

**DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO
DE COMPETENCIAS CIUDADANAS DENTRO DEL ENTORNO SOCIAL DE
LOS ESTUDIANTES DE LA SEDE EL CARMEN, PERTENECIENTE A LA
INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL JOSÉ EUSTASIO RIVERA DE
PITALITO – HUILA COLOMBIA**

Estudiante autor:

Guillen Emiro Anacona Samboni

1811025003

Asesor:

Felipe Dávila Zabala

Institución Universitaria Politécnico Gran colombiano

Licenciatura en ciencias sociales

Julio

2020

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
1. JUSTIFICACIÓN	5
2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
2.1. Antecedentes históricos.....	7
2.2. Planteamiento del problema	9
2.3. Formulación del Problema	12
2.4. Objetivos	12
2.4.1. Objetivo General.....	12
2.4.2. Objetivos específicos	12
2.5. Marco teórico	13
2.5.1. Marco Legal	13
Estamentos legales	13
Leyes, decretos y parámetros	13
2.5.2. Marco conceptual.....	14
2.5.3. Antecedentes investigativos.....	22
3. MÉTODO	28
3.1. Tipo de investigación	28
3.2. Población.....	29
3.3. Etapas de la propuesta.....	30
3.4. Propuesta pedagógica	31
3.4.1. Fase de diseño: Análisis de contenidos temáticos los de los Estándares de competencias ciudadanas de grado quinto.	33
4. PRESENTACIÓN DEL DISEÑO DE LA UNIDAD	34
4.1. Fase de diseño: Diseño del Ambiente de aprendizaje y las actividades gamificadas en MOODLE.....	34
5. CONCLUSIONES.....	44
6. REFLEXIONES FINALES.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1 Características de Kahoot	20
Tabla 2. Características de Plickers	21
Tabla 3. Características de Hot potatoes	21
Tabla 4. etapas de la propuesta.....	33
Tabla 5. Aplicación de la propuesta.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6. Análisis de contenidos temáticos	33
Tabla 7. descripción de la propuesta.....	36
Tabla 8. Unidad 1	39
Tabla 9. unidad 2	41
Tabla 10. Unidad 3.....	43

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una manera de diseñar aplicaciones y servicios utilizando elementos de juegos; es considerada una de las tecnologías emergentes más importantes y se estima que será ampliamente adoptada en la educación en los próximos años por permitir mejores resultados en los procesos de enseñanza aprendizaje, facilitando la interiorización de conocimientos de una forma divertida (Galilea, 2019). Este modelo promueve la motivación en los alumnos desarrollando mayores niveles de compromiso. Más que crear un juego, la gamificación se vale de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

El uso de la gamificación y en general los recursos digitales en el aprendizaje, lleva a pensar en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) puesto que constituyen un recurso fundamental para la aplicación de metodologías diferentes, considerando que: En las últimas décadas, el mundo ha cambiado y las aulas de clase se han dotado de muchas herramientas tecnológicas: pizarras digitales, ordenadores, proyectores de vídeo y, los estudiantes con sus teléfonos inteligentes, tablets y hasta portátiles. Dando paso a preparar a los alumnos para un nuevo tipo de sociedad, la sociedad de la información, enseñándoles a usar las TICs como herramientas de aprendizaje (José Hernández Ortega, 2012).

Los estudiantes de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera, Sede rural El Carmen de Pitalito Huila, no son ajenos a la realidad dinámica y globalizada que circunda; en este sentido la estrategia de enseñanza que se propone está enfocado a la aplicación de la gamificación y las TIC en los procesos educativos y fortalecimiento de las competencias ciudadanas, considerando que se ha detectado en el trabajo del área de las ciencias sociales el desconocimiento del entorno espacial y actitudes pasivas con respecto al entorno inmediato y global, lo que se traduce en carencia de sentido social, pensamiento crítico y analítico que pone de manifiesto la necesidad del fortalecimiento de las habilidades y competencias ciudadanas.

Teniendo en cuenta lo expuesto, se crea una plataforma virtual en Moodle, bajo la modalidad de gamificación, con unos personajes (La vecindad del Chavo), con una serie de niveles progresivos y una puntuación para cada nivel; Lo cual abarca los componentes que se debe trabajar con los estudiantes de este nivel educativo según lo establecido por MEN en sus Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas: convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, luralidad, identidad y valoración de las diferencias (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

Tras la situación de confinamiento generada por la pandemia del COVID-19, no se puede llegar a la implementación de la estrategia en el aula, teniendo en cuenta que la Sede El Carmen se encuentra en la zona rural, sin acceso a internet ni a medios tecnológicos fuera de los ofrecidos por el establecimiento educativo. Se espera su desarrollo cuando las condiciones lo permitan con el fin de comprender y analizar a partir de una observación detallada, el impacto de la estrategia en la enseñanza y práctica de las competencias ciudadanas. Sin embargo, cabe resaltar que la situación que se vive en la actualidad ha demostrado la importancia que tiene implementar TICS en los procesos de enseñanza – aprendizaje, puesto que se consolida como una herramienta que traspasa barreras de tiempo y espacio, siempre y cuando las condiciones de cada comunidad lo permitan.

1. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de las ciencias sociales y dentro de ella las competencias ciudadanas son una forma útil de conocer el mundo en que vivimos, nuestro entorno social, físico y natural, además de promover valores y actitudes necesarias para vivir en comunidad como un ente activo de la misma, nos permite comprender otros pueblos y diferentes culturas, así lo reconoce el MEN: *“las Competencias Ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática* (Ministerio de Educación Nacional, 2013)

El aprendizaje correcto de las ciencias sociales contribuye a la ampliación del horizonte cultural del estudiante. Conocer su entorno social, geográfico y cultural se ha convertido en una necesidad elemental dentro de la formación de los educandos en los establecimientos educativos, importante para tomar posiciones sobre la problemática social y afrontar la realidad y las condiciones en las cuales se encuentra nuestro país (Nancy Palacios Mena, 2017). Sin embargo, en Colombia son pocas las estrategias educativas que buscan fortalecer el sentido social en los estudiantes, es tarea del maestro inculcar estos saberes en el aula de clase utilizando diferentes estrategias que le permitan lograr este objetivo.

Considerar las estrategias utilizadas por los docentes, como parte fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el uso de las TIC, lleva a considerar que a través de estas herramientas se mantienen mayor atención en el aula de clase, las actividades propuestas que conllevan a crear conocimiento son más interesantes, permiten el trabajo cooperativo y el aprendizaje grupal, mejoran su predisposición a aprender, el intercambio de ideas y la comunicación, mejoran el ambiente del aula, es más fácil aprender las nociones básicas que contemplan las competencias ciudadanas, con el fin de formar ciudadanos comprometidos con la sociedad, generadores de soluciones en pro de fortalecer la convivencia y los procesos colectivos para crear un mejor país.

Por esta razón la propuesta metodológica creada en la plataforma Moodle, pretende contribuir en el desarrollo de clases interactivas dentro del aula de clase para fortalecer el proceso de la enseñanza y aprendizaje en las áreas de ciencias sociales, específicamente en las competencias ciudadanas y se muestra como un proceso innovador para los estudiantes que se encuentran inmersos bajo una era digital, pero que desafortunadamente sus condiciones los han excluido de la posibilidad explorar las bondades de ese proceso, es ahí en donde la escuela les puede brindar acceso a ese mundo, utilizando este tipo de metodologías, para comprobar si con la utilización de estas herramientas, se producen cambios en las concepciones de los estudiantes.

La presente propuesta se crea para fortalecer las habilidades y competencias ciudadanas, bajo un sentido crítico y social en los estudiantes del grado quinto, por medio de la aplicación de actividades gamificadas, para el desarrollo curricular acorde a los referentes Institucionales y Nacionales. Índice de calidad que garantizará el éxito de la propuesta, pues “no es la tecnología lo que hace exitosa la enseñanza sino el cuidado y atención prestados a la integración pedagógica de estas nuevas tecnologías y las oportunidades que se presentan como resultado” (Lys, 1999).

Esta estrategia de enseñanza es pertinente porque hace de las TIC el medio o herramienta a través de la cual las actividades gamificadas serán más llamativas para los estudiantes, que han crecido y se han desarrollado en un medio plagado de tecnología. Esta generación conocida como “nativos digitales” (Felipe García, 2007). Apuntando así al cumplimiento de uno de los ejes fundamentales de la nueva educación en Colombia “Implementar ambientes de aprendizaje que posibiliten los procesos de enseñanza a través de la ciencia, la tecnología, la investigación y el uso de las TIC” (María del C. Pérez de A, 2012).

Beneficiando a los educandos de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera, Sede rural El Carmen de Pitalito Huila, con la orientación y desarrollo de clases dinámicas, innovadoras acordes a sus necesidades e intereses.

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes históricos

Vivimos una época en la cual las ciencias sociales ejercen un lugar fundamental en la identidad, desarrollo de la humanidad y de la vida de las personas. En cada aspecto de nuestra existencia como la movilidad, la democracia, las comunicaciones, las necesidades básicas, entre otras, están signados por los avances científicos y tecnológicos. En este sentido, parece imposible que los seres humanos puedan comprender el mundo hacer uso de las sociales y sus ramas de estudio. En cualquier caso, no es posible entender la configuración de esta sociedad sin la influencia de la información:

“Esta revolución tecnológica constituye a todas luces un elemento esencial para entender nuestra sociedad, en la medida que crea nuevas formas de socialización, e incluso nuevas definiciones de identidad individual y colectiva...” (UNESCO., 1998)

Para el MEN, la formación en ciencias sociales en la Educación Básica y Media implica la formación de ciudadanos con capacidad de asombro, buenos observadores, analíticos de su entorno y su realidad social, capaces formular preguntas, indagar y recolectar información; interpretar lo encontrado, para así, entender su entorno social (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

Ahora bien, el gobierno nacional, reconoció a través de los estándares básicos de competencias, que no es suficiente enseñar dentro de las aulas de clase a los estudiantes conceptos y metodologías propias de las ciencias sociales, lo más importante es forjar posturas críticas y éticas frente a situaciones de injusticia social como la pobreza, el irrespeto a los derechos humanos, la contaminación, la exclusión social, el abuso del poder. Porque el conocimiento tiene algún sentido cuando este se aplica en la resolución de la problemática social que vive cada individuo a su alrededor.

Por su parte el municipio de Pitalito, dentro de su Plan de Apoyo al Mejoramiento de la Calidad de la Educación - 2016-2019 (PAM), plantea como objetivo el “Fortalecimiento del desarrollo de competencias ciudadanas” a través de la capacitación y formación de 30 docentes del área de ciencias sociales y humanidades.

La Institución Educativa José Eustasio Rivera, ofrece desde el año 2006, un proyecto transversal, que incluye la labor social como estrategia para inculcar en los jóvenes de la institución, el amor por las actividades de carácter social, con apoyo de docentes de la Institución, que seleccionan el grupo de estudiantes a partir del grado 10º, teniendo en cuenta su compromiso y promedio académico. Sin embargo, el presente año, no ha sido posible desarrollar esta estrategia por falta de apoyo de la Secretaria de Educación Municipal.

Los estudios investigativos relacionados con la aparición de la gamificación en el proceso educativo en Colombia, no reflejan una tendencia, modelo o teoría establecida. El término gamificación o ludificación hace sus primeras apariciones hacia el año 2003, adoptado al español de la palabra en inglés “gamification”, teniendo sus orígenes en el sector empresarial; sin embargo, pocos años después su influencia abarcó el sector educativo. “Concretamente el salto al mundo de la Educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje” (Rodríguez & Vallecillo, 2017). Aunque es sólo hasta el año 2010 que este término toma furor estableciendo la necesidad de vincular todas las emociones vividas en los videojuegos al mundo real del individuo con el fin de alcanzar diversos objetivos.

Aunque el juego ha estado presente durante la historia de la humanidad, el auge de la gamificación en el campo educativo apenas está tomando forma. Estableciendo la necesidad de incorporar una nueva metodología para el estudiante que tiene al alcance cantidad de conocimiento proporcionado por las TIC, una forma de convertirle en reto aquello que se le torna tedioso o rutinario. Los primeros estudios relacionados con esta

estrategia en Colombia se remontan al año 2012 a una investigación realizada en Bogotá con una población de 90 niños, para evaluar sus procesos cognitivos a través de la Lúdica.

En el año 2016, la Universidad Nacional y Tecnológica de Bolívar, junto al Ministerio de Educación nacional y la Fundación Telefónica; trajeron a Colombia el Tour Docentes Innovadores que capacitó a más de 200 docentes de Bogotá sobre los conceptos básicos de la gamificación y aplicó con ellos ejercicios prácticos que se podrían llevar al aula (Colprensa, 2016). Y hacia el año 2018 en Corferias, “el Ministerio de Educación dictó el taller de Gamificación a 80 docentes, quienes se capacitaron en esta innovadora herramienta tecnológica que permite, a través de videojuegos, mejorar las prácticas pedagógicas en el aula de clase” (Mineducación, 2018). Según el reporte del EDU Trends El Observatorio de Innovación Educativa Del Tecnológico de Monterrey; las experiencias de gamificación en Colombia más destacadas son:

- Math Royale: “Dos docentes, de matemáticas y lengua, desarrollaron una estrategia de gamificación para sus estudiantes de 5° de primaria, basados en el popular juego ‘Clash Royale’” (Panorama Digital, 2019). El cuál ha logrado motivar a los estudiantes y alcanzar un mejor desempeño de los mismos en el área.
- Charlie and eTwinning Factory: Proyecto gamificado, basado en la película Charlie y la fábrica de chocolate, para potenciar las competencias lectoras de estudiantes de 3° a 5°.
- Supermario Tecno: El docente Manolo Pérez diseñó un mundo similar al de Mario Bros para desarrollar sus objetivos de la clase de Informática

De esta manera, se puede afirmar que el tema de la gamificación educativa es aún fresco y un terreno muy fértil para proyectar el desarrollo de actividades didácticas en el aula de clase. Todo con el fin de satisfacer las necesidades y atender las características de las nuevas generaciones.

2.2. Planteamiento del problema

Los jóvenes, adolescentes y niños que componen nuestro sistema educativo son conocidos como "nativos digitales"; nacieron en una era digital y han adoptado un estilo de vida centrado en la tecnología y redes sociales. Esta característica de los estudiantes, constituye uno de los grandes retos educativos del Siglo XXI. Estableciendo la necesidad de incorporar herramientas TIC (Tecnologías Informáticas de la Comunicación) en el aula de clase; que sean acordes con las teorías de aprendizaje que sustentan la práctica docente, favorezcan la comunicación multidireccional y el aprendizaje significativo de los estudiantes, y aporten positivamente en los modos de enseñanza-aprendizaje.

Nuestros estudiantes no conciben la vida sin Internet, y es la Web 2.0 la herramienta más completa y utilizada que les permite satisfacer necesidades de comunicarse, explorar, preguntar; propias de su etapa de desarrollo y del medio en el que crecen. Por ello, en muchas ocasiones su desinterés por las actividades de aprendizaje desarrolladas en el aula de clase, se traduce en falta de motivación con estrategias y herramientas que satisfagan sus intereses.

En la actualidad, ese “desinterés” o “desmotivación” de los estudiantes, sumado a la baja contextualización de la enseñanza de competencias ciudadanas en la escuela, en donde solo se expresan contenidos repetitivos que no se ajustan a la realidad local y actual de los estudiantes, hace que no se generen conocimientos significativos que contribuyan a la integración escuela-comunidad, a la búsqueda de teorías y nociones explicativas de la realidad local y la identificación de su espacio geográfico como parte de un territorio con características especiales.

Para complicar aun mas la situación de la enseñanza de las competencias ciudadanas como parte de las ciencias sociales, aún encontramos docentes sin estrategias educativas que incluyan el uso de las TIC, ciñéndose a programadores que no responde a las necesidades, intereses y expectativas de los estudiantes, utilizando libros de textos tradicionales de contenidos descontextualizados y desactualizados; Igualmente, la enseñanza de manera tradicional no contribuye a la formación de un aprendizaje significativo con conceptos que

se encuentren vinculados con su realidad bajo una perspectiva social, económica y cultural, desvinculando completamente las vivencias y emociones del alumno en comunidad y no permite el desarrollo de habilidades y destrezas en la representación gráfica de los objetos espaciales localizados en la comunidad.

Tal es el caso de los estudiantes que cursan el quinto grado de educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera, Sede rural El Carmen de Pitalito Huila, ubicada en el corregimiento de Bruselas, municipio de Pitalito, Departamento del Huila. La institución funciona desde 1973 mediante Resolución No.121 como colegio cooperativo con modalidad de enseñanza media; y en 1990 mediante Resolución No. 1855 se oficializa como Colegio Departamental con los niveles de Básica y Media vocacional. Por Decreto No. 234 del 6 de marzo de 2004, expedido por la Gobernación del Huila, el Colegio se reorganiza como Institución Educativa para prestar sus servicios a toda la población, generalmente rural y dedicada a la caficultura y otros cultivos en menor proporción

En la sede mencionada se detectó a través de la aplicación de una prueba piloto aplicada en el año 2018 sobre los conocimientos que los estudiantes tenían de su contexto , su espacio geográfico, los problemas que se presentaban en su entorno social y su conocimiento las competencias ciudadanas básicas, concluyó que los estudiantes se caracterizaban por ser seres pasivos, con falta de sentido crítico y analítico, con carencia de sentido social, pensamientos individualistas, influenciados por la era digital con contenidos vacíos o grotescos, falta de carácter y valores ciudadanos que benefician integralmente a la comunidad

Este análisis, muestra la necesidad de implementar proyectos para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, bajo un entorno social y cultural, ya que se hace necesario que los estudiantes se apropien de conocimientos que les permitan identificar su entorno físico y social, con todas las características inmersas en el, con suficientes elementos, para

expresar y argumentar sus ideas y pensamientos sobre la realidad que afecta a su comunidad, a su entorno local, nacional y mundial.

Es por ello, que la presente propuesta investigativa, busca potenciar el uso de las TIC en el aula a través de la estrategia pedagógica “La Gamificación”, utilizando diversas técnicas de juego, encaminadas a fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes que cursan el quinto grado de educación básica primaria de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera, Sede rural El Carmen de Pitalito Huila. Esta estrategia de aprendizaje, lúdica, dinámica y divertida; constituye un pilar innovador, actual y necesario acorde con las características del contexto y de las nuevas generaciones, aportando no sólo al fortalecimiento de las ciencias sociales, la geografía y competencias ciudadanas, sino también a la formación en competencias tecnológicas, retos educativos del siglo XXI.

2.3. Formulación del Problema

¿Cuáles pueden ser las posibles contribuciones pedagógicas generadas a partir de la aplicación de la estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de La Sede Rural El Carmen, perteneciente a la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera De Pitalito – Huila Colombia?

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

- Crear una plataforma virtual aplicando la estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social en los estudiantes de la Sede Rural El Carmen, perteneciente a la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera de Pitalito Huila.

2.4.2. Objetivos específicos

- Identificar los componentes establecidos en los Referentes Nacionales y el currículo Institucional para la enseñanza de competencias ciudadanas y la manera de aproximarse al conocimiento científico propio y el desarrollo de compromisos personales y sociales para los estudiantes de básica primaria.
- Elaborar actividades que combinen los sistemas de juego puntuación-recompensa-objetivo para la enseñanza Competencias Ciudadanas establecidas en los referentes nacionales para los estudiantes de básica primaria de la Sede Rural El Carmen.
- Diseñar las actividades en la plataforma Moodle para la enseñanza de las temáticas de Competencias Ciudadanas para los estudiantes de básica primaria de la Sede Rural El Carmen.

2.5. Marco teórico

2.5.1. Marco Legal

La propuesta pedagógica está enmarcada dentro de las posibilidades jurídicas y legales establecidas dentro de la Nación y a nivel universal. Para lo cual, se han tenido como referencia las leyes, decretos y parámetros legales mencionados a continuación:

Estamentos legales	Leyes, decretos y parámetros
Declaración Universal de los Derechos del Hombre, adoptada por las Naciones Unidas, artículo 26: 1.	“toda persona tiene derecho a la educación. La educación tiene que ser gratuita, al menos en lo referente a la enseñanza elemental y fundamental. La enseñanza elemental es obligatoria. La enseñanza técnica y profesional debe ser generalizada; el acceso a los estudios superiores tiene que estar abierto a todos en plena igualdad de condiciones, en función del mérito.”
La Constitución Política de Colombia de 1991, artículo 44	Define como un derecho fundamental de los niños la educación.
La ley 1098 de 2006, código de la infancia y la adolescencia	La integridad de los niños y niñas frente a todo proceso que involucre su bienestar, y prioriza la protección integral, materializada en el conjunto de políticas, planes, programas y acciones que se ejecuten en los ámbitos nacional,

	departamental, distrital y municipal con la correspondiente asignación de recursos financieros, físicos y humanos
Ley general de educación colombiana de 1994, artículo 5	Encargada de regir legalmente la educación en el país. Dentro de su, comprende los fines educativos, de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política
Decreto 1860 de 1994	Enfatiza sobre la organización de la educación formal por niveles. En lo que compete a esta propuesta pedagógica, es importante enfocarse sobre la reglamentación del nivel de preescolar y básica primaria
Ley 115 de 1994, artículo 23	En el plan de estudios se incluirán las áreas del conocimiento definidas como obligatorias y fundamentales en los nueve grupos enumerados en el de. Además, incluirá grupos de áreas o asignaturas que adicionalmente podrá seleccionar el establecimiento educativo para lograr los objetivos del proyecto educativo institucional
Ley 115 de 1994, artículo 77	Enmarca la importancia de la autonomía escolar. “Dentro de los límites fijados por la presente ley y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimientos definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional.”

A través del recorrido por diferentes autores y textos se presentan a continuación algunas de las apreciaciones más relevantes con relación al proceso de enseñanza-aprendizaje, la enseñanza de las ciencias sociales, competencias ciudadanas, gamificación educativa y los procesos de evaluación que se han constituido en un soporte fundamental de esta propuesta pedagógica.

2.5.2. Marco conceptual

Gamificación

La gamificación, hace su aparición alrededor del 2008, es una estrategia que vincula las herramientas de juego, en ambientes diferentes a los de juego, para motivar al receptor al alcance de los objetivos. A través del sistema de puntuación se busca enganchar al usuario, es usada en diversos escenarios, educativos, empresariales, mercantiles, entre otros.

Entre los beneficios educativos que esta estrategia promueve encontramos: Felicidad, automotivación, autonomía, resolución de problemas, trabajo en equipo, competitividad, imaginación, sorpresa, diversión entre otros (MEDINA, 2015). la gamificación educativa busca combinar la lúdica con el aprendizaje, sin olvidar vincular conceptos como logro, recompensa y puntos.

Las TIC (Tecnologías Informáticas de la Comunicación) hacen parte fundamental de las herramientas requeridas en la metodología de “gamificación educativa”, resaltando el uso de Softwares, blogs, aplicaciones, juegos, entre otras; que brindan un contacto más real con la lengua extranjera. Promueve también modalidades de autoformación e innovación dentro de las prácticas pedagógicas para enriquecer y evaluar las estrategias de enseñanza.

Los elementos que deben estar inmersos en un juego pedagógico gamificado son:

- La base del juego, que debe tener un propósito pedagógico, además deberá establecer las normas de juego, las instrucciones, y el reto que presenta el juego.
- La mecánica que deberá estar acompañada por avatares, insignias, barras de puntuación, recompensas, entre otros.
- La estética del juego debe ser motivadora y atractiva, acorde con el público o usuario.
- La interactividad del estudiante con el juego y creación de ambientes que simulen la realidad (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013).

Las características de la gamificación se encuentran inmersas dentro de lo que se puede establecer como metodologías activas por toda su estructura y forma de desarrollo.

Metodologías activas

- **Teoría del aprendizaje significativo según Ausubel:**

Esta teoría psicológica se construye desde un enfoque organicista y se ocupa de los procesos de aprendizaje, especialmente de los mecanismos que se llevan a cabo durante adquisición, asimilación y retención de una nueva información; esto incluye la naturaleza del aprendizaje, las condiciones que se requieren y sus resultados (Ausubel D. , 1960).

Ausubel muestra un gran interés por conocer y explicar las condiciones y características del proceso de aprendizaje, esto implica analizar tanto los procesos internos del estudiante como las respuestas externas; partiendo del hecho que todos tenemos unos saberes previos que nos permiten crear relaciones con la nueva información de forma no arbitraria y sustantiva o no literal (Ausubel D. , 1960). Ese conocimiento previo presente en la estructura cognitiva del aprendiz recibe el nombre de subsumidores o ideas de anclaje y es el que dota de significado a la nueva información.

Existen dos condiciones fundamentales para que el aprendizaje significativo tenga lugar:

- La predisposición y la actitud del aprendiz.
- La forma en la que el nuevo conocimiento es presentado y la existencia de subsumidores adecuados que permita la adquisición, asimilación y retención de la nueva información.

Cualquier contenido temático encaminado a la consecución de aprendizajes significativos en el alumnado han de tenerse en cuenta cuatro principios (Ausubel D. , 1973): diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación.

La gamificación, como estrategia de enseñanza en el aula de clase, permite convertir al estudiante en el centro del proceso educativo, en busca de construir en él aprendizajes significativos; Así como se realiza en los aprendizajes basados en proyectos, ya que, de alguna manera, posee metas similares en su forma estructural.

- **Aprendizaje basado en Proyectos:**

El Aprendizaje Basado en Proyectos se orienta hacia la realización de una tarea o plan definido. Las actividades se orientan a la planeación de la solución de un problema

complejo; según (Tim Urdan, 1998) el aprendizaje por proyectos incorpora principios específicos para el trabajo que se lleva a cabo en grupos; ya que los estudiantes tienen una mayor autonomía que en una clase tradicional y hacen uso de diversos recursos.

Además de los objetivos relacionados con la materia y los temas que se están abordando, se deben cumplir los siguientes:

- Mejorar la habilidad para resolver problemas y desarrollar tareas complejas.
- Mejorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Desarrollar las Capacidades Mentales de Orden Superior (búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y meta cognición).
- Aumentar el conocimiento y habilidad en el uso de las TIC en un ambiente de proyectos.
- Promover la responsabilidad por el propio aprendizaje.

Evaluación

La evaluación se concibe como una valoración, apreciación o análisis de lo que acontece dentro y fuera del aula de clase y tiene dos funciones fundamentales. Una es de carácter social, que es certificar y promover; su misión es informar el progreso de la lengua a los estudiantes, familias y a la sociedad; esta información la brindan especialmente las pruebas estandarizadas como el SABER 11 y SABER PRO. Por otro lado, la evaluación cumple una función pedagógica en la cual debe ser continua y actúa como reguladora del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo identificar las falencias para mejorar los procesos educativos.

En Colombia la educación se evalúa por medio de indicadores, enfocados al desarrollo de competencias, conocimientos, valores, habilidades y saberes. Para evaluar las competencias ciudadanas, el Ministerio de Educación ha implementado los Estándares Básicos de Competencias.

En este orden de ideas, el Ministerio de Educación Nacional en aras de fortalecer el desarrollo social de los estudiantes, debido a su importancia para sana convivencia y el buen desarrollo dentro de la sociedad, ha implementado diferentes estrategias y proyectos para enriquecer el sentido crítico y social. De este modo Shohamy (COHEN, pág. 394), propone que la evaluación en clase necesita:

- Incluir no solo exámenes sino una gran variedad de técnicas de valoración.
- Verse como una oportunidad para la interacción entre estudiantes y docentes
- Tener un criterio evaluativo claro y conocido por todos.
- Hacer que los resultados obtenidos sean un motivo de reflexión para mejorar los conocimientos y habilidades.
- Apropiarse de varios instrumentos y técnicas evaluativas.

Es muy importante resaltar que, durante un proceso de gamificación, la evaluación se convierte en un proceso continuo, que permite establecer logros durante todo el proceso. Tener los objetivos claros desde el inicio de una estrategia gamificadora, permite hacer un seguimiento evaluativo, lo cual es esencial en todo acto educativo, sin perder de vista que además de los logros de la estrategia se están desarrollando competencias en los estudiantes que le permitirán afrontar pruebas estandarizadas y algo aun mayor: aportar a la sociedad y a la solución de problemas de su entorno social.

En la actualidad, existen muchas herramientas a disposición de los docentes que facilitan su inmersión en la era de la educación tecnológica, cada una de ellas con sus características, ventajas y desventajas. Es tarea del maestro ponerlas al servicio de sus estudiantes en busca de fortalecer su labor educativa.

Plataformas educativas virtuales

Las plataformas educativas virtuales son una buena forma de satisfacer las necesidades y motivar a los estudiantes, gracias a sus características creativas y dinámicas. “Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes. Son programas que permiten hacer tareas como: organizar

contenidos y actividades dentro de un curso online, gestionar las matriculaciones de los estudiantes, tener un seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, etc.” (Aula 1, 2019).

Entre las plataformas educativas más populares encontramos Moodle, Claroline, que son de Software libre. Estas herramientas permiten que el proceso de enseñanza sea más dinámico, creativo y eficiente.

Para el desarrollo del presente proyecto investigativo, se van a utilizar los siguientes softwares:

Kahoot

Es una herramienta gamificada para estudiantes y docentes, que permite la creación de juegos, debates y test a través de la modalidad de puntuación, permitiendo a los participantes alcanzar o competir por el más alto Ranking. Un “Kahoot” es un tablero de juego que se puede desarrollar en cuatro opciones:

Ilustración 1 Funciones de Kahoot.



Rec <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Para crear un juego en Kahoot, se debe registrar y crear una cuenta, en este caso los docentes crearán el juego según las necesidades y características que necesiten del mismo. Los estudiantes o participantes se unirán, ingresando un código en la App o en el sitio Web y desde allí podrán participar (Ramírez, 2017).

Tabla 1 Características de Kahoot

Características	Funciones	Requisitos
-Herramienta Web 2.0 -Disponible en versión App y Web -Multiplataforma -Se puede exportar a Excel o Google Drive	Es una herramienta gamificada para estudiantes y docentes, que permite la creación de juegos, debates y test a través de la modalidad de puntuación	-Crear una cuenta -Es gratuito -Requiere conexión online -Necesita un código (el estudiante) -Funciona en cualquier dispositivo electrónico

Plickers

Es una herramienta de realidad aumentada que se puede usar desde un ordenador o un Smartphone, en donde se pueden crear preguntas de selección múltiple o de verdadero o falso. La ventaja de esta herramienta es que no todos los estudiantes necesitan tener un dispositivo tecnológico, sino que por medio de una hoja de papel con un código especial el estudiante podrá levantar y mostrar su respuesta.

El docente deberá contar con un Smartphone u ordenador con conexión a Internet, un proyector donde los estudiantes puedan hacer seguimiento a las respuestas y puntajes y proporcionar las tarjetas con los códigos a los estudiantes. Las preguntas sólo podrán tener

cuatro opciones. Al igual que en Kahoot sólo se podrá acceder creando una cuenta (Delgado, 2017).

Tabla 2. Características de Plickers

Características	Funciones	Requisitos
<ul style="list-style-type: none"> -Herramienta Web 2.0 -Disponible en versión App y Web -Multiplataforma -Los estudiantes no necesitan tener acceso a un dispositivo electrónico -Los test no se pueden compartir 	<p>Es una herramienta de realidad aumentada que se puede usar desde un ordenador o un Smartphone, en donde se pueden crear preguntas de selección múltiple o de verdadero o falso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Crear una cuenta -Es gratuito -Requiere conexión online -Necesita una tarjeta Plickers con un código visual para los estudiantes -Funciona en cualquier dispositivo electrónico

Hot Potatoes

Hot Potatoes es un Software que permite la creación de diversas tareas para el ámbito educativo, como emparejados, test de selección múltiple, crucigramas, ejercicios de completar, entre otros. Después de ser creados las actividades se pueden aplicar de forma offline o se pueden subir a un sitio web para ser utilizados desde allí, gracias a su código HTML.

Tabla 3. Características de Hot potatoes

Características	Funciones	Requisitos
------------------------	------------------	-------------------

-Hot Potatoes 7.0, es la última versión para Windows -Gratuito -Código HTML o JAVASCRIPT- Incompatibilidad con FIREFOX	Es un Software que permite la creación de 6 diferentes aplicaciones como selección múltiple, crucigrama, relacionar, entre otros. Estos pueden ser utilizados posteriormente en la Web.	-Debe descargarse e instalarse -Es gratuito -Requiere la aplicación Java -No necesita conexión a Internet -Funciona en Windows
---	---	--

Utilizar estas herramientas en las prácticas educativas, traen consigo una serie de ventajas. A continuación, veamos los principales beneficios que esta tecnología puede traer para el cumplimiento de los resultados:

- Promueve el auto aprendizaje
- Variedad en las formas de aprendizaje
- Evaluaciones y seguimiento a procesos de manera efectiva
- Aplicable a todos los niveles escolares
- Tiene fácil acceso
- Aumenta la motivación por el aprendizaje

La tecnología se muestra como un desafío en el ámbito pedagógico en esta era, puesto que es lo que más llama la atención de los estudiantes. Utilizándola como aliada en este proceso, será más fácil y eficaz la forma de transmitir conocimiento.

2.5.3. Antecedentes investigativos

El grupo de Investigación Finance and Management de la Escuela de Estudios Industriales y Empresariales de la Universidad Industrial de Santander (Julieth Katherin Acosta Medina, 2019), en su documento “Desarrollo de competencias ciudadanas en Colombia y en el mundo: contexto actual y estrategias empleadas” hace un estudio sobre el estado actual del desarrollo de las competencias ciudadanas a nivel global y especialmente en Colombia. Parten de un análisis de las estrategias de enseñanza y evaluación estandarizada de

competencias ciudadanas de varios países; Los resultados revelan el papel fundamental de las competencias ciudadanas dentro del desarrollo social.

Dentro de los procesos realizados para la enseñanza y el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes, se exponen la aplicación varios programas institucionales y prácticas pedagógicas con resultados importantes en las cuales se destacan el empleo de estrategias de gamificación, lo cual resalta la importancia de la presente investigación y su aplicabilidad en las aulas de clase.

Por otra parte, Begoña Gros y David Contreras en su investigación “la alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas” (Begoña Gros, 2006). Resaltan la importancia de la información y la comunicación dentro del proceso de fomento y desarrollo de competencias ciudadanas a través uso de las tecnologías como una herramienta fundamental y privilegiada para los estudiantes, explica que la formación ciudadana actual está fundamentada en un patrón de conocimiento, construcción y participación socio-política y económica, es así como las competencias ciudadanas y la democracia, están influenciadas por el uso de Internet y las TICS convirtiéndose en un espacio de interacción y aprendizaje para niños y niñas.

Si bien es cierto que la *gamificación*, no está ligado obligatoriamente al uso de las TICS o el internet, El estudio demuestra que las plataformas digitales y todo lo relacionado a este medio, es la mejor forma de llamar la atención de los estudiantes, de manera que los aprendizajes se hacen significativos para ellos.

También se encuentra SUNA, un recurso educativo digital orientado al desarrollo en competencias ciudadanas desde la intervención de las áreas académicas, creado por Fredy Olarte y William Delgado de la Universidad Nacional de Colombia (Fredy Olarte, 2020). A través del cual se integran las áreas académicas: ciencias sociales, ciencias naturales, inglés, lenguaje y matemáticas en la denominada cátedra para la paz, creada por el gobierno

nacional en el proceso del postconflicto para fortalecer la convivencia pacífica, la participación activa y crítica, y la inclusión.

Esta temática se aborda desde SUNA bajo características gamificadas que emplea elementos del juego en el diseño y aplicación de las actividades de aprendizaje, para dinamizar y resignificar los contenidos.

El trabajo realizado a través de esta estrategia permite resaltar la importancia de cambiar las prácticas pedagógicas dentro de la enseñanza en el aula de clase, para despertar el interés de los estudiantes en temáticas de suma importancia en el desarrollo integral de los estudiantes, como lo son las competencias ciudadanas.

En el trabajo de Fin de Grado realizado por José Carlos González Santana, *“el juego y la gamificación en las ciencias sociales”* (Santana, 2018) Se manifiesta que en la actualidad el proceso pedagógico de enseñanza requiere una gran disposición de parte de los docentes para poner a trabajar su creatividad e innovación didáctica, tomando como base principal el juego, al ser esta una acción natural del ser humano que se ejecuta con mayor satisfacción en la edad temprana. González afirma que, aunque no se le ha dado el uso que se puede dar al tema de los juegos en la enseñanza de las ciencias sociales, su trabajo demuestra que se puede adaptar la mecánica de los juegos a la enseñanza de contenidos, lo que él denomina: *“gamificación educativa”*

Cabe resaltar que la investigación hecha por González, tiene dos puntos a resaltar a la hora de trabajar la gamificación como estrategia para la enseñanza: la importancia del juego dentro de la vida de los seres humanos como un proceso natural y la adaptación de contenidos a procesos de gamificación en el aula o fuera de ellas; es así como este trabajo de investigación fundamenta la aplicabilidad de la gamificación en la enseñanza de competencia ciudadanas.

A través del trabajo e investigación *“competencias ciudadanas desde un Enfoque de gamificación”* presentado por Daniel Aparicio y Martha Liliana Torres (Daniel Aparicio, Martha Liliana Torres, Mileidy Alvarez, 2018), Se da a conocer el diseño y la ejecución de

una actividad realizada a estudiantes de la Escuela de Estudios Industriales y Empresariales, esta actividad parte de la modificación de una lúdica creada al interior del laboratorio, la cual está enfocada en fomentar las competencias ciudadanas utilizando una ruleta la cual permite a los participantes obtener las partes de la herramienta CANVAS y crear el prototipo de un producto o servicio.; Gracias a este ejercicio se estableció que los estudiantes mejoraron sus habilidades cognitivas, profesionales y desarrollaron competencias sociales importantes para sus relaciones interpersonales y sociales.

Es de suma importancia tener referentes como el trabajo mencionado ya que nos permite partir de un supuesto positivo en el resultado de trabajar actividades gamificadas con los estudiantes. Es así como se espera inculcar de manera integral en los estudiantes, competencias ciudadanas que los lleve a tener un pensamiento más social, crítico y reflexivo de su entorno social.

Por otra parte, en el trabajo de Roberto Araya, Elena Arias Ortiz, Nicolas Bottan y Julián Cristia “*¿Funciona la gamificación en la educación?*” (Roberto Araya, elena Arias Ortiz, Nicolas Bottan y Julián Cristia, 2019) *En* este documento se presenta una evaluación de un programa experimental que aplica la gamificación como parte de la enseñanza, que busca aumentar el aprendizaje de matemática en escuelas primarias que tiene baja calificación en sus resultados en pruebas estandarizadas. Las actividades realizadas con los estudiantes contenían diferentes tipos de competencias individuales y grupales para promover la motivación de los estudiantes.

Tras la evaluación de la investigación se concluyó que dicha estrategia generó efectos positivos en el aprendizaje y en el resultado de las pruebas estandarizadas, aunque también concluye que el uso de estrategias de gamificación puede acarrear consecuencias no deseadas como el perder el gusto por trabajar de manera grupal.

Es evidente que dentro Las práctica educativas, se debe analizar los resultados de pruebas estandarizadas que se realizan en Colombia sobre competencias ciudadanas, en este caso las pruebas SABER, es así como esta propuesta nos muestra que se debe hacer un

comparativo de los resultados antes y después de la aplicación, lo cual permite analizar los beneficios en el uso de las estrategias gamificadas en la enseñanza de la temática contenida en cuanto a competencias ciudadanas se refiere, ya que la evaluación en el proceso es parte fundamental de todo proceso de enseñanza.

En la ponencia realizada por Jonathan Yovanny Flores Montes titulada “*la gamificación como estrategia de motivación en los procesos de enseñanza*” (Montes, 2019) Se destaca el alto sentido de participación y protagonismo que se le da al estudiante en las actividades gamificadas, reconociendo el alto grado de motivación que esto genera a la hora de participar en el procesos de enseñanza, convirtiendo a los estudiantes en entes activos en la construcción del conocimiento. La investigación cualitativa realizada por Flores, estudió los patrones de conducta de los estudiantes, antes durante y después de realizar una actividad gamificadas, dando resultados positivos en cuanto a motivación en el salón de clases, logrando que los estudiantes generaran debates sobre las actividades realizadas y las competencias establecidas.

Las actividades gamificadas como estrategias de enseñanza en el aula de clase, están enmarcadas dentro de los cambios educativos que se plantean desde el ministerio de educación en la búsqueda de una transformación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para fomentar el desarrollo de competencias, lo cual categoriza al estudiante como ente principal dentro de los participantes educativos. Es así como a través de esta investigación y según los referentes investigativos, los estudiantes que se sienten protagonistas en su proceso de aprendizaje, están más motivados y receptivos a lo que se les brinda para su formación integral.

Un artículo publicado en la revista Espacios llamado: “*Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de “gamificación educativa” que genera participación masiva en estudiantes de Colombia*” (Bastidas, Pabón, Montenegro, & Castellanos, 2018) centra su contenido y establece como objetivo fundamental la prueba SABER en Colombia, establecida como una forma de medir el nivel de competencias que

adquieren los estudiantes durante su proceso de formación escolar, tanto en primaria, como en básica y media. A través del artículo se expone SIMULACRO App, una aplicación pensada como estrategia lúdica para realizar un entrenamiento en línea encaminadas a afrontar las pruebas estandarizadas.

Se considera que la utilización de pruebas estandarizadas como medida de calidad de la educación en Colombia, presentan año tras año resultados “reales” del avance en cuanto al proceso de enseñanza – aprendizaje que se brinda en las aulas de clase, por lo tanto, se parte de esos resultados para iniciar el proceso investigativo sobre el manejo de competencias ciudadanas en los estudiantes de primaria.

La puesta en marcha de esta App que tiene características de “*gamificación educativa*” demuestra que las nuevas propuestas educativas están encaminadas a llevar estrategias como la del presente trabajo a las escuelas.

En el Artículo “*Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje*”, (Castillo, Lozano, & Pineda, 2014) describen el uso de la gamificación como estrategia para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Resalta que el uso masificado de aparatos tecnológicos para la comunicación “*technology enablers*” han propiciado las condiciones necesarias para implementar este tipo de estrategias en el ámbito escolar, las cuales son necesarias para incrementar la eficiencia en el proceso educativo y, asimismo, motivar al aprendizaje.

Es de reconocer el esfuerzo realizado por el gobierno nacional para dotar a las escuelas y colegios de herramientas tecnológicas, facilitan los procesos de gamificación en la enseñanza de contenidos. Como lo expone el artículo, hasta los más lejanos lugares de nuestra geografía se han visto invadidos por el uso de teléfonos inteligentes, tabletas y demás que nos brindan la oportunidad de utilizar a favor de la enseñanza la era digital por que se atraviesa, generando conocimiento relevante para los niños y niñas en proceso de formación, situación que se puede aprovechar diseñando unidades didácticas que permitan motivar a los estudiantes a aprender para la vida.

3. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se emplea al llevar a cabo el desarrollo de este proyecto de investigación es cualitativo, Ya que se espera demostrar que la gamificación fortalece en los estudiantes su motivación para el aprendizaje y desarrollo de competencias ciudadanas. Según Taylor y Bogdan (Bogdan, 1984) “El objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven”. Los proyectos cualitativos son aquellos que estudian situaciones que ocurren en condiciones naturales, más que aquellos que se basan en situaciones experimentales.

En este caso en particular, el trabajo llega hasta la planeación y creación de la estrategia metodológica, tras estar inmersos bajo condiciones de confinamiento derivadas de la expansión de la pandemia generada por el COVID-19, que no permiten llegar a la implementación, práctica y resultado. Se espera que, al desarrollarla en su totalidad, se podrá comprender y analizar a partir de una observación detallada, el impacto de la estrategia pedagógica la gamificación a través de las TIC en la enseñanza y práctica de las competencias ciudadanas.

Para el desarrollo de la propuesta se tomó como base el enfoque de la investigación acción participativa (IAP), puesto que constituye un proceso continuo; que en opinión de Rafael Bisquera “es una espiral, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización” (Luz Marina Gómez Gallardo, 2007). Por otro lado, Mckerna la presenta como un paradigma de investigación social en el que los individuos desempeñan un rol activo en la mejora de sus condiciones de vida (Rosa Becerra Hernández, 2010). La presente propuesta nace de la caracterización cualitativa del contexto educativo de la enseñanza de competencias ciudadanas y a partir de los hallazgos se diseña y ejecuta una propuesta como estrategia para orientar esta temática dentro del trabajo de las ciencias sociales.

3.2. Población

La población objeto de estudio de la Propuesta pedagógica está enmarcada por un total de 32 estudiantes de La Sede El Carmen de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera del municipio de Pitalito, Huila.

Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera, creada por medio del decreto 1628 del 26 de noviembre de 2002 y aprobada mediante resolución 1785 del 11 de marzo de 1985; está conformada por 27 Sedes, de las cuales tres funcionan en el casco urbano del corregimiento de Bruselas (La Sede Principal, Central y Acacias); y las restantes 24 en el área rural: Santa fe, Hacienda, Primavera, El Carmen, Pensil, Bombonal, Palmito, Kennedy, Porvenir, Miraflores, La Esperanza, Guandinosa, Normandía, Cabuyal de Cedro, El Mesón, La Esmeralda, La palma, Campo bello, Lomitas, Cerritos, Holanda, Cabeceras, Puerto Lleras y Alto Cabuyal. Además del servicio prestado en sus 27 sedes, la Institución ofrece la Posibilidad de desarrollar programas de Educación para Adultos en Jornadas de fin de semana y nocturna.

Las familias que conforman la Institución y en especial la Sede donde se realiza la investigación, se caracterizan por un bajo nivel socioeconómico y sociocultural con alto grado de vulnerabilidad. Aproximadamente el 90% de la población, se estratifican en los

niveles 1 y 2 del SISBEN, como consecuencia del desplazamiento forzado, madres cabeza de hogar, trabajo informal, entre otras; dichos riesgos han sido tipificados en el Proyecto Educativo Institucional (PEI).

A continuación, se enumeran una serie de factores y circunstancias (riesgos psicosociales) de alerta identificadas durante el seguimiento de la disciplina desde agosto del año 2012 en la básica primaria de la Institución. Estas fueron enriquecidas en la plenaria con los docentes y coordinadores, con el acompañamiento del señor Rector, la Docente orientadora y los delegados del Consejo Estudiantil el día 29 de marzo del año 2014.

- Violencia intrafamiliar
- Padres separados
- Desempleo de alguno de los padres
- Problemas de salud secundarios
- Menor trabajador
- Consumo de sustancias psicoactivas
- Muy bajo rendimiento académico

3.3.Etapas de la propuesta

Esta propuesta pedagógica está guiada por la IAP (investigación acción participativa), la cual está orientada al desarrollo de las siguientes fases o etapas:

Etapas de Pre-investigación:

En esta etapa se identifica una posible propuesta, la cual parte de una situación problema u oportunidad de mejoramiento como la necesidad trabajar las temáticas correspondientes a competencias ciudadanas para desarrollar actitudes positivas en los estudiantes de la Sede Rural El Carmen.

Primera Etapa: Diagnóstico

Para esta etapa se busca dar cumplimiento al primer objetivo específico: identificar los componentes establecidos en los Referentes Nacionales y el currículo Institucional para la enseñanza de competencias ciudadanas y la manera de aproximarse al conocimiento científico propio y el desarrollo de compromisos personales y sociales para los estudiantes

de básica primaria de la Sede Rural EL Carmen. Además de la aplicación de un análisis de contenido en cuanto a los referentes teóricos Nacionales e Institucionales. Sus etapas se relacionan a continuación:

- Planteamiento y formulación del problema
- Recolección de información
- Diseño de los Objetivos
- Consolidación de las bases teóricas.
- Definición del tipo de Investigación.
- Plantear la metodología para la estrategia

Segunda Etapa: Diseño

Diseño de las actividades gamificadas organizadas en 3 unidades didácticas; recopiladas en la herramienta educativa Moodle; que se desarrollaran en clase ciencias sociales con los estudiantes del grado quinto para afianzar competencias ciudadanas y el espíritu crítico del entorno. Posterior al diseño de estas actividades, se procederá a la aplicación de estas en el aula de clase cuando las condiciones lo permitan.

3.4.Propuesta pedagógica

Partiendo de la pedagogía **conectivista**, la cual estudia la influencia que tiene el ambiente social de aprendizaje y las herramientas tecnológicas en el desarrollo del individuo.

Proclama que el aprendizaje no sólo depende del individuo en sí sino también del ambiente social que le rodea. Se afirma que “tiene raíces en principios explorados por caos, redes y teorías de complejidad y auto organización” (Goldie, 2016). Para George Siemens, la naturaleza humana siempre ha tenido la necesidad de externalizar los pensamientos a través del lenguaje o mediante cualquier actividad artística, por eso las personas actualmente sienten la necesidad de conectarse con los demás a través de las redes sociales, y en el caso puntual de la propuesta a través de la Plataforma Moodle.

Esta teoría educativa da origen a la propuesta pedagógica basada en la **gamificación**, para la enseñanza de competencias ciudadanas de básica primaria, que nace del análisis minucioso de las características y necesidades del contexto educativo. Apoyado en la aplicación de diversos instrumentos de recolección de información, que permiten orientar

de forma correcta todas las etapas hacia el alcance del objetivo principal de la propuesta. La herramienta educativa fundamental para la aplicación o desarrollo de las actividades gamificadas son las **TIC**, (Tecnologías Informáticas de la Comunicación) que constituyen un pilar en la metodología de “gamificación educativa”, resaltando el uso de softwares, blogs, aplicaciones, juegos, entre otras; que brindan un contacto más interactivo con las competencias ciudadanas y el manejo de las ciencias sociales.

La presente propuesta busca potenciar el uso de las TIC en el aula a través de la aplicación de diversas técnicas de juego, encaminadas al desarrollo de competencias ciudadanas, el reconocimiento del espacio social, cultural y el análisis crítico del entorno pedagógico de los estudiantes de grado quinto de la sede El Carmen de La institución educativa José Eustasio Rivera de Pitalito. Esta estrategia de aprendizaje, lúdica, dinámica y divertida; constituye un pilar innovador, actual y necesario acorde con las características del contexto y de las nuevas generaciones, aportando no sólo al fortalecimiento de las competencias, sino también a la formación integral de los niños y niñas el cual es uno de los retos educativos del siglo XXI.

Es así como se inicia la planeación de las unidades didácticas que estarán ubicadas en el curso “**Competencias ciudadanas para la vida**” en la plataforma educativa **Moodle**. Enriquecidas con **actividades gamificadas** hechas en la herramienta **Hot Potatoes**, en la misma plataforma Moodle y en el sitio Web **Genially**. Pero además de las actividades gamificadas, las unidades didácticas también estarán acompañadas de otros recursos pedagógicos; como PPT, enlaces, libros multimedia, entre otras.

La idea central, es generar un espacio de reconocimiento y aprendizaje de las competencias ciudadanas enmarcadas en los referentes nacionales, en donde además de estrategias y actividades afines al proceso de enseñanza, los estudiantes encuentren juegos educativos que los conlleven a alcanzar los objetivos de aprendizaje; esta última como una herramienta adicional que fortalezca la formación integral en valores sociales.

Para el desarrollo de la propuesta se establecen las siguientes etapas:

Tabla 4. Etapas de la propuesta

COMPETENCIAS CIUDADANAS PARA LA VIDA		
Fase de Diseño	Fase de Desarrollo (Pendiente)	Fase de Validación (Pendiente)
Aplicación de la Prueba Diagnóstica a los estudiantes del grado quinto. (pendiente)	Ejecución de las Unidades Didácticas en MOODLE durante el desarrollo de las clases.	Aplicación del Post-Test a los estudiantes de la Sede El Carmen
Análisis de contenidos temáticos los de los Estándares de competencias ciudadanas de grado quinto.	Registro de la Ficha de Observación de clases con la aplicación de las actividades gamificadas en MOODLE. (pendiente)	Desarrollo de la entrevista cualitativa con el fin de confrontar la información recolectada por medio de la guía de observación. (Pendiente)
Diseño del Ambiente de aprendizaje y las actividades gamificadas en MOODLE.		

3.4.1. Fase de diseño: Análisis de contenidos temáticos los de los Estándares de competencias ciudadanas de grado quinto.

Tabla 5. Análisis de contenidos temáticos

Análisis de contenidos temáticos los de los Estándares de competencias ciudadanas de grado quinto.	
Objetivo	Identificar contenidos temáticos de los Estándares de competencias ciudadanas de grado quinto.
Actividad	Revisión de los Estándares establecidos para el grado quinto contenidos en la cartilla de competencias ciudadanas del MEN
Descripción	Leer detenidamente la los Estándares establecidos para el grado quinto contenidos en la cartilla de competencias ciudadanas del MEN,

	con el fin de extraer el contenido sustancial para trabajar en la propuesta.
Recurso	Cartilla de Competencias Ciudadanas

4. PRESENTACIÓN DEL DISEÑO DE LA UNIDAD

4.1.Fase de diseño: Diseño del Ambiente de aprendizaje y las actividades gamificadas en MOODLE.

Siempre que se traza una meta es necesario plantearse el conjunto de acciones, pasos, actividades o estrategias que garantizarán la consecución de la misma; dicho de otra manera, toda meta necesita de un plan para ser alcanzada con éxito. En esta fase de diseño se pretende plantear un plan que permita alcanzar el segundo objetivo específico de la presente propuesta pedagógica: Diseñar diversas actividades que combinen los sistemas de juego puntuación-recompensa-objetivo, ejecutadas en MOODLE; por medio de herramientas tecnológicas, para el desarrollo de competencias ciudadanas, el reconocimiento del espacio social, cultural y el análisis crítico del entorno pedagógico en el grado quinto de educación básica primaria.

Para Tarasow “la planificación constituye un proceso significativo que valora y favorece la transformación de las prácticas de enseñanza, y es una hoja de ruta” (Tarasow, 2007).

En esta tarea, a lo largo de la historia se ha partido de preguntas orientadoras como:

- Por qué enseñar ayuda en la construcción de los objetivos.
- Qué enseñar que está orientada para establecer los objetivos y los contenidos.
- Cómo enseñar para identificar las actividades y estrategias necesarias para la enseñanza.
- Cuándo enseñar ayuda en la organización y secuenciación de contenidos.

Una forma de planificar en el proceso de enseñanza-aprendizaje es por medio de Unidades Didácticas, definida como: “una propuesta de trabajo que expresa las decisiones del docente respecto al proceso completo de enseñanza y aprendizaje; articula de manera coherente los objetivos, contenidos, actividades, aspectos metodológicos y criterios de evaluación” (Alejandra Uriz, 2017).

De esta manera, partiendo del análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba diagnóstica y del análisis los Estándares de competencias ciudadanas para grado quinto. Se logran establecer los contenidos temáticos dando respuesta a la pregunta ¿Qué enseñar? Y se inicia la construcción de tres unidades temáticas para el diseño del curso en MOODLE.

Para la organización del curso en MOODLE, se determina hacer uso del servidor Milaulas.com que ofrece de forma gratuita, sencilla y rápida la creación de un curso en la herramienta formativa MOODLE. Como lo define el mismo servidor “Mil Aulas no es una empresa. Somos un pequeño grupo de fans de Moodle que proporciona alojamiento gratuito de herramientas para el aprendizaje” (Mil Aulas, 2020).

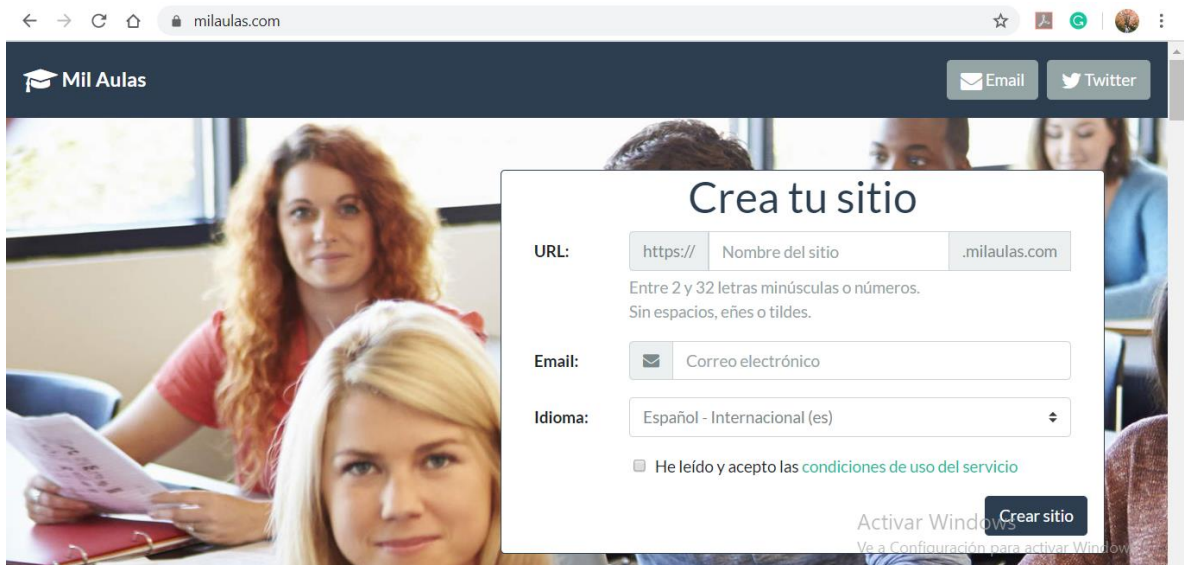


Figura 1. Servidor milaulas.com

Para la creación, simplemente se suministra un nombre, un e-mail, y se elige el idioma.

Para poder acceder se deben aceptar las condiciones del servicio que será gratuito siempre y cuando permanezca activo.

Posterior a ello, se procede a insertar y organizar la descripción del curso anteriormente mencionado y las tres unidades didácticas en la plataforma:

<https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/?redirect=0>

Tabla 6.Descripción de la propuesta

Nombre del curso	Competencias ciudadanas para la vida
Grado	Grado quinto
Intensidad horaria semanal	4 horas
Presentación del curso	<p>Formar para la ciudadanía es una necesidad indiscutible en las circunstancias actuales de nuestro país, es uno de los mayores retos de la escuela ya que es un lugar privilegiado para desarrollar esta tarea, porque allí la práctica ciudadana está inmersa dentro de muchos estamentos escolares. Por supuesto, como todo proceso educativo, se requiere de unos principios orientadores y de unas herramientas básicas.</p> <p>La aventura que vamos a iniciar, nos llevará a conocer sobre Las competencias ciudadanas y su aplicación para nuestra vida en sociedad, Para ello vamos a jugar con unos amigos muy conocidos: " La vecindad del chavo" Con cada personaje realizaremos un viaje por tres niveles, en los</p>

	cuales vamos a aprender, jugar y ganar muchas recompensas.
Objetivos de aprendizaje	Aprender sobre convivencia y algunas definiciones que nos trae para poner en práctica en el aula de clase y en mi vida en comunidad.
Anuncio de bienvenida	La aventura que vamos a iniciar, nos llevará a conocer sobre Las competencias ciudadanas y su aplicación para nuestra vida en sociedad, Para ello vamos a jugar con unos amigos muy conocidos: " La vecindad del chavo" Con cada personaje realizaremos un viaje por tres niveles, en los cuales vamos a aprender, jugar y ganar muchas recompensas
Espacios de comunicación general	Chat.
Actividades generales	Prueba diagnóstica, evaluación final, retroalimentación, actividades de profundización por medio de lecturas y ejemplos.
Competencias a desarrollar:	
<ul style="list-style-type: none"> • Asumo, de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en mi vida escolar y familiar y contribuyo a la protección de los derechos de las niñas y los niños. • Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar. • Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar. 	
Resultados de aprendizaje relacionados:	
<ul style="list-style-type: none"> • Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos. • Conozco la diferencia entre conflicto y agresión y comprendo que la agresión (no 	

los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones.

- Identifico múltiples opciones para manejar mis conflictos y veo las posibles consecuencias de cada opción.
- Puedo actuar en forma asertiva (es decir, sin agresión, pero con claridad y eficacia) para frenar situaciones de abuso en mi vida escolar.
- Reconozco cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuyo a aliviar su malestar.
- Conozco los derechos fundamentales de los niños y las niñas.
- Reconozco el valor de las normas y los acuerdos para la convivencia en la familia, en el medio escolar y en otras situaciones.
- Conozco las funciones del gobierno escolar y el manual de convivencia.
- Identifico mi origen cultural y reconozco y respeto las semejanzas y diferencias con el origen cultural de otra gente.
- Identifico y reflexiono acerca de las consecuencias de la discriminación en las personas y en la convivencia escolar.

Contenidos temáticos:

- Convivencia y paz
- Participación y responsabilidad democrática
- Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Cada unidad didáctica para el estudiante estará descrita como una misión, en la cual se toma un personaje de la vecindad del chavo como Avatar, designado de manera aleatoria y al azar, con ello se identifica al personaje dentro de la clase. Toda la dinámica de la actividad se da a conocer a través de un diseño en la herramienta *padlet*. Con el siguiente enlace: <https://padlet.com/guillen21jx333/n8mqhbm1vzgchpbt>

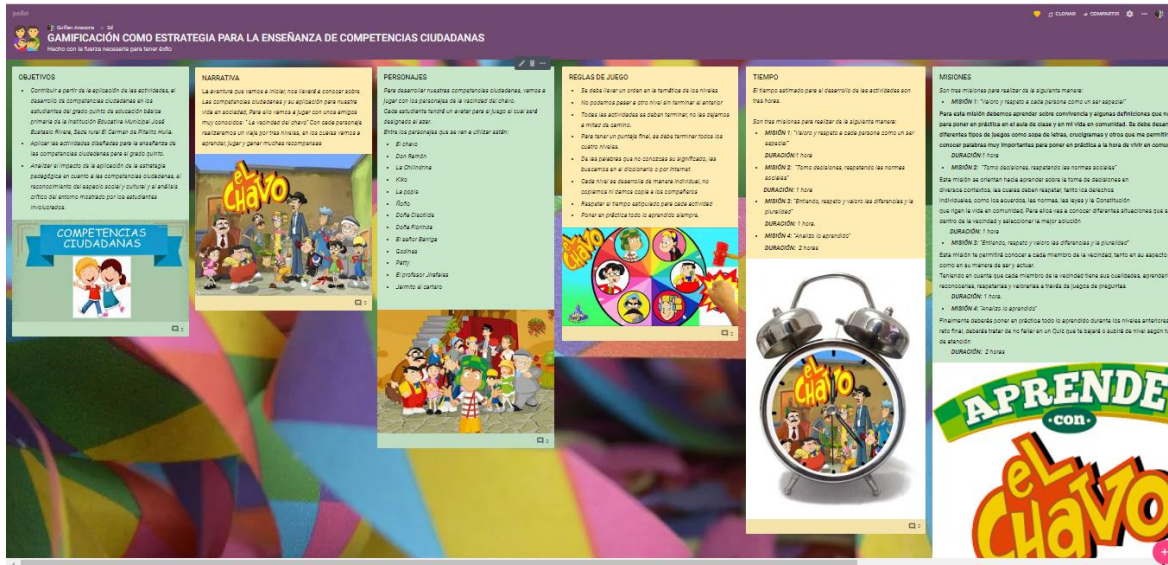



Figure 2. Diseño padlet


cada unidad didáctica tiene actividades interactivas, así como enlaces de contenidos que le van dando puntos y avances a los estudiantes

Tabla 7. Unidad 1

<p>MISIÓN 1: "Valoro y respeto a cada persona como un ser especial"</p>
<p>Estándar: Participo, en mi contexto cercano (con mi familia y compañeros), en la construcción de acuerdos básicos sobre normas para el logro de metas comunes y las cumplo.</p>
<p>Objetivo: Para esta misión debemos aprender sobre convivencia y algunas definiciones que nos trae para poner en práctica en el aula de clase y en mi vida en comunidad. Se debe desarrollar diferentes tipos de juegos como sopa de letras, crucigramas y otros que me permitirán conocer palabras muy importantes para poner en práctica a la hora de vivir en comunidad.</p>
<p>Actividades: Tu personaje de la vecindad quiere saber cómo solucionar los conflictos que hay entre los miembros de la vecindad, para ello va a estudiar primero la razón por la cual nuestras emociones cambian. y para eso debe realizar las siguientes actividades:</p>
<p>NIVEL I: Responder de manera clara las siguientes preguntas:</p>

<p>¿Cómo me siento? ¿De qué me dan ganas? ¿Qué no quiero hacer? ¿Siento algo en el cuerpo? ¿Qué otros nombres puedo ponerle a esta emoción? ¿Cómo cambia si la nombro diferente? ¿Esto me pasa sólo a mi o a todos?</p> <p>vamos a leer y observar el material de apoyo de la misión para aprender más y pasar al siguiente nivel</p> <p>NIVEL II: resolver el crucigrama y la sopa de letras con los conceptos vistos anteriormente, debes tener en cuenta las indicaciones</p> <p>NIVEL III: resolver el Quiz para lograr pasar al siguiente nivel.</p>			
<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=5 • https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=6 • https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=7 • https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/quiz/view.php?id=8 			
Evidencia de la actividad:		desarrollo de las actividades de la plataforma	
Tipo de evidencias:		Desempeño	Conocimiento
Descripción:		<ul style="list-style-type: none"> • Leer el contenido teórico de la unidad, así como observar el material multimedia. • Desarrollar los ejercicios interactivos de la unidad 	
Criterio de evaluación:		<ul style="list-style-type: none"> • Apropiación de los conceptos básicos sobre resolución de conflictos en la vida escolar, familiar y comunitaria 	

+ MISIÓN 1.  Editar -



*Valora y respeta a cada persona como un ser especial**
Para esta misión debemos aprender sobre convivencia y algunas definiciones que nos trae para poner en práctica en el aula de clase y en mi vida en comunidad. Se debe desarrollar diferentes tipos de juegos como sopa de letras, crucigramas y otros que me permitirán conocer palabras muy importantes para poner en práctica a la hora de vivir en comunidad.



DURACIÓN: 1 hora
 Tu personaje de la vecindad quiere saber cómo solucionar los conflictos que hay entre los miembros de la vecindad, para ello va a estudiar primero la razón por la cual nuestras emociones cambian, y para eso debe realizar las siguientes actividades:

NIVEL I: Responder de manera clara las siguientes preguntas:
 ¿cómo me siento? ¿De qué me dan ganas? ¿Qué no quiero hacer? ¿Siento algo en el cuerpo? ¿Qué otros nombres puedo ponerle a esta emoción? ¿Cómo cambia si la nombro diferente? ¿esto me pasa sólo a mí o a todos?

vamos a leer y observar el material de apoyo de la misión para aprender más y pasar al siguiente nivel

NIVEL II: resolver el crucigrama y la sopa de letras con los conceptos vistos anteriormente, debes tener en cuenta las indicaciones

NIVEL III: resolver el Quiz para lograr pasar al siguiente nivel.

+  SOPA DE EMOCIONES  Editar -



+  LA IMPORTANCIA DE LAS EMOCIONES  Editar -

Tabla 8. unidad 2

MISIÓN 2: Tomo decisiones, respetando las normas sociales
Estándar: Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar.
Objetivo: Esta misión se orientan hacia aprender sobre la toma de decisiones en diversos contextos, las cuales deben respetar, tanto los derechos individuales, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad. Esta misión se orienta hacia aprender sobre la toma de decisiones en diversos contextos, las cuales deben respetar, tanto los derechos individuales, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad, Para ellos vas a conocer diferentes situaciones que se viven dentro de la vecindad y seleccionar la mejor solución
Actividades: Tu personaje de la vecindad aprenderá a tomar decisiones que le ayudarán a fortalecer la vida en la vecindad. y para eso debe realizar las siguientes actividades: NIVEL I: Leemos y analizamos la fábula de la paloma y la abeja y respondemos las preguntas, también puedes ver el video a través del enlace del material de apoyo. Duración: 1 hora Ahora respondemos:

¿Estás de acuerdo con la moraleja de esta fábula? ¿Practicas tú esta moraleja en tu vida cotidiana? Califica de 1 a 5 la actitud de la Paloma. (Siendo 1 la más baja y 5 la más alta calificación).4. Califica de 1 a 5 la actitud de la Abeja. ¿Qué otra moraleja le pondría a esta fábula?

Vamos a leer la presentación en PPT y observar el material de apoyo de la misión para aprender más y pasar al siguiente nivel

NIVEL II: Resolver el crucigrama y la sopa de letras con los conceptos vistos anteriormente, debes tener en cuenta las indicaciones. Cada una de las actividades te dará 10 puntos si lo haces de la manera correcta. Debes tomar un pantallazo de la actividad para compartirla en clase

NIVEL III: Las palabras de la actividad anterior, las vamos a usar en una pequeña historia de la vecindad, debes ubicarlas de la manera que creas que corresponden para así pasar al siguiente nivel.

Recursos didácticos:

- <https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=9>
- <https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=10>
- <https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/url/view.php?id=11>

Evidencia de la actividad:	desarrollo de las actividades de la plataforma		
Tipo de evidencias:	Desempeño	Conocimiento	Producto
Descripción:	<ul style="list-style-type: none"> • Leer el contenido teórico de la unidad, así como observar el material multimedia. • Desarrollar los ejercicios interactivos de la unidad 		
Criterio de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Apropiación de los conceptos básicos sobre participación democrática y resolución de conflictos 		


MISIÓN 2 Editar

"Tomo decisiones, respetando las normas sociales"
 Esta misión se orientan hacia aprender sobre la toma de decisiones en diversos contextos, las cuales deben respetar, tanto los derechos individuales, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad, Para ellos vas a conocer diferentes situaciones que se viven dentro de la vecindad y seleccionar la mejor solución

DURACIÓN: 1 hora

NIVEL I: Leemos y analizamos la fábula de la paloma y la abeja y respondemos las preguntas, también puedes ver el video a través del enlace del material de apoyo :

LA ABEJA Y LA PALOMA



Cierta día muy caloroso, una paloma se detuvo a descansar sobre la rama de un árbol, al lado del cual fluía un limpio arroyuelo. De repente, una abejita se acercó a beber, pero la pobrecita estuvo a punto de perecer arrastrado por la corriente. Al verla en tal aprieto la paloma voló hacia ella y la sacó con el pico. Más tarde, un cazador diviso a la paloma y se dispuso a darle muerte. En aquel mismo instante acudió presurosa la abeja, y para salvar a su bienhechora, clavó su aguijón en la mano del hombre. El dolor hizo que el cazador sacudiese el brazo y follará el tiro, con lo que se salva la linda y blanca palomita. **MORALEJA: Haz a los otros lo que quieras que ellos también hiciesen por ti**

Ahora respondemos:

1. ¿Estás de acuerdo con la moraleja de esta fábula?
2. ¿Practicarás tú esta moraleja en tu vida cotidiana?
3. Califica de 1 a 5 la actitud de la Paloma. (Siendo 1 la más baja y 5 la más alta calificación).Justifica tu respuesta.
4. Califica de 1 a 5 la actitud de la Abeja. (Siendo 1 la más baja y 5 la más alta calificación).Justifica tu respuesta.
5. ¿Qué otra moraleja le podrían a esta fábula?

Tabla 9. Unidad 3

MISIÓN 3: Entiendo, respeto y valoro las diferencias y la pluralidad
Estándar: Reconozco y rechazo las situaciones de exclusión o discriminación en mi medio escolar.
Objetivo: Esta misión te permitirá conocer a cada miembro de la vecindad, tanto en su aspecto físico, como en su manera de ser y actuar.
Actividades: Teniendo en cuenta que cada miembro de la vecindad tiene sus cualidades, aprenderlas a reconocerlas, respetarlas y valorarlas a través de juegos de preguntas
Duración: 1 hora
NIVEL I: Vamos a leer el cuento <i>por cuatro esquinitas de nada</i> , antes de leer la parte final, debes responder la pregunta y luego analizar el final y compararlo con tu respuesta.
NIVEL II: Resolver la actividad interactiva, con el juego de dardos, debes tener en cuenta haber leído la presentación PPT, Cada una de las actividades te dará 10 puntos si lo haces de la manera correcta. Debes tomar un pantallazo de la actividad para compartirla en clase.
NIVEL III: Para finalizar el curso, deberás preparar una exposición en la cual te puedes disfrazar de tu Avatar y explicar lo aprendido durante todas las actividades.
Recursos didácticos:
<ul style="list-style-type: none"> • https://competenciasciudadanasquinto.milaulas.com/mod/resource/view.php?id=12 • https://view.genial.ly/5ed016f4bb347d1201fbe155/game-igualdad-y-equidad

Evidencia de la actividad:	desarrollo de las actividades de la plataforma		
Tipo de evidencias:	Desempeño	Conocimiento	Producto
Descripción:	<ul style="list-style-type: none"> • Leer el contenido teórico de la unidad, así como observar el material multimedia. • Desarrollar los ejercicios interactivos de la unidad 		
Criterio de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Apropiación de los conceptos básicos exclusión o discriminación y su manejo para que no se presente en su entorno escolar, familiar y social. 		

+ MISIÓN 3 Editar ▾

• *"Entiendo, respeto y valoro las diferencias y la pluralidad"*
 Esta misión te permitirá desarrollar las competencias para respetar, entender, aceptar y apoyar la diversidad de perfiles, circunstancias, expectativas, necesidades y estilos de las personas como fuente para democratizar y mejorar las oportunidades, los procesos y los resultados de los aprendizajes. Teniendo en cuenta que cada miembro de la vecindad tiene sus cualidades, aprenderás a reconocerlas, respetarlas y valorarlas a través de juegos de preguntas

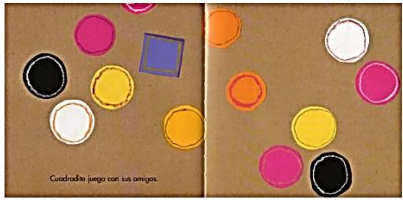
DURACIÓN: 1 hora.

NIVEL I: Vamos a leer el cuento POR CUATRO ESQUINITAS DE NADA, antes de leer la parte final, debes responder la pregunta y luego analizar el final y compararlo con tu respuesta

Por cuatro esquinitas de nada

Los protagonistas son figuras geométricas, la mayoría de ellos círculos y un pequeño cuadrado al que le gusta jugar con su grupo de amigos "redonditos". Juegan y comparten felices, hasta que llega la hora de regresar a la casa grande.

En este punto aparece un problema que da lugar a la historia - "Cuadradito" no puede entrar porque la puerta de la casa es redonda. El pequeño cuadrado prueba diferentes maneras para conseguir entrar; se estira, se tuerce, se dobla...pero nada funciona.



Cuadradito juega con sus amigos.

La situación que se vive en la actualidad ha demostrado la importancia que tiene implementar TICS en los procesos de enseñanza – aprendizaje, puesto que se consolida como una herramienta que traspasa barreras de tiempo y espacio.

Las anteriores unidades didácticas se consolidan como un ejemplo claro de cómo se puede desarrollar conocimiento a través de la gamificación y la tecnología fuera de las aulas de clase.

5. CONCLUSIONES

- Los jóvenes, adolescentes y niños, que componen el actual sistema escolar, son conocidos como "nativos digitales"; nacieron en una era digital y han adoptado un estilo de vida centrado en la tecnología y redes sociales (Felipe García, 2007) , Sin embargo esta característica de los estudiantes constituye uno de los grandes retos educativos del Siglo XXI, puesto que surge la necesidad de incorporar herramientas TIC (Tecnologías Informáticas de la Comunicación) en el aula de clase; que sean acordes con las teorías de aprendizaje que sustentan la práctica docente, favorezcan la comunicación multidireccional y el aprendizaje significativo de los estudiantes, y aporten positivamente en los modos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo cabe destacar que a pesar de esta realidad, muchas comunidades, entre ellas las rurales no cuentan con estas herramientas y la escuela, con estrategias como la del trabajo presentado se convierte en una importante ventana al entorno global.
- Es la Web 2.0 la herramienta más completa y utilizada que permite satisfacer necesidades de comunicarse, explorar, y preguntar; Propias de la etapa de desarrollo y del medio en el que crecen los estudiantes, es por ello que en muchas ocasiones su “desinterés” por las actividades de aprendizaje desarrolladas en el aula de clase, se traduce en falta de motivación y esta situación converge en índices de bajo rendimiento académico.
- Con la consolidación de la estrategia de gamificación educativa en la plataforma Moodle, y el desarrollo de las tres unidades didácticas se puede fortalecer el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes de la Sede Rural El Carmen de la Institución Educativa José Eustasio Rivera.
- Adicional al conocimiento y motivación, el clima escolar beneficia, al integrar actividades gamificadas en la acción pedagógica, pues fortalece el trabajo colaborativo y la comunicación bidireccional en el aula de clase. Para el docente orientador, significaría una inmersión rigurosa en el manejo de herramientas tecnológicas que le permitieran diseñar las actividades gamificadas y el curso en la plataforma Moodle. Exigiendo de esta manera una actualización e innovación del quehacer educativo.
- Aunque diseñar estrategias pedagógicas que consoliden el proceso de enseñanza aprendizaje, no es sencillo, ya que exige autodisciplina, perseverancia, investigación y

dedicación por parte del docente; se espera que sea reconfortante y satisfactorio al constatar los resultados positivos que se puedan obtener a partir de la creación de propuestas pedagógicas. Como concierne en la inclusión de la gamificación educativa para fortalecer el desarrollo de competencias ciudadanas y el reconocimiento del espacio social, cultural y el análisis crítico del entorno pedagógico en La sede Rural El Carmen de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera de Pitalito Huila.

6. REFLEXIONES FINALES

Durante el desarrollo del proyecto el mundo está inmerso bajo un reto nunca antes vivido, la expansión de la pandemia causada por el COVID-19, lo cual ha traído consigo un sin número de restricciones que no permitieron la aplicación del mismo. Es así como se hace una exposición de la estrategia con el fin de que cuando las condiciones cambien y se pueda volver a las aulas de clase, se implemente la estrategia, para fortalecer las competencias ciudadanas y así llegar a formar niños íntegros con proyección social, carácter democrático y espíritu solidario y libre.

Se espera que al aplicar y desarrollar la presente propuesta pedagógica; ésta sea una fuente de inspiración o motivación para mejorar las prácticas educativas. Se formulan algunas recomendaciones que permitirían la puesta en práctica de la gamificación educativa a través de herramientas tecnológicas. Las presentes recomendaciones nacen de los obstáculos, debilidades o amenazas que se pueden presentar durante la aplicación de la estrategia pedagógica que trata el presente:

- Se debe realizar recolección de información a través de revisión de documentos, observación y encuestas.
- Obtener datos de fuentes secundarias como lo son el PEI institucional, manual de convivencia, POE de la sede educativa, boletines y observador del estudiante; esto con el fin de recolectar datos sobre las variables de interés.
- Mediante la observación directa, permitiría determinar algunas actitudes, falencias y fortalezas dentro del desarrollo de la clase. Los datos obtenidos se organizan en un formato.
- Implementar las actividades “Gamificadas” a través de herramientas TIC y plataformas virtuales online y offline; para la enseñanza de competencias ciudadanas.
- Evaluar mediante Observación, cuestionarios, pretest, si los estudiantes se motivan y comprenden mucho mejor las temáticas curriculares, al proporcionarles ambientes lúdicos de aprendizaje en donde pueden aplicar sus conocimientos y descubrir otros al trabajar en colaboración y cooperativismo, al tiempo que pueden explorar todo su potencial al querer superarse a sí mismo y alcanzar una mejor puntuación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejandra Uriz, G. M. (16 de 12 de 2017). *La planificación de la unidad didáctica y de la clase de matemática: Un desafío en la formación docente inicial*. Obtenido de Magisterio: <https://www.magisterio.com.co/articulo/la-planificacion-de-la-unidad-didactica-y-de-la-clase-de-matematica-un-desafio-en-la>
- Aula 1. (2019). *Aula 1*. Obtenido de <https://www.aula1.com/plataformas-educativas/>
- Ausubel, D. (1960). En *The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material*. (págs. 51, 267-272.). New York: Journal of Educational Psychology, .
- Ausubel, D. (1973). La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum. *Ed. El Ateneo*, 211, 239.
- Bastidas, o. A., Pabón, J. E., Montenegro, G., & Castellanos, M. T. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Espacios*.
- Begoña Gros, D. C. (2006). *La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación (OEI): <https://rieoei.org/historico/documentos/rie42a06.pdf>
- Bogdan, T. y. (1984). *Introducción a métodos cualitativos de investigación*. Obtenido de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-de-investigaci%C3%B3n-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>
- Castillo, A. A., Lozano, C. A., & Pineda, W. F. (2014). *Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje*. IM-Pertinente.
- COHEN, S. b. (s.f.). *Assessing language ability in the classroom*. Boston: Heinle&Heinle.
- Colprensa. (2 de Noviembre de 2016). *La Opinión*. Obtenido de <https://www.laopinion.com.co/colombia/gamificacion-una-nueva-estrategia-para-el-aprendizaje-121869#OP>
- Daniel Aparicio, Martha Liliana Torres, Mileidy Alvarez. (2018). *Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación*. Bucaramanga: Universidad de Santander.

- Delgado, C. (23 de Julio de 2017). *ChristianDve*. Obtenido de Plickers: qué es y cómo usar esta genial herramienta gratis en clase:
<http://www.christiandve.com/2017/07/plickers-que-es-usar-clase-herramienta/>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Obtenido de III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre.
- Felipe García, J. P. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. *SPDECE*.
- Fredy Olarte, W. D. (14 de Abril de 2020). *Global Knowledge Academics*. Obtenido de <https://gkacademics.com/es/disenio-de-recursos-digitales-para-catedra-de-paz-bajo-un-esquema-gamificado/>
- Galilea, R. O. (2019). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-Innova BUCM*.
- Goldie, J. G. (2 de 10 de 2016). *Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age?* Obtenido de <http://eprints.gla.ac.uk/118043/9/118043.pdf>
- José Hernández Ortega, M. P. (2012). Tendencias emergentes. *Espiral Educación y tecnología*.
- Julieth Katherin Acosta Medina, M. L. (03 de octubre de 2019). *Desarrollo de competencias ciudadanas en Colombia y en el mundo: contexto actual y estrategias empleadas*. Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02305098>
- Luz Marina Gómez Gallardo, J. C. (2007). La Investigación - acción para la innovación del quehacer educativo. *Bibvirtual data*, 33-43.
- Lys, F. (1999). *It is the pedagogy, not the Technology we have to worry about: Developing new Tasks for the Changing Language Curriculum*. Alemania: Fremdsprachen Lehren und Lernen, 28, 128-144.
- María del C. Pérez de A, M. B. (2012). Las tic en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 83-112.
- MEDINA, A. Y. (2015). *DESARROLLO Y VIDEOJUEGOS LA GAMIFICACIÓN*.
- Mil Aulas. (2020). *Mil Aulas*. Obtenido de <https://www.milaulas.com/>

- Mineducación. (25 de Octubre de 2018). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-378143.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Estándares Básicos de competencias ciudadanas*. Bogotá: Espantapájaros Taller.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Estrategias de acompañamiento para el mejoramiento de los programas de formación para el ejercicio de la docencia que desarrollan las instituciones de educación superior y escuelas normales superiores oficiales*. Bogotá.
- Montes, J. Y. (2019). *La gamificación como estrategia de motivación en los procesos de enseñanza*. Guayaquil: telecopio de la educación ponencia.
- Nancy Palacios Mena, E. R. (2017). El aprendizaje de las ciencias sociales desde el entorno: las percepciones de futuros maestros en el Geoforo Iberoamericano de Educación. *REVISTA BIBLIOGRÁFICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES*.
- Panorama Digital. (25 de Febrero de 2019). *ICDL*. Obtenido de https://www.icdlcolombia.org/gamificacion_experiencias_docentes/
- Ramírez, I. (7 de Noviembre de 2017). *Xataka Basics*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Roberto Araya, elena Arias Ortiz, Nicolas Bottan y Julián Cristia. (2019). *¿Funciona la gamificación en la educación?* Santiago de Chile: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Rodríguez, D. V., & Vallecillo, A. G. (6 de Octubre de 2017). *Eniac*. Obtenido de <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Rosa Becerra Hernández, A. M. (2010). Investigación-acción participativa, crítica y transformadora Un proceso permanente de construcción. *Revista Integra Educativa*.
- Santana, J. C. (2018). *El juego y la gamificación en las ciencias sociales*. Universidad De La Laguna.
- Tarasow, P. (2007). *Enseñar matemáticas en la escuela Primaria*. Buenos Aires: Tinta Fresca.

- Tim Urdan, C. M. (1998). The Role of Classroom Goal Structure in Students' Use of Self-Handicapping Strategies. *American Educational Research Journal*.
- UNESCO. (1998). *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y acción*. Paris: UNESCO.