gamificación.

De esta manera, integramos la gamificación como una herramienta pedagógica efectiva en nuestro enfoque de investigación acción participativa, siguiendo los principios de Fals Borda y fomentando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y participativa para los estudiantes.

Para dar al lector una mayor claridad sobre la parte experiencial que se consolidó en los dos años de la construcción de la sistematización de experiencias se invita a tener la oportunidad de compartir un día en el salón de Artes de manera Gamificada por medio del siguiente código QR



La recolección de experiencias en el Colegio Filadelfia para Sordos, se reconoce por la construcción de la identidad estructurada en ambientes educativos a partir de los lenguajes artísticos con la estrategia pedagógica Gamificada, para que los procesos de enseñanza se estructuren desde el juego con un objetivo pedagógico; para el trabajo social y colectivo de la Persona Sorda, es importante interpretar cada una de estas desde el ejercicio de la praxis para constituir estrategias y herramientas de aprendizaje que permitan una conciencia de su cuerpo como territorio.

A partir de esto, se fueron creando estas experiencias, en un primer momento desde la virtualidad, y cambia a una modalidad de alternancia que se desarrolló a partir de la participación directa en el aula, donde se retaron a los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, y cómo se configuró la noción de cuerpo como territorio en los estudiantes.

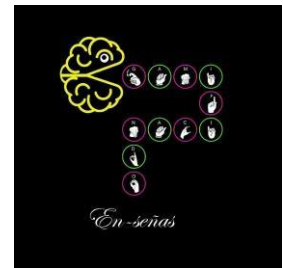
Ilustración 8

Narraciones.



Ilustración 8. Importancia de la discusión, ejecución de actividades con objetivos que comparten los estudiantes, creando lazos de amistad entre ellos resaltando sus características y habilidades para compartir sus saberes y apoyar los procesos de reconocimiento del cuerpo como territorio. Creación propia.

Desde la construcción de esta sistematización de experiencias, se inicia con un reconocimiento de cada uno de los contextos de los estudiantes en la institución, los cuales son: micro, meso, exo y macrosistema, Bronfenbrenner, citado por Linares, (2002), también se reconocen las tareas y finalidad del docente dentro del aula, del modelo pedagógico que aborda la institución y que conforma todo el colegio por medio de unas bases del conocimiento, y seguido de esto se interpretó el qué hacer en la institución y con dicha observación, se identificó una necesidad que apunta a discursos y propuestas artísticas a desarrollar, que tuvieron como objetivo la exploración, el desarrollo de las habilidades y capacidades de los estudiantes en los lenguajes artísticos. En la búsqueda de implementar en este espacio una estrategia que recogiera información desde un abordaje innovador para la comunidad Sorda, se propuso la herramienta pedagógica de la gamificación como un medio de aprendizaje, teniendo un aporte educativo e investigativo importante para el colectivo de docentes,



educadores especiales y profesionales que pudieran vincular esta estrategia a sus ejercicios profesionales, con esto se mantiene un tejido conjunto de cada avance del proceso y momentos que enlaza todo el proceso investigativo con los ejes propuestos en la Sistematización que fundamentan que es para la persona Sorda reconocer el cuerpo como territorio desde la alteridad y la otredad.

Gráfico 4

Ejes del proyecto.

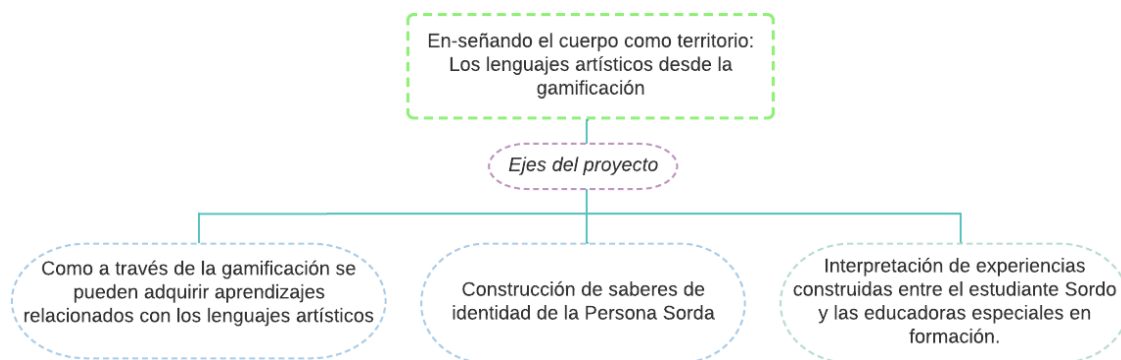
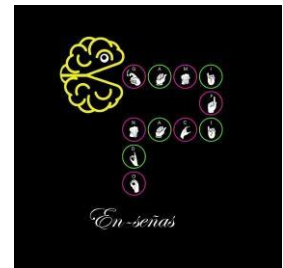


Gráfico 4. Gráfico que presenta los tres ejes de la sistematización de experiencias.

Creación propia.

Estos ejes, se construyeron en el transcurso de la praxis con el fin de focalizar las diferentes experiencias pedagógicas desde un modelo investigativo cualitativo, que buscaba visibilizar las interpretaciones recogidas para la construcción de aprendizajes innovadores dentro del campo de la educación. Por ello, las planeaciones sistematizadas se desarrollaron en el aula, con temarios divididos dentro de los *lenguajes artísticos* escogidos para la sistematización. Éstos, fueron trabajados de manera colectiva durante los semestres 2021-2 hasta el 2023-1, de tal forma en que los medios de enseñanza y el abordaje pedagógicos trascendiera en el aula con espacios de reflexión, reconocimiento de saberes culturales y el análisis individual y



colectivo de hacer parte de una comunidad y tejer conocimiento a partir de ello. En resumen, esta sistematización de experiencias se construyó con y para la los estudiantes del colegio Filadelfia para Sordos, que tomando en cuenta sus habilidades y talentos, insisten en reconocer la importancia de la otredad, del explorar dinámicas que hicieran creer en la capacidad de cada uno de ellos para asumir retos y enraizar su cultura e historia identitaria en un anclaje artístico que acompañó todo el proceso de cada uno de ellos con sus ritmos de aprendizaje y buscando un beneficio en comunidad desde la diversidad encontrada en el aula.

La esencia de la gamificación

Para dar al lector una mayor claridad sobre el uso de la herramienta de la gamificación en el Colegio Filadelfia para Sordos se presenta el siguiente cuadro, allí está condensada la esencia de la gamificación con su nombre respectivo, su acceso en código QR y el enlace de acceso directo.

Es importante resaltar que las gamificaciones aquí encontradas, la gran mayoría han sido realizadas por las educadoras especiales en formación y otra parte son recursos encontrados en distintas plataformas de internet. Cada una de las gamificaciones parte de un objetivo claro y una planeación realizada con anterioridad, estas, se convierten en un recurso educativo para el desarrollo de cada una de las sesiones planteadas en base a desarrollar diversos lenguajes artísticos como lo son la expresión corporal, gestual, las artes visuales y plásticas, la expresión dramática, la música, entre otros.

Ilustración 9

La esencia de la gamificación.

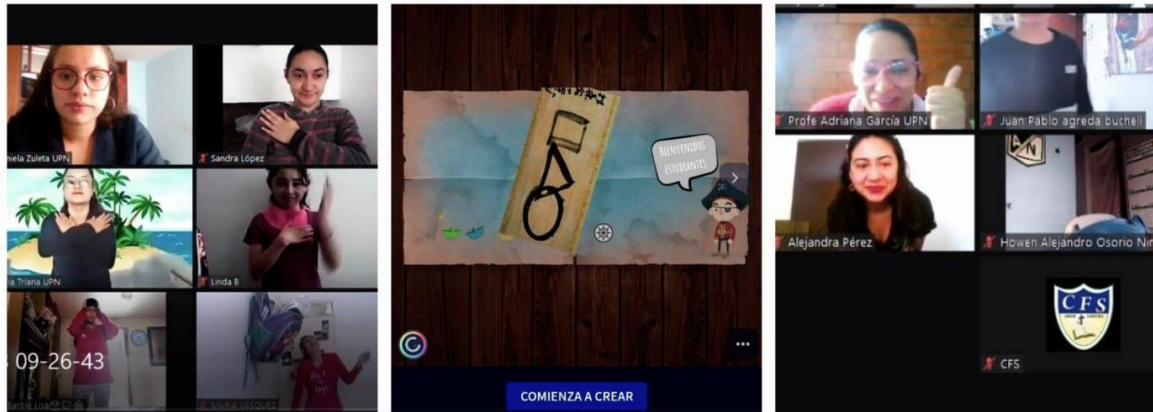


Ilustración 9. Encuentro con los estudiantes en la contingencia sanitaria por la plataforma zoom donde por medio de la observación participativa se tuvo la primera experiencia corporal en virtualidad con los estudiantes. Creación propia.

Herramientas para todos

Por medio de la siguiente presentación se da la muestra de todas las gamificaciones construidas y adaptadas por las educadoras especiales como propuesta pedagógica para vincular a otros profesionales, familiares y cuidadores con el uso de la gamificación y el uso del material aquí expuesto pensado en los temas abordados en la Sistematización de experiencias, con este, se invita al lector a revisar el contenido y disponer del mismo en el momento que lo requiera:



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



MOVAMOS NUESTRO CUERPO



En este juego de escalera, contiene retos en imágenes o gifs, donde involucra mover el cuerpo como saltar, correr, hacer el ocho, bailar como un vaso en la cabeza, entre otras.

<https://view.genial.ly/61551f906707dc0d2128646a/interactive-content-movamos-nuestro-cuerpo>

CAJA DE MOVIMIENTOS

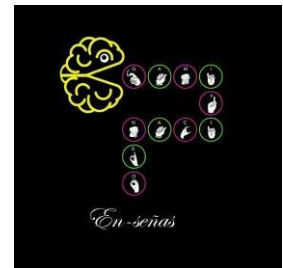
En este juego son cajas sorpresa, que contienen movimientos corporales donde sigue un patrón de movimiento.



<https://view.genial.ly/61784cb9db35120dad025557/social-action-caja-de-movimientos>



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



BÚSQUEDA DE LOS MOVIMIENTOS



En este juego contiene una búsqueda de movimientos en un mapa, el cual se enfocó en buscar las diferentes figuras ocultas donde al encontrarlas se establece un seguimiento rítmico.

<https://view.genial.ly/617aba972368e10d532242bc/interactive-content-busqueda-de-movimientos>

SOMOS DETECTIVES DE NUESTRO CUERPO

En este juego todos somos detectives, donde se tienen diferentes partes del cuerpo desde la cabeza hasta los pies, estos estarán ocultos durante el juego donde haciendo una buena investigación podemos descubrirlos.



<https://view.genial.ly/62178e6d60134b00194e5061/interactive-content-detectives-de-nuestro-cuerpo>



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



CARTOGRAFÍA CORPORAL



En este juego es desde la teoría, donde construye a partir de lo que implica la cartografía corporal, entendiendo como emociones, sentimientos, percepción y la importancia que este tiene.

<https://view.genial.ly/6220ca8c0c793900139e8fb3/presentation-cartografia-corporal>

RINCÓN #1

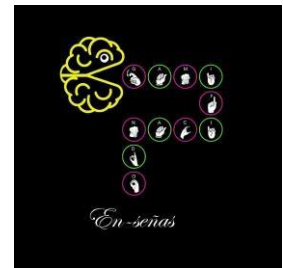
Esta gamificación tiene la modalidad de recorrer los laberintos en los cuales el astronauta debe ingresar en la respuesta correcta.



<https://wordwall.net/es/resource/35406275/rincon-1>



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



RINCÓN #2



Esta gamificación tiene la modalidad de encontrar parejas de imágenes, ya sea de personajes, lugares, emociones, entre otros. Esto con el objetivo de trabajar la imitación en la expresión dramática.

<https://wordwall.net/es/resource/35405522/rinc%c3%b3n-2-imitaci%c3%b3n>

IMAGEN CORPORAL EN SOMBRAS

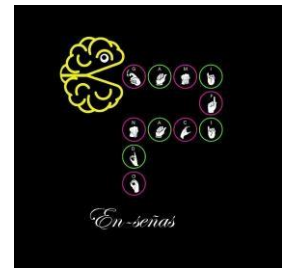


Esta gamificación tiene como modalidad representada por avatar de cada uno de los estudiantes, desde allí cada uno representa un movimiento corporal, con el objetivo de trabajar el manejo y posicionamiento del cuerpo en el espacio

<https://view.genial.ly/62894b8127bfd400185b5305/presentation-imagen-corporal-en-sombras>



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



TAMBORES

Esta gamificación tiene como objetivo la realización de un tambor con materiales reciclables, los cuales se usarán para una actividad rítmica en sesiones posteriores. Allí se encuentran 4 diferentes formas de fabricar un tambor.



<https://view.genial.ly/6352a26c4ff48c001224ae01/interactive-content-tambores>

CREACIONES POR LOS ESTUDIANTES #1

Esta gamificación fue construida por los estudiantes, su objetivo consiste en reconocer por medio del juego quienes son sus compañeros.



<https://wordwall.net/es/resource/53607246/qu%c3%a9-me-gusta-hacer>



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



CREACIONES POR LOS ESTUDIANTES #2

Esta gamificación fue construida por los estudiantes su objetivo era hacer un recuento exploratorio donde el reto era crear una gamificación acompañados de la orientación de las docentes en formación para brindarles el paso a paso para la creación del juego virtual



<https://wordwall.net/es/resource/53606866/estudiantes-avatar>

FOTOGRAFÍA (TEORÍA)



Esta gamificación realiza un recorrido histórico breve sobre la fotografía y posteriormente desarrolla la técnica básica para la toma de fotografías.

<https://view.genial.ly/63e43cc6fdf994001214528d/presentation-fotografia>

FOTOGRAFÍA
(QUÍZ)

Esta gamificación permite hacer un recuento de lo aprendido gracias al uso de la gamificación previa. Se busca una apropiación clara de la técnica de la fotografía.





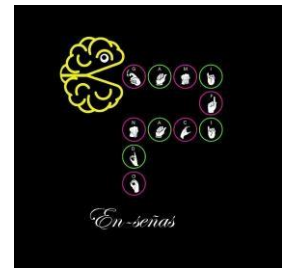
<https://view.genial.ly/63e71cd261931f0019a5e9b0/interactive-content-quiz-fotografia>



Recolección de experiencias En-señando.

Con el fin de organizar la información recogida en las vivencias a lo largo de la sistematización de experiencias se construye el siguiente cuadro proponiendo al lector pueda establecer los tres ejes del proyecto con cada uno de los semestres trabajados en el transcurso de su realización y la modalidad en que estos se desarrollaron, el propósito de este cuadro es conocer la experiencia desglosada en una línea de tiempo que pueda clarificar el proceso y la evolución de los lenguajes artísticos anclados a la gamificación, sus resultados y aquellos encuentros que fueron base para el reconocimiento del cuerpo como territorio de la persona Sorda.


Diario de campo.

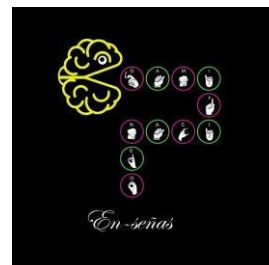
	<p>Aula virtual: contingencia sanitaria. Periodo:</p> <p>2021-2</p>
--	---



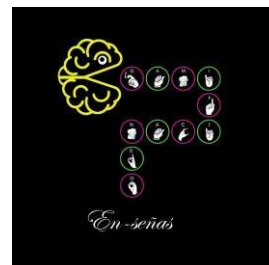
<p>EJE 1:</p> <p>Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos.</p>	<p>En este semestre se analizó inicialmente la población y las necesidades que surgían ante este espacio desde la cual se propuso la gamificación como estrategia pedagógica desde los lenguajes artísticos desde un aprendizaje virtual, con objetivos de aprendizaje. Las educadores especiales en formación entablan una observación participante desde las capacidades, habilidades y talentos desde los lenguajes artísticos (danza, artes visuales, plásticas, expresión corporal), En las actividades pensadas con este objetivo, se resaltó su alto nivel de exigencia y conciencia corporal en el desarrollo de las propuestas pedagógicas específicas a trabajar, los estudiantes muestran afinidad con movimientos rítmicos, coreográficos y abstractos desde su cuerpo, de este modo se elaboraron diferentes gamificaciones donde los estudiantes lograron un acercamiento hacia los lenguajes artísticos. Una observación importante tomada a lo largo de las sesiones es la búsqueda constante de estrategias que inviten al estudiante a llevar una secuencia con las actividades y reconocer esos procesos que pretenden generar análisis e interpretación de resultados obtenidos a partir de los aprendizajes alcanzados. Las gamificaciones construidas en ese momento fueron: <i>Movamos nuestro cuerpo, Caja de movimientos, Búsqueda de los movimientos.</i></p>  
<p>EJE 2:</p> <p>Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda</p>	<p>Al momento de observar las dinámicas dadas dentro de la virtualidad como un primer lugar de abordaje de la temática propuesta sobre gamificación y lenguajes artísticos, se presentan realidades establecidas en cada uno de los estudiantes, partiendo de ese análisis contextual, implementando factores que constituyen su micro y meso sistema.</p> <p>El comportamiento de los estudiantes en el espacio virtual permitió observar no solo los factores de distracción que ocurrieron durante el desarrollo de las actividades propuestas por las educadoras especiales en formación y como la conciencia de su accionar como personas Sordas dentro del aula de clase, con sus distintas formas de relacionarse con los docentes, compañeros y las educadoras especiales en formación; de igual forma se observó en ciertas ocasiones la interacción de cada uno de ellos con su entorno cercano, siendo éstos sus padres, madres, familiares o cuidadores, el apoyo o acompañamiento para el desarrollo de ciertas actividades y la libertad brindada lo cual permitió tejer en medio de actividades un trabajo focalizado que partió desde el uso del cuerpo, como un primer esbozo de esa búsqueda de identidad como persona Sorda, sin excluirse de una exploración de elementos y factores que no hacen parte de la comunidad sorda, pero que nutren ese autoconcepto de cada uno de los estudiantes.</p>




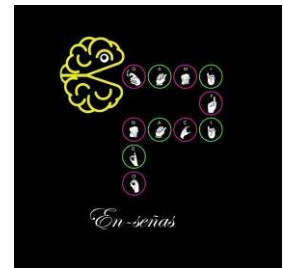
	
<p>EJE 3:</p> <p><i>Interpretación de experiencias construidas entre el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación</i></p>	<p>En el transcurso de la participación y observación de las docentes en formación se reconocen las tareas y finalidad del docente dentro del aula, desde el modelo pedagógico que aborda la institución y que conforma todo el colegio por medio de unas bases del conocimiento. Seguido de esto se interpretó el quehacer en la institución y los retos de implementar la estrategia pedagógica escogida en búsqueda de una constante necesidad de innovación en el aula por parte de los demás profesionales en el colegio, debido a algunas observaciones donde es muy evidente las constantes distracciones del estudiante como: El estar pendiente de lo que sucede en su entorno, tener conversaciones fuera de clase o los pasatiempos habituales en casa.</p> <p>Enfatizando en el rol del docente, es notorio el ambiente de aprendizaje realizado por los maestros del Colegio Filadelfia para Sordos en el uso de tableros, carteleras, carteles comunicativos, fichas con los números para las clases de matemáticas, un cartel con los nombres de los estudiantes donde están plasmadas las caritas tristes o felices, las cuales se colocan allí en el transcurso de la semana, entre otros elementos, los cuales logran captar la atención de cada uno de ellos, al hacer ciertos métodos más efectivos que otros en para lograr este objetivo.</p> <p>Una observación importante tomada a lo largo de las sesiones es la búsqueda constante de estrategias que inviten al estudiante a llevar una secuencia con las actividades y reconocer esos procesos que pretenden generar análisis e interpretación de resultados obtenidos a partir de los aprendizajes alcanzados.</p> <p>En las intervenciones de las docentes en formación se pensó la participación del estudiante con su construcción de saberes y formas de percibir el mundo y la formación colectiva de la actividad, las educadoras con los respectivos apoyos visuales captaron la atención de los estudiantes y la experiencia virtual permitió rescatar las estrategias continuas del maestro en la dirección y ejecución de la clase.</p>





	<p align="center">Reconociendo nuestra identidad (Presencial)</p> <p align="center">2022-1</p>
<p>EJE 1:</p> <p><i>Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos.</i></p>	<p>Al retomar las sesiones presenciales, se encontraron con otros factores para el desarrollo de la gamificación, se utilizaron herramientas como video beam, televisores para que los estudiantes tuvieran un mejor acceso y uso de esta estrategia pedagógica y computadores. Se propuso el tema “Cartografía Corporal” partiendo desde el reconocimiento y la identidad del Cuerpo como territorio, para conocer la percepción de los estudiantes frente a su cuerpo y de su otredad. Así mismo, se crea un ambiente virtual de aprendizaje con la fusión de actividades en presencialidad con el uso de la gamificación en los temas que se pensaron desde los lenguajes artísticos, permitiendo sesiones gamificadas y prácticas, los lenguajes artísticos tuvieron un papel fundamental en este semestre, teniendo en cuenta, que se fueron potenciando las habilidades como expresión corporal, las artes visuales, plásticas y la danza desde diferentes ritmos. Se elaboraron las siguientes gamificaciones en este semestre: <i>“La Cartografía Corporal”, “Twister” y “Desafío”.</i></p> <p>Estas se anclan a su identidad, en primaria y bachillerato, se ejecuta de manera satisfactoria teniendo en cuenta las habilidades desarrolladas ya mencionadas, en los cuales permiten a los estudiantes hacer una introspección de identidad. La realización de estas actividades permitieron evidenciar una mayor conciencia y comprensión de sus sentires, sus gestos, conciencia corporal, estados de ánimos y su disposición para trabajar, también se identificaron aspectos importantes tales como la competitividad y el trabajo en equipo, y de esta manera se comprendió cómo es su desarrollo en un ámbito social, desde allí se analizaron las diferentes adaptaciones que ellos propusieron para que sus compañeros pudieran realizar las diferentes actividades de manera más efectiva, denotando de cómo la gamificación y los lenguajes artísticos permiten el trabajo en equipo y construcción de la otredad.</p> <p>Se analizó e identificó que algunas diferencias de estos dos grupos primaria y bachillerato, son encaminados de manera más fuerte a la conciencia corporal, el reconocimiento propio de identidad y su construcción de otredad. También que en la expresión corporal los estudiantes de primaria logran de forma más eficaz el desarrollo de reconocer sus sentimientos y emociones a comparación de los estudiantes más grandes.</p>
<p>EJE 2:</p>	<p>Para el trabajo de construcción de identidad se piensa por medio de la estrategia pedagógica introducir el tema de la cartografía corporal a través</p>

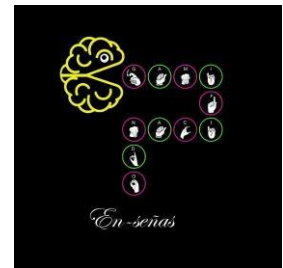


<p>Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda</p>	<p>de preguntas problematizadoras que resaltan las historias de vida de los estudiantes Sordos, y cómo esto los configura desde sus primeros recuerdos hasta la actualidad.</p> <p>Se trae a colación la distinción de las percepciones, emociones y sentimientos, lo cual permite un mayor reconocimiento de su percepción de identidad, con respecto a estas actividades, fue notable la participación un poco más efectiva en primaria a comparación con los estudiantes de bachillerato.</p> <p>“La Cartografía Corporal”, “Twister” y “Desafío” se resaltan por ser actividades que buscan reconocer la Identidad de la Persona Sorda, donde cada estudiante recuerda la historia que los ha constituido como sujetos. En primaria y bachillerato se da el abordaje con preguntas orientadoras para este ejercicio tales como: ¿Que recuerdas cuando tuviste 5 años? ¿Qué recuerdas cuando tenías 8 años?, ¿Qué momentos te hicieron feliz? En las respuestas de los estudiantes fue notorio algunos sucesos que han marcado su paso por la comunidad Sorda, por la institución, como han sido constituidos por su familia y cuáles han sido los pasos para actualmente ser parte de la comunidad Sorda, algunos ejemplos de esto fue la separación de los padres, las nuevas formas de convivencia en casa, el pertenecer a la comunidad Sorda sin que haya un interés por conocer o tener contacto con personas oyentes y algunos estudiantes prefieren no comentar mucho sobre su vida personal.</p> <p>Este semestre las educadoras especiales lograron sembrar una reflexión personal de cada uno de los estudiantes y también el reconocimiento de sus pares, en las sesiones cada invitación fue pensada en mediar su percepción e intención de los temas vistos y acoger las formas de pensar de los demás, reconocer también las habilidades y capacidades de los compañeros.</p> <div data-bbox="459 1422 997 1662" data-label="Image">  </div>
<p>EJE 3: Interpretación de experiencias construidas entre el estudiante</p>	<p>Se realiza un análisis de comprensión de las docentes en el aula, en primaria y bachillerato observando las diferentes perspectivas de los estudiantes y su percepción de las educadoras especiales en formación.</p> <p>En primer lugar, se analizó que los estudiantes de primaria no reconocían a</p>

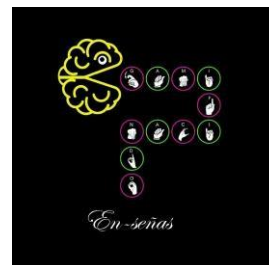


<p>Sordo y las educadoras especiales en formación</p>	<p>los docentes en formación como Profesoras si no como pares en el aula. En segundo lugar, los estudiantes de bachillerato percibían su concepción de una manera distinta, de tal manera que identificaban a las educadoras especiales en formación como Profesoras de la clase de artes.</p> <p>Desde esta perspectiva la comunicación tanto en la LSC y la comunicación corporal permite no solo un aprendizaje en los estudiantes, si no un aprendizaje transversal de educador-estudiante. Durante el desarrollo de las sesiones en este semestre los estudiantes avanzaron en el seguimiento de instrucciones, el respeto, la atención, y niveles de confianza, teniendo en cuenta, que las actividades realizadas permitieron este avance en el proceso y desde allí se apropió un reconocimiento de sus sentimientos, gustos e intereses, de igual manera la motivación permitió que realizaran actividades distintas a las de su zona de confort, y desde allí se propuso nuevas dinámicas de integración desde el cuerpo.</p> <p>Así mismo, es importante reconocer cuál es su identidad, desde cómo se desarrollan y cómo se identifican como comunidad, cómo perciben las otras personas en este caso las educadoras especiales en formación, comprendiendo que desde la actividad de cartografía corporal algunos de ellos habían tenido poco contacto con comunidad oyente hasta este momento, por ello nos preguntamos ¿cómo es su percepción de identidad? y qué pasa cuando quienes les hablan de identidad son las educadoras especiales en formación oyentes, cómo se logra hacer entender que esa identidad ya la tienen y simplemente la siguen construyendo desde sus emociones, gustos e intereses, es un desafío que se planteó desde la relación transversal de las educadoras y el estudiante en el aula.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
--	---

Implementación de los lenguajes artísticos. Periodo 2022-2	
<p>EJE 1:</p> <p>Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos.</p>	<p>Este semestre inicia con gamificaciones desarrolladas hacia el teatro y las experiencias musicales “secuencias y ritmo” desarrollado desde el Tambor, la realización de esta experiencia, la gamificación y la práctica de los aprendizajes construidos fue de forma presencial.</p> <p>Desde el análisis realizado este semestre se percibió la importancia de la innovación en el aula puesto que, si no se realiza una gamificación con sus respectivas reglas de trabajo, los estudiantes pierden la motivación e</p>



	<p>interés que se necesita para la actividad.</p> <p>Desde esta perspectiva cada una de las gamificaciones se desarrolló de manera dinámica e innovadora cumpliendo con los estándares necesarios para su utilización.</p> <p>Se articuló con los lenguajes artísticos, haciendo que estas fueran desde una perspectiva visual más llamativa. En estas se dieron las explicaciones de movimientos, creación de tambores, explicación de diferentes secuencias, también se trabajó el reconocimiento de sí mismos desde la creación de avatar que representaba cada uno de los estudiantes. Para el cierre del semestre, las experiencias fueron desde lo sensorial, musical, donde los y las estudiantes tuvieron un acercamiento los tambores, desde una obra de teatro “La historia de la persona Sorda en el arte “con invitados externos, los estudiantes compartieron este lenguaje artístico de una forma distinta con motivación y sorpresa, al inicio estaban algo impactados e incómodos por el estruendo de los tambores, pero a medida que se desarrolla se van adaptando e inician a tener un gusto por el desarrollo de la presentación, donde el resultado se dio en el interés, los aplausos, las diferentes emociones como alegría y una huella de una experiencia que permitió terminar el semestre con un significado basado en la música, en los tambores y artes visuales donde cada estudiante realizó desde su creatividad y perspectiva un tambor donde se conoció la mirada frente a este instrumento que logró transportarlos a una realidad llena de sentires y aprendizajes significativos. Todo lo mencionado permitió un desarrollo más interactivo en el reconocimiento de movimientos, un acercamiento con más interés a los lenguajes artísticos desde las habilidades de cada uno de los estudiantes, un mejor entendimiento en los diferentes temas el trabajo en equipo, permitiendo así que este eje pudiera implementarse con mayor motivación.</p>
<p>EJE 2:</p> <p>Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda</p>	<p>En el desarrollo de las actividades propuestas durante el semestre 2022-2, se puede entrever no solo establecido ese rol e identificación de algunos estudiantes como sujetos netamente Sordos, sino también de estudiantes que reconocen su identidad desde otros puntos, proponiendo cierto dinamismo al momento de desarrollar las actividades gamificadas ancladas al lenguaje artístico de la expresión dramática, explorando sus capacidades, habilidades y aspectos a mejorar para el desarrollo de estas temáticas y su aporte claramente articulado al reconocimiento de su identidad como persona sorda entrelazado a su cultura. Por ello desde este reconocimiento y como se perciben ellos desde los avatares los cuales representaban a los estudiantes y docentes, se vieron incentivados y animados en este proceso a verse realmente como se identifican corporalmente, el trabajo de ellos en tratar de arreglar algunos detalles que realmente denotan que su avatar era su representación virtual, teniendo en cuenta gestos, su corporalidad y sus</p>



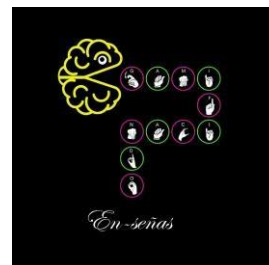
	<p>rasgos más evidentes físicos, así de a poco fueron participando en la construcción de uno por uno con comentarios que ayudarán para que el avatar estuviera mejor construido. Es interesante observar cómo el acercamiento a las diversas experiencias propuestas como lo fue experimentar por medio del teatro y los tambores un reconocimiento de su identidad, entreviendo no solo los sentires, emociones y percepciones que cada uno de los estudiantes experimentó, sino también la posibilidad que brindó el pensar en ideas ancladas al proyecto de vida, a un futuro en el cual las artes, la música, la expresión dramática, la danza y demás hagan parte de su constitución como personas sordas dentro de una comunidad y una realidad que los configura. En pro de construir saberes culturales que reflejan no sólo un acercamiento experimental desde los tambores, la danza y la música, también se dispone el incorporar las artes visuales y plásticas por medio de la creación de tambores personales que permitieron llevar a cabo secuencias rítmicas y musicales, denotando una apropiación por el tema desarrollado durante el semestre. El transcurso y la constancia de cada una de las intervenciones permitió avances significativos en cada uno de los estudiantes, mayor recordación de los temas desarrollados, progresos satisfactorios con respecto a la corporeidad, musicalidad, expresividad, habilidades musicales, rítmicas y una mayor conciencia de su identidad como persona sorda que es parte de una comunidad.</p>
<p>EJE 3: <i>Interpretación de experiencias construidas entre el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación</i></p>	<p>Durante este semestre se analiza el rol de las educadoras especiales en formación en el aula, teniendo en cuenta, las acciones de los estudiantes en la realización de las actividades, el disgusto y acciones por parte de ellos, las dificultades a la hora de seguir instrucciones, perdiendo los objetivos pedagógicos para el desarrollo de las sesiones. Estas experiencias lograron reconocer e interpretar cómo los estudiantes ven a las educadoras especiales en formación, si realmente las ven como profesoras o como es su perspectiva de las educadoras especiales en formación. Gracias al desarrollo de las sesiones, se plantea una nueva manera de abordar a los estudiantes y desde allí se modificó la estrategia que se había manejado en el aula para permitir un mejor entendimiento y comprensión de rol y del estudiante en el aula.</p> <p>Desde el desarrollo de las actividades se ha podido notar cómo los estudiantes cambiaron la percepción de las educadoras especiales en formación, el cambio en la ejecución de las actividades propuestas, desde la motivaron, trabajo en equipo, logrando así el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta los intereses como el tambor, las secuencias rítmicas, el teatro, construyeron momentos y espacios propicios para el aprendizaje y la relación. maestro y estudiante.</p> <p>Desde el desarrollo de las actividades se ha podido notar cómo los estudiantes trabajan de una manera adecuada en lugares donde se sienten de una manera segura, estos espacios son propicios para el aprendizaje de</p>

	<p>los estudiantes.</p> 
--	--

Entrevistas grados 4° y 5°

Eje: Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes

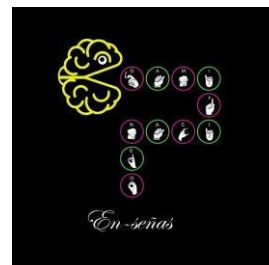
Participantes	1. ¿El trabajo que han hecho las docentes en formación desde la danza, el teatro y la expresión corporal le sirve a usted como persona Sorda? ¿Por qué?	2. Dicho lo anterior ¿si su respuesta fue sí, por qué considera que ¿El arte es importante para su futuro?
MP	Sí, yo me siento motivada, en esta clase con ustedes no me siento sola como en otras clases, los compañeros me acompañan en sus actividades por estar en grupos ya conformados, me respetan y me ayudan. Muchas veces he podido solucionar problemas con mis compañeros aquí en esta clase, muchas veces me he sentido aburrida y respeto mucho la clase, pero hay momentos donde no encuentro cómo conectar con los demás, pero los juegos interactivos, me ayudan a hacer lo que me gusta como bailar y me ayudan a compartir con los demás, a dejar a un lado los problemas de otras clases y a participar	Si, cuando jugamos yo entiendo los temas y me parecen curiosas las actividades, no tenemos que trabajar cada uno, nos acompañamos, bailamos en grupo y aunque a todos no les gusta lo hacemos, jugamos y eso me hace sentir muchas emociones, entender el movimiento,



	con la danza que es algo que me gusta mucho hacer.	el baile, la historia, el dibujo me ayuda a sentirme bien en clase.
H	No me motiva tanto, el teatro o la danza, pero los juegos interactivos si me gustan son muy divertidos, y pues por medio de la gamificación he podido aprender a manejar mis habilidades en la actuación en el pintar cosas. Pero bailar, aunque no es mi fuerte me ha gustado más hacer tantos movimientos raros y ya no me aburre.	Si, más o menos, pude aprender y por medio de las actividades, logré identificar que la música como en el tambor me gusta mucho, y me ayudaron a entender algunos temas, como los del teatro, los ritmos la pintura, aunque no me gusta mucho la mayoría de veces logre realizar las actividades y me gustaron
S	Si me ha gustado ver y jugar para aprender por medio del computador, he podido aprender y me gusta poder compartirlo con mis compañeros.	
L	Sí, a mí me motiva y me gusta jugar con la Tablet, el computador y el teléfono, cuando juego me permiten mejorar mi expresión gestual, corporal y dramática. A comparación de hace un año he mejorado, me gusta mucho expresar con mi cuerpo y mi rostro, el baile, el teatro y el dibujo.	Sí, yo uso muchos elementos como el computador, la Tablet y el teléfono, siento que los juegos a través de ellos me ayudan a comprender mejor la expresión, la música y las artes.
JP	Sí, porque me ayuda a mejorar la gestualidad, la confianza en mis movimientos para comunicarme mejor me gusta mucho jugar con la Tablet y me gustan el arte.	Sí, mi expresión corporal y mis movimientos han mejorado cuando juego con la Tablet o el computador.



Participantes	1. ¿Cómo ha sido la construcción de su identidad en el colegio?	2. ¿Cree usted que, por medio de la expresión corporal, la danza, y el teatro ha construido su reconocimiento propio de sus gustos e intereses en su identidad? Por qué
MP	Antes yo estudiaba en un colegio con niños oyentes, todos jugaban y hacían tareas y yo no entendía nada, yo quería estudiar pero no entendía nada, pasó el tiempo crecí y llegué a este colegio, aquí todos los profesores me ayudaron a comunicarse con los demás y me ayudaron a sentirme mejor con mis emociones, aunque desde que llegué al colegio me siento muy sola estar en un colegio con profesores y compañeros sordos me ha ayudado a entender los temas de las clases y entender también la comunidad de la que hago parte	No sé qué quiero estudiar ni a qué universidad entrar, me gustaría hacer lo que me gusta, pero aún no sé qué grupo escoger o qué temas son los que me gustan más, pero creo que el arte y todo lo que aprendemos de bailar, música, teatro y otras me ayudan a decidir cuando sea un poco más grande en que soy buena y cómo hacerlo.
H	Mi identidad en el colegio siempre ha sido trabajando con Sordos, nunca he estado en un colegio con oyentes, mi familia decidió que yo estudiara aquí para estar siempre hablando con personas Sordas, mi educación fuera con profesores Sordos y todas mis actividades estuvieron encaminadas con la comunidad Sorda, el colegio construye mi identidad porque mi educación es con Sordos	Sí, yo creo que en la universidad van a preguntar todo el tema que aprendí en el colegio, el arte es importante como las matemáticas y si me preguntan voy a mostrar mis gestos, mi expresión corporal y lo que aprendí en el colegio, los juegos de imitar y de construir cosas con mi cuerpo.
S	Mi identidad en el colegio siempre ha sido trabajando con Sordos, nunca he estado en un colegio con oyentes,	Sí, me parece importante para mi futuro, cuando entre la universidad creo que también voy a ver esos temas y mi cuerpo es muy importante. Cuando salga del colegio quiero estudiar en la Universidad y no sé qué



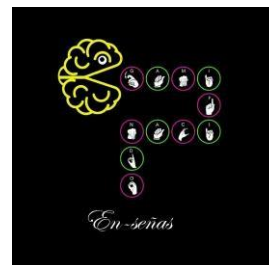
	<p>mi familia decidió que yo estudiara aquí para estar siempre hablando con personas Sordas, mi educación fuera con profesores Sordos y todas mis actividades estuvieron encaminadas con la comunidad Sorda, el colegio construye mi identidad porque mi educación es con Sordos</p>	<p>quiere estudiar, pero mi cuerpo puede ser importante para lo que yo haga.</p>
L	<p>Si, las personas sordas grandes trabajan en cuestiones artísticas, depende de lo que hagan pero son capaces de hacer parte del teatro, música, artes y demás.</p>	<p>Si, por ejemplo, a mí me gusta mucho dibujar y bailar, siento que a futuro puedo aprender, mejorar y desarrollar estas habilidades para tal vez trabajar en cuestiones artísticas.</p>
JP	<p>Si, el trabajo desde las artes ayuda a las personas sordas en general, a mí me gusta mucho trabajar el arte y la expresión con ustedes.</p>	<p>Si, el trabajo desde artes como la fotografía me gusta mucho, también la música, sería interesante aprender más sobre esto a futuro.</p>

Eje: Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación

Participantes	<p>1. ¿El trabajo que han hecho las docentes en formación desde la danza, el teatro y la expresión corporal le sirve a usted como persona sorda? ¿Por qué?</p>	<p>2. Dicho lo anterior ¿si su respuesta fue sí, por qué considera que ¿El arte es importante para su futuro?</p>
MP	<p>Sí, yo he aprendido cosas del teatro, de los movimientos que me han enseñado y yo a veces los practico, los recuerdo y me parece divertido, me gustan con las obras de teatro practicaba gestos, cómo</p>	<p>Mi interés desde que era pequeña ha sido el baile, me gusta mucho la relación con los demás cuando se hacen estas actividades, me hace sentir muy bien y me hace sentir acompañada,</p>



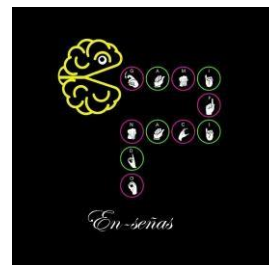
	<p>se veía mi cuerpo y cómo podía hacerlo mejor. Sí, yo he aprendido cosas del teatro, de los movimientos que me han enseñado y yo a veces los practico, los recuerdo y me parece divertido, me gustan con las obras de teatro practicaba gestos, cómo se veía mi cuerpo y cómo podía hacerlo mejor.</p>	<p>aprender nuevos movimientos y saber que los estoy haciendo bien me gusta y es muy importante para mi</p>
H	<p>Me gusta cuando actuamos, cuando hay varios personajes y ayuda con mi expresión corporal y facial, a veces me aburre mucho trabajar en eso, pero me ayuda como Sordo.</p>	<p>Si, a mí me gusta mucho actuar y las matemáticas, no me gusta el baile y no me interesa el baile, mi expresión corporal me gusta trabajarla desde el teatro con las actividades de ustedes</p>
S	<p>Sí, me sirve. Yo puedo practicar algunas cosas que la profesora Sandra y la profesora Kelly me ha enseñado pero también puedo aprender de mis otros compañeros, esta clase me gusta mucho.</p>	<p>Me gusta mucho bailar, desde pequeña me ha interesado mucho el baile y aprendo muy rápido los nuevos ritmos que me enseñan, me gusta porque hago muchos amigos, me identifico mucho con esto, amo bailar y me gusta mi cuerpo cuando hago eso.</p>
L	<p>La identidad sorda es necesario respetarla, porque es diferente la comunicación para cada persona, y existe mucha diversidad en la comunicación.</p>	<p>Si, el acercamiento al arte me ha permitido darme cuenta de que la comunidad sorda puede ser parte del arte, de la música y el teatro.</p>
JP	<p>He mejorado en mi comunicación, me identifico como persona sorda y tengo el apoyo de mi familia para mejorar mi comunicación.</p>	<p>Si, el trabajo desde el teatro me ha ayudado a entender mejor mis gestos y movimientos, apropiando mi identidad.</p>



Entrevistas grados 6° y 7°

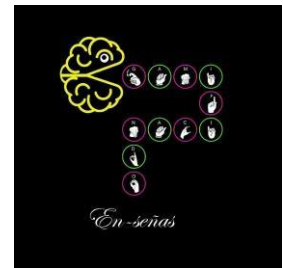
Eje: Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes

Participantes	1. Le motiva aprender habilidades de expresión corporal y danza por medio de juegos interactivos (gamificados) ¿Por qué?	2. Considera que los juegos interactivos (gamificados) le ayudan a entender o comprender mejor su expresión corporal? Argumente su respuesta
S	Los juegos han sido en la clase en diferentes espacios donde las actividades han sido desde el cuerpo (Cartografía corporal), los movimientos, danza y los tambores, el sentir la música me ha gustado mucho.	Si a mí me acostado el baile y los movimientos, pero los videos y juegos me han ayudado a entender las actividades
C	Sí, me gustan los juegos interactivos, donde se trabajan a través de los videos, las señas, los diferentes movimientos, los tambores y la expresión corporal, porque es más fácil entenderlos, también me ha recordado el sentir la música, desde pequeño me ha gustado bailar y en las clases hemos hecho estas actividades de sentir la música y el bailar.	Si es más fácil entender las actividades desde los juegos y los videos.
B	me interesa jugar en el computador y desde allí me ha interesado distintas cosas tales como la baila el actuar y la expresión	Si apoya a la expresión, por eso es divertido y ayuda a trabajar el actuar y el movimiento.
M	Bailar, actuar, el movimiento y el sentir, me gustan, pero a veces me parece aburrido	Si porque, quiere ayudar ejemplo se ayuda a describir a centrar ideas que están al aire



Eje: Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda

Participante s	1. ¿Cómo ha sido la construcción de su identidad en el colegio?	2. ¿Cree usted que, por medio de la expresión corporal, la danza, y el teatro ha construido su reconocimiento propio de sus gustos e intereses en su identidad? Por qué
S	Mi aprendizaje ha sido diferente, estuve con diferentes métodos como el verbo tonal, donde no aprendía, no me gustaba esta allá, me aburría y fui sintiéndome mal, llegue a el colegio Filadelfia y ha sido diferente la experiencia desde aprendizaje de señas, palabras, conocimiento, desde la práctica, aunque si hago un poco de voz, pero aquí he mejorado mi comunicación e identidad como Sordo.	A mí no me gusta bailar, pero me gusta sentir diferentes emociones con las actividades que se han hecho como los tambores y videos.
C	Desde pequeño he estado en diferentes colegios, en los cuales me han enseñado señas y un poco de oralidad, en este colegio me ha ayudado a desarrollar las palabras, las señas y el aprendizaje que se necesita para un futuro.	Si desde las actividades que han realizado, me gustan mucho los tambores y bailar, porque son actividades de interés, pero no me gusta el baile en grupo.
B	Si porque, es propio, enseñan, apoyan, ayudan a todos a aprender señas a explicar, a cualquiera, profes, estudiantes, desde el trabajo las clases, preguntan en señas y responden en señas, es una tarea.	Si porque, es propio, enseñan, apoyan, ayudan a todos a aprender señas a explicar, a cualquiera, profes, estudiantes, desde el trabajo las clases, preguntan en señas y responden en señas, es una tarea.
M	Si, por que explica la identidad de la persona sorda y resuelven preguntas, y cuenta su historia, por que enseñan las señas y no desde la oralidad, en otros lugares es solo la voz, acá las señas y el movimiento.	Si, por que desde el movimiento se aprende y se construye

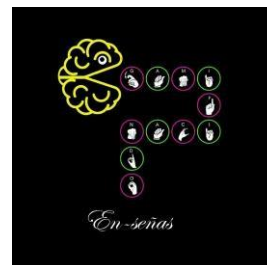


Eje: Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación

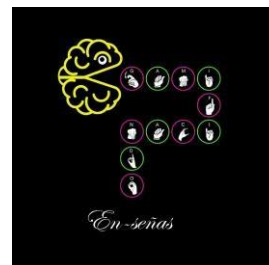
Participantes	1. ¿El trabajo que han hecho las docentes en formación desde la danza, el teatro y la expresión corporal le sirve a usted como persona sorda? ¿Por qué?	2. Dicho lo anterior ¿si su respuesta fue sí, por qué considera que ¿El arte es importante para su futuro?
S	Si me ha ayudado a conocer mis emociones y conocer diferentes percepciones.	Me ayudaría con mi trabajo y estudio en el Sena.
C	Sí, porque me ayuda a comunicarme, en las expresiones del cuerpo, en señas y a conocerme.	Me ayudaría con mi trabajo y estudio en el Sena.
B	Si, pues he aprendido muchas cosas desde la música el teatro, los videos de YouTube	Sí, cuando ingrese a la Universidad por la comunicación.
M	Si porque a la persona sorda casi no se le apoya la música y ustedes vienen a trabajar las artes y las explican nos apoyan en ese sentir	No creo que las artes a futuro las utilice cuando estudie para ser estilista.

Grupo Focal

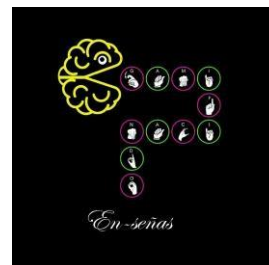
Preguntas	Respuestas
EJE 1 La gamificación unida a los lenguajes artísticos (expresión corporal, la música, el juego y las artes escénicas)	



<p>¿Consideran que la gamificación es efectiva en el aula de clase con los estudiantes?</p>	<p>Según los docentes de la institución, es importante la gamificación debido a que ayudan al entendimiento, la motivación, la concentración y la participación en las diferentes actividades realizadas. En conclusión, se centran en los cursos cuarto, quinto y bachillerato, donde se hace un contraste en el cual se establece que en cuarto y quinto hay mayor participación, concentración e intereses en el desarrollo de las actividades gamificadas, lo contrario de bachillerato donde se desarrolló más el pensamiento y la construcción en sí mismos.</p>
<p>Mencionen los beneficios y desventajas que ven en la gamificación, como estrategia pedagógica.</p>	<p>Se concluyó:</p> <p>Ventajas: El uso de las diferentes gamificaciones intercaladas con diversas actividades como actividades corporales que implican movimiento, el uso de películas y la alternancia entre estas dos modalidades.</p> <p>Desventajas: El uso constante del computador o de los elementos tecnológicos, los estudiantes se acostumbran a usarlos dentro de la institución y en casa pueden darse inconvenientes por ello. También es una desventaja solo enfocarse en una sola modalidad de enseñanza.</p>
<p>¿Consideran que la gamificación se puede usar en otras instituciones de sordos, de qué manera?</p>	<p>En conclusión, en la comunidad sorda, es poco el uso que se le da a los juegos o actividades en computador, usualmente las experiencias van unidas a los juegos presenciales. Se tiene en cuenta factores económicos y familiares: internet, computador y teléfono, son elementos que algunos tienen y algunos no. En el colegio se puede hacer uso de la tecnología desde los diferentes temas que tengan una articulación con las actividades pedagógicas propuestas.</p>
<p>¿Han vivido experiencias personales o profesionales</p>	<p>Se concluye que, desde las experiencias de cada uno de los profesores, en las artes se han</p>



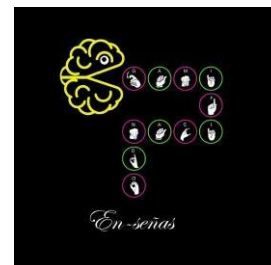
<p>desde las artes: danza teatro y música? En caso de que la respuesta sea sí, ¿Qué nos pueden contar de esas experiencias?</p>	<p>manifestado algunas barreras para acceder a ellas, pero desde cada uno de ellos si ha habido interés por el dibujo, baile y el teatro, de este modo han podido tener estas experiencias.</p>
<p>EJE 2 Construcción de saberes culturales e identidad de la Persona Sorda</p>	
<p>¿Para ustedes que es la identidad de la Persona Sorda?</p>	<p>Se concluye: La identidad se construye en cada Persona Sorda durante toda su vida, las comunidades son diferentes, pero al hacer parte de la comunidad sorda, saber Lengua de Señas Colombiana, tener la posibilidad de crecer en un ambiente que provee una educación para Personas Sordas, que exista la posibilidad y el apoyo que hace sentir que la Persona Sorda puede aprender, enseñar, hacer diversas actividades y lograr grandes cosas, desde allí, desde las experiencias propias configurar una identidad propia.</p>
<p>¿Ustedes piensan que construir identidad en los estudiantes es importante? Si o NO Justifique su respuesta</p>	<p>Si, porque la identidad como Persona Sorda es importante, inicialmente en el manejo de la LSC, se hace uso de las descripciones de imágenes y resolución de preguntas tales como ¿Cual soy? ¿Cuál es mi identidad?, de este modo como docentes brindamos apoyo y guía, teniendo en cuenta la historia de la comunidad y las particularidades de cada estudiante.</p>
<p>EJE 3 Relación bilateral del estudiante Sordo y el Docente, a partir de las experiencias en el aula.</p>	
<p>¿Alguna vez ha tenido en cuenta la Gamificación para un ejercicio pedagógico en las clases? Justifique su respuesta</p>	<p>Si, hacemos uso de gamificaciones para la enseñanza de distintas materias como matemáticas, español, sociales, entre otras. Usamos juegos como rompecabezas, juego del ahorcado, ubicar y buscar palabras en un determinado orden, sopas de letras, juegos</p>



	<p>culturales, la explicación de conceptos en palabra antes de la seña para dar significado, entre otras; que ayudan a trabajar la memoria y construir conocimiento en los estudiantes procurando un aprendizaje efectivo de los temas dados.</p>
<p>¿Consideran que la gamificación puede servir para mejorar los vínculos y la motivación entre el estudiante y el docente?</p>	<p>Si, porque propicia la construcción de la relación maestro estudiante, desde los temas que se desarrollan en el aula. Es un proceso de reconocimiento de las habilidades trabajadas desde el gusto, desde las preguntas hechas en clase, de sus conocimientos, comprensiones, motivaciones y procesos atencionales, entre otros. También es importante la manera en la que se entrega la información a los estudiantes y la respectiva explicación de los diferentes temas.</p>
<p>¿Cómo ven ustedes el proceso de las docentes en formación durante el tiempo de participación en el aula? ¿Qué consejo darían como profesores?</p>	<p>Es importante la labor que como docentes realizan desde el trabajo de las gamificaciones y del movimiento, por ello también es adecuado utilizar diferentes espacios en la institución, la práctica de la LSC es un trabajo constante el cual les permitirá tener una mejor interacción con los estudiantes y a ellos un mejor entendimiento en las instrucciones de las actividades que se trabajan en clase.</p>

Indagaciones del impacto en función de los resultados

Para analizar e interpretar los resultados que surgieron de la sistematización y los hallazgos encontrados en la triangulación de información, se tienen en cuenta los instrumentos de recolección (Grupo focal, entrevista y diarios de campo), desarrollados en la matriz (Anexo 4), que se aplicaron con carácter investigativo para obtener los resultados del proyecto, los cuales estuvieron relacionados con los tres ejes planteados anteriormente, donde se denotaron las siguientes características:



Los *ambientes virtuales*, permitieron que los estudiantes explorarán las diferentes actividades desde la gamificación y lenguajes artísticos a partir de la virtualidad y en la presencialidad, estos dos escenarios de aprendizaje permitieron construcciones desde el *reconocimiento* de sí mismos y del otro.

En la virtualidad fue de gran apoyo recalcar la importancia de las diferentes herramientas tecnológicas como fueron las Tablets, computadores, celulares, también se evidenció la importancia de un mediador en la utilización de las diferentes plataformas, teniendo en cuenta la atención selectiva, por razones en las cuales al estar en casa, los estudiantes se distraían con diferentes objetos, sus familiares o cuidadores, sin embargo, las estrategias de las educadoras especiales en formación, fueron la creación de diferentes ambientes vinculados con la corporalidad en los cuales los estudiantes pudieran relacionar sus aprendizajes y habilidades desde la gamificación.

Así mismo, desde el *reconocimiento*, los estudiantes creaban estrategias para trabajar en equipo, también desde un auto reconocimiento en sus habilidades como expresión corporal, facial, la imaginación, el lenguaje no verbal y la visión vernacular. Esto fue importante porque permitió crear nuevas formas de relacionarse con sus compañeros, por ejemplo, encender y apagar las pantallas para poder llamar su atención, tener objetos a la mano que se puedan reconocer visualmente, haciendo subgrupos en la plataforma Zoom, configurando estrategias para un reconocimiento con el otro desde las TIC.

En la presencialidad también se crearon ambientes virtuales que fueron mediados a través de la exploración y el trabajo en equipo, las herramientas tecnológicas utilizadas fueron: video bean, tablet y computadores. Este hallazgo está articulado con *los juegos virtuales* (gamificación), donde permitió lograr un acercamiento, explicación y la creación de aprendizajes de manera exploratoria a partir de las diferentes interacciones. Las participaciones de los estudiantes fueron significativas, desde los juegos como *tambores, imágenes en sombras, búsqueda de movimientos, somos detectives de nuestro cuerpo, cartografía corporal*, también



aprender hacer un juego virtual y la importancia de referencias visuales como los personajes, gif, memes, aportan en el aprendizaje, como se evidenció a continuación:

Las gamificaciones se realizaron de forma que los personajes fueron representativos y del conocimiento de cada estudiante, tales como Mr. Bean, Superhéroes, Charlie Chaplin, estos lograron que estas fueran más atractivas desde la percepción visual, también se denotaba como las características de estos personajes daban interés, desde las expresiones gestuales y físicas. (Entrevista estudiante).

Todo esto permitió comprender el objetivo de la gamificación desde un aprendizaje en donde se promueve las características como son la motivación, proceso y autonomía, desde este compartir de experiencia en un aula para Sordos. Estas se empezaron a tejer a partir de diferentes historias de vida de los estudiantes, cómo han contribuido al concepto de cuerpo como territorio, desde la familia, escuela y sociedad.

No obstante, en las actividades se enmarca el *reconocimiento* de Persona Sorda, donde la lengua, la cultura y comunidad, fueron parte importante para fortalecer los diferentes factores de historicidad, educación y familia; también se denotó una particularidad en el reconocimiento de emociones que conllevan a diferentes acciones, donde se articula con los lenguajes artísticos como medio de exploración, expresión, comunicación corporal y como todo esto configura la *identidad* de la Persona Sorda.

Por consiguiente, la *identidad* es un desarrollo que se realiza en cada persona a lo largo de su vida, por ello se comprende que es un proceso interseccional, que se articula con aspectos tales como contextos, características o diferentes factores que caracterizan a una persona, en este caso fue dirigido a la apropiación desde el reconocimiento identitario con los lenguajes artísticos, por medio de la estrategia pedagógica gamificada.



Ahora bien, la creación de las gamificaciones permitió que los estudiantes identificaran su cuerpo, la importancia que tienen las manos para comunicarse, los ojos para expresar, el cabello que hace parte de su cuidado personal. Estos parten también de cómo cada estudiante se identifica, puesto que algunos el proceso de la adquisición de la Lengua de Señas ha sido difícil. Por otra parte, los docentes construyeron nuevos intereses y gustos, como se puede ver en el siguiente hallazgo “Los docentes, consideramos desde las experiencias propias como las clases de lenguajes artísticos, la lengua de Señas y el aprendizaje del español, logran desarrollar o Identificarse, con su propia identidad”. (Grupo focal).

Por ende, este proceso demostró cómo surgieron aspectos importantes como el liderazgo, el cual se desarrolló pertinente y paulatinamente respetando el ritmo de cada uno de los estudiantes, estableciendo así sus propios parámetros desde el reconocimiento de sí mismos y de sus compañeros, así comprender la cotidianidad del otro, sus diferencias y la subjetividad dentro de la comunidad; este proceso contribuyó a la identidad Sorda, puesto que, el trabajar en comunidad enfatizando repetitivamente las diferencias que se encuentran en el yo y en el otro permitió fortalecer procesos de compañerismo y empatía en la comunidad para la comprensión de lo que puedo o no contribuir en la vida del compañero y amigo, pues me permito hacer el ejercicio de verme desde el otro y articular en el hacer una cotidianidad diferente a la propia, al transcurrir el tiempo cada uno permitió contar sus historias y el cómo se sintieron, y entre ellos mismo concluir que todos pasamos por momento parecidos, y que nuestra identidad parte de nuestra historia pero también de nuestras decisiones.

Se denota desde los instrumentos de recolección, la importancia del cuerpo en el proceso de aprendizaje, considerando que la *corporalidad* es la forma en la que se puede tener una percepción del cuerpo de una manera individual, que surge gracias hacia a la kinestesia, además permite que el ser humano desarrolle una manera de comunicación por medio del cuerpo y logre expresar sus emociones, la corporeidad se origina como una de las primeras formas de comunicación humana desde el conocimiento de sí mismo y de los demás.



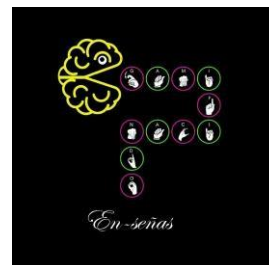
El sistema que se comprendió para el análisis de las corporeidades se desarrolladas desde la interacción comunicativa por medio del cuerpo que se dio a partir de la expresión teatral, desde allí como a través de dos perspectivas de los docentes y los estudiantes, las cuales fueron analizadas por medio de la percepción de la comunidad Sorda, y la importancia de la comunicación corporal para el desarrollo de la comunicación en sus familias, compañeros y docentes.

Teniendo en cuenta lo anterior, este proceso del cuerpo como territorio es la corporalidad, donde se encontró un alto nivel de exigencia y consciencia corporal cuando de actividades y ejercicios corporales se refería, desde su lenguaje no verbal, expresión corporal y el proceso de todo lo que desde allí se comunica y se comprende en las diferentes actividades de teatro, danza, juego, música, entre otras, se puede identificar en el hallazgo siguiente:

“La estrategia pedagógica fue focalizada desde la participación del cuerpo, permitiendo la importancia de la comunicación por medio de mis representaciones corporales, tales como gestos, lenguaje no verbal, miradas, conciencia del cuerpo, reconociendo, a nivel emocional, la interacción con los compañeros y profesores. De igual forma, se desarrollaron procesos de interés e identificación de sí mismos desde la interacción” (Diario de campo).

De este modo, es posible decir que el cuerpo terminó siendo claramente su primer canal de interacción con el otro y el resultado de dicha afinidad por movimientos rítmicos y coreográficos, el encontrarse dentro de las artes con cuerpos en movimiento y en reflexión dirigida permitió relacionar eso que apasiona y gusta entre los estudiantes con la importancia de la comunicación por medio de representaciones corporales.

En relación con los hallazgos anteriormente mencionados, por medio del diario de campo y grupo focal, se interpretó las *habilidades* estuvo dividido en dos perspectivas tales como los lenguajes artísticos y sociales o interpersonales, estas se fortalecieron durante la Praxis. Las habilidades desde los lenguajes artísticos fueron: la pintura, la expresión corporal, gestual, la interpretación de obras de teatro y las



artes visuales, esto permitió que los estudiantes explorarán desde diferentes ambientes gamificados y allí crearán nuevos aprendizajes, uno de ellos, las experiencias sonoras a partir del ritmo y el aprendizaje de interpretar el tambor, como se ve evidenciado a continuación:

“Las actividades realizadas por medio del lenguaje artístico de la música permitieron que los temas desarrollados gracias a las gamificaciones fueran interiorizados como los movimientos corporales desde actividades rítmicas, la creación de los tambores y las secuencias realizadas desde el ritmo y el conteo” (Grupo focal).

Desde lo social e interpersonal se evidenció: La autonomía, independencia, empatía, alteridad, comprensión de emociones, apoyo en las diferentes actividades como en las cartografías corporales, fotografía y movimientos corporales, donde se contribuyó a una perspectiva diferente de la alteridad. Estas actividades fueron significativas desde la exploración de las gamificaciones, puesto que da cuenta que el aprendizaje se da no solo de forma individual sino colectiva.

A lo largo del proceso de sistematización de experiencias, se ha encontrado un hallazgo relevante en cuanto al rol del educador especial, el cual ha experimentado una transformación significativa a lo largo del tiempo. En la actualidad, los docentes desempeñan un papel fundamental al facilitar un proceso educativo inclusivo en el cual todos los estudiantes pueden participar activamente en el aula, superando barreras comunicativas y contextuales, esto, mediante adaptaciones directas e indirectas, tanto dentro como fuera del aula, se brinda un apoyo adecuado a cada estudiante.

Por consiguiente, es importante recalcar que las educadoras especiales en formación, por medio de la utilización de la *estrategia pedagógica* de la gamificación, identificaron los temas principales en los cuales los estudiantes tenían más interés, permitiendo enfocar el aprendizaje desde los estilos, gustos e intereses que desarrolla cada estudiante desde los lenguajes artísticos y permitiendo una mejor comunicación así como se puede observar en el hallazgo: “Desde la interacción en el aula, se



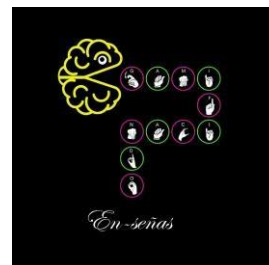
construye un aprendizaje transversal y bilateral entre las educadoras especiales en formación y estudiante por medio de la comunicación en LSC” (diario de campo) es importante recalcar que la lengua materna de los estudiantes es la LSC, y la de las docentes en formación el español, aun así no se vio en ningún momento una barrera para la comunicación, sino más bien una oportunidad para mejorar su conocimiento en LSC.

Además, se identificó la importancia de enfocarse en las estrategias pedagógicas de aprendizaje, de manera innovadora y motivadora, puesto que se desarrolló el aprendizaje por exploración, lo cual permitió que el estudiante creará desde la experiencia de sus conocimientos Por ello es importante que en el desarrollo de las estrategias pedagógicas se tengan un objetivo pedagógico claro.

Desde esta perspectiva se realiza el análisis partiendo de cómo se percibe la estrategia pedagógica en el aula y cómo la perciben los docentes del colegio, analizando cómo las estrategias pedagógicas permean al estudiante logrando mejorar su proceso académico por medio de la motivación y la interacción en el aula con sus compañeros y docentes.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante resaltar que la estrategia pedagógica que se utilizó fue la gamificación, desde allí utilizar la gamificación como medio de construcción de conocimiento, organización corporal y espacio que permitió que los estudiantes tuvieran una anticipación y manejo de las diferentes circunstancias presentadas durante las sesiones y desde allí la adquisición de conocimientos sobre sí mismos y sobre sus compañeros que favorece el aprendizaje en el aula de clases.

Cuando se hace referencia a los factores del contexto del estudiante y a los efectos que producen las personas que se encuentran a su alrededor, las emociones con las que se comunica en un tiempo, entorno social. Emociones o espacio y la respuesta que dan ante las actividades que se desarrollaron inmersas a los estudiantes. Por tanto, este proceso de análisis se desarrolla desde la forma en que el estudiante se comunicaba de manera virtual y posteriormente en la presencialidad



en el aula con sus docentes, cada uno de estos aspectos permitió dar cuenta de las diferentes relaciones y percepciones que hay desde el lugar y momento que se sienten y se viven dependiendo del contexto familia o educativo.

Para finalizar, en la implementación la estrategia pedagógica de la gamificación se transformó la manera en la que los estudiantes dirigieron su atención y habilidades, como se observa en el hallazgo “Como los estudiantes se vieron interesados en aprender sobre temas específicos que desarrollan diferentes habilidades como la memoria, socialización, expresión y comprensión para fortalecer los aprendizajes de estudio a futuro.”(grupo focal) También se tuvo en cuenta el contexto tanto familiar, como red de apoyo para el aprendizaje en el aula virtual y presencial, y de esta manera se permitió el manejo de los lenguajes artísticos en la transformación de los contextos en los estudiantes para mejorar la comunicación y el entendimiento de ellos mismos y del otro.

Aprendizajes y transformaciones

Mediante la construcción de saberes a través de las investigaciones, triangulación de información y las experiencias, se da respuesta a los objetivos tejidos para esta sistematización, a partir del rol del educador especial, el cual permitió construir procesos de aprendizaje de manera motivadora y significativa, desde un enfoque del reconocimiento del cuerpo como territorio, identidad de la Persona Sorda y los diferentes saberes anclados a los lenguajes artísticos.

Así mismo, la estrategia pedagógica gamificada permitió tener un impacto en el aula, desde la implementación en la enseñanza aprendizaje de cada estudiante mediante la IAP, promoviendo el uso de las herramientas tecnológicas con un objetivo pedagógico. A través de las características en el uso de esta estrategia, facilitó la explicación e implementación de los diferentes temas propuestos, creando así diferentes juegos en que los estudiantes, lograran tener un proceso autónomo, también desde un aprendizaje mediado desde el reconocimiento del cuerpo como



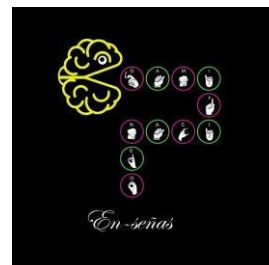
medio de comunicación y facilitador de los vínculos que tiene con la sociedad y sus pares donde se encuentra.

Es aquí donde este se convierte en representatividad de la construcción de nuevos saberes, promoviendo una conciencia corporal y sufriendo espacios donde la exploración del cuerpo sea a través de los lenguajes artísticos, para tejer un encuentro de saberes multidisciplinares en la que se puede encontrar el educador especial, esto refleja como resultado la importancia de comenzar a interactuar en procesos pedagógicos con el arte, fortaleciendo la evolución de interacciones creativas que permiten desde las artes trabajar con cada subjetividad que permanece en el aula y la exploración que impulsa a destacar aquellas fortalezas del otro para entretejer el concepto propio del reconocimiento del cuerpo como territorio.

En consiguiente, se logró un reconocimiento desde la individualidad del cuerpo por medio de los lenguajes artísticos, donde el explorar diferentes manifestaciones como el teatro, el ritmo, la música, entre otros, se dio la posibilidad de tener un acercamiento de sí mismo y del otro, en donde se encontró una motivación para la comprensión de mis gustos e intereses de los estudiantes Sordos.

De hecho, como aprendizajes fundamentales se destaca la riqueza cultural en la que la comunidad Sorda resalta y trabaja en función de la igualdad de oportunidades y su distinción con otros grupos minoritarios, su historicidad y el trabajo colectivo donde se han constituido como sujetos de derechos.

Dichas incidencias permitieron entrar a descubrir otras perspectivas, fue notorio observar la participación que dentro de la comunidad Sorda correlaciona espacios de interacción, igualdad y sucesos que desde la equidad le dieron un gran aporte al proyecto, fortalecer los procesos identitarios de cada estudiante brindó nuevas oportunidades desde otros puntos de vista que no se habían presentado para ellos, la seguridad de seguir explorando su lugar en el mundo desde los espacios en el aula y con conversaciones que permiten a la persona Sorda involucrarse con la persona oyente, estudiando las posibles formas de relacionarse en aspectos



laborales, sociales y comunitarios en apuestas justas en igualdad de condiciones con la reafirmación de su identidad como comunidad e identidad como persona Sorda.

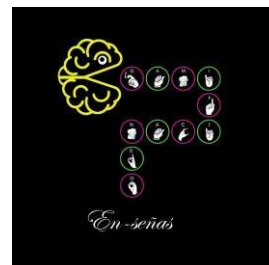
Desde el rol del educador especial se construye esa capacidad creativa e innovadora de crear los diferentes ambientes virtuales de aprendizaje por medio de la gamificación pensando en el estudiante y lo que puede llegar a fortalecer dicha estrategia de manera individual y grupal, a partir del reconocimiento de sus gustos e intereses, explorando sus habilidades, su historia y su lengua como forma de comunicación y surgimiento de nuevas perspectivas en la dignificación que merece, los cuales los constituye como Persona Sorda y parte de una comunidad.

Además, se reconoce la importancia del trabajo interdisciplinar con los profesores del Colegio, esto creó un tejido que enriqueció este proyecto, teniendo en cuenta, el interés, para conocer esta estrategia innovadora, donde a partir de diferentes capacitaciones, contribuyeron a concluir que la Gamificación facilita los procesos de aprendizaje, no solo en el campo de los lenguajes artísticos, sino en las diferentes áreas del saber que involucran la educación.

Es importante analizar los retos y contrariedades que atravesó el proyecto y los cambios que surgieron en el mismo por la virtualidad y la presencialidad, denotando los diferentes factores como son la accesibilidad de la red Wifi, el uso de herramientas como los computadores o tablets, el acompañamiento de familiares y cuidadores, entre otros. Igualmente, tener presente los factores que pueden jugar a favor o en contra del educador especial y cuáles serían los pasos para mantener la misma línea sin perder la claridad con la que se identifica el proyecto como lo es la Gamificación.

Se puede destacar un desenlace que surgió ante este paralelo de modalidades es la importancia de no caer en la comodidad en la que muchos maestros y maestras se encuentran, el reto que implicó la contingencia sanitaria fue crear, innovar y descubrir nuevas formas de hallarse en la educación.

En este caso, la sistematización de experiencias aquí presentada nos abrió las puertas a aportar con dicho reto una estrategia que desde su actuar permite un



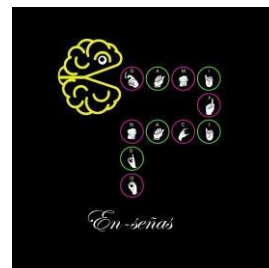
seguimiento pedagógico que para el docente facilita procesos de evaluación y distinción de saberes en su aula, adicional a esto, el estudiante experimenta situaciones donde apoya su autogestión emocional y la regulación propia, así como la de los compañeros, comprende los roles que impone la sociedad en cuanto a la competitividad y sus perspectivas de ganar y perder, fortalece el compañerismo, la solidaridad y empatía.

Continuar en-señando en la diversidad

La presente sistematización de experiencias en el Colegio Filadelfia para Sordos, en colaboración con los estudiantes, sus familias y la Universidad Pedagógica Nacional, ha generado proyecciones significativas que abarcan diversos aspectos a continuación, se desglosan dichas proyecciones en relación a los hallazgos y aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso.

Para el Colegio Filadelfia para Sordos, se proyecta que la estrategia pedagógica continúe llegando a las aulas, las educadoras en formación dejaron allí un taller de contextualización, misiones e importancia del uso de la Gamificación en el aula para los docentes del colegio, y adicional dos talleres prácticos donde se postuló el paso a paso para entrar a las plataformas, la multiplicidad de opciones que permite su creación y el cómo hacerlo, obteniendo como producto una gamificación completa de cada docente desde su área y con un objetivo Pedagógico, dicho esto, la continuidad que se puede darle a la investigación contando con sus resultados, es posible hacerlo en todas las áreas del conocimiento y los momentos donde el colegio fortalece la vida adulta de los estudiantes como red de apoyo.

Para los estudiantes, se recomienda no abandonar el proceso, reconociendo el crecimiento que se obtuvo en el transcurso de la construcción de esta sistematización de experiencias, el proyecto que se implementó permitió que se motivaron, e invitó a pensar, reflexionar y crear otras posibilidades con todo lo que se aprende y lo que es en cualquier espacio donde se habita, los lenguajes artísticos



abrieron un mundo de posibilidades que nació de entender y conocer la diversidad de la comunidad Sorda y a cada estudiante que participó en la misma.

Para las familias que hacen parte de la comunidad estudiantil del colegio, se proyecta que den continuidad y se siga dando las herramientas y apoyo a sus hijos para participar en muchos más espacios artísticos, culturales y pedagógicos que sean de interés para los niños y niñas, encontrar en la Gamificación una herramienta para comprender la generación tecnológica en la que actualmente está inmerso cada sujeto, pero con otras formas de ver y hacer en los dispositivos tecnológicos. El uso en casa tiene proyecciones amplias y abarca diferentes áreas. Se espera que esta estrategia transforme la forma en que se enfrentan tareas difíciles, brindando un enfoque motivador y lúdico. Además, se proyecta que fomente hábitos beneficiosos como la lectura, el repaso académico, las responsabilidades domésticas y el seguimiento de rutinas diarias. El objetivo es crear un entorno donde el aprendizaje y el desarrollo de habilidades se integren de forma natural en la vida cotidiana, facilitando la adquisición de conocimientos y la consolidación de rutinas saludables.

Para la Universidad Pedagógica, contando a otros compañeros educadores especiales, la Licenciatura en educación especial, las diferentes licenciaturas que anidan las Facultades de la universidad y los semilleros de investigación, se consolida este proyecto como innovación para el trabajo con personas Sordas y la participación de la comunidad en las aulas. Así mismo, para cualquier profesional que decida apoderarse del mismo, siendo guía para iniciar con la estrategia pedagógica innovadora de Gamificación y con las secciones que organizan al lector para entender cuál fue el procedimiento que se tuvo en cuenta para obtener los resultados aquí expuestos.

Como recomendación importante que se recoge en toda la sistematización es consolidar un objetivo que como maestro invite a arriesgar y proponer con más frecuencia todo aquello que promueva el aprendizaje y donde el estudiante reconozca lo que aprende y haga uso de ello para su vida convirtiéndose en autosuficiente y crítico de las realidades que le seguirán en todos sus caminos.



Fuentes teóricas y documentales

Abril, C (2020) ¿Me en-señas teatro? proceso pedagógico artístico para el trabajo con Población Sorda. Bogotá. Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12552/Monografia%20Me%20en-se%C3%B1as%20teatro%20Freyman%20Abril.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

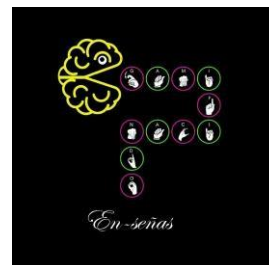
Acero, S. Arias, G. Peña, E. Pire J. Rodríguez, J. Jaipero, D, Torres, M. (2016), EN ESCENA, CUERPO QUE EN-SEÑAS Estado del Arte en relación al proceso de enseñanza aprendizaje en artes escénicas para Personas sordas. Bogotá. Colombia. Repositorio Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2369/TE-19210.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aguilar, D. (2013). Los lenguajes artísticos y el contexto cultural como mediadores pedagógicos y sociales. Maguared. Bogotá, Colombia. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/07/MediacionPedagogicaYSocialEnLaInfancia.pdf>

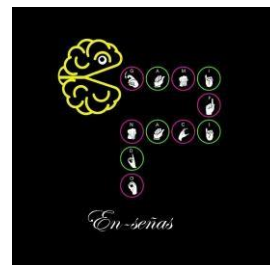
Aignerren, M. (s.f.). La técnica de recolección de información mediante los grupos focales. Universidad de Antioquia. Colombia. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1611>

Alfonso, D. (2018). *En busca de la experiencia estética con niños sordos*. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/11306>

Alicia Hamui Sutton, M. V. (2012). *Metodología de investigación en educación médica: La técnica de grupos focales*. México: Elsevier México. <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230009.pdf>



- Anglin-Jaffe, H. (2013). Signs of Resistance: Peer Learning of Sign Languages Within 'Oral' Schools for the Deaf. *Studies Philosophic Education* 32, 261-271.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11217-012-9350-3>
- Anónimo, La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico.
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Arena, A, (2019). Gamificación y educación artística: desarrollo de un juego on line de carácter híbrido, digital y analógico, aplicado a la etapa de educación primaria, Unir. <https://www.eumed.net/actas/19/arte/10-gamificacion-y-educacion-artistica-desarrollo-de-un-juego-on-line.pdf>
- Asociación cristiana manos en acción. (a.d). Enfoque Pedagógico, Filosofía; El constructivismo y los aprendizajes significativos. Colegio Filadelfia para Sordos. <https://www.filadelfiaparasordos.com/index.htm>
- Augustowsky, G, (2012). El arte en la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
https://www.academia.edu/8321002/El_arte_en_la_Ense%C3%B1anza_Paid%C3%B3s_Voces_de_la_educaci%C3%B3n_2012
- Alzate, T. Puerta, A. (2008). Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. Revista Iberoamericana de Educación. Universidad de Antioquia, Colombia.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>
- Barret, G. (1995). Pedagogía de la situación en expresión dramática y en educación. Montreal: Recherche en expression.
<https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/815/1/ML%20-%20Memorias%20de%20expresi%C3%B3n%20dram%C3%A1tica.pdf>
- Barrio, J. L. (2009). Hacia una educación inclusiva para todos. Revista Complutense de Educación, 2013. Pág. 118.



https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/download/RCED0909120013A/15360&ved=2ahUK Ewi_3KPhhP_zAhUeRDABHSxfCP8QFnoECA4QAQ&usg=AOvVaw10fbcdpDN5ouqLCfZyepi1

Bermúdez, L.O. (2021). Los Lenguajes Artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del colegio San José de Barranquilla. Facultad de educación. Licenciatura en Educación preescolar. <https://repository.usta.edu.co/jspui/bitstream/11634/31751/1/2021olgabermudes.pdf>

Bejarano, O. L. (2006). *Investigaciones en el campo pedagógico con población sorda*. Bogotá: INSOR.

<https://horizontespedagogicos.iberu.edu.co/article/view/08103/551>

Calderón, A (2014). La construcción cultural del sujeto sordo. Open Edition Journals. Revista do núcleo de antropología humana USP.

<https://journals.openedition.org/pontourbe/1671>

Carole, P. Munhoz, G. Gavassa, R. Ferraz L (2016) Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. São Paulo. Brasil. Universidade de Sao Paulo

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157758.pdf>

Carazo, E. García, T. Medina, M. (2019) Herramientas de lucha. Mujeres en defensa de sus derechos y sus territorios. CLACSO, San José.

http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/becas/20190521032252/cuadernillo_Premio_Berta_Caceres_1.pdf

Cifuentes, R (2016) Sistematización de experiencias en trabajo social: Desafío inminente e inaplazable. Celpa. Costa Rica.

<https://cepalforja.org/sistem/bvirtual/wp->



<content/uploads/2016/10/Sistematizaci%C3%B3n-de-exps-en-TS-desaf%C3%ADo-Inminente-e-inaplazable-RMCG-dic-010.pdf>

Colegio Filadelfia para Sordos (2014) Proyecto Educativo Institucional. Bogotá, Colombia. https://www.filadelfiaparasordos.com/proyecto_institucional.htm

Contreras, R (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Universidad autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

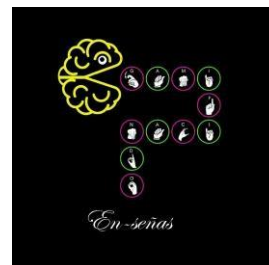
Díaz, J (f.d). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla. Departamento de psicología social. http://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf

Dzul, M (f.d). Aplicación básica de los métodos científicos “Modelo interpretativo”. Hidalgo, México. Universidad Autónoma del estado de Hidalgo. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES42.pdf

Escobar, J (f.d). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. Universidad del Bosque. [http://sacopsi.com/articulos/Grupo%20focal%20\(2\).pdf](http://sacopsi.com/articulos/Grupo%20focal%20(2).pdf)

Estévez Pichs, M. A., & Rojas Valladares, A. L. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 114-119.

Fajardo, A. Melendres, G. (2013). El Sordo como otro, reflexiones a la política pública de inclusión educativa del Sordo y los derechos de su comunidad lingüística. Instituto Nacional para Sordos. [Sin título-1 \(insor.gov.co\)](Sin título-1 (insor.gov.co))



Folgueiras, P (2016). La entrevista. Universitat de Barcelona. España.

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Gallego, C. Llorens, J. Molina, R. (2016) Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. Revista Iberoamericana de tecnologías de aprendizaje

<https://core.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>

García, F, G. M. (2017). *Sistematización de experiencias de desarrollo territorial Tramas sociales, gestión institucional y comunicación en los territorios.*

Argentina : INTA. <https://docplayer.es/85488910-Sistematizacion-de-experiencias-de-desarrollo-territorial-tramas-sociales-gestion-institucional-y-comunicacion-en-los-territorios.html>

Giráldez, A (2009). Reflexiones en torno al lugar de las artes en la Educación Infantil. Participación Educativa. Número 12. Revista cuatrimestral del consejo escolar del estado. Ministerio de Educación. Gobierno de España.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3105460>

Guerrero, G (2020). Gamificación como estrategia pedagógica aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes en la unidad educativa católica “La victoria”. Universidad técnica del norte, instituto de posgrado.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10930/2/PG%20806%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Guerrero Criollo, G. F. (2021). Gamificación como estrategia aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes en la Unidad Educativa Católica “La Victoria” [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10930>

Guido, S (2010). Diferencia y educación, implicaciones desde el reconocimiento del otro. Universidad Pedagógica Nacional.

<https://www.redalyc.org/pdf/6140/614064887007.pdf>



Hamari, Juho, Jonna, Koivisto, (2017). "Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise", in ECIS, 2013, paper 105.

https://www.researchgate.net/publication/236269293_Social_motivations_to_use_gamification_An_empirical_study_of_gamifying_exercise

Hernández, Z. Mena, A. Ornelas L. (2016). Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula. Universidad Autónoma Indígena de México.

<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Holliday, O. J. (2018). La sistematización de experiencias: prácticas y teoría para otros mundos posibles. Colombia Bogotá: CINDE.

<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2121/Libro%20sistematizacio%CC%81n%20Cinde-Web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Instituto Investigación exploratoria: qué es, características y ejemplos. (2018, diciembre 8). Tipos de Investigación.

<https://tiposdeinvestigacion.org/exploratoria/>

Instituto Nacional para Sordos – INSOR una persona perteneciente a la comunidad sorda del país, lo que demuestra la voluntad del Gobierno en la promoción e impulso de la inclusión . (Dakota del Norte).

<https://www.mineduccion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/412354:Por-primera-vez-en-67-anos-asume-la-direccion-general-del-Instituto-Nacional-para-Sordos-INSOR-una-persona-perteneciente-a-la-comunidad-sorda-del-pais-lo-que-demuestra-la-voluntad-de-Gobierno-en-la-promocion-e-impulso-de-la-inclusion>

Jona K. Anderson-McNamee, S. J. (S.F). La Importancia del juego en el desarrollo de la. Montana: Montana State University. <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>



Jones, P. (2017). Debates, Experiencias y Tiempos para Decidir: Una Co-Investigación entre Niñas, Niños y Jóvenes Sordos y Sordociegos del Colegio Filadelfia para Sordos de Bogotá.

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/60999>

Josende, K. (2018). Gamificación en la educación/ Historia de la gamificación. Creative Commons atribución. Libros libres para un mundo libre.

[Gamificación en la educación/historiadela-gamificaci3n - Wikilibros \(wikilibros.org\)](https://wikilibros.org/Gamificaci3n-en-la-educaci3n/historiadela-gamificaci3n)

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.

Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. En Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems. Utrecht, Netherlands, June 5-8.

<https://core.ac.uk/download/pdf/301361018.pdf>

Muñoz, K. Sánchez, A. (2017). Hacia la comprensión del fenómeno de la Sordedad: Habitus como propuesta epistemológica. Chile: Atenea.

<https://www.redalyc.org/pdf/328/32854633016.pdf>

Muñoz, E. M. (2012). *Diseño de un programa pedagógico en recreación como una estrategia para la inclusión social de niños (as) con discapacidad auditiva.*

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/2986>.

Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en 'Colombia 4.0'. (s.

f.). <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/378143:Ministerio-de-Educacion-realizo-taller-de-Gamificacion-para-docentes-en-Colombia-4-0>



Larrosa, Jorge (2006). Sobre la experiencia I. Revista Educación Y Pedagogía, 18.

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/19065>

Linares, E. Vilariño, C. Villas, M. Álvarez, S. López, M. (2002). El modelo ecológico de Bronfenbrenner como marco teórico de la Psicooncología. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. España.

https://www.um.es/analesps/v18/v18_1/03-18_1.pdf

Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito (s.f)

https://old.integracionsocial.gov.co/anexos/documentos/2_cdv/catalogo_2013/Lineamiento%20Pedagogico.pdf

López, J (2016) El cuerpo como territorio: Las distintas nociones de cuerpo de acuerdo a la historia de vida de cuatro mujeres en la localidad de Bosa. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1785/TE-19185.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, H. (2014). Metodología de la investigación. Cengage Learning, Inc. México, D.F.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwia16CsnaP7AhWemWoFHdo2B40QFnoECBYQAQ&url=https%3A%2F%2Fsd0bc5f099b0aa845.jimcontent.com%2Fdownload%2Fversion%2F1494904262%2Fmodule%2F10258608883%2Fname%2FLIBROOO%2520investigacion%2520cientifica.pdf&usg=AOvVaw2g7zDj93phiTRXGskx65Bo>

Mashie, S. (1995). Educating deaf children bilingually, Washington: Gallaudet University.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.insor.gov.co/home/wp-content/uploads/filebase/cartilla_etapa_escolar.pdf&ved=2ahUKEwixv8Gnp7L



[zAhVRVTABHZKxDPEQFnoECAkQAQ&usg=AOvVaw33vQH494KL8y-FDBxwlvaM](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Educación Básica y Media. Documento NO. 1.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2014). El Arte en la Educación Inicial. Bogotá, Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A. Documento NO. 21.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341813_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Ministerio de Educación Nacional del Gobierno de Chile. (2014). Núcleo de aprendizajes. Lenguajes Artísticos. Santiago de Chile, Chile. Atria y

Asociados LTDA. <https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/201504061711270.LenguajesArtisticosweb.pdf>

Mora, Y. (2021). Mi cuerpo, mi territorio. Un reconocimiento de la violencia durante parte desde las voces de las mujeres. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/80610/1032416045.2021.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Morales, A. (2004). Planificación Lingüística y Comunidad Sorda: Una relación necesaria. Instituto Pedagógico de Caracas.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41050104.pdf>

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza.

Universidad Politécnica Salesiana Ecuador.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>



Ortiz, Jordan, Agredal. (2018). Gamificación en Educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educ. Pesqui. Volumen 4. Pág. 4.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Palacios, A. (2008). El Modelo Social de Discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Primera edición. Caja Madrid.

<https://www.cermi.es/sites/default/files/docs/colecciones/Elmodelosocialdediscapacidad.pdf>

Palma, A. Ospina, V (2016). Pensar la inclusión: Resignificando a las personas sordas. https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/trans-pasando_fronteras/article/view/2384

Patiño, L., Oviedo, A., & Gerner, B. (2001). El estilo sordo. Ensayos sobre comunidades y culturas de las personas sordas en Iberoamérica. Santiago de Cali: Universidad del Valle.

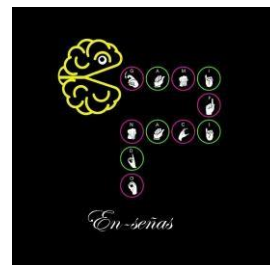
Peirats Chacón, J., Marín, D. (2020). Estrategias didácticas digitales: Encuentros entre la investigación y la práctica. Calambur.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8033418>

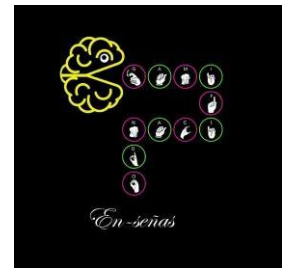
Prensky, M. (2005). En los juegos educativos, la complejidad importa Los minijuegos son triviales, pero los juegos "complejos" no son una forma importante para que los maestros, los padres y otras personas vean la computadora y los videojuegos educativos. Tecnología Educativa, 45, 22-28.

Renobell, V. Garcia, Felipe (s,f) Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. Universidad Camilo José. Madrid. España.

<http://dimglobal.net/revistaDIM34/docs/DIMAP34gamificacion.pdf>



- Ricoy C, (2006) Contribución sobre los paradigmas de investigación Educación. Brasil. Revista do Centro de Educação Brasil, vol. 31, núm. 1, 2006, pp. 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Rey, M.I. (2008). El cuerpo como lugar de identidad de los Sordos (Cuestionando la biologización de identidades sociales). V Jornadas de Sociología de la UNLP. La Plata, Argentina.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6365/ev.6365.pdf
- Rodriguez, D (2016) La creación de la identidad Sorda, su formulación como comunidad diferenciada y sus condiciones de accesibilidad al sistema de salud. UAB. Madrid. España.
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/399217/drm1de1.pdf?sequence=1>
- Rodríguez, L.M. (2004). “Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento”. En Elam, S. (Comp.) La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). Buenos Aires. Argentina. <https://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>
- Rodríguez, F. Santiago, R (2015) Gamificación, cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid. España.
- Ros, N. (1977). El lenguaje artístico, la educación y la creación. *Revista de educación*. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2901/3826>
- Sáenz, E. (2018). El cuerpo y la construcción de corporeidad en el área de educación física: una aproximación teórica.



[http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7120/1/EI%20cuerpo%20y%20la%20construcci%C3%B3n Edwin%20Saenz 2018.pdf](http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/7120/1/EI%20cuerpo%20y%20la%20construcci%C3%B3n%20Edwin%20Saenz%202018.pdf)

Saldarriaga, Cristina (2014), *Personas Sordas y diferencia cultural representaciones hegemónicas y críticas de la Sordera*. Bogotá, Colombia. Universidad Nacional de Colombia.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/52064/489541.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sampieri, Roberto. (2006), *Metodología de la investigación. Enfoque cualitativo y cuantitativo*. <https://portaprodti.wordpress.com/enfoque-cualitativo-y-cuantitativo-segun-hernandez-sampieri/>

Sánchez, F (2018) *Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos*. Perú.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008

Segura, A. (2002). *La danza y la pintura con los niños Sordos en espacio-temporalidad*. Chía, Cundinamarca: Universidad de la Sabana, Facultad de Artes Plásticas.

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5697/128871.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Skliar, C., Massone, M. y Veinberg, S. (1995). *El acceso de los niños Sordos al bilingüismo y al Biculturalismo*.

<http://escritorioeducacionespecial.educ.ar/datos/recursos/pdf/skliar-massone-veinberg-acceso-ninos-sordos-al-bilinguismo-1995.pdf>



- Skliar, C. (1997). Una mirada sobre los nuevos movimientos pedagógicos en la educación de los Sordos. Cultura Sorda. <https://cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Una-mirada-sobre-los-nuevos-movimientos-pedagogicos.pdf>
- Skliar, C (2003) La educación de los Sordos. Buenos Aires. Argentina. https://cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Skliar_educacion_sordos-2003.pdf
- Soria, G. Duque, P. José M, García Moreno. (2011). Música y cerebro: Fundamentos y neurocientíficos y trastornos musicales. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.psyciencia.com/pdf-musica-y-cerebro-fundamentos-neurocientificos-y-trastornos-musicales/&ved=2ahUKEwjQnu7NnJXzAhURTDABHahbAgoQFnoECEUQAQ&usq=AOvVaw3S9CmFyp4tNZ_JBHimbGnP
- Spravkin, M. (1997). Educación plástica en la escuela. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas. <http://ciiesregion8.com.ar/portal/wp-content/uploads/2017/06/Mariana-Spravkin.pdf>
- Sucre, L. Cedeño J (2019): “Una mirada distintiva a la tendencia investigativa cualitativa: interaccionismo simbólico”. Venezuela Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/tendencia-investigativa-cualitativa.html//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1903tendencia-investigativa-cualitativa>
- Torres, C. (2001). Las Identidades: una mirada desde la psicología. Centro de investigación y desarrollo de la cultura Cubana Juan Maranello. Cuba. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000125870>



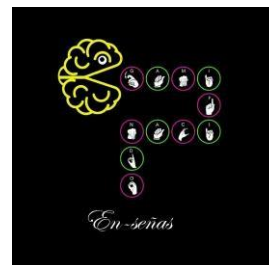
- Torres, M. (2015). El trabajo social y la ciudadanía multicultural, la experiencia de la comunidad sorda. Facultad Latinoamericana de ciencias sociales FLACSO.
<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/8207/2/TFLACSO-2015CMT.pdf>
- Torres, V. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel, algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe Distrito Federal, Organismo Internacional.
<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Tovar, V (2021). La accesibilidad es de las mayores problemáticas para los sordos en el país, UNIVERSIDAD DE LA SABANA. Colombia
<https://www.pulzo.com/universidad-de-la-sabana/colombia-avanza-lengua-senas-pero-no-suficiente-para-ser-incluyente-PP1098182>
- Tresseras, A. Alvarez, A. Zelaieta, E. Camino, I (2014) Pedagogía de la situación: expresión dramática para la escuela, Vasco. España. Universidad del País Vasco. Revista de investigación.
- Varela, R. (2006). ¿Cómo sistematizar? Una guía para sistematizar experiencias. Ideas Litográficas. Honduras. <https://studylib.es/doc/9089893/c%C3%B3mo-sistematizar---guia-ruth-varela-->
- Yutzis, D. (2010). La Expresión Corporal-Danza y los procesos de formación. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata. <https://www.aacademica.org/000-027/641.pdf>
- Zepeda Hernández, S; Abascal Mena. R, López Ornelas, E. (2016) INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. [Artículo investigativo] Recuperado de



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores



https://www.google.com/search?q=Integraci%C3%B3n+de+Gamificaci%C3%B3n+y+aprendizaje+activo+en+el+aula%E2%80%9D+por+Zepeda%2C%282016%29+&rlz=1C1SQJL_esCO1020CO1022&sxsrf=ALiCzsZx9xtDwIPCgSaGtP4HpRm_2aI4A%3A1668095246500&ei=Dh1tY9WNHo7KwbkPnIaAiAU&ved=0ahUKEwjVzPmE-6P7AhUOZTABHRwDAFEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Integraci%C3%B3n+de+Gamificaci%C3%B3n+y+aprendizaje+activo+en+el+aula%E2%80%9D+por+Zepeda%2C%282016%29+&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2I6LXNlcnAQDEoECEEYAEoECEYYAFAAWABgAGgAcAB4AIABAlgBAJIBAJgBAA&sclient=gws-wiz-serp

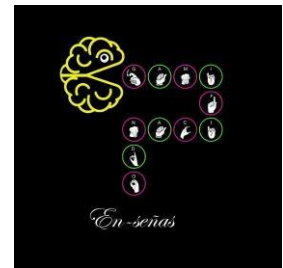


Anexo 1

Instrumento de recolección Diario de Campo



DATOS GENERALES		
Nombre de la Institución	Colegio Filadelfia para Sordos	Diario pedagógico No:
Nombre de la docente en formación	Laura Alejandra Pérez Bustacara Lenny Lizeth Lugo Mazo Laura Sofia Triana Lesmes Leydy Daniela Zuleta Gil	
Fecha:	Miércoles 30 de marzo de 2022	
Curso:	Cuarto y quinto - Sexto y séptimo - Nivelación	
Docente facilitador:		
Interacciones pedagógicas (de manera muy detallada describa lo observado durante el transcurso del día).	<ul style="list-style-type: none"> • EJE 1 La gamificación unida a los lenguajes artísticos (expresión corporal, la música, el juego y las artes escénicas) • EJE 2 Construcción de saberes culturales e identidad de la Persona Sorda • EJE 3 Interpretación de experiencias construidas entre el estudiante Sordo y el docente en formación. 	
Preguntas orientadoras o problematizadoras : (preguntas que nacen de la experiencia y nutren futuras reflexiones y análisis)		



Anexo 2

Entrevistas estudiantes



Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación
Pregrado en Licenciatura en Educación Especial



ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

El presente Grupo Focal es realizado por estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional optando por el título de Licenciadas en Educación Especial, pensada en el proyecto titulado “**En-señando el cuerpo como territorio: Los lenguajes artísticos desde la Gamificación**” El cual tiene por objetivo sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la gamificación mediado por los lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes. Este se lleva a cabo en el Colegio Filadelfia para Sordos y se realiza con los grados 4-5 y 6-7.

FECHA	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	
GRADO	

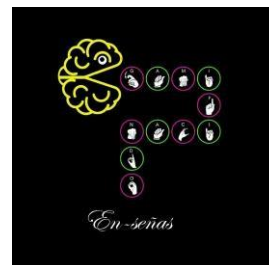
- **EJE 1 La gamificación unida a los lenguajes artísticos (expresión corporal, la música, el juego y las artes escénicas)**

1. Le motiva aprender habilidades de expresión corporal y danza por medio de juegos interactivos (gamificados) ¿por qué?

2. ¿Considera que los juegos interactivos (gamificados) le ayudan a entender o comprender mejor su expresión corporal? Argumente su respuesta.

- **EJE 2 Construcción de saberes culturales e identidad de la Persona Sorda**

3. ¿Cómo ha sido la construcción de su identidad en el colegio?



Anexo 3

Grupo Focal



Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Educación
Pregrado en Licenciatura en Educación
Especial
Grupo Focal
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



El presente Grupo Focal es realizado por estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional optando por el título de Licenciadas en Educación Especial, pensada en el proyecto titulado "**En-señando el cuerpo como territorio: Los lenguajes artísticos desde la Gamificación**". El cual tiene por objetivo sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la gamificación mediado por los lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes. Este se lleva a cabo en el Colegio Filadelfia para Sordos y se realiza a todo el cuerpo docente de la institución.

EJE 1 La gamificación unida a los lenguajes artísticos (expresión corporal, la música, el juego y las artes escénicas)

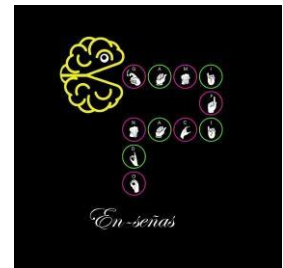
1. ¿Consideran que la gamificación es efectiva en el aula de clase con los estudiantes?
2. Mencionen los beneficios y desventajas que ven en la gamificación, como estrategia pedagógica.
3. ¿Consideran que la gamificación se puede usar en otras instituciones de sordos, de qué manera?
4. ¿Han vivido experiencias personales o profesionales desde las artes: danza teatro y música? En caso de que la respuesta sea sí, ¿Qué nos pueden contar de esas experiencias?

❖ **EJE 2 Construcción de saberes culturales e identidad de la Persona Sorda**

5. ¿Para ustedes que es la identidad de la Persona Sorda?
6. ¿Ustedes piensan que construir identidad en los estudiantes es importante? SI o NO Justifique su respuesta
7. ¿Ustedes creen que la gamificación puede apoyar la construcción de identidad de los estudiantes? Si o No Justifique su respuesta

❖ **EJE 3 Relación bilateral del estudiante Sordo y el Docente, a partir de las experiencias en el aula.**

8. ¿Alguna vez ha tenido en cuenta la Gamificación para un ejercicio pedagógico en las clases? Justifique su respuesta



9. ¿Consideran que la gamificación puede servir para mejorar los vínculos y la motivación entre el estudiante y el docente?
10. ¿Cómo ven ustedes el proceso de las docentes en formación durante el tiempo de participación en el aula? ¿Qué consejo darían como profesores?

Agradecemos su participación en este grupo focal, esperamos poder construir aprendizajes significativos desde la gamificación y el arte, con su aporte seguiremos tejiendo saberes que mejoraran nuestro ejercicio profesional.

Anexo 4

Matriz de los Instrumentos de Recolección de Información.

Entrevista a estudiantes:

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL/ INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN ENTREVISTA A ESTUDIANTES								
Objetivo general: Sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la Gamificación mediado por lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes.								
EJE 1 "Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos"			EJE 2 "Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda"			EJE 3 "Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación."		
Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos
Mejoras en el proceso de refuerzo de la gestualidad, la confianza en movimientos teatrales y de danza por medio de los juegos.	Los estudiantes desarrollaron un gusto por las herramientas virtuales (Tablet, computador y el teléfono,) permitiéndoles mejorar en expresión gestual, corporal y dramática.	Curiosidad en las actividades, el gusto y atracción de jugar de manera grupal con los compañeros creando lazos de confianza y respeto entre compañeros.	La historicidad del estudiante desde su recorrido y tránsito en la comunidad Sorda ha permitido construir el desarrollo de su identidad a partir de sus habilidades e intereses como persona.	Reflexión del estudiante en su reconocimiento cómo persona Sorda y como su micro contexto desde la familia a contribuido a relacionarse en los diferentes espacios desde su comunidad y participación en el aula con estudiantes que se han configurado desde la oralidad con oyentes.	Observación del estudiante con su recorrido y tránsito en la comunidad Sorda y lo que ha podido construir identitariamente siempre manteniendo sus habilidades e intereses como persona Sorda	Conocer y distinguir cuales llegaron hacer las preferencias y gustos de cada estudiante, mediante este reconocimiento se evidenciaron diferentes reflexiones necesarias y precisas para llevar a cabo las actividades propuestas para trabajarlas con empatía y disposición.	Como los estudiantes se vieron interesados en aprender sobre temas específicos que desarrollan diferentes habilidades como la memoria, socialización, expresión y comprensión para fortalecer los aprendizajes de estudio a futuro.	La gamificación ligada a los lenguajes artísticos refuerza el ejercicio de conocer las emociones y diferentes percepciones de sí mismos y del otro.
Se trabaja en equipo desde la gamificación	Intención de los estudiantes para		Apropiación del estudiante en la	Interés por parte de los estudiantes con	Reflexión del estudiante del	Por medio de las actividades el	La gamificación construye en el	El estudiante encuentra en la

Diarios de campo.



MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL/ INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DIARIOS DE CAMPO								
Objetivo general: Sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la Gamificación mediado por lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes.								
EJE 1 "Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos"			EJE 2 "Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda"			EJE 3 "Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación."		
Habilidades	Exploración del ambiente virtual	Juegos virtuales	Reconocimiento	Identidad	Corporalidad	Estrategias pedagógicas	Factores contexto del estudiante	Rol del educador especial
Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos
Se observa como desde las capacidades y habilidades de los estudiantes hacen manejo de las diferentes herramientas tecnológicas, desde la Tablet o computadores, en estas se denotan su atención, comprensión y desenvolvimiento en uso de estas.	Los estudiantes tuvieron un acercamiento exitoso a la estrategia pedagógica de la gamificación, disponiéndose para la realización de cada actividad desde la motivación.	Por medio de la gamificación o los juegos virtuales se potenciaron las habilidades de los estudiantes, estas fueron: La expresión corporal y facial, danza, teatro, entre otros.	Las interacciones y participaciones de los estudiantes fueron desde el interés por las actividades como reconocimiento de sí mismos, a través de avatares y desde la experiencia de los tambores, esto permitió que se identificaran y se logran un compartir de experiencias con las educadoras especiales en formación.	Las actividades tienen un objetivo desde el ser consciente del uso del cuerpo y el factor de reconocer identificarla mente la importancia que tiene, como se mecaniza en la cotidianidad, y como contribuye a la identidad como persona Sorda.	Los estudiantes muestran un alto nivel de exigencia y conciencia corporal, desde su lenguaje no verbal, expresión corporal, todo lo que desde allí se comunica y se comprende en las diferentes actividades de teatro.	La estrategia de la gamificación logra un anclaje con los lenguajes artísticos para establecer los temas a trabajar desde el cuerpo como territorio, en ellas se construye una introspección desde cartografías, mapas corporales, búsqueda de movimientos, significado de emociones y percepción, la otredad y alteridad, reconociendo también las diferentes formas de ser y estar en el mundo.	Desde los análisis e interpretaciones se denota que en el aula virtual la atención fue selectiva, teniendo en cuenta los diferentes factores de su entorno y la clase.	Las educadoras especiales en formación, desarrollaron las habilidades de los estudiantes desde la expresión corporal dentro de sus clases haciendo uso de estrategias pedagógicas visuales y verbales.
Los estudiantes reconocían y exploraban las diversas formas de comunicar narrativa, expresión y manejo de conversación grupal de los lenguajes artísticos a partir de	Las gamificaciones se realizaron de forma que los personajes fueron representativos y del conocimiento de cada estudiante, tales como	Una de las claves de la gamificación es reconocer procesos que pretenden generar análisis e interpretación de resultados a partir de sus talentos e	La virtualidad permitió que los estudiantes construyeran nuevas formas de relacionarse con sus compañeros, por ejemplo, encender y apagar las pantallas para poder llamar su	Se evidenció que las emociones influyen de una manera notoria en los procesos de aprendizajes, puesto que en el aula hubo varios	El cuerpo terminó siendo un primer canal de interacción con el otro y las nacientes formas de ser dentro de su diversidad como seres individuales y dueños de una	Los profesores del colegio involucran estrategias pedagógicas que influyen en el desarrollo de la identidad de cada estudiante.	En las actividades que se trabajaron entorno al reconocimiento del cuerpo y de identidad, se resaltaron diferentes características	La configuración del rol del educador especial se ancla y se trabaja junto a docente del colegio, donde se permite construir nuevos aprendizajes con los estudiantes, desde el conocer las planeaciones y estar dispuestos a

Grupo focal.

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL/ INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN GRUPO FOCAL								
Objetivo general: Sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la Gamificación mediado por lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes.								
EJE 1 "Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos"			EJE 2 "Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda"			EJE 3 "Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación."		
Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos
De acuerdo a los análisis desarrollados se denota que la gamificación es importante como proceso de aprendizaje desde el entendimiento, la concentración y la participación.	Los docentes del colegio evidenciaron como el uso de las diferentes gamificaciones intercaladas con actividades corporales como percusión corporal, teatro, pintura, permitió el desarrollo del cuerpo.	Reflexiones entorno a los estudiantes en su avance con los temas abordados en las diferentes clases que potencian sus habilidades artísticas como la imaginación, creatividad, atención, memoria, expresión, anclado con la gamificación.	Los docentes, consideramos desde las experiencias propias como las clases de lenguajes artísticos, la lengua de Señas, el aprendizaje del español, logran identificarse, con su identidad propia.	Los docentes creemos que la identidad se construye en cada Persona Sorda durante toda su vida, las familias son diferentes, pero aun así hacemos parte y nos constituimos desde la comunidad Sorda.	Es importante como docentes tener y brindar la posibilidad de crecer en un ambiente que provee una educación para Personas Sordas.	Desde las diferentes observaciones que se tuvo como docentes, la gamificación ayuda a trabajar la memoria y construir conocimiento en los estudiantes procurando un aprendizaje efectivo de los temas dados.	Los profesores del colegio pudieron analizar que el uso de la gamificación se puede utilizar para la enseñanza de distintas materias como matemáticas, español, sociales, entre otras.	Los docentes del colegio, evidenciaron un cambio en la construcción de la relación entre las educadoras especiales en formación desde un lugar de respeto e interacción gracias a un desarrollo propicio de los temas que se

Triangulación de la información.

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL/ RECOLECCIÓN								
Objetivo general: Sistematizar la experiencia realizada en la aplicación de diseño de ambientes de aprendizaje por medio de la Gamificación mediado por lenguajes artísticos donde se exploren las habilidades y capacidades de los estudiantes.								
EJE 1 "Cómo a través de la gamificación se pueden adquirir aprendizajes relacionados con los lenguajes artísticos"			EJE 2 "Construir saberes culturales e identidad de la Persona Sorda"			EJE 3 "Interpretación de experiencias construidas con el estudiante Sordo y las educadoras especiales en formación."		
Habilidades	Exploración del ambiente virtual	Juegos virtuales	Reconocimiento	Identidad	Corporalidad	Estrategias pedagógicas	Factores contexto del estudiante	Rol del educador especial
Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos	Hallazgos
Se observa como desde las capacidades y habilidades de los estudiantes hacen manejo de las diferentes herramientas tecnológicas, desde la Tablet o computadores, en estas se denotan su atención, comprensión y desenvolvimiento en uso de estas.	Los estudiantes tuvieron un acercamiento exitoso a la estrategia pedagógica de la gamificación, disponiéndose para la realización de cada actividad desde la motivación.	Por medio de la gamificación o los juegos virtuales se potenciaron las habilidades de los estudiantes, estas fueron: La expresión corporal y facial, danza, teatro, entre otros.	Las interacciones y participaciones de los estudiantes fueron desde el interés por las actividades como reconocimiento de sí mismos, a través de avatares y desde la experiencia de los tambores, esto permitió que se identificaran y se logran un compartir de experiencias con las educadoras especiales en formación.	Las actividades tienen un objetivo desde el ser consciente del uso del cuerpo y el factor de reconocer identificarla mente la importancia que tiene, como se mecaniza en la cotidianidad, y como contribuye a la identidad como persona Sorda.	Los estudiantes muestran un alto nivel de exigencia y conciencia corporal, desde su lenguaje no verbal, expresión corporal, todo lo que desde allí se comunica y se comprende en las diferentes actividades de teatro.	La estrategia de la gamificación logra un anclaje con los lenguajes artísticos para establecer los temas a trabajar desde el cuerpo como territorio, en ellas se construye una introspección desde cartografías, mapas corporales, búsqueda de movimientos, significado de emociones y percepción, la otredad y alteridad, reconociendo también las diferentes formas de ser y estar en el mundo.	Desde los análisis e interpretaciones se denota que en el aula virtual la atención fue selectiva, teniendo en cuenta los diferentes factores de su entorno y la clase.	Las educadoras especiales en formación, desarrollaron las habilidades de los estudiantes desde la expresión corporal dentro de sus clases haciendo uso de estrategias pedagógicas visuales y verbales.
Los estudiantes reconocían y exploraban las diversas formas de comunicar narrativa, expresión y manejo de conversación grupal de los lenguajes artísticos a partir de diferentes personajes como	Las gamificaciones se realizaron de forma que los personajes fueron representativos y del conocimiento de cada estudiante, tales como Mr. Sean, Superhéroes,	Una de las claves de la gamificación es reconocer procesos que pretenden generar análisis e interpretación de resultados a partir de sus talentos e inclinaciones por el	La virtualidad permitió que los estudiantes construyeran nuevas formas de relacionarse con sus compañeros, por ejemplo, encender y apagar las pantallas para poder llamar su	Se evidenció que las emociones influyen de una manera notoria en los procesos de aprendizajes, puesto que en el aula hubo varios conflictos entre	El cuerpo terminó siendo un primer canal de interacción con el otro y las nacientes formas de ser dentro de su diversidad como seres individuales y dueños de una personalidad construida en el	Los profesores del colegio involucran estrategias pedagógicas que influyen en el desarrollo de la identidad de cada estudiante.	En las actividades que se trabajaron entorno al reconocimiento del cuerpo y de identidad, se resaltaron diferentes características importantes de los	La configuración del rol del educador especial se ancla y se trabaja junto a docente del colegio, donde se permite construir nuevos aprendizajes con los estudiantes, desde el conocer las planeaciones y estar dispuestos a

Galería en- señas

Ilustración 10.

Galería de fotos Ilustración 10.



Galería de fotos con las experiencias vividas en el Colegio Filadelfia para Sordos
Parte 1. Creación propia.

Ilustración 11.

Galería de fotos 2.



Ilustración 11. Galería de fotos con las experiencias vividas en el Colegio Filadelfia para Sordos Parte 2. Creación propia.