

LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA COMO POSIBILIDAD DE ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA Y GEOGRAFÍA EN LA INSTITUCIÓN LICEO SAN LEÓN MAGNO.

Juan Sebastián Perilla Salamanca
Luisa Fernanda Jiménez Pico

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

LICENCIADO EN CIENCIAS SOCIALES

Director
Cesar Ignacio Báez Quintero

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
BOGOTÁ D.C 2022

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>	FORMATO Resumen Analítico En Educación (RAE)	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 117	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	La gamificación en el aula como posibilidad de enseñanza de la Historia y geografía en la Institución Liceo San León Magno.
Autor(es)	Luisa Fernanda Jiménez Pico- Juan Sebastián Perilla Salamanca
Director	Cesar Ignacio Báez
Palabras Clave	Gamificación, Juego, Innovación

2. Descripción
Partimos de la posibilidad que ostenta el proyecto de grado, en pro de vislumbrar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Buscando generar nuevos indicios de investigación en el ámbito pedagógico y didáctico. Entre tantas razones, por las que hemos decidido estudiar este tema, pretendemos que el presente trabajo sirva como guía y motivación para los docentes y alumnos. Además, de la necesidad de informarse respecto a las ventajas que nos brinda la gamificación y la aplicación de esta en el aula. Así mismo, trazamos como objetivo general, construir estrategias didácticas en el marco de la educación histórico-geográfica, partiendo de la gamificación en el colegio Liceo San León Magno. Teniendo en cuenta el aporte que tiene esta investigación influyendo en la motivación por parte de los alumnos de la institución educativa Liceo San León Magno en aprender, aportando al dinamismo de la clase, además de servir para que el docente tenga una estrategia como modelo y

la pueda aplicar en sus sesiones de clase. Así mismo, preguntándonos ¿Cómo la gamificación puede convertirse en una alternativa de interés para las nuevas generaciones de maestros, en el marco de los procesos de enseñanza - aprendizaje de la historia y la geografía?

Así mismo, se cuestiona el lugar asignado al investigador o en este caso al docente. Es por ende, que este proyecto de grado apunta a ser un apoyo para las y los docentes de las diferentes áreas del conocimiento, teniendo en cuenta que el docente debe someterse a los lineamientos propuestos por el plan curricular, sin trazar una línea que involucre procesos participativos por parte del estudiante, esto como una autorreflexión vista en la práctica educativa, reconociendo las problemáticas lúdico-recreativas en términos prácticos-pedagógicos.

Ahora bien, en especificación al método se tomó la Investigación Acción Educativa, como eje en el que se movilizó el presente trabajo (Gómez, 2004) En este diálogo entre teoría y práctica, la adaptación pedagógica incluye, como se insinuó antes, los ámbitos disciplinar y pedagógico. En el primero se contempla no solo el conocimiento declarativo o específico del saber que se enseña, sino también el conocimiento estratégico o procedimental, relacionado con el método propio del saber respectivo y las prácticas de producción de dicho saber.

Adicionalmente, se rescata la investigación acción educativa desde la perspectiva de Restrepo (2003.) La investigación-acción educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica y es que en efecto este proyecto apuntaló a lo que afirma Hernández (2018) donde La investigación acción educativa es utilizada dentro de una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como el desarrollo

curricular (al cual como el lector podrá evidenciar nos acogimos) , su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Finalmente, la presente investigación, permitió mostrar la posibilidad de anclar la gamificación (sin importar las condiciones económicas, particulares y sociales) a la práctica educativa, Persuadiendo así, al docente en formación y al docente en el ejercicio práctico que sí es posible motivar, comprometerse y accionar para el interés de las y los estudiantes.

Posterior a la aplicación de las diferentes actividades de observación en cada clase, pudimos evidenciar que cada grupo cuenta con ciertas condiciones específicas que lo caracterizan, entre ellas, edades, condiciones de educación previas entre otras.

3. Fuentes

- Abeles, M., Pérez Caldentey, E., & Valdecantos, S. (2018). Estudios sobre financierización en América Latina, Libros de la CEPAL, No. 152. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)
- Aprendizaje de las Matemáticas, su Impacto en la Reprobación y la Eficiencia Terminal, RAXIMHAI, Vol. 10, Número 5, Julio-Diciembre.
- Báez, Cesar Ignacio, LA ENSEÑANZA DEL TERRITORIO EN MEDIO DE LA EDUCACIÓN PARA EL MERCADO, 2015 Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá D.C.
- Canals, P. C., Minguell, M. E., & Belmonte, D. B. i. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza

de la Geología. Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5–19.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>

Ceballos-Torres, C. D. (2021). Gamificación en Educación Superior Estrategia didáctica para dinamizar la enseñanza del diseño gráfico en ambientes virtuales de aprendizaje. Universidad de Santander.

Complutense, U., Madrid, D. E., Solís Baena, J., Ruiz, A. Á., & De, F. (s/f). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. Ucm.es. Recuperado el 4 de agosto de 2022, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38141/1/T37394.pdf>

Contreras, R. Eguia, Luis. (2016), “Gamificación en Aulas Universitarias”, Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.

Delgado, A. Oliver, R. (2006), “La Evaluación Continua en un Nuevo Escenario Docente”, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, (RUSC), Vol. 3, No. 1, Abril, (2006).

Díaz González, J. P., Gutiérrez Muñoz, B. M., López Rincón, C. A., Yopasá Cabiativa, J. C., & Amaya, G. F. (2021). CONOCIMIENTO PROFESIONAL DEL PROFESOR EN LA ENSEÑANZA DE LOS MOVIMIENTOS DE LA TIERRA: CASO DE UNA PROFESORA DE FÍSICA. Tecné, Episteme y Didaxis: TED, (Número Extraordinario). Recuperado a partir de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/15521>

Figueroa F, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning, *Digital Education Review*, Number 27, June.

Gáitan, P. Rico, Y. Tepale, G. Tepale (2011). Motivación en los Estudiantes de la Ibero, *Didac*, Num. 59, enero-junio, pp. 59-60.

Gómez, B. R. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).

<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Piedrahita, M., & Fernando, D. (2019). La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia de Colombia de la segunda década del siglo XX en la Institución Tomás Uribe en el grado 9-1. Universidad del Valle.

Prensky, M. (2010), “Nativos e Inmigrantes Digitales”, Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A. pp. 1-21.

Rogonzinski, Viviana. Titeres en la escuela, expresión juego y comunicación. 1-2 ed., vol. 2, Buenos aires, Novedades Educativas, 2005. 3 vols.

https://books.google.com.co/books?id=EUupwoWIK7MC&pg=PA11&dq=titeres+definicion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiFzp_SxNb2AhW7RTABHWAzBj8Q6AF6B-AgFEAI#v=onepage&q&f=false,

Romero, L. Utrilla, A. Utrilla, V.M. (2014). Las Actitudes Positivas y Negativas de los Estudiantes en el Estudiante.

Romero-Rodriguez, L.M., Torres-Toukoumidis, A., & Aguaded, I. (2017). Ludificacion y educacion para la ciudadania. Revision de las experiencias significativas. *Educar*, 53(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.846>

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326.

<https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

4. Contenidos

El espacio que da apertura hablar de la introducción, contextualización, planteamiento y delimitación del problema, justificación y así mismo los antecedentes internacionales y nacionales;

Matizando ideas y conceptos que se encuentran frente a la gamificación y el juego en el aula.

El título que corresponde a “objetivos” son los objetivos trazados para el desarrollo del proyecto;

“Diseño metodológico” es la metodología desarrollada, marco teórico y contextual; la

“Intervención y sistematización” corresponde al desarrollo y presentación de los resultados del

trabajo presentado por capítulos intervenciones en el aula, el título final aborda las conclusiones del trabajo.

5. Metodología

El presente proyecto de grado se formula a partir de un abordaje sociocrítico (transformador) en términos del paradigma de investigación, proponiendo una alternativa a los métodos de enseñanza en la escuela. Ya que, desde esta perspectiva se propone la transformación de la estructura de las relaciones sociales al interior del aula, dando respuesta a determinados problemas generados por las diferentes estructuras sociales.

Se decidió trabajar en el presente proyecto de grado herramientas metodológicas mixtas, donde, se aborda la perspectiva dialéctica y complementaria de los métodos cuantitativos y cualitativos, dado que, en la investigación, la combinación de datos y estrategias metodológicas aportan significativamente sobre la riqueza de datos que se pueden construir, pues viabiliza la posibilidad de contrastar, confirmar o confrontar información.

Piovani (2018) en su artículo “Triangulación y métodos mixtos” menciona que: hablar de métodos mixtos implica no abandonar la apuesta (...) por la utilización conjunta de diversos métodos para abordar un mismo problema de investigación o problemas diferentes, pero fuertemente relacionados. El principal argumento en favor de los métodos mixtos es el supuesto de que esto potencia la confianza en los resultados de una indagación (Piovani y otros, 2008). En este sentido Maxwell (1996) afirma que utilizar una variedad de métodos reduce los sesgos de la investigación.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se emplearon las siguientes herramientas para la recolección de información primaria a partir de entrevistas a docentes y a estudiantes, con el fin de obtener material en torno al conocimiento de la gamificación, alternativas de enseñanza, aprendizaje e intereses; así mismo, se hizo una revisión de información secundaria donde se realizó la consulta bibliográfica de estudios realizados por parte de la Universidad Pedagógica Nacional en las diversas áreas del conocimiento, que abordan la gamificación como elemento de apoyo en los procesos educativo.

Por otro lado, la herramienta cuantitativa empleada fue la graficación a la cantidad de información correspondiente a los estudios realizados y publicados por la Universidad, que apuntaba a evidenciar los resultados de manera estadística, Lo cual, el lector tendrá la posibilidad de detallar a lo largo del proyecto. Teniendo en cuenta, que se expone al detalle la intención de las herramientas en los distintos momentos en los que se desarrolló el proyecto.

6. Conclusiones

- Como primera medida, consideramos que tener una perspectiva amplia respecto a cómo abordar la gamificación como herramienta de apoyo en el aula es fundamental, sin centrar la misma a una sola forma de acción, puesto que la investigación realizada muestra que la gamificación es vista como una herramienta para incentivar la participación y mejorar las calificaciones de los estudiantes.

- De acuerdo con lo anterior, es necesario dejar de posicionar el ejercicio de la gamificación, juego, participación y acción por parte del estudiante y el docente en el aula para un trabajo con los estudiantes optimo.
- Es por ello importante, dar la oportunidad a los estudiantes de participar de los procesos de enseñanza- aprendizaje para así mismo, permitir que se apropien de los escenarios educativos.
- Debe incentivarse espacios formativos de organización y visibilización sobre la importancia de la gamificación en el aula debido a la mala percepción que se tiene de esta.
- Por último, reconocemos el aporte de este proyecto como un llamado por parte de docentes en formación a las y los docentes próximos a hacer un ejercicio práctico en la escuela; Ya que el léxico utilizado en la Universidad no siempre es inferido por parte del estudiante. Y así mismo, que estamos trabajando con etapas cognitivas completamente diferentes, recalcamos que tales etapas del desarrollo están determinadas por acciones sociales diferentes. Las cuales como podemos ver son motivadas por medio del juego.

Elaborado por:	Luisa Fernanda Jiménez Pico – Juan Sebastián Perilla Salamanca
Revisado por:	César Báez Quintero

Fecha de elaboración del Resumen:	09	Julio	2022
--	----	-------	------

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS:	17
JUSTIFICACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes internacionales	18
Antecedentes nacionales	22
OBJETIVOS	31
Objetivo general	31
Objetivos específicos:	31
DISEÑO METODOLÓGICO	32
Ruta metodológica	35
MARCO TEÓRICO	37
CAPÍTULO 1 : Análisis estadístico de las Investigaciones en Gamificaciones de la UPN	43
CAPÍTULO 2 : MARCO REFERENCIAL	52
Marco contextual	52
Perfil de la población:	53
Aportes a la institución	59

CAPÍTULO 3 : INTERVENCIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA 60

Primer Ciclo: Preescolar a Tercero 62

Enseñanza del espacio público por medio de los títeres. Preescolar 62|

Los movimientos de la tierra 64

La independencia de Colombia 67

Llegada de los españoles a América latina 70

Aportes de la gamificación en la práctica, Primer ciclo. 74

Segundo Ciclo: Cuarto a Sexto 75

Las ramas del poder público. 75

Los accidentes geográficos 78

Las coordenadas geográficas 79

Aportes de la gamificación en la práctica, segundo ciclo. 82

Tercer Ciclo: Séptimo a Noveno 86

La civilizaciones Maya y Azteca 86

La segunda guerra mundial 88

Introducción a la economía colombiana 89

Aportes de la gamificación en la práctica, tercer ciclo. 91

Cuarto Ciclo: Décimo y Once 92

El feminismo en Colombia	92
Preparación para las pruebas saber 11	94
Aportes de la gamificación en la práctica, cuarto ciclo.	96
CONCLUSIONES	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	103
ANEXOS	99

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Estudiantes del grado Primero del Colegio liceo San León Magno, Realizando la actividad “Los Movimientos de la Tierra”	80
Fotografía 2: Estudiantes del grado Sexto del Colegio liceo San León Magno, Realizando la actividad “Astucia Naval”	89
Fotografía 3: Estudiantes del grado Séptimo del Colegio liceo San León Magno, Realizando la actividad “Age of Empires II ”.....	90
Fotografía 4: Estudiantes del grado Quinto del Colegio liceo San León Magno, Realizando la actividad “El estado del San León ”.....	91

GRÁFICOS

Gráfico 1: Trabajos de grado en la UPN	60
Gráfico 2: Porcentaje de trabajos de grado en la UPN	61
Gráfico 3: Trabajos de grado en la facultad de humanidades	62
Gráfico 4: Porcentaje de trabajos de grado	66
Gráfico 5: Porcentaje de trabajos de grado dentro de la facultad de Educación física	67
Gráfico 6: Trabajos elaborados en la facultad de Educación Física.....	68
Gráfico 7: Porcentaje de trabajos realizados en la Facultad de Educación Física	69
Gráfico 8: Trabajos realizados en la Facultad de Educación	69
Gráfico 9: Porcentaje de trabajos realizados en la facultad de Educación	70
Gráfico 10: Trabajos de grado realizados en la Facultad de Bellas Artes	71
Gráfico 11: Porcentaje de trabajos realizados en la Facultad de Bellas Artes	72
Gráfico 12: Trabajos de grado con enfoque gamificativo por licenciatura.....	74

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a los profesores.....	114
Anexo 2: Entrevista a los estudiantes	117
Anexo 3: Unidad didáctica Fases de la Luna	121
Anexo 4: Elementos para desarrollar la actividad (Fases de la luna).....	123
Anexo 5: Modulo de trabajo en clase de ciencias sociales.....	126

AGRADECIMIENTOS:

Este proyecto no habría sido posible si no fuera nuestros padres, los que desde siempre nos han apoyado en todas nuestras decisiones académicas. Sus ánimos y sus esfuerzos tras muchos años se ven reflejados finalmente en este documento.

Gran parte de este éxito es suyo y están presentes en cada página que hemos escrito, proyectándonos como Licenciados en Ciencias Sociales, apuntantando a un cambio social desde la educación.

Y qué decir de nuestro trabajo en equipo, complementado este trabajo Sebastián y Luisa tantos enfados, con la tesis todos los esfuerzos y ánimos mutuos que nos hemos dado desde el comienzo de la carrera, repitiéndonos de las capacidades que tenemos como docentes y seres humanos.

A César Ignacio Báez, nuestro tutor de Tesis. No tenemos palabras para agradecerle todo lo que ha hecho por nosotros, tanto en lo académico como en lo profesional y personal. La dedicación, paciencia y esfuerzos que le ha dedicado a este proyecto han sido extraordinarios.

Lo que más valoramos de él son sus constantes ánimos y paciencia demostrándonos, en cada correo y en cada conversación, la importancia de llevar este proyecto a cabo. Citando sus propias palabras... ¡Pura Vida!

No podemos olvidarnos de todas y todos aquellos que estuvieron animándonos durante todo este tiempo académico. Nuestros Hermanos, Familiares y compañeros de nuestra alma mater, la gloriosa Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

¡Lo logramos!

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Antecedentes internacionales

El surgimiento de estas nuevas “generaciones digitales” ha traído consigo un sin número de producciones educativas con el fin de darle un giro a la educación en pro de una innovación y de algo novedoso, a pesar de esto desde hace ya mucho tiempo se ha venido hablando de propuestas innovadoras y demás postulados de diferentes autores¹, en el siguiente apartado se citan varias investigaciones, los cuales presentan postulados sobre la Gamificación en el aula, los cuales fueron de vital importancia para realizar esta investigación.

(Ortiz-Colón et al., 2018) Su investigación, Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Se focalizó en hacer una revisión teórica de las ventajas del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el entorno educativo. Para eso, analizaron distintas publicaciones académicas provenientes de bases de datos de todo el mundo presentadas entre 2011 y 2016, en relación con la aplicación de la gamificación en la enseñanza, la motivación e inmersión, analizando en ellas los tres (3) recursos intervinientes. Los resultados indicaron que los procesos de gamificación en enseñanza producen en los estudiantes relevantes beneficios, no exentos de problemas en ciertos de los trabajos del análisis.

¹ Aunque la estrategia no es novedosa en el contexto educativo, el término “gamificación” sí resulta de reciente data, pues fue acuñado por primera vez en 2002 por el desarrollador de videojuegos británico Nick Pelling en la web de su empresa “Conundra Ltd.” (Disponible en línea: <https://goo.gl/WEP7ZH>).

Tras esta argumentación, el artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en enseñanza como: la motivación, la inmersión para posibilitar la antelación e idealización de situaciones; el compromiso y la socialización por medio de la interactividad y la relación; así como de la pluralidad de recursos que intervienen, lo cual hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los estudiantes.

También citamos a (Zepeda, Hernández et al., 2016) con su investigación titulada: Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula, en la cual vislumbran de la necesidad de nuevos procedimientos de aprendizaje que permitan enfocar a los alumnos hacia reacciones más positivas en su aprendizaje. En este artículo nos presentan cómo una distinta visión en la evaluación y ocupaciones fundamentadas en el Aprendizaje Activo y la Gamificación, tienen la posibilidad de ser una elección para producir una reacción más positiva de los estudiantes y producir un ambiente más amable en el aula.

Además nos hablan sobre como de manera diaria, los estudiantes en el aula presentan falta de interés y desmotivación por aprender, esto puede ser por diversos componentes que tienen la posibilidad de ser ajenos o propios al aula citando a (Romero,2014), también citan a (Prensky ,2010) que propone en su postulado: los nuevos alumnos han experimentado un cambio extremista y los nombra como Originarios Digitales, los cuales consideran y procesan la información de forma distinta, lo cual expone un desfase generacional.

La investigación llega a la conclusión que siempre permanecen surgiendo novedosas metodologías de aprendizaje procurando innovar en la didáctica utilizada en el aula y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, no obstante, aún todavía no hay una que proporcione una solución definitiva, de esta forma tenemos la posibilidad de nombrar propuestas como: Aula Invertida (AI),

Enseñanza Basada en Competencias (EBC), Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Artesanal (AA), Gamificación (Traducido al pie de la letra del inglés), Aprendizaje Basado en Desafíos, entre muchas otras. Cada una de estas metodologías de aprendizaje tiene ciertas propiedades que las vuelven únicas y a partir de diferentes perspectivas, dan maneras para cambiar la didáctica, la relación profesor-estudiante, mejorar procesos de aprendizaje, y varias generan más actividades en los alumnos que otras.

Por tanto, el asunto de interés en esta indagación fue conocer qué pasa una vez que se unen dos (2) metodologías aprendizaje que generan más actividad de los alumnos y basado en sus principios, crear una totalmente nueva forma de enseñar la teoría y práctica, exponer los contenidos y evaluar.

Finalmente analizamos la investigación de (Canals et al., 2020) denominada Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología, versa sobre la existencia del juego, sus orígenes y que ha pasado con este a lo largo de la historia destacando sus recursos en ámbitos de aprendizaje los cuales son cada vez más recurrentes en el ámbito educativo.

Para el autor hay dos maneras de implementación de los juegos y de sus recursos en los procesos de educación y aprendizaje. La primera es el aprendizaje con base en juegos, que se apoya en utilizar un juego para ocasionar aprendizajes. Los Scape Room y los Breakout educativos, son dos (2) propuestas de juego que tienen la posibilidad de integrar en este conjunto, aunque merecen una mención particular. La segunda es la Gamificación que se fundamenta en usar recursos de juego para diseñar vivencias de aprendizaje que podrían tener sitio sin disfrutar del elemento lúdico, sin embargo, al ser planificadas siguiendo las pautas que caracterizan esta metodología, las convierte en propuestas atractivas y motivadoras para los alumnos. Esta aproximación al uso de juego en el

aprendizaje la completa con ciertos ejemplos de vivencias implementadas en la educación de las Ciencias de la Tierra durante los últimos años.

Para el autor hay que tener en cuenta que el juego como una actividad exclusivamente de entretenimiento o diversión es una concepción social bastante generalizada. Si bien son ciertas estas dos (2) funcionalidades, además es verdad que el juego fue usado en otros espacios de la actividad humana. Y, entre ellos, el autor tiene la posibilidad de resaltar los espacios de educación y aprendizaje que han empleado los juegos para impulsar determinados aprendizajes.

En segundo sitio la investigación busca actualizar al lector de como el juego de mesa está recuperando el protagonismo que había perdido. Según un análisis llevado a cabo en 2016 por The NPD Group², luego de superar la crisis del 2008, la comercialización de juegos de mesa ha crecido de manera constante. Por el momento no hablan de que en cada una de las viviendas haya un parchís, una oca y, como no, un monopoly; ni que los juegos más “raros” sean usados sólo por conjuntos de frikis³ del juego. Para el autor la popularización del juego de mesa es un hecho y cada vez son más los establecimientos que no únicamente se dedican a vender juegos de mesa, sino que también ofrecen espacios de junta para ponerlos en práctica.

La investigación concluye afirmando que el juego está de moda en cada una de sus maneras. Y a partir del entorno, profesor-estudiante tenemos la posibilidad de cambiar dicha moda en una

² Es una empresa de investigación de mercado estadounidense fundada el 28 de septiembre de 1966 y con sede en Port Washington, Nueva York. En 2017, NPD se clasificó como la octava compañía de investigación de mercado más grande del mundo.

³ Los frikis, por ejemplo, son amantes de los videojuegos, los cómics, la manga, el anime, la literatura, el cine y la televisión, particularmente cuando son de tema fantástico o de ciencia ficción, y debido a esto muchas veces son considerados personas infantiles o inmaduras. No obstante, en ocasiones, desarrollan tal nivel de conocimiento sobre sus temas de interés que se convierten en auténticos expertos en la materia.

posibilidad para usar cualquier componente de juego en una potencial de aprendizaje. No obstante, la utilización de juegos o de propuestas gamificadas en espacios es usada en ámbitos de aprendizaje, para lo cual la investigación propone tener presentes los próximos puntos básicos: exponer una vivencia divertida capaz de incrementar la motivación de los estudiantes basada en una narrativa que dé sentido a los contenidos que se estén utilizando, que sea capaz de activar los sentimientos de los competidores (estudiantes), asegurando que estos competidores (estudiantes) sean conscientes de su avance y, al final, que tenga presente la pluralidad de los individuos que vayan a participar de esta gran experiencia .

Este ejercicio investigativo fue de gran importancia ya que acentuó las bases de como la gamificación de otros países da razón a varias hipótesis, de esta forma puesto que “jugar en el aula” no es algo innovador, ni debería entenderse como una panacea que mejorará automáticamente un mal diseño pedagógico, un currículo no adaptado a los tiempos recientes o las propias falencias que crea tener profesores desactualizados y desmotivados. Integrar esta clase de interrelaciones necesita una más grande planeación de tácticas didácticas, más grande esfuerzo creativo de parte de los educadores y estar siempre actualizados de las potencialidades que brindan todos los espacios, herramientas, aplicaciones, plataformas y posibilidades para desarrollar esta clase de vivencias de aprendizaje relevante en el aula.

Antecedentes nacionales

Respecto a las investigaciones a nivel nacional decidimos citar a (Ayala Pérez, 2022) En este trabajo se encontrará la vivencia del autor con la utilización de la gamificación en el aula universitaria; evidenciando dos (2) vivencias en dos (2) asignaturas que permitieron al alumno

aprender por medio del juego. ~~Al finalizar la lectura del escrito,~~ se pudo comprender qué es la gamificación y el valor de esta vivencia en el aula universitaria, a fin de conseguir que el alumno alcance sus competencias de una forma afable.

La autora, desde su ejercicio profesional docente, establece que las veces que ha utilizado tácticas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, este se lleva a cabo con más fluidez. Así mismo los juegos tienen la posibilidad de ser un instrumento que posibilita un afianzamiento entre los alumnos y el instructor.

El trabajo realizado por la autora está destinado a describir el valor de la aplicación de tácticas de gamificación en el aula que puede tener en el proceso de aprendizaje en los alumnos y el fortalecimiento del binomio enseñanza-aprendizaje. Enfatizando primordialmente compartir su vivencia a partir del aula con la ejecución de dinámicas que permitieron el cumplimiento de las competencias de las diversas asignaturas.

Finalmente explica teóricamente la utilización de la gamificación en el aula y aborda de forma práctica la vivencia con el ejercicio docente, con el propósito de ser soporte para compañeros maestros que deseen ejercer esta clase de tácticas o alguna de las ideas propuestas. Al principio, define los términos gamificación y aprendizaje relevante, que para la autora resultan inamovibles una vez que se trabajan en general; después da a conocer las tácticas aplicadas en el aula universitaria con alumnos de Psicología de primer y quinto semestre; al final, establece los parámetros investigativos dando cuenta del ejercicio aplicado y la vivencia no solo del profesor, sino de los alumnos.

Por otro lado (Piedrahita & Fernando, 2019) con su trabajo La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia de Colombia de la segunda década del siglo XX en la institución Tomas Uribe Uribe en el grado 9-1, los autores se enfocan en la construcción de procedimientos lúdicos para la educación de la Historia en Colombia, enfocado en la táctica gamificación la cual se desenvuelve en un papel activo entre el aprendizaje y el juego, dando de esta forma herramientas para la construcción de ejes contextuales que desarrollen un vistazo más cercano del estudiante con su realidad social.

En esta situación el desarrollo y construcción de entendimiento por medio del discurso entre maestro y estudiante, se ve opacada y se limita la intencionalidad , Para ofrecer una nueva alternativa de construcción de saberes, lo que pretenden los autores con esta investigación es transponer la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados. el proceso se realizó en la Institución Educativa Tomas Uribe Uribe (teniendo en cuenta que se sitan en un contexto urbano desde los 13 a los 16 años).

Para los autores la problemática gira alrededor de los profesores que son escépticos con los procedimientos alternos que integran la lúdica, el término solo evoca desinterés por parte del educador romántico de su metodología, es comprensible la barrera existente frente a estos novedosos métodos debido a que crea un inconveniente más grande, en el momento de la elaboración de secuencias didácticas que inserten la gamificación e integren una forma de relación con la misma realidad que nos compone es un asunto que no se hace a la ligera, ya que se debería pensar varias cuestiones antes de tomar papeles en la construcción y formación del entendimiento, en ese sentido, el verdadero desafío es pensar como generar en el alumno el continuar escudriñando

lo cual se les dificulta y que esto haga mediación sobre la perspectiva de la sociedad donde permanecen envueltos.

Para concluir, el proceso que se dio en la utilización de la táctica lúdica de gamificación en el salón de clase en el nivel 9-1, tienen la posibilidad de determinar ciertas propiedades como ventajas o desventajas en el proceso de la construcción del entendimiento histórico. Sin embargo, la existencia de entidades del colegio no permitieron el desarrollo libre de las actividades gamificadas y que el docente ejerciera presión a los estudiantes con penalizaciones debido a que calificar con 1.0 a los que no hacían las aventuras a tiempo no estaba bien observado para los papás y la coordinación, por ende se excedían los tiempos de entrega de los trabajos, lo que llevo a un alargamiento de la sucesión didáctica, tal cual, se evidenciaría, que el maestro a cargo del conjunto poseía equipos morosos con trabajos a partir del primer lapso que todavía no le habían entregado y recién iniciando el segundo lapso seguían entregando trabajos que llevaban todo el primer corte, el maestro los aceptaba, debido a ello genero una región de bienestar y de escasa disciplina en el conjunto, evidenciado en la utilización de la gamificación, y debido a se encuentre proceso de tranquilidad, en las evaluaciones donde son los eventos a laborar, donde se usan los instrumentos lúdicas, como las cartas, no proveerían luz debido a que las cartas que elogiarían su incremento, no se verían implementadas por la carencia de responsabilidad del mismo grupo.

Adicional a ello, la gamificación en el currículo escolar como iniciativa en la formación de Historia, tienen la posibilidad de mirar ventajas en el sistema de ejes contextuales, los cuales si se implementan de forma correcta y son bien recibidos por los estudiantes, obtendrán un conocimiento más estructurado sobre los procesos culturales, sociales y económicos de Colombia, debido a la

utilización de la gamificación en el aula puede brindarse una educación significativa en esta, teniendo presente que el razonamiento y el proceso debería ser bien recibido y todos los puntos de vista deberían cumplirse como se establece en la sucesión debido a que debido a ella se da una coherencia por estar construida de manera transversal la cual atraviesa unos puntos de vista contextuales bastante concretos, creados a base de documentación primordial para el aprendizaje de la Historia en Colombia, como lo es el decreto que se ha hecho reiterado a lo largo del trabajo, todo lo mencionado se solidifica para generar una sucesión didáctica, donde permanecen integrados recursos lúdicos, pedagógicos, teóricos y activos para el aprendizaje importante de la Historia.

Por último, la investigación de (Ceballos-Torres, 2021) denominada: GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: Estrategia didáctica para dinamizar la enseñanza del diseño gráfico en ambientes virtuales de aprendizaje. En esta el autor pretende vislumbrar las distintas indagaciones, las cuales han demostrado que la gamificación optimiza de manera significativa la motivación, el compromiso, la colaboración y la ayuda en los alumnos. Estudios recientes se encausan en decidir nuevos recursos, entre ellos, el rendimiento académico, que logren redundar en el beneficio de los procesos inherentes al aprendizaje. Teniendo presente los esfuerzos de la enseñanza de hoy, en la cual no solo intervienen componentes tecnológicos, sino los intereses propios de quienes reciben la formación, el autor formula en su investigación la creación de un sistema gamificado basado en tácticas educativas mediadas por Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).

El autor ha tenido como principal propósito, realizar el respectivo análisis el cual proyectó decidir en qué medida la gamificación como táctica didáctica puede hacer más dinámica la vivencia en ambientes virtuales de aprendizaje AVA y promover el rendimiento académico en alumnos de Diseño Gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Bucaramanga.

Los resultados conseguidos a raíz de la investigación mostraron una mejor valoración del conjunto empírico hacia los elementos de los AVA, mostrando una mejor disposición y gusto por el aprendizaje virtual y de forma inherente un impacto en el rendimiento académico, confirmando que la gamificación es un plan potencialmente eficaz en mejorar la vivencia de aprendizaje en los alumnos que participaron en el análisis.

Un plan que se ha implementado para mitigar este fenómeno es la integración de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en el proceso educativo, sin embargo, se ha generado una enorme discusión entre sus usuarios. Para su implementación en el aula el autor estructuro este en cuatro etapas: 1) se caracterizó la población, 2) se creó la táctica didáctica gamificada, 3) se implementó la táctica didáctica gamificada y 4) se evaluó la táctica.

Los resultados de esta investigación evidencian que la gamificación es un plan potencialmente eficaz para incrementar el rendimiento académico, además de esto el autor hace evidente la hipótesis de que existe una más grande homogeneidad en el dominio de competencias en el conjunto empírico, siendo la varianza en los alumnos una representación de esta. Además, la gamificación puede mejorar la vivencia de aprendizaje en ambientes virtuales, evidenciándose un más grande grado de satisfacción en la escala de Likert en el conjunto empírico.

Estas investigaciones enriquecen de gran manera nuestra apuesta investigativa en lo referente a la utilización de la gamificación como una propuesta que es utilizada en distintos escenarios educativos como lo son las universidades, colegios, institutos, entre otros. Además de esto la posibilidad de que la gamificación en la relación de enseñanza- aprendizaje aporta distintas maneras objetivas para el desempeño de mejores clases y actividades educativas, poniendo así al estudiante en contextos totalmente diferentes para la optimización de la labor educativa. Otro gran

aporte que nos dejan estas indagaciones son las observaciones que hay que tener en cuenta a la hora de tomar la gamificación como propuesta ya que al ser algo innovador, ciertas partes de la estructura educativa como pares, directivos y padres de familia, van a concebir esta como algo nuevo y va a generar un impacto el cual como docentes debemos tratar de manejar.

Planteamiento del problema

La tecnología ha evolucionado de manera exponencial a través del tiempo y, por tanto, influido directamente en la vida de cada ser humano en el mundo, convirtiéndonos en una sociedad en red. Comúnmente, esto se ve de manera superficial en la educación, ya que, desde la práctica docente evidenciamos el enfoque al uso solo de cosas cotidianas como lo son el tablero, los cuadernos y los libros, provocando así que los estudiantes que están inmersos en la tecnología tiendan a aburrirse o estar siempre desmotivados, como afirma la investigación de la Universidad Politécnica Salesiana donde exponen:

En definitiva, mientras el lector joven cada vez encuentra menos motivación para leer un periódico ante la desconexión del formato tradicional y la saciedad informativa que encuentra en las redes sociales, las versiones digitales de los diarios obtienen los mejores datos de usuarios únicos tras YouTube (Complutense et al., s/f)

Es por esto, que hacer uso de las TIC y vincular las mismas con la gamificación es tan importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, buscamos investigar y aplicar la gamificación, que no muchas personas tienen en cuenta, o simplemente pueden creer que esta se reduce tan sólo en “jugar”, obviando su importancia y el impacto que crea tanto cuando se enseña, como cuando se aprende a través de este proceso. Así mismo, diversos estudios enfocados a gamificación por parte del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey nos exponen que:

La Gamificación consiste en aplicar principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes. Funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016)

Adicional a ello, las dinámicas sanitarias desatadas por la pandemia llevaron a la educación a una grave crisis donde la enseñanza se trasladó al ámbito virtual, lo cual trajo consigo un gran reto para el campo docente, y así transmitir y acoger la información resulta un desafío total, como en el año 2020, afirma la Comisión Económica para América Latina:

“A pesar de estos esfuerzos, como ocurre en el caso de muchos procesos de cambio, los países de América Latina y el Caribe están desigualmente preparados para enfrentar esta crisis aprovechando la digitalización. Aunque la región ha avanzado de manera significativa en la reducción de las brechas de acceso al mundo digital en los últimos años, particularmente gracias a la masificación de la conectividad móvil, aún persisten brechas considerables en el acceso efectivo al mundo digital, lo que tiene profundas implicaciones en las oportunidades y la participación de las nuevas generaciones”. (CEPAL- UNESCO)

Participación, que lleva consigo la falta de interés por parte del estudiante lo cual permite que pensemos en estrategias didácticas que permeen el aula y cómo a partir de la cotidianidad el juego pueda ser aplicado en los procesos de enseñanza.

Es por ello, que el trabajo se pregunta:

¿Cómo la gamificación puede convertirse en una posibilidad didáctica en el colegio Liceo San León Magno, en el marco de los procesos enseñanza- aprendizaje de la historia y la geografía?

Objetivos

Procurando vislumbrar la importancia de la gamificación en el entorno educativo, basándonos en la enseñanza de las ciencias sociales y particularmente la enseñanza y aprendizaje de la geografía e historia, siendo la misma una propuesta para transformar el escenario del docente y del estudiante de manera creativa e innovadora, con el fin de captar el interés de ambas partes en el proceso educativo, pretendemos así contribuir a nuestro campo de estudio con ideas transformadoras que vinculen la gamificación y las ciencias sociales, nos permitimos presentar los siguientes objetivos:

Objetivo general

Construir estrategias didácticas en el marco de la educación histórico-geográfica, partiendo de la gamificación en el colegio Liceo San León Magno.

Objetivos específicos:

1. Identificar las posibilidades en los procesos de aprendizaje respecto a la gamificación en el Liceo San León Magno.
2. Diseñar estrategias didácticas desde la gamificación, que se adapte a las particularidades de cada grado del colegio Liceo San León Magno.
3. Valorar los alcances y obstáculos con la implementación de la gamificación en el aula.

DISEÑO METODOLÓGICO:

El presente proyecto de grado se formula a partir de un abordaje sociocrítico (transformador) en términos del paradigma de investigación, proponiendo una alternativa a los métodos de enseñanzas tradicionales en la escuela. ya que, desde esta perspectiva se propone la transformación de la estructura de las relaciones sociales, dando respuesta a determinados problemas generados por las diferentes estructuras sociales en ese sentido (Arnal, 1992) resalta de este enfoque el poder transformador de las organizaciones y procesos educativos propiciando la reflexión y crítica de los intereses, interrelaciones y prácticas educativas.

Así mismo, se cuestiona el lugar asignado al investigador o en este caso al docente. es, por ende, que este proyecto de grado, apunta a ser un apoyo para las y los docentes de las diferentes áreas del conocimiento, teniendo en cuenta que en ocasiones el docente debe someterse a los lineamientos propuestos por el plan curricular, sin trazar una línea que involucre procesos participativos por parte del estudiante, esto como una autorreflexión vista en la práctica educativa, reconociendo las problemáticas lúdico-recreativas en términos prácticos-pedagógicos.

Ahora bien, en especificación al método se tomó la Investigación Acción Educativa, como eje en el que se movilizó el presente trabajo (Gómez, 2004) En este diálogo entre teoría y práctica, la adaptación pedagógica incluye, como se insinuó antes, los ámbitos disciplinar y pedagógico. En el primero se contempla no solo el conocimiento declarativo o específico del saber que se enseña, sino también el conocimiento estratégico o procedimental, relacionado con el método propio del saber respectivo y las prácticas de producción de dicho saber.

Adicionalmente, se rescata la investigación acción educativa desde la perspectiva de Restrepo (2003.) La investigación-acción educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica y es que en efecto este proyecto apuntaló a lo que afirma Hernández (2018) donde La investigación acción educativa es utilizada dentro de una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como el desarrollo curricular (al cual como el lector podrá evidenciar nos acogimos) , su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo.

Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. se considera como un instrumento que genera el cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan.

En ese orden de ideas, se decidió trabajar en el presente proyecto de grado herramientas metodológicas mixtas, donde, se aborda la perspectiva dialéctica y complementaria de los métodos cuantitativos y cualitativos, dado que, en la investigación, la combinación de datos y estrategias metodológicas aportan significativamente sobre la riqueza de datos que se pueden recolectar, pues viabiliza la posibilidad de contrastar, confirmar o confrontar información.

Piovani (2018) en su artículo “Triangulación y métodos mixtos” menciona que: hablar de métodos mixtos implica no abandonar la apuesta (...) por la utilización conjunta de diversos

métodos para abordar un mismo problema de investigación o problemas diferentes, pero fuertemente relacionados. El principal argumento en favor de los métodos mixtos es el supuesto de que esto potencia la confianza en los resultados de una indagación (Piovani y otros, 2008). En este sentido Maxwell (1996) afirma que utilizar una variedad de métodos reduce los sesgos de la investigación.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se emplearon las siguientes herramientas para la problemática al tratar: información primaria a partir de entrevistas a docentes y a estudiantes, con el fin de recoger información en torno al conocimiento de la gamificación, alternativas de enseñanza, aprendizaje e intereses; así mismo, se hizo una revisión de información secundaria donde se realizó la consulta bibliográfica de estudios realizados por parte de la Universidad Pedagógica Nacional en las diversas áreas del conocimiento, que abordan la gamificación como elemento de apoyo en los procesos educativo.

Por otro lado, la herramienta cuantitativa empleada fue la graficación a la cantidad de información correspondiente a los estudios realizados y publicados por la Universidad, que apuntaba a evidenciar los resultados de manera estadística, Lo cual, el lector tendrá la posibilidad de detallar a lo largo del proyecto. Teniendo en cuenta, que se expone al detalle la intención de las herramientas en los distintos momentos en los que se desarrolló el proyecto.

Ruta metodológica

Pretendemos visualizar la ruta a seguir con el proyecto investigativo y así mismo, situarnos desde la fase exploratoria inicial vislumbrando elementos como diarios de campo, diseños de actividades, diagnósticos diarios, entrevistas etc.

Primera Fase:

Diagnóstico-exploratoria: Conocer las aptitudes de las y los jóvenes frente al juego y la gamificación en clase, además de explorar sus conocimientos previos respecto al tema planteado y así, mismo que sus bases y avances en el campo de las ciencias sociales nos permiten dar apertura al tema planteado teniendo en cuenta los logros y mallas curriculares institucionales. Donde es elemental entender que hacen académicamente en la institución y como lo hacen. Es decir, los métodos de explicación de las temáticas docentes.

Segunda fase :

Fase práctica: En esta fase pretendemos realizar una encuesta en donde los maestros y estudiantes nos muestran un camino a tomar, para focalizar las partes positivas y negativas del proyecto ya que sabiendo desde la perspectiva docente si se conoce mínimamente qué es la gamificación y desde la perspectiva del estudiante si tienen interés respecto al juego, las habilidades con las que cuentan para el mismo para dar pie a la aplicación.

Tercera fase:

Esta fase determina el proceso en la aplicación de diversas actividades donde la gamificación y la utilización de los juegos los cuales serán una de tantas herramientas en las cuáles nos apoyaremos para enseñar diversas temáticas las cuales son propuestas por el colegio.

Cuarta fase:

Fase de recopilación o síntesis de la información:

En esta fase lo que se pretende es realizar un breve análisis de lo planteado y ejecutado en la intervención realizada en el colegio

MARCO TEÓRICO

A lo largo de nuestra trayectoria en la universidad se ha tenido la preocupación sobre la forma en que los alumnos nos van a ver y cómo nos haremos entender, siempre se ha visto un complejo diálogo académico y sectario en donde nunca nos proyectamos a futuro y nos hacemos la pregunta: ¿Cómo le voy a explicar esto a mis alumnos? Para resolver esta incógnita, es precisa una constante innovación didáctica en los espacios académicos de la Licenciatura en ciencias sociales ya que siempre se habla de ello, sin embargo, partiendo de nuestra alma mater no la aplicamos ni la exigimos.

Esta investigación, está orientada al innovar en la escuela, la cual se encuentra en un profundo sueño del que no queremos despertar y las nuevas generaciones están dejando atrás aquellas dinámicas en las que él se ve nuestro rol como maestros arcaicos y aburridos, esto genera una a-geografía en la escuela que implica graves consecuencias tal caso, lo exponen los autores Felipe Trillo Alonso y Liliana Sanjurjo:

Así, por ejemplo, cuando cada profesor trabaja a su aire, cuando no se cultivan valores educativos compartidos, cuando cada grupo entiende y desarrolla su actividad de modo particular y diferente a como lo hacen los otros grupos o personas, cuando no existe una idea clara, común y compartida acerca de qué va ese centro, de qué organización pretendemos, de por qué y para qué hacemos determinadas cosas, entre otras, estaríamos ante una escuela con una cultura que se asienta en el supuesto de que cada uno tiene que hacer su trabajo sin meterse en el de los demás o en el supuesto de que cada grupo puede entender la organización de una manera particular y desarrollar sus actividades de modo

consecuente con esto” (González, 1991, Como se citò en: Trillo y Sanjurjo, 2012) (Alonso and Sanjurjo)

El concepto de a-geografía⁴, usado como uno de los ejes principales por el cual se problematiza aquella falta de geografía en la sociedad colombiana, por lo tanto, los autores afirman que “la geografía es más que el estudio de mapas. Es una disciplina que nos ayuda a pensar consciente, científica y estéticamente acerca de nuestras acciones en el globo. Nos permite tener una idea del modo en que construimos el territorio, la forma en que lo habitamos y las consecuencias de lo que hacemos con él.” (Giraldo & Chaparro, 2018), En este se muestra cómo la sociedad colombiana desconoce su territorio y sus riquezas, y así mismo cómo la geografía es esencial en nuestras vidas, esto con la finalidad de hacer uso del concepto de sociedad geográfica a lo cual hacemos referencia.

Para comprender dicha necesidad y urgencia es necesario resaltar la concepción que tienen los niños, niñas y jóvenes sobre ella. Se muestra un desinterés debido a la poca información y la inutilidad que tienen los contenidos vistos en el aula frente a su cotidianidad, en la medida que ellos no encuentran una relación cercana con la geografía e historia a menos que sea de carácter instrumental.

Así lo muestra la maestra Elsa Amanda Rodríguez de Moreno en su libro Geografía Conceptual 2010, dándole más cuerpo a esta hipótesis, que trata la situación de los jóvenes de secundaria de esta manera: “Evidencian dificultades en la enseñanza y aprendizajes de la geografía, dados desde el plan curricular, la pedagogía, procesos de desarrollo del pensamiento, y la falta de comprensión

⁴ Presente en el documental llamado Geografías dirigido por el magíster y docente de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, Carlos Augusto Giraldo y Dr. Jeffer Chaparro, docente del Departamento de Geografía de la Universidad Nacional

y construcción de nociones y conceptos básicos de la geografía y la cartografía” (Rodríguez, 2010, p.30)

Lo anterior, se ha evidenciado en diferentes etapas de la vida, la experiencia acumulativa y el capital cultural con el que nos enfrentamos a diario vivir moldea la percepción que tenemos del mundo, por lo tanto, las primeras experiencias encaminan las opiniones y curiosidades de los niños. La llegada a la escuela y la educación bancaria que impera en los colegios colombianos genera cierta repelencia a la geografía, convirtiéndola en un martirio permanente como afirma Báez:.

En cuanto a la escuela, aunque existe en un sistema que la enmarca como institución y con ello toda una carga histórica que se otorga, no se puede olvidar que reposa sólo en manos de un profesor la posibilidad de renunciar a otras formas de enseñar y aprender, ya sea por la cantidad de estudiantes que se alberguen en cada una de las clases que direcciona o en su defecto por desinterés, o simplemente porque se acostumbró a la cotidianidad clásica (Báez p. 150)

Repelencia que puede sentir un niño al iniciar una clase de geografía, al tener de frente al profesor quien busca que aprendan, pero lastimosamente no ha encontrado la forma de captar la atención del estudiante en las múltiples posibilidades de llegar a ella, quizás un profesor que no ha intentado seducir al estudiantado a partir de los intereses particulares, en su cotidianidad, o simplemente desde un lenguaje que les sea familiar.

Un ejemplo de esto lo podemos tomar de la literatura infantil en el libro Amigo se escribe con H, este fragmento logra expresar en palabras coloquiales las emociones, dudas, sentimientos, a partir una de las anécdotas de Antonia (personaje) una niña de 6 a 10 años que llega a su escuela:

“Cada vez que me enfrentaba al nombre oficial de un país o de un río, de una montaña, de un continente...cada palabra me sonaba a chino. Y a esto hay que sumarle un dato importante, todo indicaba que el maestro de geografía, el señor Olmedo, se había planteado como reto de vida que yo comprendiera y aprendiera cada detalle de la distribución política, física e hidrográfica del mapamundi.” (Heredia, 2003 pp 48-49)

Esta, es una realidad que encontramos en los niños y niñas actualmente, una visión de apatía a la disciplina, un distanciamiento significativo que crea una fosa entre su educación escolar y su cotidianidad. Cabe aclarar que Antonia se refiere a la geografía física específicamente, por lo tanto, nos cuestionamos ¿los estudiantes de esas edades conciben la geografía únicamente desde el aprendizaje memorístico de ciudades, capitales, ríos, mapas etc?, ¿la escuela colombiana desde los primeros años permite reconocer las múltiples ramas de la geografía?, ¿cómo podemos cambiar aquella percepción instrumental?, ¿de qué maneras puede relacionarse la geografía física con la cotidianidad infantil?, y más, aunque se plasma en los lineamientos y estándares una visión holística de la realidad muchas veces se ve limitada a contenidos y temas sin problematización.

Por otra parte, no podemos desvirtuar que la geografía va de la mano con la enseñanza de la historia, por ende, el presente proyecto, promueve concientizar a las nueva generaciones que se preparan en el ejercicio docente por medio de la gamificación (Teniendo en cuenta esta como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a un ámbito educativo- profesional) elaborando un juego de mesa que potencie los conocimientos planteados, y que a su vez esta experiencia permite establecer un ambiente cómodo para el aprendizaje de las ciencias sociales.

Es importante reconocer las propuestas y avances en la parte docente ya que han querido innovar y romper con eso los pensamientos, que son necesarios combatir y lograr transformarlos con el

poder de la imaginación y creación de los niños, niñas y jóvenes, explorando sus intereses a partir de herramientas que puedan encontrar en su cotidianidad. Justamente es clara la pertinencia de hacer llegar la verdadera función de la geografía a la sociedad y en especial a los jóvenes que desde temprana edad empiezan a realizar sus acercamientos a la disciplina de manera inconsciente y que puede ser guiada con ayuda del profesor.

CAPÍTULO 1 : ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LAS INVESTIGACIONES EN GAMIFICACIONES DE LA UPN

El siguiente análisis estadístico cuenta con información suministrada desde el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, donde buscamos sistematizar 683 trabajos de grado y tesis encontradas que cuentan con un enfoque al juego, alternativas pedagógicas y recreación, permitiéndonos de tal manera inferir como el juego y la gamificación ha sido abordada desde la UPN y así mismo, que tanto la licenciatura en ciencias sociales, a la cual pertenecemos le interesa desde los proyectos de grado estudiar el juego en el aula.

En ese sentido, 24 carreras fueron analizadas, incluyendo especializaciones, doctorados y maestrías. Donde distribuimos las ya mencionadas en un mismo grupo y las demás carreras según su afinidad en otros cuadros estadísticos, procurando que en el último de estos se haga un sondeo total de los proyectos de grado analizados.

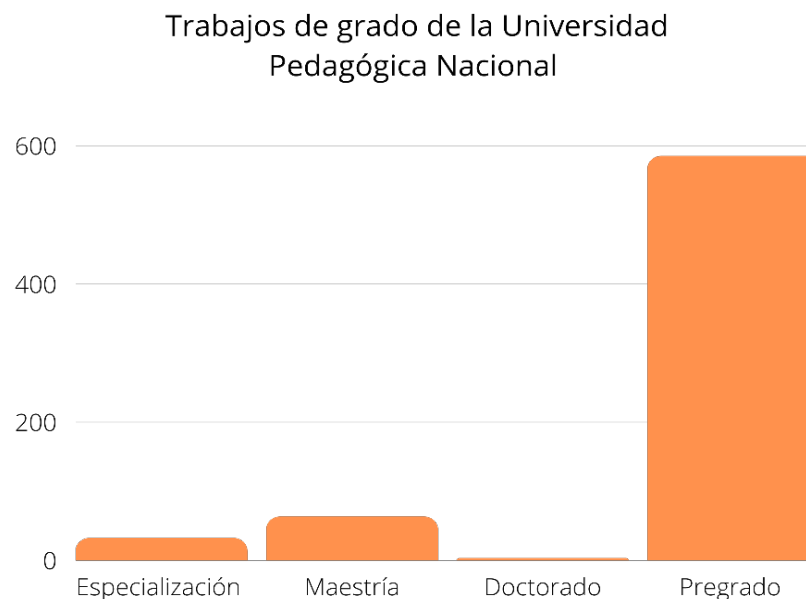


Gráfico 1: Elaboración propia.

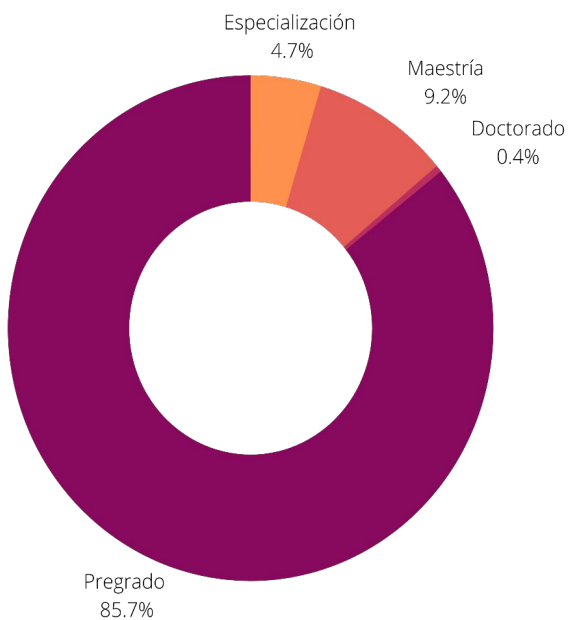


Gráfico 2: Elaboración propia.

Cabe resaltar que de la Licenciatura en Educación Física se encontró la mayor parte de estudios en el tema y de la Licenciatura en Filosofía y Ciencias Sociales la menor cantidad de proyectos al respecto.

En este caso el análisis nos arroja que las especializaciones, independientemente del área de análisis cuentan con 32 trabajos de grado, las maestrías 63 y los doctorados 3.

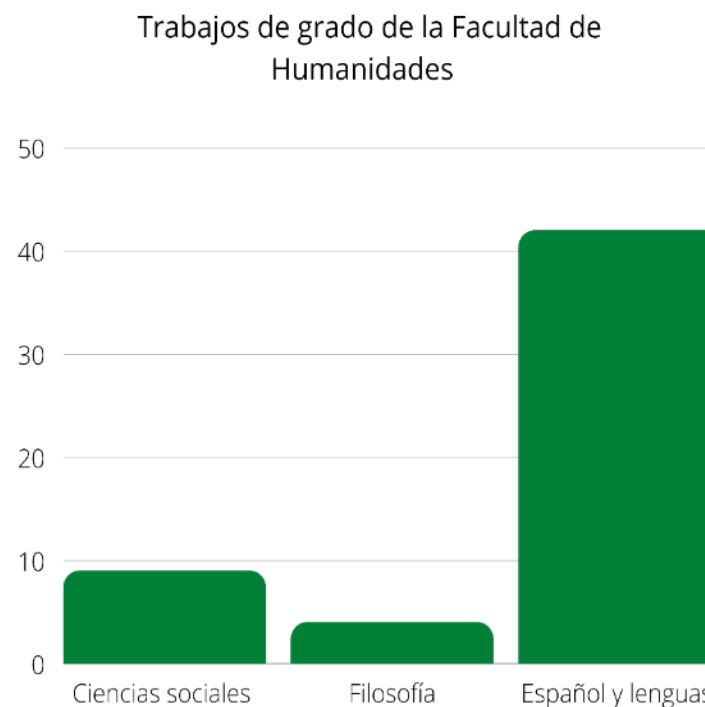


Gráfico 3: Elaboración propia.

En el caso de la Facultad de Humanidades encontramos que hay 9 trabajos en la Licenciatura en Ciencias Sociales, Filosofía 4 y finalmente en Español y Lenguas contamos 42 trabajos. Donde la tasa de análisis por parte de la Licenciatura en Ciencias Sociales es evidentemente baja respecto a la Licenciatura en Español y Lenguas con algo más del 50%

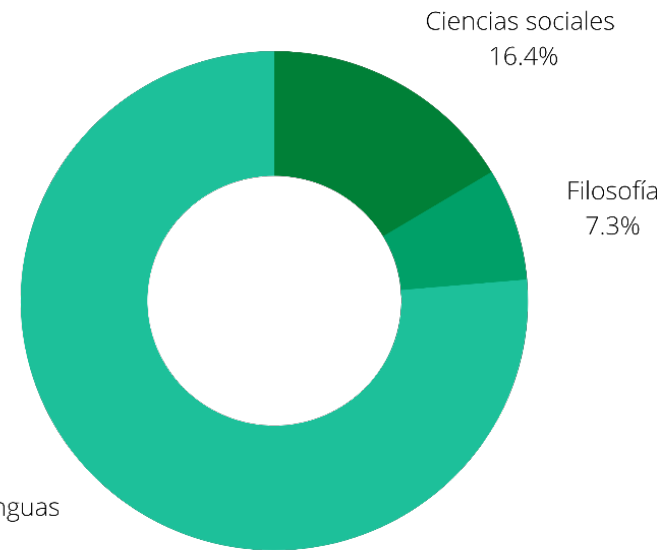


Gráfico 4: Elaboración propia.

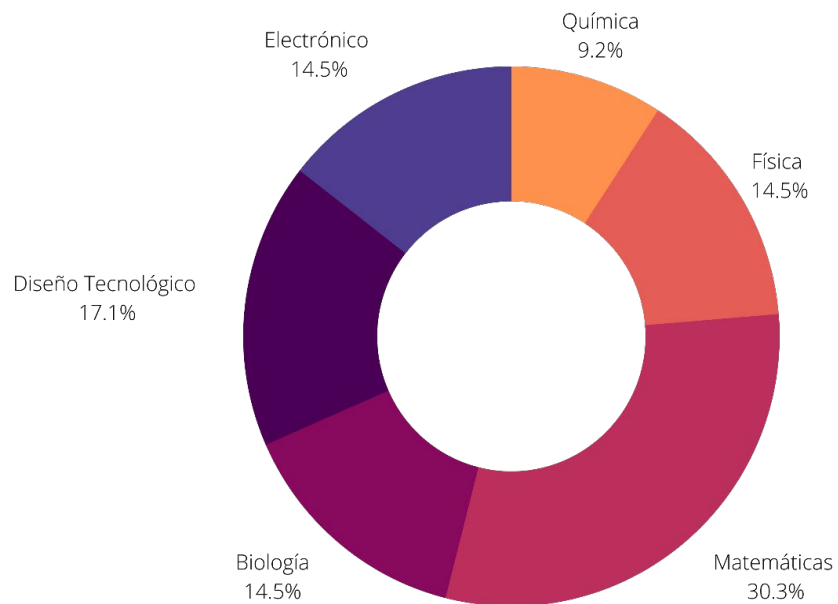


Gráfico 5: Elaboración propia.

La presente gráfica analiza la Facultad de Ciencia y Tecnología donde incluimos Química con 7 proyectos de grado analizando el juego y la gamificación, la Licenciatura en Física con 11 trabajos, Matemáticas 23, Biología 11, Diseño Tecnológico 13 y finalmente Electrónica con 11 proyectos de grado, Facultad que no cuenta con una exploración tan baja respecto a la Facultad de Humanidades.

Trabajos de grado de la Facultad de Educación Física

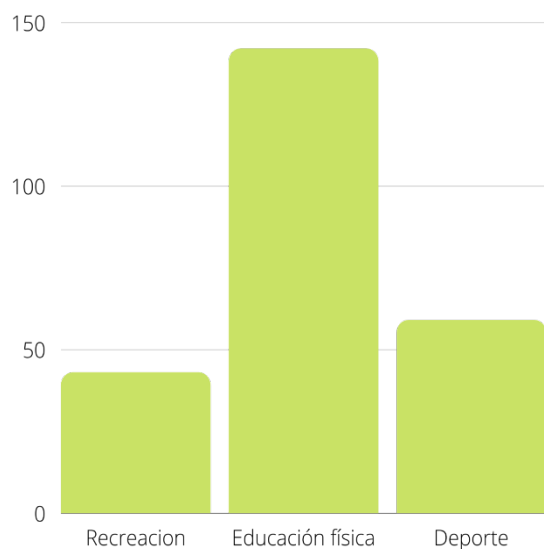


Gráfico 6: Elaboración propia.

En la Facultad de Educación Física incluimos Recreación, Educación Física y Deporte, que como podemos ver es evidente que la aplicación del juego en los procesos de enseñanza es latente en esta Facultad, donde la Licenciatura en Recreación cuenta con 43 proyectos de grado, Educación Física siendo la licenciatura con mayor índice de proyectos con 142 y finalmente la Licenciatura en Deporte 59 proyectos de grado.

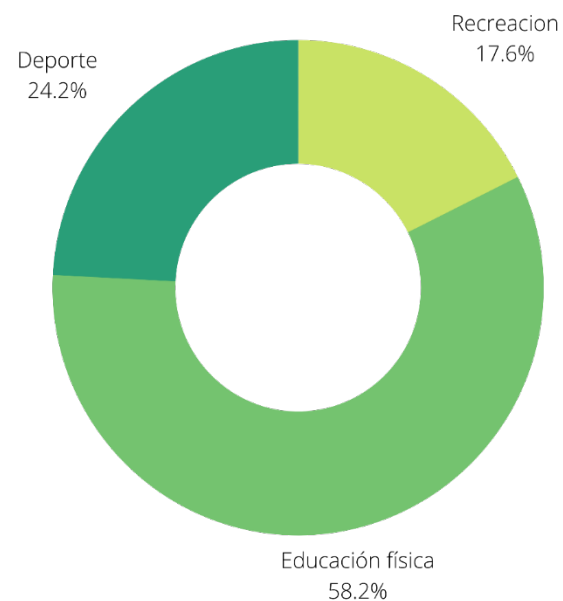


Gráfico 7: Elaboración propia.

Psicología y Pedagogía tiene 5 proyectos de grado, Educación infantil 54, Educación comunitaria 10 y finalmente Educación Especial 21. Evidenciando que lleva la delantera en el estudio de la Licenciatura en Educación Infantil.

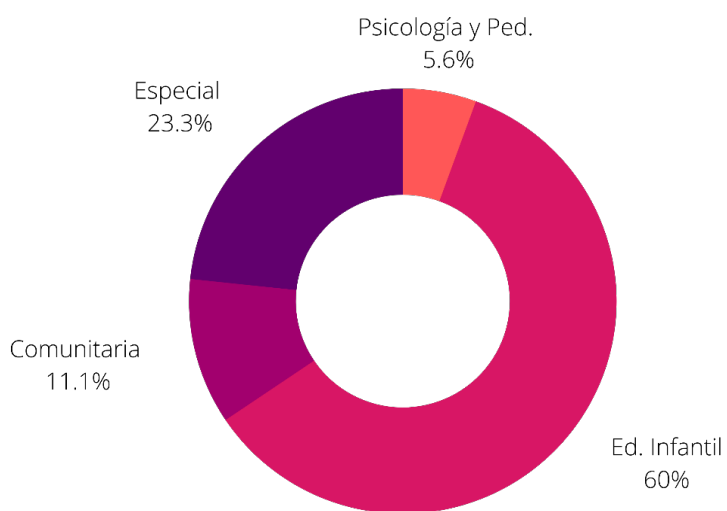


Gráfico 9: Elaboración propia.

Trabajos de grado de la Facultad de Educación

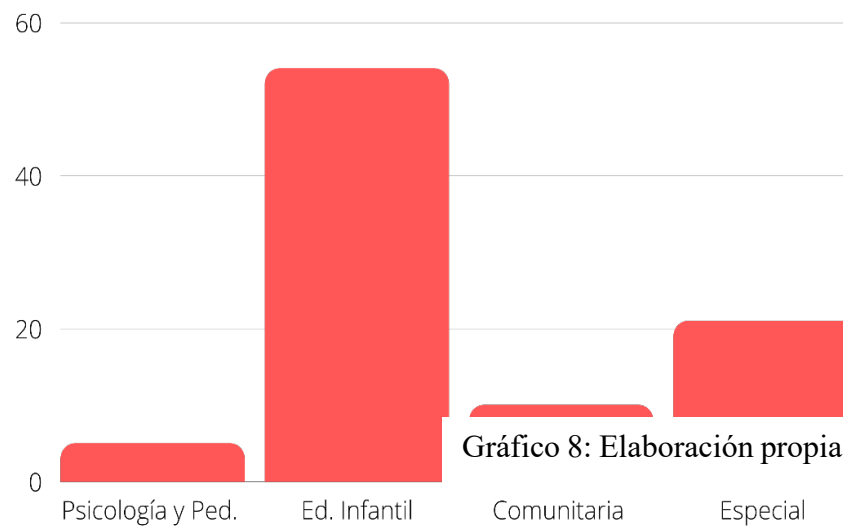


Gráfico 8: Elaboración propia.

La Facultad de Bellas Artes también establece una alta tasa de análisis al respecto como podemos notarlo, desde la Licenciatura en Artes Escénicas y Música con 33 trabajos y, por otro lado, Artes Visuales 22 proyectos de grado.

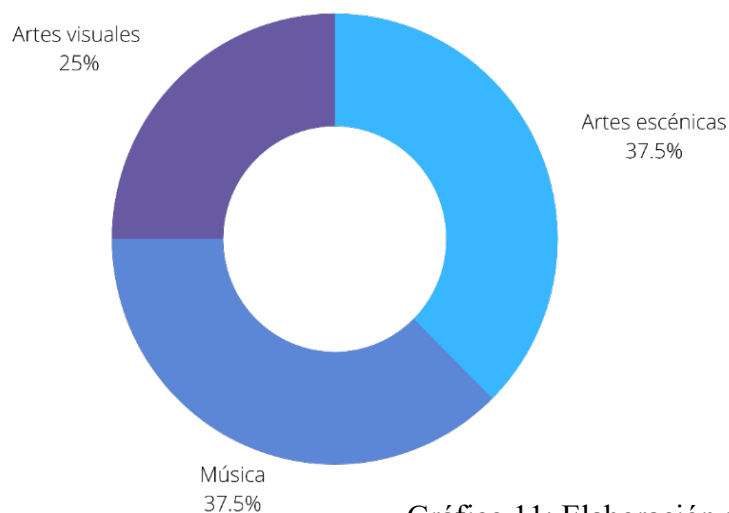


Gráfico 11: Elaboración propia.

Trabajos de grado de la Facultad de Bellas Artes

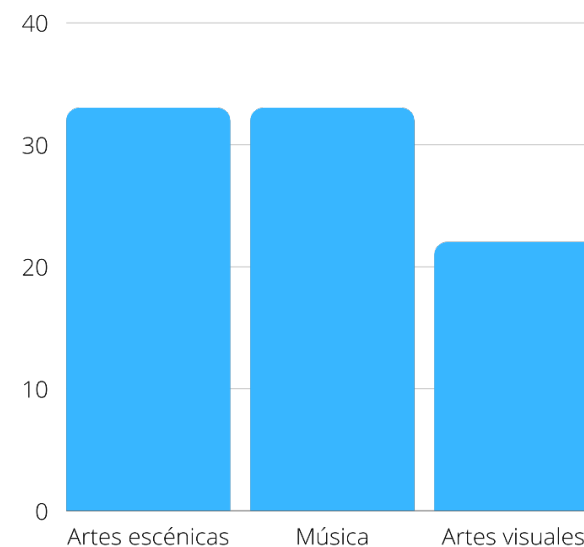


Gráfico 10: Elaboración propia.

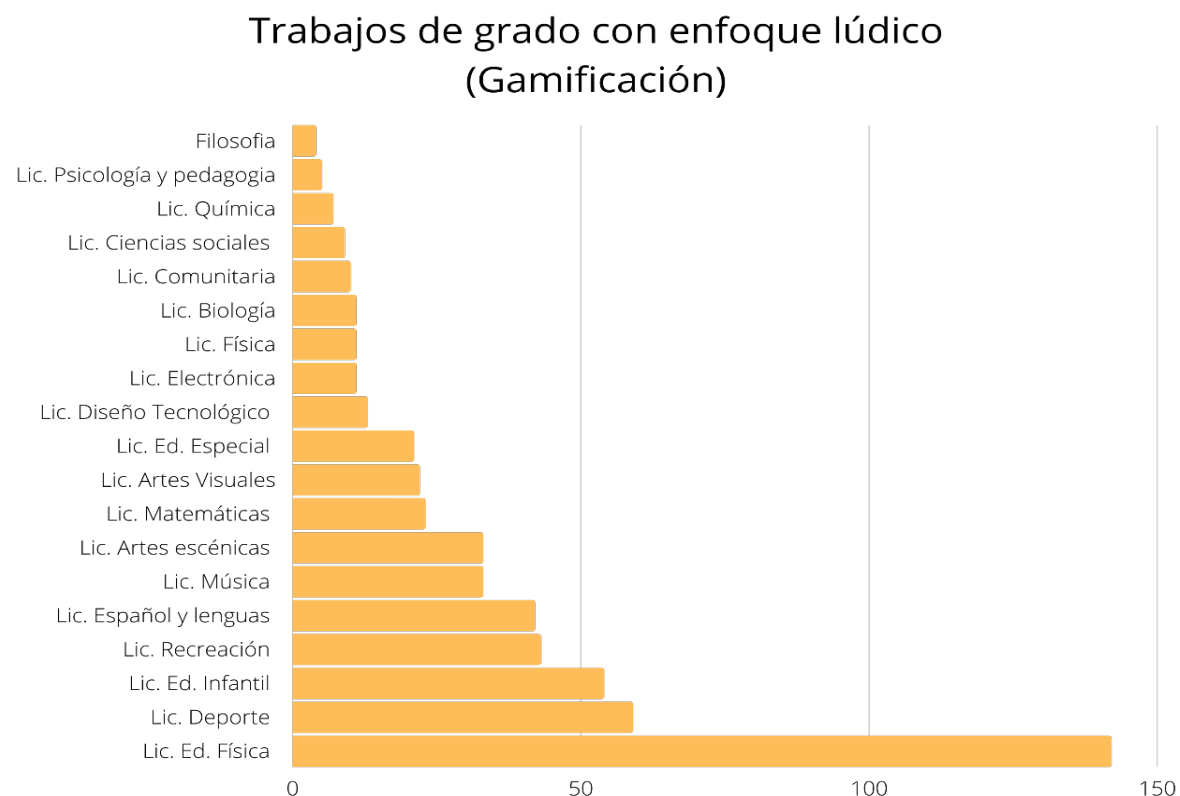


Gráfico 12: Elaboración propia.

Finalmente podemos ver que por diversas razones dentro del área de Educación Física, es bastante reconocido el juego en los procesos de enseñanza. Por ende, cuenta con la mayor cantidad de proyectos de grado encontrados al respecto. Sin embargo, desde la Licenciatura en Filosofía y en Ciencias Sociales encontramos poco material de investigación en el tema, situación que nos lleva a reafirmar nuestra hipótesis inicial, donde damos a conocer que desde las Ciencias Sociales no se está llevando al campo práctico el ejercicio lúdico recreativo en el aula, y de ser así la tasa de aplicación es bastante baja.

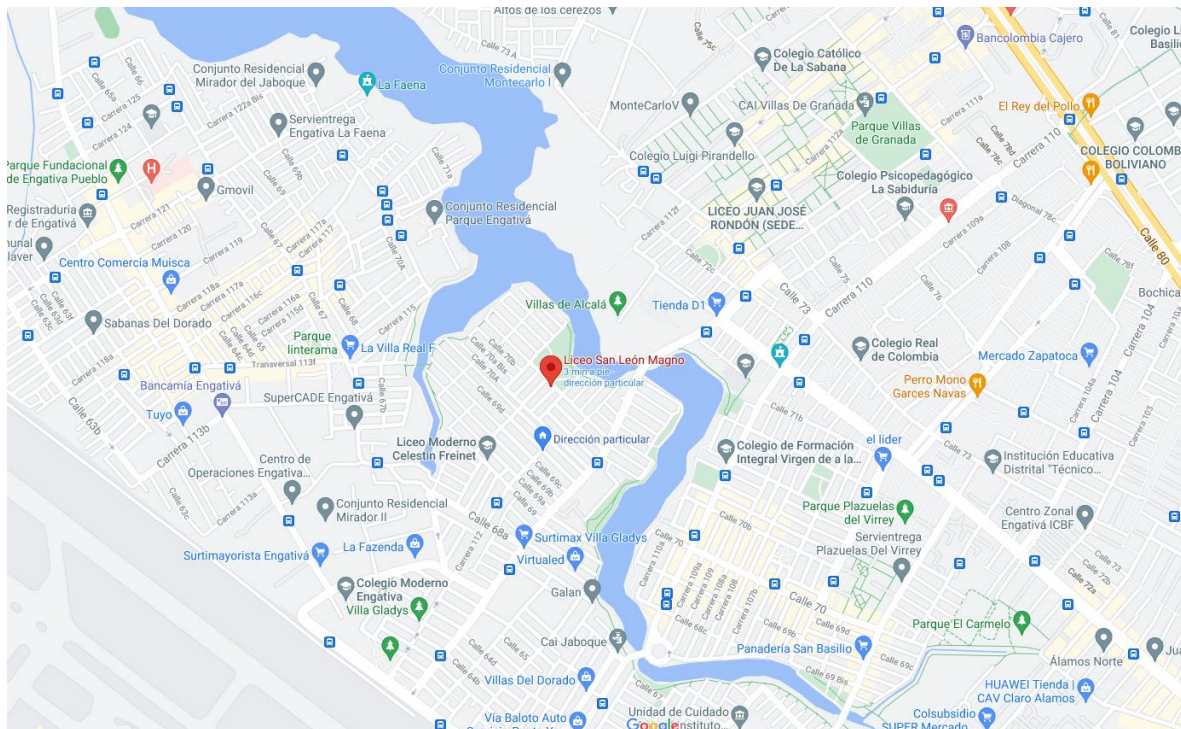
Análisis a los trabajos de grado de la Licenciatura en Ciencias Sociales:

Ahora bien, lo encontrado hasta el momento no expone directamente el estudio de la Gamificación de manera explícita; No obstante, se apoyan en el juego como alternativa. Es decir, que la gamificación como categoría de análisis sigue siendo un elemento de segundo plano en la academia. Pues, encontramos que la licenciatura en Ciencias Sociales cuenta con tan solo un proyecto de grado enfocado a la gamificación directamente, fortaleciendo en los diferentes proyectos y estudios el juego mas no, la gamificación directamente como herramienta de apoyo educativo.

CAPÍTULO 2 : MARCO REFERENCIAL

Marco contextual

La población con la cual hemos trabajado se encuentra ubicada en el Colegio Liceo San León Magno de Bogotá D.C- Localidad décima de Engativá y corresponde a un total de 424 estudiantes y 13 docentes. Ofrece educación básica y media, de género mixto y de calendario A.



Tomado de :

<https://www.google.com/maps/place/La+Riviera,+ZONA+2,+Bogot%C3%A1/@4.7097934,-74.1313319,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x8e3f83536d552397:0x8f38cabdd6eb8b0b!8m2!3d4.7098187!4d-74.1320705>

<https://www.google.com/maps/place/La+Rivera,+ZONA+2,+Bogot%C3%A1/@4.7097934,->

madres cabeza de familia, mientras que otras son de padres separados, que se han vuelto a organizar formando otro núcleo familiar.

Por otra parte, el perfil poblacional de los estudiantes con los cuales se trabajó estaba entre los 5 y los 18 años, muestra que independientemente a la edad con la cual se trabaje hay una respuesta positiva por parte de los estudiantes, ya que el estímulo mental que se genera en los mismos, refleja que la gamificación implica incentivos desde los físicos, competitivo y en ese orden de ideas mental.

Así mismo, la infraestructura de las instituciones educativas está recreando el espacio que era criticado en el año 2004 con la canción *Another brick in the wall* (Pink Floyd, 1979) la cual cuestiona de manera directa la escuela tradicional en los años 90's y para el 2004 como era latente la dinámica "carcelaria" que a pesar de ser un término algo fuerte para hablar de la escuela es directo. Por consiguiente, evidenciamos que hoy siendo el año 2022 continuamos replicando un espacio académico oscuro, con aulas poco estimulantes, puestos incomodos, las mismas filas que hace 40 años, una recriminación al arte y grafiti que mueve a gran parte de los estudiantes, ya que es una generación que la crítica social por medio del arte y musicalidad interesa a los mismos, y por otro lado, tener un horario académico de siete (7) horas y media con solo treinta (30) minutos de descanso en el cual no solo en la institución que hicimos la practica educativa sino en varias les es prohibido el uso del balón de futbol , juegos que impliquen correr y contacto físico y demás prohibiciones (teniendo en cuenta la situación sanitaria actual COVID-19) causa un estrés e incluso ansiedad en los estudiantes, ya que puntualizando en las primeras etapas del desarrollo cinco (5) y ocho (8) años prohibir el juego es casi un castigo para el estudiante, acá entra en juego la

gamificación de manera directa en el proceso educativo pues el contexto da muestra de la necesidad de aprender desde una dinámica alterna e interesante.

Educadores

Dentro de la estructura institucional, se visualiza al docente como:

“Los educadores del Liceo San León Magno, serán orientadores de ambientes pedagógicos, constructores de conocimientos, trabajarán en un proyecto de hombre y sociedad actual; deberán ser autónomos, responsables, investigadores, diseñadores de currículos, éticos y trascendentes que animen y estimulen a los estudiantes impulsando el trabajo en equipo y motivando el autoaprendizaje; líderes y promotores de cambio, tendrán alta capacidad humana y profesional y darán ejemplo de vida”. Tomado de la página web (<https://www.liceosanleonmagno.edu.co/>)

A lo largo de nuestra estadía en el colegio Liceo san león magno se quiso realizar una etapa diagnóstica en donde se utilizó la entrevista, la cual fue realizada hacia los estudiantes y profesores de la institución (Anexos 1 y 2). Esta se hizo con el fin de estructurar los perfiles de los estudiantes y profesores, esto respecto a conocimientos sobre la gamificación y la utilización del juego en el aula y el contexto de enseñanza- aprendizaje en el área de ciencias sociales.

La elaboración de la siguiente tabla se hizo con el fin de mostrar al lector la estructura docente de la institución educativa.

Docente	Formación	Área de enseñanza	Grado
Docente 1	Licenciada en física	Matemáticas – Biología	Primero-Cuarto
Docente 2	Licenciada en Inglés	Inglés- Sociales-Ética	Primero – Quinto

Docente 3	Licenciada en Educación Infantil	Español	Primero-Quinto
Docente 4	Licenciado en Educación Física	Educación Física	Primero-Once
Docente 5	técnico en sistemas	Informática	Primero- Once
Docente 6	Licenciada en inglés	Inglés	Sexto-Once
Docente 7	Licenciado en Ciencias Sociales	Ciencias Sociales- Filosofía	Cuarto -Once
Docente 8	Licenciada en Matemáticas	Matemáticas	Quinto-Once
Docente 9	Administradora de Empresas	Comercio y técnicas de oficina	Quinto-Once
Docente 10	Licenciada en Artes Visuales	Español	Sexto-Once
Docente 11	Licenciada en Química	Química- Biología	Sexto-Once
Docente 12	Licenciada en Educación Infantil	Todas las áreas	Preescolar
Coordinador	Ingeniero de Sistemas	Coordinador	Preescolar-Once
Rectora	Psicóloga	Rectora-psicóloga	Preescolar-Once
Secretaria	Sin estudios previos	Decoración y secretaria	Preescolar-Once

Elaboración propia

Principios Institucionales

RECONOCIMIENTO A LA PERSONA COMO SER INTEGRAL. “aprender a ser”: La educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido ético estético, responsabilidad, individualidad y espiritualidad.

Perfil Liceísta

Nuestro estudiante es un ser integral colmado de valores y de mucho espíritu de emprendimiento, debe ser un ser humano ante todo y totalmente amoroso con el medio ambiente.

Nuestro Modelo Pedagógico

El Liceo San León Magno ha asumido el reto de formar personas humanas, líderes con capacidad de integrar la excelencia, el compromiso y la ética; por lo cual optó por el Modelo pedagógico Disruptivo en donde invitamos al estudiante a romper el esquema de una escuela obligatoria, por una escuela más humana, más llena de posibilidades, en donde el epicentro del aprendizaje no es el aula si no el mundo entero. La capacidad para establecer relaciones sociales, hacer uso responsable de las nuevas tecnologías, la capacidad para sobreponerse a la adversidad y la permanente construcción de una persona para los nuevos retos y generar cambios a nivel global.

Misión

La institución como medio de formación educativa tiene como misión primordial adoptar una estructura formativa propia que permite mediante procesos continuos e integrados trascender en el desarrollo humano, en la búsqueda del conocimiento, en la sana convivencia; basados en la práctica de valores, hacia el progreso personal y social.

Visión

El Colegio San León Magno a un mediano plazo manejará la estructura formativa propia, que permita la formación de valores y saberes, a través de la aplicación de un modelo pedagógico unificado, que contribuya al desarrollo de competencias en los estudiantes. La institución educativa desarrollará procesos continuos ofreciendo un servicio de alta calidad, fortaleciendo los equipos de trabajo, los diferentes departamentos y las áreas del currículo, que conlleven a la sana convivencia y a mejorar la calidad de vida.

Filosofía institucional.

El Liceo San León Magno persigue con bases elementales, normas y costumbres que rigen dentro de cualquier comunidad que va en busca de un bien social:

La mejor comunicación entre las directivas, los educadores, el estudiante y el padre de familia, como miembros integrales de una comunidad educativa.

Lograr una educación integral de los estudiantes dentro de la sociedad, basada en la formación de valores de la convivencia como base sólida hacia la búsqueda del conocimiento.

Hacer de la institución un lugar de encuentro consigo mismo y con los demás miembros de la comunidad educativa, a través de una formación integral que le permita crecer en un nivel intelectual, cívico, social, moral, político y religioso.

La base fundamental es la libertad de acción y decisión que no debe confundirse con el libertinaje o la anarquía si no con un recto criterio, el cual conduzca al estudiante a ser líder activo de una sociedad en la búsqueda de un mejor nivel de vida.

Aportes a la institución

Finalmente hacemos hincapié a nuestro rol dentro de la institución, el cual generó un aporte en varios aspectos, uno de ellos, fue la elaboración de una pieza (cartilla académica) respecto a la ciudadanía, democracia y derechos humanos utilizando como eje la gamificación, cartilla la cual es utilizada por módulos desde preescolar a once y la cual por motivos de privacidad de la institución con el material que es proporcionado a los estudiantes no anexamos al presente trabajo.

Por otro lado, el interés y muestra que se dejó al estudiante y maestros de planta respecto a la gamificación para ser aplicada en el aula fue importante, respecto al conocimiento de estas herramientas para los procesos de enseñanza

Finalmente, nuestro interés se proyectó a manera constructiva a la institución con el fin de concienciar a las directivas y docentes de la necesidad de formarse como licenciados en las diferentes áreas de conocimiento para generar un espacio de enseñanza-aprendizaje óptimo, sin desmeritar a los docentes ya vinculados a la institución y sus estudios previos. No obstante, sugerimos a la hora de contratar nueva planta docente (la cual es renovada anualmente) contar con docente preparados en cada área como nuestro paso por la institución evidencio la óptima preparación en el área de las Ciencias Sociales y así mismo, en los procesos lúdico-recreativos.

CAPÍTULO 3 : INTERVENCIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE PRÁCTICA PEDAGÓGICA

En el presente capítulo daremos a conocer el proceso de intervención, el cual consistió en brindar nuestro apoyo y conocimiento en el área de Ciencias Sociales, por lo tanto estuvo en todos los niveles educativos (De preescolar a grado Once) adicional a ello, también se brindó el apoyo en las clases de competencias ciudadanas y PRE-ICFES en apoyo a los estudiantes de grado once, a continuación se presentará esquemáticamente lo de que se desarrolló en el Liceo San León Magno, respecto a un plan de estudios trazado y así mismo, la aplicación de la gamificación como eje de apoyo para el proceso práctico-pedagógico, esto se organiza a partir de cuatro (4) ciclos:

Primer Ciclo: Preescolar a Tercero

Se desarrollaron diversas actividades como: manejo de títeres, juego de la tierra y la creación de una historieta.

Segundo Ciclo: Cuarto a Sexto

Se llevó a cabo un enfoque con el abordaje de las ramas del poder público, los accidentes y coordenadas geográficas puntualizando en la apropiación del espacio desde la institución como se evidencia a continuación.

Tercer Ciclo: Séptimo a Noveno

Consta de las civilizaciones Maya y Azteca anclada al juego Age Of Empires (AOE), Segunda Guerra mundial utilizando los videojuegos como recurso didáctico, Introducción a la economía política adaptando juego Monopoly, como podemos ver existe una adaptación histórica y económica

Cuarto Ciclo: Décimo y Once

Se vinculan las competencias ciudadanas como eje presentado en el plan de estudios en el colegio Liceo San León Magno en el cual, las actividades se realizaron en grado décimo (10) feminismo y en el grado once (11) la preparación para las pruebas saber once 11 esto, con el apoyo de la musicalidad y la gamificación.

A continuación, se presentarán las mismas, acompañadas de las reflexiones que se consiguen al realizar su ejecución y lo aprendido a partir de la misma.

Primer Ciclo: Preescolar a Tercero

El espacio público

Enseñanza del espacio público por medio de los títeres. Preescolar

Este taller permitió vislumbrar con los estudiantes de grado preescolar el reconocimiento y apropiación del espacio. Público, Por medio de la creación de un personaje que responda a la categoría de títere-marioneta como se define en el libro “Títeres en la escuela, expresión juego y comunicación” al definir tal personaje como: Los títeres son objetos inertes que tienen una vida prestada, infundida por el titiritero; él los anima, con su ritual maravilloso, colocándolos el alma en sus cuerpiitos de mentira, transformándolos en seres absolutamente vivos que abren la puerta de nuestro corazón sin pedir permiso y a cuya inocencia nos entregamos desprejuiciada mente”.

(Rogonzinski P.11)

Y así mismo, la función de este respecto a la Gamificación y el acceso al juego en el aula estaría expuesta en:

“Actuar y representar son, entonces, las «obligaciones que tienen los títeres. Actuar quiere decir poner en acción, lo que no implica de ninguna manera la necesidad de que haya público para que el títere actúe, se puede jugar libremente con títeres en forma paralela o en grupos, con o sin espectadores”. (Rogonzinski P.12)

Objetivo:

Recordar acciones puntuales respecto al papel del ciudadano por medio del títere como elemento de acción educativa.

Materiales.

Medias largas, Ojos móviles, Silicona, Lana.

Sesión número 1.

La elaboración de los títeres. Los cuales se utilizan para las siguientes clases en donde se llevará a cabo la función. Estos mismos.

Sesión número 2.

Se dio pasó a una función de títeres, demostrando así las concepciones de espacio público. al actuar como ciudadanos y así mismo situar a las y los niños en condiciones específicas como “yo soy” en la ciudad.

Sesión número 3.

Pasamos a la utilización de los títeres, elaborados en la primera sesión. teniendo como respuesta la apropiación y actuación por parte de las y los niños.

Proceso de ejecución:

Respecto a los inconvenientes se registran encontramos que la situación sanitaria actual (Covid 19) determinó la inasistencia a clases de algunos estudiantes y por consiguiente que no se llevara a cabo como se planteó en un inicio, por otro lado, los niños con hiperactividad hacían parte de los ejercicios de títeres. sin embargo, era necesario hacer de manera simultánea actividades que estimularan su mente.

Los tiempos y la ejecución de estos a partir de los bloques que nos facilitó la institución donde cada bloque era de dos (2) horas el cual era caracterizado en la sesión uno (1) - Dos (2) - Tres (3)

Desde esta temática las ventajas de vincular a partir del juego como elemento de acción-recompensa permitió abordar aquellas problemáticas del espacio público (guardando las dimensiones lingüísticas y verbales que utilizan los mismos). Puntualizando en aquellos derechos y deberes en cuanto al espacio público, reconocimiento del sujeto en la ciudad.

Así mismo, caracterizando temáticas que conciernen a las competencias ciudadanas. que, si bien son abarcadas en el área de las Ciencias Sociales, en ocasiones. resulta ser un reto para el docente puntualizar en tales temáticas. Teniendo en cuenta que al formarnos como Licenciados en Ciencias Sociales dejamos de lado estos retos en el aula. Por ende, destacamos una vez el uso de la Gamificación como herramienta incluso en la primera infancia, ya que la practica nos dio muestra que no existe en el proceso de enseñanza un solo grupo de edades al cual pueda ser aplicada la gamificación, teniendo en cuenta que todos los grupos de estudiantes tuvieron una respuesta favorable al respecto como el lector podrá ver a lo largo del trabajo.

Los movimientos de la tierra

Elaboración del juego acompañado de una pieza musical (1° Grado)

Un eje que debió ser analizado en la medida que el estudiante a partir de la musicalidad y las manualidades adaptara a su proceso de aprendizaje la geografía y elementos de las ciencias sociales. Así mismo, tomamos como base los postulados del artículo publicado por parte de la Universidad Pedagógica Nacional llamado “conocimiento profesional del profesor en la enseñanza de los movimientos de la tierra” que propone:

“Los elementos del contexto y la explicación de fenómenos permiten la construcción de estrategias pedagógicas que convergen en el uso de preguntas y analogías para ampliar la visión sobre el tema de los Movimientos de la Tierra. De igual manera, la investigación permite reconocer que uno de los objetivos de la docente al enseñar los movimientos de la Tierra es el de validar diferentes marcos de referencia, esta reflexión proviene de su experiencia profesional con estudiantes en condiciones de discapacidad y vulnerabilidad y con su experiencia investigativa. Para los docentes el estar retroalimentando sus prácticas pedagógicas y sus saberes constantemente aporta a la construcción de un campo disciplinar de la enseñanza, permitiendo así, estructurar contenidos desde su propia experiencia, adaptando realidades en el aula y resignificando su labor docente” (Díaz, Gutierrez, Lopez 2021 P 6.)

Objetivos.

- Localizar los movimientos de la tierra.
- Revisar las características de los movimientos de la tierra.
- Atender a todas las implicaciones que tienen los mismos en los estudiantes

Materiales.

Bolas de poliestireno. Pintura. Palillos de pincho, (sonido para el espacio de musicalidad)

Desarrollo:

Una (1) Sesión

Para esta actividad se utilizaron bolas de poliestireno las cuales fueron pintadas de color verde y azul (tierra) siendo estas funcionales para caracterizar los movimientos de la tierra. Así mismo,

evidenciar cómo estos afectan y qué influencia tienen en los fenómenos de cotidianidad de los estudiantes. Posterior a ello, se refuerza el tema tomando la musicalidad como una herramienta de apoyo en la temática, con la canción “los movimientos de la tierra”.

Proceso de ejecución:

Esta actividad nos permitió que al finalizar la práctica nuestras ideas siguieran en marcha. Por lo cual, nos tomamos el trabajo de realizar un diseño didáctico el cual sirva como herramienta de apoyo a los docentes de Ciencias Sociales para la enseñanza de las fases lunares, recordando que nuestra área en la práctica educativa en ocasiones es retada para enseñar tales fenómenos.

Un punto clave aquí es que el siguiente diseño didáctico no se focaliza en una edad en específico. Por el contrario, está abierto a cualquier edad o población en general, ya que toma las experiencias cotidianas y la gamificación en un solo eje de enseñanza.

Uno de los inconvenientes más recurrentes en estos casos es la facilidad para la compra de los materiales que no lo proyectamos como un inconveniente real ya que el papel del docente para la solución de casos como este es fundamental.

Anexos 3 Unidad didáctica de las fases lunares.

Anexos 4 Anexo 4: Elementos para desarrollar la actividad de las fases lunares.

La independencia de Colombia

Obra de teatro y Juego de roles. (2° Grado)

Decidimos utilizar el teatro. Como un canal que ligue el juego de roles, así mismo, la expresión corporal para que las y los estudiantes interpretaran a un personaje importante de la independencia de Colombia, esto permitiendo una mayor retención de la información al apropiarse de ejercicios ligados al “Yo soy”, rompiendo así, las barreras entre profesor alumno a la hora de aprender-enseñar.

El juego de roles lo basamos según lo expuesto como recomendación por la Federación de Enseñanza de Andalucía respecto al teatro en la educación donde plantean que:

Una de las formas más justas es de que cada niño/a haga una pequeña representación del personaje que le gustaría representar y el profesor/a considerará quien se acerca más al personaje. Esta selección la pueden realizar hasta los propios niños/as quienes votaran quien ha representado mejor cierto papel o rol, aunque lo negativo aquí es que se ponen en juego mucho la afección emocional a ciertos compañeros/as y menos a otros. El docente siempre les dará mucha importancia a todos y cada uno de los personajes para que los críos no consideren que su papel sea peor que otros. (Federación de enseñanza CC.OO de Andalucía P.3)

Por otro lado, (6 sesiones) Los talleres grupales fueron pioneros para elegir los personajes y así mismo, que el estudiante se sintiera cómodo con el rol otorgado.

Objetivo:

- Emplear elementos históricos de manera amena para el estudiante

- Conectar la historia con el teatro
- Hacer uso de la corporalidad para la aplicación del mismo

Proceso de ejecución:

La propuesta aplicada a un eje gamificado presento una gran aceptación por parte de los padres de familia siendo estos de gran apoyo (en materia de interés) para los docentes en manera que este tipo de propuestas era algo novedoso y llamativo para ellos.

Los inconvenientes registrados apuntan a la necesidad del apoyo por parte de los padres de familia a la hora de realizar los disfraces propuestos para la presentación teatral, ya que un cuarenta por ciento (40%) de los padres no ayudaron a la implementación de los mismos. Ya que, a la hora de exponer la idea de vincular el teatro con la historia el apoyo para que sus hijos hicieran parte de este proyecto fue inminente. Sin embargo, el ejercicio de la creación del disfraz de vio limitada a la hora de llevar los mismos. Sin embargo, una ventaja a destacar fue la improvisación y ayuda por parte de las y los estudiantes ya que el interés por exponer una excelente presentación teatral determinó la ayuda y el trabajo en equipo para salir al escenario por parte de todas y todos.

Los tiempos de ejecución se llevaron a cabo en 6 (seis) sesiones de 2 horas con una representación teatral de 30 min con apoyo musical.

Sesión Número 1: En esta etapa, nos enfocamos en contextualizar a los estudiantes respecto a la independencia de Colombia y la importancia de esta en la actualidad, siguiendo los lineamientos del plan de estudios propuesto por la institución, de manera tal que se llevó a cabo una propuesta que interesara al estudiante siguiendo lo que tenían trazado desde un inicio para grado segundo.

Sesión Número 2: Al ser un trabajo grupal en donde se abordó el estudio de personajes que tienen unas características específicas, se esbozan ciertos actores importantes del contexto (1810- enfoque al grito de la independencia)

Sesión Número 3: Planteamos ciertos diálogos donde los estudiantes fueron partícipes para afianzar la temática vista y así mismo, generar cierto apego y apropiación a cada personaje.

Sesión Número 4: En esta sesión se elaboró una reunión con los padres de familia, para la el aporte y ayuda del vestuario, de la mano con el protocolo del espacio a utilizar.

Sesión Número 5: Muestras y correcciones de lo ensayado en casa

Sesión Número 6: Muestra teatral

Llegada de los españoles a América latina

Creación de historieta y videojuego AOE II (3° Grado)

Este taller se trazó con un eje respecto a la apropiación de procesos marcados por la historia de América y puntualmente de América Latina, tomando como herramienta de apoyo el juego Age of Empires II.

Objetivos:

Usar los videojuegos como elemento de apoyo en los procesos de conexión juego-ciencias sociales.

Proceso de ejecución:

Las actividades se llevaron a cabo procurando que los estudiantes interactuaran con el Juego Age of Empires II.

Decidimos tratar los videojuegos como herramienta de apoyo, ya que los mismos, a pesar de las etapas de innovación en gráficos, retos y propuestas de acción han variado a lo largo del tiempo, hay una realidad y es que desde el inicio de la de los juegos en Internet. Esta actividad es una de las más frecuentes de los usuarios en la red, (ya que en la medida que se sigue innovando en la red hay mayor interés por acceder a esta) tal hecho, ha sido tomado a favor de numerosas empresas para intentar influir en el comportamiento de sus clientes.(y un juego clásico es el mejor eje de acción para motivar a jóvenes de estas edades) La herramienta más aplicada en el entorno de los juegos en red es la gamificación, que usa elementos de los videojuegos con el fin de influir en el comportamiento de los jugadores (en este caso desde el factor aprendizaje-juego) .

Fomentando con este tipo de variantes de una forma positiva el aprendizaje del estudiante.

En el ámbito de la educación existen casos de éxitos en los que los usuarios a través de un juego en la red aumentan sus conocimientos y capacidades, así como su participación en esta área académica, cosa tal que decidimos poner en práctica en esta institución

Situados contextual e históricamente con los Mayas y Aztecas para poder tomar así algunas imágenes referencia respecto a la creación de una historieta que recopilase el trabajo efectuado en las sesiones.

Una de las problemáticas efectuadas fue el proceso de descarga del juego en los computadores de la institución, ya que tardamos aproximadamente 5 horas en ello, debido a que los mismos no tenían las actualizaciones correspondientes para tal programa.

En ese sentido, debemos reconocer que dentro de las competencias que buscamos trabajar con el curso, prestar atención en primer lugar a la explicación causal en la historia, es decir, que el estudiante interactúe con el juego. No obstante, en ocasiones fue necesario dar ciertas claridades en materia histórica, que pueden identificarse como el análisis de factores que intervienen en procesos históricos, así como sus influencias e interacciones.

La elección de este tipo de claridades viene determinada por la deficiencia que suelen padecer los alumnos de cara a dar explicaciones históricas, ya que tiende a ser naturalizarse la personalización en exceso, la explicación mediante una secuencia narrativa, el listado de causas como explicación en sí misma, la referencia a causas sin prestar atención a sus efectos (fruto del aprendizaje memorístico), o la mención de consecuencias sin prestar atención a las condiciones que lo hicieron posible, por consiguiente, consideramos necesarias estas claridades sin necesidad de hacer ver el análisis o estudio historiográfico aburrido para el estudiante.

Debemos reconocer que dentro de las ventajas de este tipo de aprendizajes los cuales están ligados al juego encontramos el hecho de corregir los errores gracias a una respuesta inmediata del juego. En el que el docente no puede ser omnipresente ante la gran cantidad de alumnos y trabajo. (Teniendo en cuenta que en ocasiones para actividad se prestó el apoyo requerido. sin embargo, no fue necesario hacerlo con todos los estudiantes ya que el juego fue una herramienta de respuesta inmediata) Además, se pueden trabajar “habilidades emocionales y personales, según la característica de nuestros estudiantes, superando retos propuestos e incentivando la autoconfianza. Finalmente, los tiempos de ejecución empleados fueron cuatro (4) sesiones de dos (2) horas, cada una.

Sesión Número 1: Propusimos dar una generalidad del tema que se abordaría, dando un contexto de lo que es el juego Age Of Empires II. Edad y locación geográfica de Mayas y Aztecas. entre otros.

Sesión Número 2: En esta sesión se propuso dimensionar lo que implicó la colonización de América Latina, con una sesión donde explicamos este hecho. Basándonos en la historia que nos propone el juego Age of Empires II.

Sesión Número 3: Parte de lo recopilado en las dos sesiones anteriores. Fue puesto en práctica en la medida que se aplicó el juego Age of Empires II con las adecuaciones necesarias en el aula de informática, cada estudiante tuvo la oportunidad de acceder a un equipo PC y poner a prueba lo visto respecto a cómo utilizar el video juego y cómo reconocer las actividades, económicas, agrícolas y de supervivencia de los Mayas y Aztecas.

Sesión Número 4: Se logra hacer un repaso de lo visto en las anteriores sesiones, para materializar la actividad práctica individual respecto a la creación de una historieta de la vida cotidiana de los Mayas o Aztecas.

Aportes de la gamificación en la práctica, Primer ciclo.

Cada ciclo cuenta con un eje de lo conseguido o logrado en los mismos, donde, en el primer ciclo se vislumbra una nueva metodología para los estudiantes según su edad donde se toman ámbitos del juego aplicados a la educación. vemos así la enseñanza de la noción del espacio geográfico a través de los títeres. Así mismo, la exposición de incentivos como lo son el puntaje, golosinas y ranquin simulando un juego.

En grados mayores los juegos de roles gestan un interés y exploración por temáticas poco conocidas ya que la apropiación del proceso de aprendizaje genera un compromiso y en cierta medida el desarrollo de actividades de carácter autónomo para con el estudiante

Finalmente, nuestro primer ciclo parte desde las primeras edades del sujeto generando una cercanía con lo que es la academia, el juego y ver el estudio como un espacio interactivo y de interés.



Foto 1: Estudiantes del grado primero del Colegio liceo San Leon Magno, Realizando la actividad “Los movimientos de la tierra”

Segundo Ciclo: Cuarto a Sexto

Las ramas del poder público.

El juego “El estado del San León” (4ºGrado)

Esta actividad permitió abordar un juego de roles donde se comprendieron las ramas del poder público. Logrando así la apropiación de algunos de los temas que están inmersos en las ramas del poder. Teniendo en cuenta que se está trabajando con niñas y niños entre los 8 y 10 años... Para ello decidimos tomar como referencia al Estado Colombiano y lo que reconocen del mismo a partir de sus propias experiencias, adaptando ciertas leyes al Colegio Liceo San León Magno para que nuestros estudiantes planteen una forma de Gobierno. Creando políticas públicas que beneficien a los estudiantes, siendo éstos el pueblo que habitan

Objetivo:

- Utilizar la realidad institucional como analogía para identificar la estructura del poder en Colombia.
- Diseñar de manera simple una política pública en beneficio de la institución
- Establecer diálogos de análisis entre maestro- estudiante

Materiales:

Uso del marcador- tablero, fichas bibliográficas, participación de grupo

Sesión Número 1: Esta sesión estuvo mediada por la interacción maestro- estudiante y la explicación de temáticas como “El gobierno”, “País” , “Nación”, “Política, pública”, “Estado”.

Sesión Número 2: Repaso de las temáticas abordadas en la sesión 1 teniendo en cuenta que son temas relativamente complejos para estudiantes de cuarto grado. Sin embargo, fueron expuestos según su edad. (Para una participación más provechosa se uso el famoso juego tingo-tango, teniendo una excelente respuesta por parte de los estudiantes a nivel de interés)

Sesión Número 3: Se utilizan las fichas bibliográficas para adaptar los significados de cada una de las temáticas

Sesión Número 4: Se propone dividir a los estudiantes en grupos para que con unas recomendaciones generales cada uno de ellos formulara una política pública de manera sencilla que beneficie a la institución.

Conclusiones: Este taller nos permitió afianzar todos los parámetros y estructuras con las cuales está regida nuestra "nación", a su vez esto permitió hacer un símil con los estudiantes de la linealidad organizacional del colegio, para dar a entender cómo son las ramas del poder público aplicadas a su día a día.

Proceso de ejecución:

Esta actividad nos permitió que al finalizar la práctica nuestras ideas siguieran en marcha. Ya que la gamificación como técnica de aprendizaje nos permitió anclar los juegos al ámbito practico-educativo con la finalidad de afianzar o recompensar las habilidades de nuestros estudiantes. Por lo cual, nos tomamos el trabajo de realizar un diseño didáctico el cual sirva como herramienta de apoyo a los docentes de Ciencias Sociales para la enseñanza de las fases lunares, recordando que nuestra área en la práctica educativa en ocasiones es retada para enseñar tales fenómenos. Un punto clave aquí es que el siguiente diseño didáctico no se focaliza en una edad en específico. Por el

contrario, está abierto a cualquier edad o población en general, ya que toma las experiencias cotidianas y la gamificación en un solo eje de enseñanza.

Por otro lado, los inconvenientes registrados apuntan a que, en ocasiones, cuando los grupos son bastante amplios resulta un poco complejo explicar uno por uno ya que hablamos de niños entre cinco (5) y siete (7) años. Inconvenientes que en términos prácticos deben ser retroalimentados para saber desde que ejes de trabajo debemos pararnos como docentes en formación o en acción educativa.

Los accidentes geográficos

Juego virtual (5°Grado)

“las diferentes formas que puede tener la tierra” temática que propusimos de abordar por medio de varios Juegos en línea, por un lado, algunos que se encuentran en las plataformas virtuales (internet) los cuales no son elaboración propia. Sin embargo, permiten realizar una evaluación del tema.

Por otro lado, hubo una elaboración propia a través de la aplicación kahoot como herramienta de apoyo, a través de los Juegos en línea que permitirían la memorización de nombres y demás factores que influyen en la geografía.

Objetivo:

Inferir elementos respectivos a los accidentes geográficos.

Materiales:

Apoyo virtual - Internet

Proceso de ejecución:

Esta actividad estimuló las diferentes habilidades de los estudiantes a través de la experimentación y el juego, esto debido a que mediante la experiencia y diversión evidenciamos la facilidad en alcanzar aprendizajes significativos y así mismo, funcionales

Como función de retroalimentación consideramos más que necesario el estímulo de plataformas virtuales paralelas al estímulo manual a las y los niños en las primeras etapas de desarrollo, en la medida que esto permite que al desarrollar este tipo de propuestas sea un poco más fácil para el docente aplicar las mismas.

Los tiempos estipulados se llevaron a cabo en una sesión de dos (2) horas.

Esta valoración esta corta con respecto a las que se vienen presentado.

Las coordenadas geográficas

Astucia naval (6° Grado)

Siempre ha sido un desafío para las y los maestros de Ciencias Sociales, ubicar espacialmente al estudiante. Es por ello, que el juego “Astucia naval” permite una incorporación de lo social, espacial y territorial de manera lúdica y entrando en una lógica de acción- recompensa para las y los estudiantes.

Objetivo:

Apropiar al estudiante respecto a las coordenadas geográficas.

Participar de manera activa en la apropiación espacio-territorial

Sesión Número 1.

Partimos de una contextualización global del tema, afianzando diferentes terminologías y reglas con las que cuenta dicho juego. Adicionalmente, se realiza un taller, En el cual los estudiantes deben exponer las latitudes y longitudes frente a un mapamundi esto como eje de localización como podemos ver en la siguiente imagen:

Posteriormente, se deja como actividad tomar una hoja en la cual se vean unas cuadrículas. Asignadas por el docente, estas nos permitirán desde la tridimensionalidad localizar los puntos cardinales y desde la particularidad visual del estudiante:

Sesión Número 2

En esta sesión, se plantea la totalidad de la actividad de juego, donde se da claridad respecto a las reglas, dando inicio al juego para que el estudiante en su cuaderno establezca un diálogo espacial entre rivales.

Proceso de ejecución:

Respecto a los inconvenientes que se registran se requirió un poco de paciencia a la hora de explicar en qué consistía el juego y situarlo en el cuaderno. sin embargo, después de tener esta claridad las y los estudiantes lo hacían de manera automática sin necesidad de pedir apoyo del docente.

Los tiempos y la ejecución de la actividad se estructuró en dos (2) bloques de dos (2) horas cada uno.

Dentro de los ejes de ventajas a destacar, reconocemos aquella necesidad de situar espacialmente al estudiante que en ocasiones resulta ser un reto para el docente. Incluso, desde la práctica en el aula en la ciudad de Bogotá D.C el estudiante no reconoce cual es el oriente teniendo como punto de referencia nuestros cerros. Sin embargo, trabajando con estudiantes entre los 12 y 15 años aproximadamente su nivel de competitividad es constante, lo que permite que para poder ganar sea necesaria la ubicación espacial, esto, permeando su día a día. ya que pudimos evidenciar que finalmente al terminar la actividad un noventa y ocho por ciento (98%) de los estudiantes sabrían ubicarse respecto a los puntos cardinales.

Aportes de la gamificación en la práctica, segundo ciclo.

Del segundo ciclo podemos destacar el estímulo a la intuición, pensamiento racional y la búsqueda de hallar respuestas inmediatas a los problemas, como lo fue la gestión de una política pública en pro del beneficio colectivo, reiterando así con los otros grados la ubicación espacial ligada a ese pensamiento intuitivo partiendo de la información visual y la inteligencia creadora como la adaptación y reconocimiento de la realidad de la mano con el incentivo interpretativo espacial el cual fue un atractivo al estudiante por medio de la gamificación sin darse cuenta que estaban aprendiendo de manera indirecta .

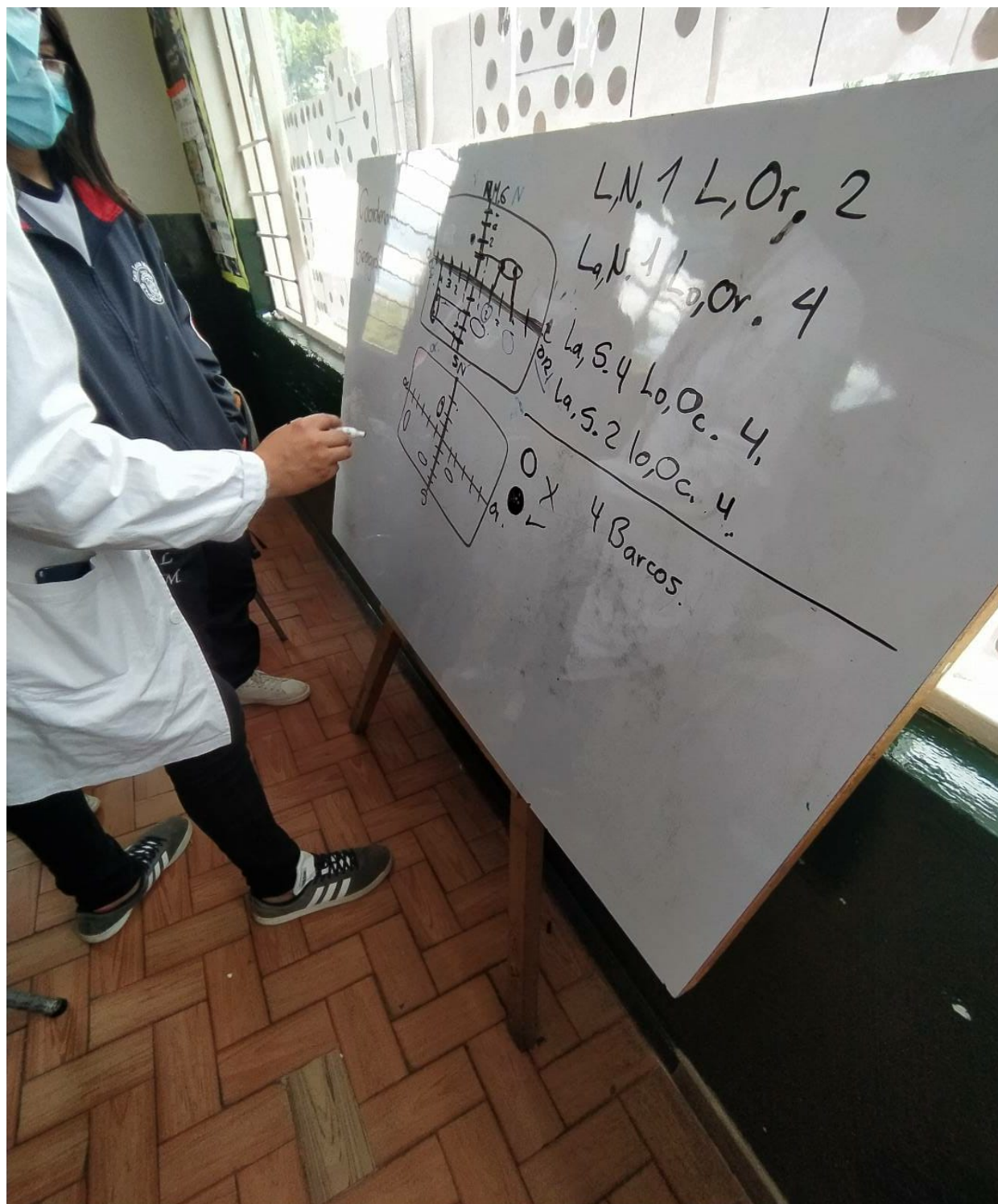


Foto 2: Estudiantes del grado sexto del Colegio liceo San Leon Magno, Realizando la actividad “Astucia Naval”



Foto 3: Estudiantes del grado sexto del Colegio liceo San Leon Magno, Realizando la actividad “Astucia Naval”



Foto 4: Estudiantes del grado Cuarto del Colegio liceo San Leon Magno, Realizando la actividad “El estado del San Leon ”

Tercer Ciclo: Séptimo a Noveno

La civilizaciones Maya y Azteca

Videojuego Age of Empires II (7º Grado)

Podemos Incursionar con el juego Age of Empires II respecto a un escalamiento para la enseñanza de las civilizaciones Maya y Azteca, logrando así basarnos en las historias brindadas por el videojuego para enseñar su cotidianidad, ubicación geográfica, Y Cosmología, cosmogonía y creencias de tal civilización.

Objetivo:

Adaptar la metodología virtual a la enseñanza de la historia.

Materiales : Para lograr este taller es indispensable contar con una gran capacidad de computadores necesaria para que cada estudiante pueda jugar, ya sea en parejas o individual, ya que la relación de los juegos con el estudiante deben ser de manera horizontal.

Sesión Número 1: Lo que quisimos lograr con estas clases fue un acercamiento directo del estudiante con el videojuego, así que en su primera clase conocieran cómo es la dinámica del juego, este videojuego denota varios componentes en los cuales nos da una idea de cómo eran las civilizaciones (según su tiempo-espacio), esto permite un acercamiento en materia de esta actividad.

Sesión Número 2: En una segunda sesión, los estudiantes dieron paso a jugar de manera guiada por el docente, resolviendo dudas al respecto y así mismo, en la búsqueda resolver ciertas

preguntas planteadas en la primera sesión el objetivo sería allí, responderlas basados en lo experimentado en el juego .

Sesión Número 3: Es necesario que en esta sesión haya el suficiente tiempo de ajuste al juego para que los estudiantes conozcan cada vez más de las civilizaciones maya y Azteca y así mismo, que en esta sesión se pudiera hacer el proceso evaluativo y de recopilación correspondiente.

Sesión Número 4: Sesión en la cual pudimos llevar a cabo una socialización de las preguntas formuladas, con el objetivo de evaluar lo que sí hizo en el videojuego.

Finalmente, se propuso una última sesión donde se dio claridad a dudas y se habló sobre las civilizaciones mayor profundidad.

Proceso de ejecución:

En esta etapa como hemos señalado en algunas ocasiones, la carencia en dispositivos de “calidad” determina cierto tipo de limitación para el desarrollo de las actividades, en este caso para la descarga de los videojuegos. Sin embargo, como hemos expresado de manera continua el apoyo al realizar actividades alternas por parte del estudiante para continuar con la propuesta de desarrollo educativo resulta ser bastante favorable.

Los tiempos y la ejecución fueron ejecutados en cuatro bloques, cada bloque era de dos (2) horas el cual era caracterizado en la sesión uno (1) - Dos (2) - Tres (3) - Cuatro (4).

Esta valoración se queda corta frente a las que vienen presentado (se entiende que esto que escriben aquí es la sistematización)

La segunda guerra mundial

Los videojuegos y la segunda guerra mundial (8°Grado)

La Segunda Guerra es un tema del cual abunda una amplia biblioteca de videojuegos, en donde nos muestran diferentes perspectivas, desde estrategias de guerra hasta prácticas utilizadas por los judíos para evadir ejércitos nazi, además de esto nos ofrecen contextos históricos orientándonos hacia la política y la vida cotidiana de los actores de la guerra. Basándonos en esto se asignan compromisos en los cuales los estudiantes deben dinamizar con estos videojuegos para una posterior socialización.

Objetivo:

Combinar ejercicios de carácter histórico y lúdico recreativo

Materiales:

Apoyo de herramientas virtuales- internet

Proceso de ejecución:

Los tiempos de ejecución nos dan muestra de cómo, en una sesión se desarrolla la clase en la que la participación de los estudiantes fue el objetivo y el punto central, con ello se quiso lograr la unificación de la temática abordada en clase, en este caso “la segunda guerra mundial”.

Así mismo, los orígenes, bandos, consecuencias y la finalización de esta.

Finalmente se deja como trabajo la elaboración de un escrito sobre la segunda guerra mundial el cual nos permite destacar lo aprendido en el espacio, adjuntando imágenes de los videojuegos los cuales les sirvieron como anclaje para su explicación.

El ejercicio fue llevado a cabo en un bloque de cuatro (4) horas la cual nos concedió la institución para hacer un refuerzo y acompañamiento a los estudiantes respecto a los vacíos que se evidenciaban en las pruebas realizadas en la institución en el área de Ciencias Sociales y más específicamente en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

Introducción a la economía colombiana

Adaptación del “monopoly” (9º Grado)

Lograr una introducción a todo lo que conlleva la economía colombiana adaptando así, el juego Monopolio a todo el contexto nacional para así, comprender los términos como: impuestos, IVA, PIB, proteccionismo económico, políticas públicas y todo lo que conlleva inferir la situación financiera del estado colombiano. Todos estos conceptos son abordados en el juego y así, también lograr una dominación del tema propia por los estudiantes para así darle paso a las demás temáticas vistas en este grado

Objetivo:

Desarrollar un juego de mesa (tomando como base el famoso Monopoly) para ser vinculado con la economía- política.

Materiales:

Cartulina- Colores - Marcadores- tijeras- material para realizar un ensayo- lápiz- regla- figuras para la movilización en el tablero de juego- fichas bibliográficas (de ser requerido por cada estudiante).

Sesión Numero 1: Esta sesión fue abordada desde la claridad conceptual de lo mencionado anteriormente, terminologías clave como IVA, PIB, Proteccionismo económico entre otros.

Sesión Numero 2: La segunda sesión determinò la construcción en clase de un juego (que en el momento no habíamos trazado como juego de mesa ya que teníamos propuesto un juego virtual) y por sugerencia de los estudiantes construimos entre todas y todos como emplear y vincular el juego a la Economía - Política.

Sesión Número 3- Sesión Número 4:

Estas dos sesiones fueron ocupadas para la construcción del juego de mesa y la asignación de ensayos.

Sesión Numero 5: Exposiciones y entrega de escritos.

Proceso de ejecución:

Debemos rescatar la iniciativa por parte de los estudiantes para desarrollar más actividades que les permitieran comprender de manera plena la temática abordada ya que posterior a la elaboración del juego de mesa, se realiza un ensayo donde, se sugiere hablar de lo visto en el juego y así mismo, nosotros como docentes realizamos el aporte pertinente para profundizar en el tema para resolver incógnitas y dudas que surjan.

Uno de los inconvenientes más recurrentes es el olvido y/o omisión por parte de algunos estudiantes de los materiales. Sin embargo, no fue un problema mayor ya que proponen ir en compra de los materiales en medio de la sesión lo cual no afectó el funcionamiento de las actividades.

Los tiempos de ejecución registrados fueron desarrollados en cinco (5) bloques de dos (2) horas.

Aportes de la gamificación en la práctica, tercer ciclo.

El tercer ciclo conto con elementos a destacar respecto a la iniciativa y conexión con retos que implican la creación de nuevas relaciones académicas y lúdicas entre las cuales destacamos la codificación selectiva es decir, donde el estudiante distingue la información relevante y de la cual saca provecho para su objetivo como lo fue el juego Age Of Empires, ya que saber que se cultiva según la civilización puede servir como elemento de apoyo a la hora de derrotar tropas, saber que metal se utilizaba según el contexto para el uso de armas etc.

El juego Monopoly, nos permite anclar el pensamiento simbólico y las relaciones remotas de la mano las analogías a las realidades económicas con el juego y el simbolismo que se encuentra en el mismo.

Así pues, distinguimos que a la hora de aportar desde la gamificación a cada etapa encontramos estrategias que aportan al desarrollo de un interés y mente creativa, a partir de cierta libertad e intuición combinando información relevante y generando ideas para ir de la mano con el pensamiento intuitivo.

Cuarto Ciclo: Décimo y Once

El feminismo en Colombia

Musicalidad (10°Grado)

Esta actividad resultó ser de las más provechosas, ya que proyectamos apropiarnos como docentes del reconocimiento del cuerpo y la musicalidad para una amplitud en la temática Espacio-territorial, con jóvenes si se quiere un poco más abiertos a las nuevas olas de hombres y mujeres y el papel de ellas y ellos en la sociedad.

Materiales: Parlante, acceso a una playlist, tablero- marcadores

Proceso de ejecución:

Esta temática no fue abordada a partir de diferentes sesiones, ya que, en este caso, la institución nos solicitó fuera de lo ya establecido en la malla curricular, abordar el feminismo como movimiento. No obstante, quisimos abordar el mismo a partir de la musicalidad, lo cual debería ser abordado en un bloque de 2 horas.

Y en un inicio, resultó ser un reto completo. sin embargo, propusimos en un principio definir teóricamente el feminismo anclados a una de las obras claves de la filósofa, profesora y escritora feminista francesa Simone de Beauvoir. partiendo sobre el concepto y las cuestiones de ser mujer, desde diversas áreas del conocimiento, y abordando las dos partes masculino-femenino para llegar a una cercanía con las y los estudiantes:

“Y en verdad basta pasearse con los ojos abiertos para comprobar que la Humanidad se divide en dos categorías de individuos cuyos vestidos, rostro, cuerpo, sonrisa, porte, intereses,

ocupaciones son manifiestamente diferentes. Acaso tales diferencias sean superficiales; tal vez estén destinadas a desaparecer. Lo que sí es seguro es que, por el momento, existen con deslumbrante evidencia” (Beavouir P.3).

Partiendo de ello, comenzamos a dar un listado de las líneas de feminismo que abordariamos en este caso (Trans Feminismo, Feminismo liberal, Eco Feminismo, Feminismo Negro, Rad Fem, Feminismo Marxista, entre otros...)

Donde, posteriormente suministramos algunas canciones que tendrán que vincular con las líneas de análisis expuestas anteriormente, un ejemplo de ello la canción “todos me miran de Gloria Trevi) la cual vincularon con el Trans-Feminismo para que posterior a ello explicáramos las bases teóricas del mismo.

Preparación para las pruebas saber 11

Kahoot (11°Grado)

Resulta ser el mayor ejemplo de una propuesta gamificada buscando convertir las preguntas del examen ICFES a los procesos de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Objetivos:

- Maximizar los espacios de estudio a las pruebas saber 11
- Adaptar los expuesto en el simulacro a consideración del estudiante para apuntar a una respuesta favorable.
- Pensar en la variedad de posibilidades a la hora de presentar la prueba de estado.

Dentro de las problemáticas abordadas, ya que hicimos uso del Kahoot como herramienta de apoyo encontramos que un internet débil por parte de los estudiantes limita en cierta medida el trabajo, por otro lado, reconocemos la necesidad de generar plataformas de innovación ya que la herramienta mencionada anteriormente (kahoot) ya es conocida por parte de estos y en edades de los 15 a 17 años los nuevos retos son fundamentales.

Uno de los elementos a destacar fue la proyección de este ejercicio a las competencias ciudadanas, la preparación al examen ICFES y el interés por sacar un buen resultado por parte del estudiante.

Es decir, que si se aterriza a la realidad del estudiante lo visto en el aula el interés resulta ser mayor.

Respecto a los tiempos abordados en esta actividad fueron 2 sesiones de refuerzo respecto a las preguntas de la prueba saber 11

Sesión Numero 1:

Esta sesión fue propuesta para abordar los intereses respecto a las preguntas y explicar la dinámica del juego

Sesión Número 2:

En la segunda sesión se llevó a cabo el ejercicio práctico respecto a la simulación de la prueba de estado.

Proceso de ejecución:

Adicional a ello, podemos reconocer que este ejercicio gracias al apoyo de la gamificación hubo gran facilidad respecto a la adquisición de conocimientos, dinamización en las sesiones de enseñanza, manteniendo y acrecentando el interés del alumnado y aumentando la motivación de estudio que posteriormente sería de carácter autónomo teniendo en cuenta que se trata de la preparación para una prueba de estado que evaluaría todos los conocimientos previos del estudiante en bachillerato, así mismo, reconocimos la preparación y delimitación de problemas ancladas a las competencias ciudadanas.

Aportes de la gamificación en la práctica, cuarto ciclo.

El último ciclo destaca que en estas edades hay una capacidad cognitiva y del desarrollo donde vincular la musicalidad, el espacio y la simulación de situaciones específicas permiten un incentivo al lenguaje simbólico que entre tanto posee un pensamiento activo y trascendente donde el objeto o símbolo de vincula a la realidad del estudiante de manera consciente o inconsciente permitiendo no solo oír sino escuchar la música en el caso de grado decimo para que la gamificación permita tomar consciencia de que hay detrás de lo que se oye a diario en la radio o plataformas virtuales y así mismo la toma de consciencia adaptativa a un pre ICFES.

CONCLUSIONES

*“Las dinámicas de juego abrazan la emoción
Y de seguro construyen el verdadero Aprendizaje”
Anónimo.*

Decidimos concluir este trabajo de grado exponiendo ante el lector tres (3) pilares que resultaron ser contruidos a lo largo del mismo, los cuales son:

- Motivación
- Compromiso
- Acción

Los cuales están categorizados en:

Motivación: Nuestra consulta de material, hipótesis iniciales, enfoque de proyecto, y trabajo de campo, nos dieron muestra de la importancia de generar espacios de motivación para el estudiante, en este caso, la exposición de lo que implica vincular el juego y la acción de este en la práctica educativa. Así mismo, dentro de la categoría de motivación destacamos el valor que cobra esta etapa en todo el proceso vinculado a la gamificación en el aula. Es decir, que desde un inicio es el deber del docente (en este caso de Ciencias Sociales) generar un estímulo en materia psicológica (como es llevado a cabo en la práctica gamificada) para sus estudiantes y así desde un primer momento partir de la motivación-interés y tener la respuesta favorable que se busca en el estudiante.

Compromiso: Los ejercicios de gamificación- enseñanza deben ir paralelos a un compromiso por parte del docente y del estudiante para partir de un espacio óptimo de juego y de aprendizaje. Pero,

no se centra solo en el actor o protagonista de estos ejercicios lúdicos y educativos. Si no, por el contrario, el contexto determina gran parte de la respuesta de los estudiantes. Esto lo pudimos evidenciar en el trabajo de campo al ver que, el apoyo por parte de los padres para la elaboración de un disfraz puede determinar la “emoción” que encuentra el niño en su proceso de aprendizaje. No obstante, reiteramos que el contexto determina la respuesta ya que el contexto educativo, de apoyo mutuo y el rol que juega el docente en estos casos resulta fundamental para tener los resultados esperados.

Acción: El ultimo pilar resulta ser la acción ya que en los dos anteriores vemos que exponer el trabajo para realizar, generar interés, y comprometer al estudiante y docente a partir de la apropiación del juego y la enseñanza no pueden ir aislados del eje de acción puesto a que este es el que determina en términos prácticos si lo propuesto desde la academia resulta funcionar en los grupos de acción.

En ese sentido, la acción es el resultado de lo propuesto en primera medida por parte del docente y del estudiante. No cerramos las propuestas tan solo al docente, puesto a que el trabajo de campo evidenció que la vinculación del estudiante en la práctica de gamificación amplía la perspectiva que decidió llevar a cabo en un inicio el docente... Y así mismo, exponiendo los intereses personales del estudiante que pueden ser adaptados a currículo escolar.

Por otro lado, debemos reconocer que nuestro objetivo principal fue visto a lo largo del ejercicio práctico-investigativo y así mismo en nuestras conclusiones es recalcado. ya que procuramos exponer como en ocasiones el papel del docente es invisibilizado respecto a la invocación en el aula ya que lastimosamente debemos someternos a los lineamientos de los planes curriculares de las instituciones, sin embargo, al entrevistar a los estudiantes notamos que gran parte de ellas y

ellos veían las clases como monótonas y aburridas. Adicional a ello, nos expusieron como en un inicio los docentes intentaban llevar propuestas didácticas las cuales con el paso de las semanas eran dejadas de lado y tan solo se acogían al plan curricular.

Es por ello, que desde nuestra experiencia nos propusimos mostrar la posibilidad de anclar el juego (sin importar las condiciones económicas, particulares y sociales) a la práctica educativa, Persuadiendo así, al docente en formación y al docente en el ejercicio práctico que sí es posible motivar, comprometerse y accionar para el interés de las y los estudiantes.

Posterior a la aplicación de los juegos, pudimos evidenciar que cada grupo cuenta con ciertas condiciones específicas que lo caracterizan, sin embargo. Distribuir a los estudiantes por edades nos permitió dar cuenta que cada uno de los ciclos conto según sus características y particularidades la interacción y comunicación que en ocasiones es invisibilizada por el estudio tradicional, adicional a ello, el aprendizaje cooperativo y la escucha activa fueron determinantes en tanto al acatar las reglas de los juegos y pautas de clase, figura ser un tanto complejo para el docente cuando hablamos de captar la atención de nuestros estudiantes.

El autoconocimiento, autopercepción y movilidad de autoestima respecto al quien soy y que soy fue uno de los elementos que más relevancia tuvo en la recopilación de información, ya que la gamificación apropia en todo sentido al protagonista de la acción educativa. Y así mismo, lo señala Zepeda Hernández donde afirma que la Gamificación llega a permitir:

“Generar una didáctica distinta a la tradicional. A su vez, se experimentó con una dinámica de evaluación continua inmersa en un esquema de gamificación basado en la acumulación de puntos. También se experimentó con el diseño de actividades con diferentes niveles de

complejidad, las cuales, a través de una serie de pasos pueden integrar diversos enfoques de aprendizaje, para con ello, lograr involucrar a los estudiantes de una forma más activa, y hacerlos parte de la clase como el Aprendizaje Activo propone. Este caso de estudio puede ayudar a realizar reflexión sobre la didáctica que se usa en una clase y experimentar con nuevas formas lúdicas que permitan mejorar y hacer adecuaciones en la conducción de grupo, ideas de presentación de teoría, actividad práctica, considerar nuevas formas de evaluar y consecuentemente mejorar el rendimiento escolar. Todo esto debe servir para tratar de encontrar un punto donde estar en el aula sea del disfrute tanto de los profesores como los estudiantes”. (Canals et al., 2020)

En ocasiones, resultó ser un reto, anclar un plan curricular a un ejercicio trazado por medio del juego, ya que como el lector pudo evidenciar se trabajó desde los 5 a los 17 años y en todas las edades logramos generar una acción de interés, compromiso y acción.

Es recomendable partir de una planeación la cual puede ser ampliada con apoyo del estudiante y así, romper la barrera docente estudiante.

Ya que, en ocasiones, se invisibiliza al estudiante respecto al como enseñar y tan solo nos centramos en el docente como actor del conocimiento priorizando lo aprendido en la universidad o contextos diferentes a la escuela.

Por otro lado, partimos de una pregunta problema, la cual era:

“¿Cómo la gamificación puede convertirse en una propuesta de interés para las nuevas generaciones en el marco de los procesos de enseñanza de la historia y geografía?”

Y es que siendo el Liceo San León Magno un colegio que en verdad necesita de una propuesta innovadora para los espacios de aprendizaje los profesores al aplicar la misma dan cuenta que no solo en la historia y geografía hay una respuesta positiva por parte de los estudiantes. Adicionalmente, la intervención visibilizó nuevas problemáticas que había no solo en la institución sino al trabajar con niños y jóvenes de las edades mencionadas anteriormente, es por ello que más allá de ser una propuesta de interés es una propuesta que da una respuesta favorable independientemente de la población con la cual se trabaje.

Decidimos en un inicio proponer ciertos objetivos específicos

Los cuales fueron

- identificar las posibilidades en los procesos de aprendizaje respecto a la gamificación en el aula.
- . Diseñar una estrategia pedagógica desde la gamificación, que se adapte a las

particularidades de cada grado del colegio Liceo San León Magno.

- . Implementar la gamificación en el aula de clase, partiendo de los principios del juego

para abordar las temáticas propuestas en el plan de estudios.

- . Valorar los alcances y obstáculos con la implementación de la gamificación en el aula.

Como podemos ver, cada uno de los objetivos específicos fue cumplido a cabalidad, ya que la distribución por grados permitió sectorizar como aplicar las propuestas gamificadas y, por otro

lado, acogernos al plan de estudios según las edades determinó gran parte de lo que se desarrollaría en el aula y la respuesta de nuestros estudiantes

Finalmente, esto, es un llamado a aterrizar por parte del docente la escuela y el conocimiento. Ya que el léxico utilizado en la Universidad no siempre es inferido por parte del estudiante de colegio. Y así mismo, estamos trabajando con etapas cognitivas completamente diferentes y así mismo, recalcamos que tales etapas del desarrollo están determinadas por acciones sociales diferentes. Las cuales como podemos ver son motivadas por medio del juego. Mas aun, con estudiantes lo cuales vimos que son brillantes, sin embargo, las instituciones optan por opacarlos al tener hiperactividad (como muestran las directivas) o alguna condición que determine mayor atención.

Otro factor es ver desde la perspectiva del docente enfrentándose a 40 estudiantes que probablemente no presten la suficiente atención a una clase magistral de Ciencias Sociales, Economía, Geografía, Historia o incluso Astronomía. Sin embargo, es por ello por lo que aportamos desde el presente trabajo de grado al exponer que este tipo de retos pueden ser mermados o si se quiere “dominados” por parte del docente a su favor con el juego, las reglas y así mismo lo expuesto desde un inicio, la gamificación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abeles, M., Pérez Caldentey, E., & Valdecantos, S. (2018). Estudios sobre financierización en América Latina, Libros de la CEPAL, No. 152. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)
- Aprendizaje de las Matemáticas, su Impacto en la Reprobación y la Eficiencia Terminal, RAXIMHAI, Vol. 10, Número 5, Julio-Diciembre.
- Báez, Cesar Ignacio, LA ENSEÑANZA DEL TERRITORIO EN MEDIO DE LA EDUCACIÓN PARA EL MERCADO, 2015 Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá D.C.
- Canals, P. C., Minguell, M. E., & Belmonte, D. B. i. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5–19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576968>
- Ceballos-Torres, C. D. (2021). Gamificación en Educación Superior Estrategia didáctica para dinamizar la enseñanza del diseño gráfico en ambientes virtuales de aprendizaje. Universidad de Santander.
- Complutense, U., Madrid, D. E., Solís Baena, J., Ruiz, A. Á., & De, F. (s/f). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. Ucm.es. Recuperado el 4 de agosto de 2022, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38141/1/T37394.pdf>

- Contreras, R. Eguia, Luis. (2016), “Gamificación en Aulas Universitarias”, Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Delgado, A. Oliver, R, (2006), “La Evaluación Continua en un Nuevo Escenario Docente”, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, (RUSC), Vol. 3, No. 1, Abril, (2006).
- Díaz González, J. P., Gutiérrez Muñoz, B. M., López Rincón, C. A., Yopasá Cabiativa, J. C., & Amaya, G. F. (2021). CONOCIMIENTO PROFESIONAL DEL PROFESOR EN LA ENSEÑANZA DE LOS MOVIMIENTOS DE LA TIERRA: CASO DE UNA PROFESORA DE FÍSICA. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (Número Extraordinario). Recuperado a partir de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/15521>
- Figuerola F, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning, *Digital Education Review*, Number 27, June.
- Gaítan, P. Rico, Y. Tepale, G. Tepale (2011). Motivación en los Estudiantes de la Ibero, *Didac*, Num. 59, enero-junio, pp. 59-60.
- Gómez, B. R. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Piedrahita, M., & Fernando, D. (2019). La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia de Colombia de la segunda década del siglo XX en la Institución Tomás Uribe en el grado 9-1. Universidad del Valle.
- Prensky, M. (2010), “Nativos e Inmigrantes Digitales”, Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A. pp. 1-21.
- Rogonzinski, Viviana. Titeres en la escuela, expresión juego y comunicación. 1-2 ed., vol. 2, Buenos aires, Novedades Educativas, 2005. 3 vols.
https://books.google.com.co/books?id=EUUpwoWIK7MC&pg=PA11&dq=titeres+de+finicion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiFzp_SxNb2AhW7RTABHWAzBj8Q6AF6B-AgFEAI#v=onepage&q&f=false,
- Romero, L. Utrilla, A. Utrilla, V.M. (2014). Las Actitudes Positivas y Negativas de los Estudiantes en el Estudiante.
- Romero-Rodriguez, L.M., Torres-Toukoumidis, A., & Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación*, 53(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.846>
- Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326.
<https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a los profesores.

¿Te gustaría aprender jugando ?

A continuación, encontrarás una sucesión de preguntas, te agradecemos las puedas responder en su totalidad, las mismas no requieren de tu información personal.

**Obligatorio*

1. ¿Cuánto llevas en la institución educativa en la que estas actualmente? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de un año
☐ Mas de un año

2. ¿En qué curso te encuentras actualmente ? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Primero
☐ Segundo
☐ Tercero
☐ Cuarto
☐ Quinto
☐ Sexto
☐ Septimo
☐ Octavo
☐ Noveno
☐ Décimo
☐ Once

3. En tu estancia en el colegio Liceo San León Magno , ¿has jugado o han elaborado juegos en las clases ? *

Marca solo un óvalo.

☐ Si

☐ No

4. Si lo han hecho , ¿En qué asignatura lo han hecho?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

☐ Matematicas

☐ Sociales

☐ Ingles

☐ Español

☐ Comercio

☐ Sistemas

☐ Filosofia

☐ Biología

☐ Química

☐ Ninguna

5. Describe honestamente en pocas palabras que te parece la clase de ciencias sociales *

6. Qué cosas te gustan de tu clase de ciencias sociales *

7. Qué cosas NO te gustan de tu clase de ciencias sociales *

8. ¿Qué cambios harías para que tu clase de ciencias sociales sea más amena? *

9. ¿Te gustaría que tu profesor utilizará juegos para la enseñanza de las ciencias sociales? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

10. ¿Qué juegos te gustan actualmente? *

11. ¿Cuáles de estas herramientas lúdicas conoces? (puede marcar varias opciones) *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

☐ Rompecabezas

☐ Juegos virtuales

☐ juegos de mesa

☐ juego de roles

☐ Otros:

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Anexo 2 entrevista a los estudiantes

El ejercicio docente. ¿Qué tanto conoce de la gamificación?

A continuación, encontrará una sucesión de preguntas, le agradecemos las pueda responder en su totalidad, las mismas no requieren de su información personal.

**Obligatorio*

1. ¿Usted se formó como Profesor o Profesora? (es decir, estudio una Licenciatura) *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
☐ No

2. Su formación académica en qué nivel se encuentra: *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Técnico
☐ Normalista
☐ Pregrado
☐ Especialización
☐ Maestría
☐ Doctorado
☐ Posdoctorado.

3. ¿En qué Institución de Educación Superior, realizó sus estudios? *

4. ¿Cuánto tiempo lleva ejerciendo la docencia, en años? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ 1 año
- ☐ 2 años
- ☐ 3 años
- ☐ 4 años
- ☐ De 5 a 10 años
- ☐ De 11 a 20 años
- ☐ De 21 a 30 años
- ☐ Más de 30 años.

5. ¿Usted trabaja para una institución publica o privada? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Pública
- ☐ Privada
- ☐ Otros: _____

6. ¿Tiene conocimiento de qué es la Gamificación? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No

7. Si su respuesta es afirmativa ¿Para usted que es la gamificación?

8. La institución para la cual usted trabaja ¿le ha hablado o le exige utilizar la gamificación como herramienta educativa ? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

9. ¿Qué herramientas conoce actualmente para utilizar esta metodología de enseñanza? *

10. ¿Cuáles de estas herramientas lúdicas conoce? (puede marcar varias opciones) *

Marca solo un óvalo.

☐ Rompecabezas

☐ Juegos virtuales

☐ juegos de mesa

☐ juego de roles

☐ Otros: _____

11. ¿Cree que el juego es importante dentro de los procesos de enseñanza? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Otros: _____

12. Coméntenos cuales podrían ser los resultados positivos que tenga esta herramienta en sus clases . (Recuerde que puede escoger varias opciones) *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- ☐ Aprendizaje significativo
- ☐ Dinámicas alternativas de clase
- ☐ Explorar la creatividad de los estudiantes
- ☐ Habilidades grupales
- ☐ Fomenta la participación en los estudiantes
- ☐ Alternativa para la monotonía docente
- ☐ Otros: _____

13. Coméntenos cuáles podrían ser los resultados negativos que tenga esta herramienta en sus clases (Puede escoger varias respuestas) *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- ☐ Falta de organización por parte del docente
- ☐ Desorden en clase
- ☐ Improvisación por parte del docente
- ☐ Falta de compromiso
- ☐ Otros: _____

Anexo 3 Unidad didáctica



LUISA FERNANDA JIMENEZ PICO – JUAN SEBASTIAN PERILLA SALAMANCA

Resultado
Intervención



Aplicación a los
estudiantes del
Liceo San León
Magno



Fases Lunares



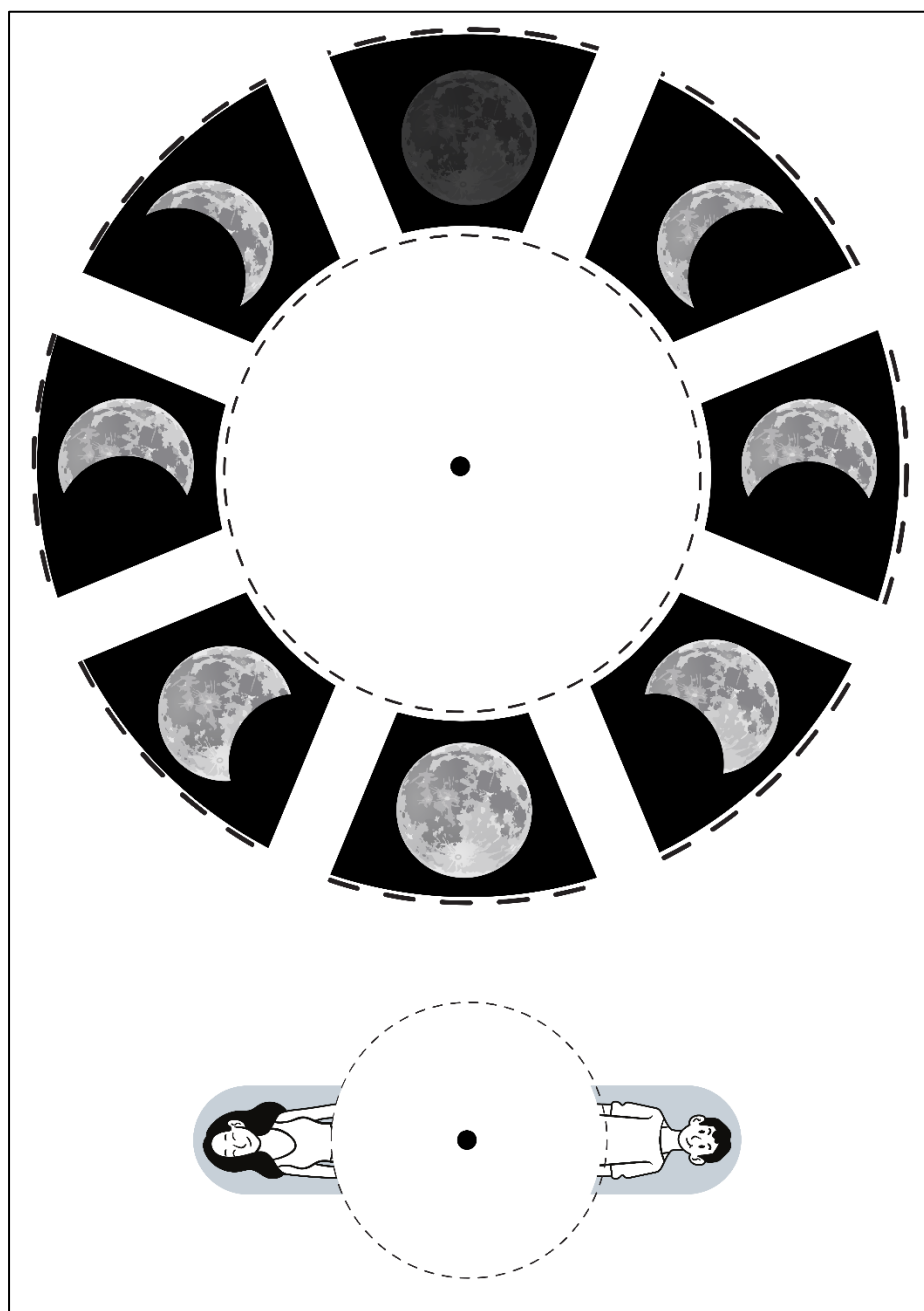
APROPIACION DE LAS FASES LUNARES- ENFOQUE DIDACTICO.

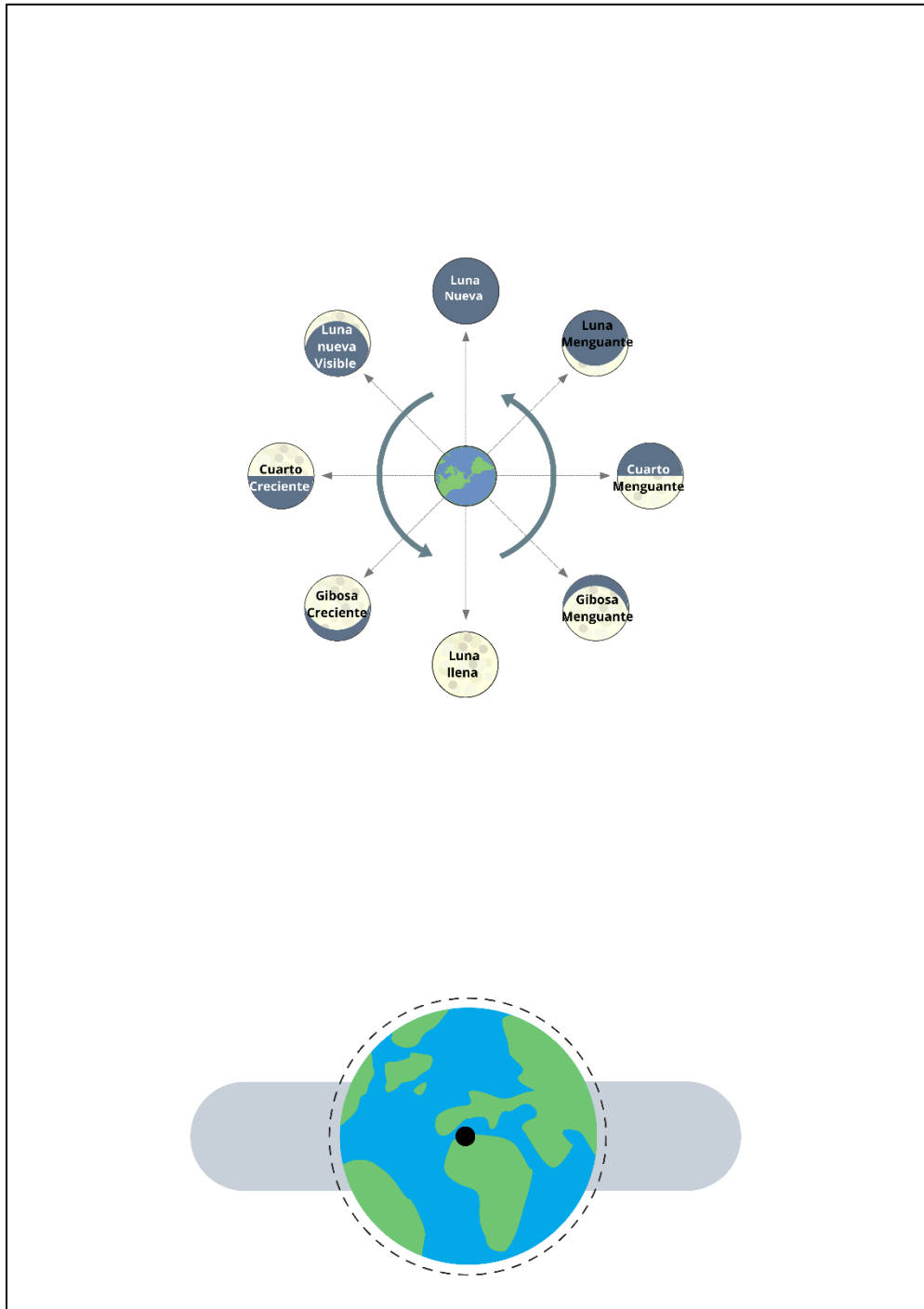


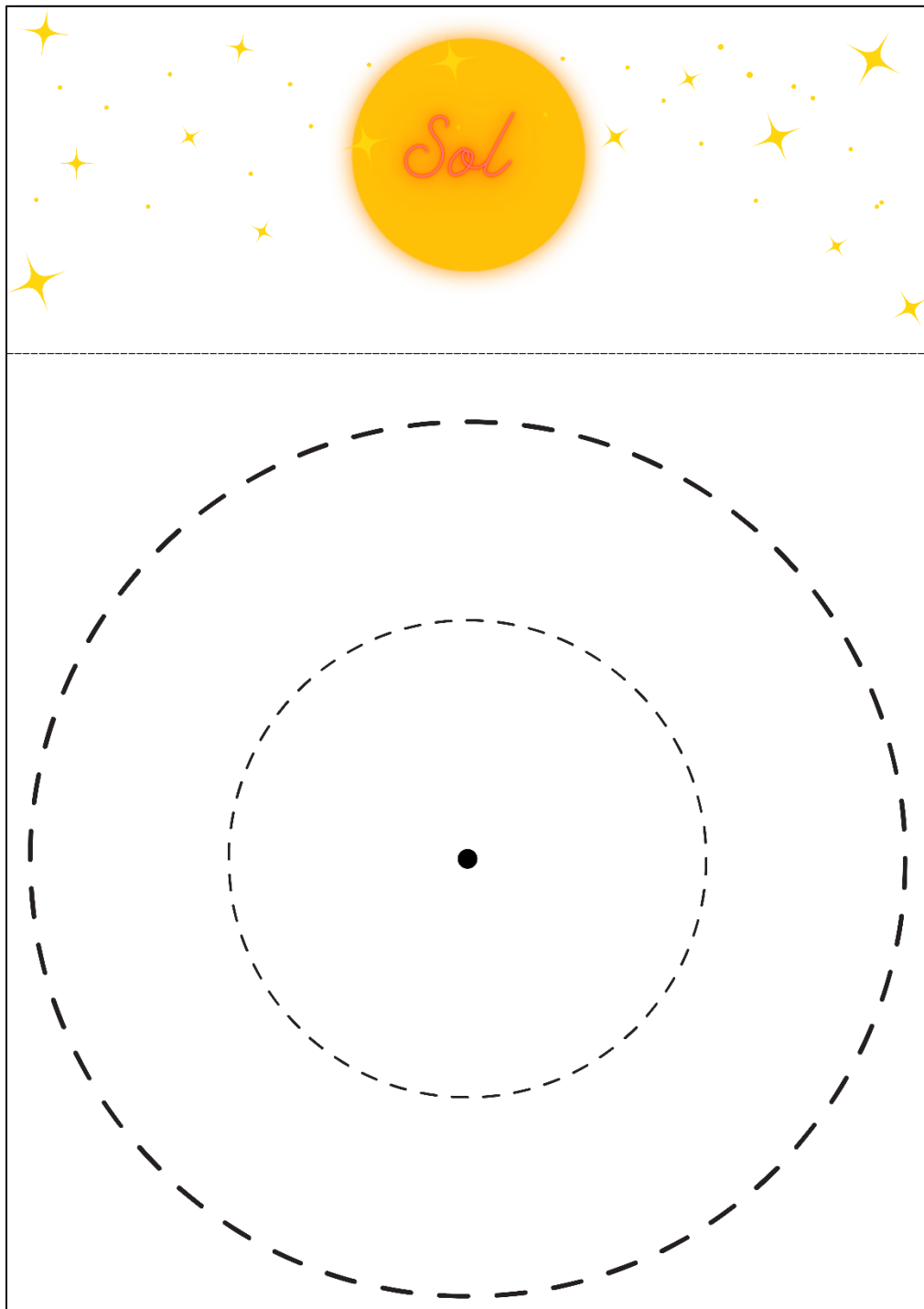
TEMÁTICAS		ABORDAJE EN LA DIDÁCTICA.
☐	1. TEMA	Introducción: Lo que en un principio movió a los hombres a hacer las primeras indagaciones filosóficas fue, como lo es hoy, la admiración. Entre los objetos que admiraban y de que no podían dar razón, se aplicaron primero a los que estaban a su alcance; después avanzando paso a paso, quisieron explicar los más grandes fenómenos; por ejemplo, las diversas fases de la Luna, el curso del Sol y de los astros y, por último, la formación del Universo. ... Por consiguiente, si los primeros filósofos filosofaron para librarse de la ignorancia, es evidente que se consagraron a la ciencia para saber, y no por miras de utilidad. El hecho mismo lo prueba, puesto que casi todas las artes que tienen relación con las necesidades, con el bienestar y con los placeres de la vida, eran ya conocidas cuando se comenzaron las indagaciones y las explicaciones de este género. Es por tanto evidente, que ningún interés extraño nos mueve a hacer el estudio de la filosofía. (Aristóteles, Metafísica, I, p. 40) 

☐	2. COMPETENCIAS- ESTRATEGIAS PEDAGOGICO- DIDÁCTICAS	Esta estrategia se centra en la enseñanza de las fases lunares, por ende proponemos exponer brevemente cuales son:
☐	PASO 1	A continuación, en la siguiente hoja encontraras una herramienta que te facilitará la comprensión de las fases lunares. A partir de ello, vas a apropiarte de como se entienden las mismas y para esto vas a comenzar analizando que elementos tiene la hoja que visualizaras.
☐	PASO 2	Vas a recortar ✂ Las formas que se especifican en la hoja. Y las unirás según como te indique la persona que dirija el taller
☐	5. APLICACIÓN DIDACTICA 	Al tener construido eje de las fases lunares podrás analizar espacialmente como funcionan estas.... Por otro lado, un elemento que emane luz será el que representará el sol ☀
☐	6. CLARIDADES	¿Pero.... Para que saber las fases lunares? 🌙 Un ejemplo podría ser algo tan básico como a nivel del mar... Aquello que tiene base científica en lo que respecta a la influencia de la Luna es particularmente su efecto en las mareas. En efecto, estas cambian en función de las distintas fases que atraviesa este cuerpo celeste. El motivo de este fenómeno es el hecho de que la Luna tiene un campo de gravedad que llega hasta la tierra. En realidad, todos los cuerpos tienen una fuerza de atracción, solo que esta es despreciable cuando dichos cuerpos son pequeños. En cambio, en el caso de la Luna y los planetas, ésta puede llegar a ser mucho más considerable debido a su enorme masa. Este enorme campo gravitacional atrae al agua, haciendo que la misma se desplace hacia distintas costas y se retraiga de otras. En conclusión los sucesos respecto a tu cotidianidad, realidades físicas y hasta espirituales nunca se van a desligar de lo que concierne a la astronomía.
☐	7. CONCLUSIONES	Nos gustaría saber en el siguiente espacio que aprendiste hoy y si realmente te quedaron claros los diferentes conceptos.

Anexo 4: Elementos para desarrollar la actividad de las fases lunares.







Anexo 5 Modulos del Colegio Liceo Leon Magno

