

La gamificación como estrategia didáctica y motivacional, para promover el pensamiento crítico en los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito

Huila

Gerardo Andrés Hurtado Celis

Asesora

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2023

Resumen

El presente documento tiene como objetivo dar a conocer aspectos relevantes en materia educativa, parte de la iniciativa de querer mejorar una cualidad importante en la formación integral de los seres humanos; el pensamiento crítico propio del área de la Filosofía, es la habilidad que se ha pretendido fortalecer en niños del grado quinto (5) de primaria de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito Huila en donde se logró identificar la poca actitud y postura crítica de los estudiantes de dicho grado, en este documento se describe detalladamente una propuesta generada a propósito de llegar a la solución de la problemática identificada. Se realiza el planteamiento de una estrategia didáctica y motivacional, como mecanismo innovador para ser aplicada en el aula de clase, con el objeto de fortalecer la habilidad mencionada en los estudiantes, optimizando sus destrezas a partir de la implementación de instrumentos didácticos que incentivan al aprendizaje, y mejoran notoriamente los hábitos de enseñanza. La intención de la propuesta pedagógica consiste en incrementar la habilidad del pensamiento crítico en los niños, potencializándolos en base a saberes previos, en valores ciudadanos, democráticos y, conceptos que contribuyan significativamente a su formación y desempeño competente en la sociedad para la que se preparan.

Palabras clave: Filosofía, Crítica, Didáctica, Valores, Enseñanza.

Abstract

The objective of this document is to make known relevant aspects in educational matters, part of the initiative of wanting to improve an important quality in the comprehensive training of human beings; Critical thinking, typical of the area of Philosophy, is the skill that has been sought to be strengthened in children in the fifth (5th) grade of primary school at the Liceo Freire educational institution in Pitalito Huila, where it was possible to identify the poor attitude and critical stance of the students of said degree, this document describes in detail a proposal generated with the purpose of reaching a solution to the identified problem. A didactic and motivational strategy is proposed as an innovative mechanism to be applied in the classroom, with the aim of strengthening the aforementioned ability in students, optimizing their skills through the implementation of didactic instruments that encourage learning, and significantly improve teaching habits. The intention of the pedagogical proposal is to increase the ability of critical thinking in children, empowering them based on prior knowledge, citizen, democratic values and concepts that contribute significantly to their training and competent performance in the society for which they are preparing.

Keywords: Philosophy, Criticism, Didactics, Values, Teaching.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	8
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	9
Marco de Referencia Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica.....	17
Enfoque didáctico	20
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices.....	34

Lista de apéndices

Apéndice A *Carpeta de evidencias*.....34

Introducción

La educación en la actualidad debe incluir estrategias concretas que garanticen su efectividad y que llene por completo las expectativas de todos aquellos que la interpretan como un artefacto de transformación, en especial de la infancia, como eje principal de las generaciones futuras de la sociedad. Teniendo en cuenta las problemáticas actuales de la escolaridad, la degradante situación social de la ciudadanía, y la pérdida desmesurada de valores fundamentales para la formación y el crecimiento humano, se proyecta la formación del ciudadano desde temprana edad; apostando al desarrollo de su autonomía y al fortalecimiento de sus cualidades tales como el pensamiento crítico, la comunicación constante y asertiva, y la capacidad de reflexionar ante cualquier tipo de problemática para hallar de manera oportuna una solución a la misma. Para ello será menester vincular a dicho proceso, la estrategia didáctica de la gamificación en los estudiantes del grado quinto (5) de la I. E Liceo Freire del sur del Huila que, a partir de su eficiencia motivacional, permite adquirir conocimiento en base a dinámicas de juego y la buena interacción didáctica entre el docente y el estudiante.

Estudios y posturas que defienden la enseñanza de la filosofía en los niños, destacan la importancia en el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico y, la capacidad de formalizar e idealizar el aprendizaje a través de sus propias experiencias. Según catalán (2020) la labor docente consiste en la elaboración de una pedagogía, en base a descubrimientos propios reflexionando en su quehacer permanentemente. (p. 4). El ejercicio que pretende acercar el área de la filosofía a las infancias, tiene el objetivo de mitigar el tradicionalismo educativo, mejorando así las fórmulas de enseñanza y ambientando nuevas formas de adquirir conocimiento en la ruta, hacia la formación de individuos íntegros y competentes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Se ejecutará con los niños (as) del grado 5 de la I.E Liceo Freire del municipio de Pitalito Huila, en estos se considera un número de 16 estudiantes provenientes de un nivel socioeconómico considerable. Aunque la institución de carácter privado, ambienta estrategias fuera de lo tradicional para hacer entrega de una buena educación; se ha logrado apreciar, la necesidad de promover conceptos filosóficos en los niños, que les permita desde una edad temprana, el desarrollo de talentos y cualidades como el pensamiento crítico, así mismo, el fortalecimiento en valores ciudadanos tales como el respeto, la tolerancia, la equidad y la honestidad; esto con el fin de incrementar sus capacidades autónomas que mediante actividades y estrategias de gamificación, contribuyan a la búsqueda de soluciones oportunas ante cualquier problemática generada en el ámbito escolar.

Realizando énfasis en la educación infantil, se observa una necesidad institucional que consiste en la aplicación del área de filosofía para niños en el currículo de enseñanza institucional, para el fortalecimiento de la habilidad del pensamiento crítico. Con esto se pretende realizar un ejercicio de empoderamiento con los niños de quinto (5) de primaria, en un nivel considerado de nociones básicas y elementos éticos que contribuyan a su correcto desempeño en la sociedad. En la institución educativa Liceo Freire, la cual se le reconoce como una “escuela alternativa” en donde cada estudiante crea un aprendizaje (a su ritmo) mediante retos propuestos mediante de actividades en contexto, se ha logrado evidenciar una necesidad educativa que consiste en consolidar la habilidad del pensamiento crítico en dichos estudiantes; por ello, se implementará la estrategia de la gamificación para ejecutar dicho ejercicio, haciendo de este algo innovador y didáctico.

Pregunta de Investigación

La educación es como un traje de gala el cual la humanidad pretende usar, para poder asistir a la celebración de la vida; en ella se encuentran a diario problemas diversos que acechan constantemente, representando amenazas en los procesos pedagógicos elaborados, que incorporan la columna vertebral de la enseñanza y el aprendizaje. El docente se convierte entonces, en ese mediador ilustre el cual debe mantener el control de estas problemáticas, para el flujo adecuado de una enseñanza en función del aprendiz.

Teniendo en cuenta lo que permite la investigación, la cual como procedimiento de carácter social pretende establecer soluciones a inconvenientes relacionados con el saber; se formula una pregunta de investigación, basada de manera explícita en una problemática que se llegó a identificar en la institución educativa Liceo Freire con los estudiantes de quinto (5) grado de primaria.

Dicho problema radica en la poca capacidad crítica y reflexiva de la población de estudiantes mencionada; por ello, se pretende realizar una iniciativa que fortalezca esta habilidad en el grupo a manera motivacional, apelando a la dinámica didáctica del juego para fomentar el interés hacia nuevos conocimientos, restaurando igualmente su disciplina analítica y creativa.

¿Como a través de la gamificación se puede contribuir a fortalecer la habilidad del pensamiento crítico, en los niños del grado 5 de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito Huila?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Es la educación indiscutiblemente un preciado recurso social, el cual debe entregarse de manera adecuada para obtener resultados positivos, en la formación integral del ciudadano apto y competente para contribuir al desarrollo de su comunidad. La enseñanza de la filosofía en la infancia, se hace necesaria en la actualidad, teniendo en cuenta el deterioro que padece la sociedad, esta contribuye a la adquisición de importantes valores de crecimiento y humanización en el ámbito cultural, participativo y democrático; fortaleciendo en el niño (a) habilidades como el pensamiento crítico que converge a fortalecer su autonomía y su crítica de manera integral.

El desarrollo del pensamiento crítico, se hace necesario en el ámbito educativo; si se considera la formación de los niños un paso esencial, para poder enfrentar los retos que, a futuro deberán asumir tanto en la etapa del bachillerato, la formación universitaria y en la superación de posibles tropiezos que probablemente les traerá consigo la vida cotidiana. Para potenciar la habilidad del pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto (5), se da lugar a una organización previa de ideas propias de la labor docente, a fin de mejorar el desempeño de los alumnos en la cualidad mencionada, e iluminando igualmente al docente hacia la implementación estratégica de un instrumento moderno; que a través de la motivación se convierte en elemento clave y facilitador del aprendizaje enmarcando el propósito a concretar con la respectiva población de alumnos.

Hablar de gamificación en el aula de clase, es tener la intención pedagógica de innovar didácticamente los procesos educativos en curso; esta fabulosa técnica de aprendizaje, incluye diversas mecánicas relacionadas con el juego para hacer del aprendizaje algo diferente, partiendo desde la actitud motivacional que genera en el estudiante; contribuyendo así a lograr el éxito en la competencia que se quiere lograr y fortalecer con los estudiantes.

Indica Ambuisaca (2019) que, “La gamificación es un procedimiento de alto impacto didáctico, que fomenta ambientes de aprendizaje atractivos y arroja resultados de aprendizaje muy favorables” (p. 3). La labor del docente no es para nada fácil, por esa razón debe ser propiamente el quien debe transformarse en precursor de sus acciones, apelando a utilizar nuevos instrumentos para la enseñanza, permitiendo a sus educandos la oportunidad de pensar y adquirir conocimiento a un ritmo adecuado y de forma metódica; precisamente es la gamificación una de las variadas estrategias didácticas que, en la educación, también instruye y fomenta el bien conocido pensamiento científico, el cual integra un aprendizaje significativo a grandes rasgos.

Es evidente el cómo muy a pesar de los mecanismos y la metodología de la actualidad, aún se carece de iniciativas pedagógicas que con más didáctica que cátedra, pueden direccionar un alcance en las competencias incrementando habilidades de alta competitividad en la infancia; allí es donde juega un papel muy importante la coyuntura motivacional que despierta el interés por el aprendizaje de cada educando en los procesos que conciernen a la escolaridad.

La habilidad del pensamiento crítico, que se deriva del área de la filosofía para niños, es objeto de promoción en la población del grado quinto (5) de la institución educativa Liceo Freire; donde se acude a implementar la gamificación, como artefacto de impacto pedagógico y didáctico impulsando desde el oficio del docente estrategias benefactoras, que con innovación tienden a favorecer el éxito de los procesos de aprendizaje.

La enseñanza de la filosofía en la infancia crea un entorno cognitivo muy relevante de intelectualismo, este construye un talento especial en el estudiante producto de su perfección dialéctica, constructiva y racional. Cárdenas (2006) añade que, La enseñanza de la filosofía en la infancia y la habilidad crítica, es para crear conciencias libres y no debe quedarse solamente como un conocimiento racional (p. 2). El pensamiento crítico en los niños, les otorga la

capacidad de formular interrogantes acerca del contexto real del cual son partícipes; el hábito de buscar soluciones, dudar de lo que aparentemente es verdad, y perder cuidado hacia prejuicios ajenos, es la característica más distintiva de esta gran habilidad que trae consigo, la función de crecer autónomamente actuando bajo sus propias opiniones y argumentos, centralizándolos específicamente a participar de la sociedad en condición de sus principios éticos y morales.

Expone Pineda (2006) que, “La representación de los valores éticos y morales en la filosofía para la infancia, empiezan a partir de la motivación, el conocimiento y la investigación” (p. 8). Entonces, determinar el objeto de investigación es un factor importantísimo para su desarrollo, llevar a cabo la familiarización con los educandos del grado quinto (5) en el cual se requiere realizar el proceso de afianzar la habilidad del pensamiento crítico en base a la mecánica en el juego de la gamificación, es un paso primordial para profundizar aún más en el contexto de la población y el lineamiento curricular institucional.

Los entornos escolares de la actualidad hacen que las necesidades de los alumnos sean diversas y puedan cambiar constantemente, los docentes deben asumir el estudio y aplicación de nuevas estrategias en su labor de enseñanza, para aumentar la motivación y establecer un vínculo absoluto de compromiso con cada uno de sus estudiantes. La gamificación en el aula se posiciona como un método de gran envergadura que arroja resultados positivos en el arte de edificar conocimiento; sus beneficios acarrearán la motivación y el compromiso mediado por la mecánica del juego, haciendo del proceso enseñanza/aprendizaje algo muy interesante para el alumno.

La investigación direcciona el objetivo que tiene la propuesta de fortalecer el pensamiento crítico en los niños del grado quinto (5) de la institución educativa Liceo Freire, a través de actividades didácticas, fortaleciendo la habilidad crítica de los estudiantes, fomentando

igualmente su formación como ciudadanos íntegros y competentes; capacitados para reconocer sus propias debilidades y conscientes de las amenazas existentes que puedan acecharlos a su alrededor. Indica Pérez (2003) “El carácter político de la investigación, está marcado ideológicamente reconociendo la complejidad de sus implicados, como la base para interpretar su realidad y buscar soluciones” (p. 2).

La filosofía tiene como prioridad, hacer de los educandos seres autocríticos, racionales y auténticos; el pensamiento crítico precisamente ocasiona que el estudiante sea una persona capacitada para resolver cualquier tipo de problemática en base al análisis y la mediación reflexiva; cuantificando una habilidad única que, hace posible la humanización completa de la persona en la proyección y crecimiento de sus cualidades críticas, autónomas y racionales para su adecuado desempeño y comportamiento en la sociedad.

Esta investigación, gira entorno a la construcción de un proceso pedagógico y fructífero, en la ruta a fomentar el pensamiento crítico en los niños del grado quinto (5), vinculando una herramienta didáctica como fuente de apoyo, hacia el alcance de una competencia significativa que pretende cooperar en la elaboración de un nuevo conocimiento; así mismo se pretende que sean los estudiantes quienes sean audaces al demostrar lo que saben hacer con él.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La formación académica del ser humano es un proceso fundamental de alta magnitud que fomenta un desarrollo amplio en competencias, permitiéndole hacer parte importante en la edificación de una mejor sociedad; ahora bien, este proceso de formación basado en competencias cuantifica el desarrollo integral del individuo moldeándolo desde la virtud de ser más competente y eficaz, contribuyendo en dicho proceso, a que la persona en formación adquiera habilidades y talentos especiales, los cuales estará en la capacidad de utilizar para obtener provecho de ellos, en el desempeño y trasegar de su vida cotidiana.

Dentro de estas habilidades se presenta el pensamiento crítico, como una destreza relevante a erigir en los niños del grado quinto (5), de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito Huila. Puesto que, la promoción y alcance de dicha competencia, es un eje vital para enseñarles a construir alternativas de solución propicias ante cualquier situación, tomar decisiones apropiadas que vayan siempre ligadas al bienestar, tanto del entorno escolar, como también en sus propias funciones dentro de su rol ciudadano; el pensamiento crítico otorga a la persona la capacidad intelectual de discernir la desinformación de la información veraz, a fabricar conclusiones con fundamento, y a ser administradora de sus conclusiones.

Formar en competencias conlleva a la adquisición de fortalezas disciplinares y cognitivas, que acondicionan el crecimiento socio personal de los seres humanos, mencionando lo que se trata de estimular en el aula del grado quinto (5), al avivar el pensamiento crítico en base a la gamificación, la competencia consiste en instruir esta extraordinaria destreza en cada uno de los niños, dando lugar al desarrollo de actitudes eficaces las cuales, hacen del educando alguien inmensamente instruido y competente para enfrentar y dar término a problemáticas en la cotidianidad. El progreso del aprendizaje en competencias es precisamente la guía pedagógica

que, en la educación actúa bajo la óptica en la necesidad de los estudiantes y su contexto. Medina y Tobón (2010) sostienen que, esta alternativa no consiste en formarse para dominar a otros, si no para construir el bien de manera colaborativa. (p. 2).

La formación a través de competencias es un procedimiento enormemente productivo, no solo para el estudiante en formación y su ganancia en la obtención del conocimiento, de igual manera aplica en el docente, cooperando a iluminar sus ideales hacia el diseño de estrategias para la enseñanza; los enfoques y currículos institucionales deben ser resaltados por la dinamización de aspectos sustanciales en el proceso de enseñanza e innovación de las aulas de clase; es allí donde se ocasiona el trascendental enfoque socioformativo induciendo a un actuar integral en el entorno educativo.

El maestro debe ser considerablemente creativo y didáctico, en la producción de ambientes propicios de aprendizaje para sus estudiantes. Las competencias de manera clara, reafirman el camino de los objetivos en la educación, confortando de manera expresiva los procesos académicos, e integrando una progresiva forma para apropiarse del conocimiento en conjunto, logrando robustecer los productos educativos del aula y reafirmando la ruta del éxito en los procesos de formación.

Las competencias no se encuentran dirigidas solamente a mejorar la calidad educativa, esta alternativa también va direccionada a generar soluciones en los entornos de enseñanza, si se parte desde la formación y, la calidad humana que podrá adquirir cada educando ensimismado en el proceso. Medina y Tobón (2010) señalan que, en este se articula la competencia enmarcada en la formación humana y el proyecto de vida partiendo del pensamiento complejo. (p. 22).

En ese orden de ideas, se pretende moldear y fortalecer la habilidad del pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto (5), esta condición permite el crecimiento significativo e intelectual del educando, constituyendo la competencia pedagógica y cognitiva direccionada a promover conocimientos de calidad en el aula. Más aún si se pretende ejecutar mediante la implementación de una estrategia didáctica y motivacional como la gamificación, la cual, a través de la interactiva mecánica del juego, aumenta las probabilidades para aprender, mejorando igualmente la relación dialógica entre el docente y el estudiante. Taborda y López (2020) expresan que, la conversación se genera en espacios irreconocibles, y el maestro como dinamizador, se intimida cuando cuestionan el aprendizaje del estudiante y el desarrollo de sus competencias. (p. 7).

El crecimiento de la destreza del pensamiento crítico en los estudiantes del grado quinto (5) de la institución educativa Liceo Freire, mediante la estrategia motivacional de la gamificación, gira entorno a la búsqueda de un aprendizaje de calidad en el aula, a la instrucción de una técnica valiosa originada en la Grecia antigua, la cual sería defendida y estudiada por grandes pensadores de la filosofía.

Sócrates, mediante el diálogo metódico de la mayéutica, Platón, a través de su discurso contradictorio en su dialéctica, y Aristóteles con la retórica haciendo énfasis en el diálogo y la reflexión; fueron los tres grandes filósofos de la antigüedad occidental que fundamentaron el pensamiento crítico, como procedimiento para que la humanidad lograra realizar sus propios cuestionamientos en base a las aparentes realidades que se mostraban verdaderas en diversos contextos. Derivado del área de la filosofía pura, el pensamiento crítico induce al estudiante a ser reflexivo, prudente y libre, hacia el análisis sobre las opiniones, prejuicios o medios informativos de su contexto.

Sostienen Taborda y López (2020) que, el pensamiento crítico es una habilidad necesaria, un producto de calidad deseado, que forma parte de los estándares de acreditación. (p. 3). En el proceso de auto reflexión de la práctica pedagógica se conceptualiza el diseño de las estrategias, en base a desarrollar la propuesta hacia el fortalecimiento del pensamiento crítico en los niños. Medina y Tobón (2010) induce a introducir las nuevas teorías de la inteligencia para generar cambios educativos. Es decir, la autonomía, el constructivismo y el aprendizaje significativo como parte importante de la práctica pedagógica. (p. 23).

La construcción de un aprendizaje moderno, a través del pensamiento crítico con la estrategia didáctica de la gamificación promueve una enseñanza con calidad, fortalece las competencias y contribuye de manera significativa a edificar nociones humanizadas hacia la correcta formación de ciudadanos íntegros.

La labor del docente es aún más atractiva, cuando se da lugar a la transformación del aula de clases y demás entornos escolares; estos parten de los referentes establecidos por el sistema educativo, cuyo propósito es mejorar la calidad educativa y fortalecer todas las áreas de enseñanza.

En el área de filosofía se hace un alto en el camino, se realiza estratégicamente teniendo en cuenta la importancia de educar de forma adecuada a los niños, tomando la iniciativa y apelando a que estos, adquieran la capacidad, de ser individuos racionales, competentes y analíticos; dando así conjetura a un proceso de formación con calidad y como garantía de sus futuros aportes a la sociedad. Es el pensamiento crítico esa habilidad que hoy se considera de gran valor e importancia, para la inclusión de un esquema de ideas y argumentos relevantes que, potenciarán un proceso de formación exitoso en la infancia.

Planeación Didáctica

En la realización del ejercicio de la secuencia didáctica se da inicio mediante una charla amena con los estudiantes quienes fueron los protagonistas de dicho proceso, se da el espacio para escuchar a los estudiantes, se socializa la temática a trabajar en las actividades de la secuencia didáctica, se da respuesta a las preguntas que realizan los niños del grado quinto (5). El conversatorio que se sostiene con ellos, es muy oportuno para el compartir de sugerencias e inquietudes referente al proceso educativo que llevan en curso.

La planeación de las actividades de la secuencia es dada a conocer, el diseño de las mismas ha sido pensada en el grupo de estudiantes, a partir de la necesidad en el refuerzo de las nociones básicas de la habilidad que se pretende fortalecer en cada uno de ellos. Igualmente, la presentación de la estrategia didáctica, bajo la que se llevará a cabo el desarrollo de cada actividad en el aula de clase.

Pensamiento crítico en la educación infantil, es el título de la secuencia elaborada y socializada en el aula, esta tiene inicio con la primera actividad, misma que es compartida con la población de estudiantes para su respectiva solución. El objetivo de esta primera actividad, consiste en identificar nociones básicas de pensamiento crítico en la educación, para la solución oportuna de conflictos.

La actividad consiste en la lectura de un corto texto en base al tema, a partir del análisis y la comprensión del texto el estudiante, resuelve las analogías propuestas en la actividad resaltando términos clave de pensamiento crítico, que luego plasmarían en un organizador didáctico tipo sol como producto final a entregar. Se establece un tiempo determinado para que cada estudiante de manera individual, logre resolver la primera actividad presentada.

Como implementos a utilizar para la ejecución de esta tarea con la población de estudiantes, se suministra primeramente el texto para la realización de la lectura, el listado para la solución de las analogías y finalmente el recurso didáctico tipo sol. El grupo de estudiantes, se dispone a dar solución a la actividad, cada uno de ellos realiza el ejercicio con mucha disciplina y atención; son ellos conscientes del tiempo que se socializó el cual fue estimado para el desarrollo de la tarea, una vez realizada la lectura del texto, y la solución de las analogías, cada estudiante realiza el ejercicio final en el recurso didáctico tipo sol, hilando conceptos importantes del pensamiento crítico para la solución de conflictos, los cuales han plasmado en dicho recurso.

Al momento de entregar el recurso, se lleva a cabo un debate con la población de estudiantes, en cuanto al tema abordado, la estrategia didáctica utilizada y el desarrollo de la tarea como tal; ha sido significativo la postura positiva de cada alumno, en cuanto al interés y a su agrado por la tarea propuesta. Se establece en esta primera actividad la competencia crítica. Puesto que, según Medina y Tobón (2010) la crítica abre paso a brindar la manera de establecer soluciones mediante el diálogo y el buen trabajo en equipo. (p. 22).

En el desarrollo de la siguiente tarea de la secuencia didáctica, se pretende dar continuidad a la importancia del pensamiento crítico, en la educación y para la vida; se realiza de nuevo la socialización de la actividad que, consiste en la visualización de un recurso audiovisual en base al tema, luego de la proyección del video cada estudiante escribe en una carta de un color diferente, una palabra clave para después generar un conversatorio con sus compañeros de aula, según el termino elegido y escrito en la carta respectivamente. Como material implementado para el desarrollo de esta tarea, se dispone de un aparato de cómputo para la reproducción del producto digital y, las cartas de colores que fueron suministradas a cada estudiante para la actividad final.

Inicia la reproducción del recurso audiovisual, los estudiantes de manera atenta observan el video, luego cada uno escribe en su carta de colores, un término relevante alusivo al pensamiento crítico. En base a la estrategia de la gamificación y la idea del juego, luego de cada uno tener la palabra en su carta, la manifiestan y las cartas son rotadas entre sí; dando lugar a un agradable e interesante conversatorio acerca de aquello que los llevó a elegir dicha palabra, interpretando así lo que significa esta para cada uno, y como aporta desde su perspectiva personal en la educación y la sociedad.

Es la dialógica, la cual como una competencia asertiva y propicia ha sido establecida para la elaboración de esta segunda actividad. Medina y Tobón (2010) añaden que, la dialógica es la pedagogía creada a partir del diálogo y el buen compartir de ideas constructivas hacia la mediación de problemáticas. (p. 22).

Finalizado el conversatorio, los alumnos del grado quinto (5), hacen entrega de sus cartas correspondientes, manifiestan de nuevo su agrado por las actividades propuestas presentadas y desarrolladas en el aula; también, afirmaron que les gustaría continuar con este tipo de modalidad de enseñanza en su proceso de formación; de igual manera se resalta el interés de la población por el tema expuesto en el que se ha pretendido fortalecer. Las actividades fueron elaboradas según los lineamientos del documento catorce (14) de filosofía del Ministerio de Educación Nacional (MEN). La dinámica de juego de la gamificación, ha contribuido a involucrar a los estudiantes a generar un conocimiento diferente, mediante la motivación y la creatividad para el fomento de su habilidad crítica.

Enfoque didáctico

El docente tiene la misión de diversificar el aula de clase, no es correcto estar apelando a los mismos mecanismos que han contribuido a generar problemas de aprendizaje y que han minorizado la práctica educativa. Indica González (2012) que, la educación siempre deberá estar dispuesta a la construcción de personas autónomas y críticas, capaces de gestar sus decisiones. (p. 4). Por esa razón la planeación didáctica a desarrollarse ha sido pensada y aplica a fortalecer un aprendizaje con un ritmo favorable para la población elegida, buscando potenciar actitudes que, posibiliten un mejor desarrollo autónomo en cada estudiante, a través de una moderna estrategia de motivación escolar como la gamificación.

Claramente, el estudiante en la actualidad es alguien que necesita motivarse, no basta solamente con cátedras extensas y repetitivas que solo acarrearán desinterés académico y deserción escolar; teniendo en cuenta los problemas mencionados, las actividades a realizarse con la población están direccionadas a participar activamente e involucrar al estudiante de manera didáctica en un proceso innovador, adaptado a su entorno y acorde a la necesidad de la población. Ortiz Jordán (2018) denomina la gamificación como un artefacto clave para el desarrollo académico que estimula de manera significativa el proceso de aprendizaje, facilitándole completamente al estudiante un mecanismo asertivo y dinámico para su desarrollo. (p. 2). Por ende, se cree que además del tema que se pretende fortalecer, es la herramienta elegida para el desarrollo de las actividades la que se ajusta firmemente a la necesidad e interés de la población con la cual se trabajarán los elementos presentados en la secuencia.

El diseño de las actividades en gamificación está pensado de igual manera en el aprendizaje por competencias, a partir de su diseño pensado primeramente en la población y la estrategia para su desarrollo; se reconoce la importancia de poder generar un conocimiento en

base a las competencias que representan un baluarte muy significativo en los procesos de enseñanza/aprendizaje. Puesto que, cada actividad esta direccionada a brindar una experiencia práctica que enlazada a los conocimientos previos permitirá a la población llegar a las conclusiones y lograr establecer la solución.

La relación que existe entre el aprendizaje basado en las competencias y los conocimientos previos, es algo fundamental para dar paso a la aplicación de la secuencia elaborada; pues esos saberes, consisten en la información que los estudiantes han adquirido durante su proceso formativo, y conforman esa parte importante de sus experiencias anteriores.

Esos fundamentos académicos, son las nociones básicas o bien llamado punto de partida que cada estudiante necesita para dar solución a sus quehaceres escolares; allí precisamente nacen las competencias y es menester del docente posibilitar el aprendizaje mediante estas, para el bienestar y empoderamiento de experiencias significativas y conocimientos de calidad.

Las competencias han sido elaboradas para inducir a la construcción de ideales fuera de lo común y tradicional, estas buscan una correcta funcionalidad en el aprendiz haciéndolo más audaz y diversificando sus conocimientos. Expone Medina y Tobón (2010) que, las competencias no están centradas en tareas si no en problemas, lo que ocasiona que las dinámicas de cada contexto vayan dirigidas al orden y la organización. (p. 20).

Es de suma importancia para el docente poder realizar de forma organizada y cronológica, las actividades que pretende llevar al aula para ejercer la educación. Diversificar e innovar los entornos de enseñanza, es una tarea de los maestros en la actualidad, crear contenidos de calidad y poder emitirlos a los estudiantes a través de una secuencia didáctica; tal y como se mencionaba anteriormente será importantísimo para mitigar estrategias tradicionalistas, que estancan los procesos y que no contribuyen a mejorar la calidad de la educación.

De esa manera, la elaboración y vinculación al aula de instrumentos como la secuencia didáctica será muy relevante para perfeccionar las fórmulas educativas y generar aprendizajes organizados y altamente competentes para el buen desempeño del estudiante en su proceso.

La planeación y desarrollo de la secuencia didáctica, permite al docente en formación la vinculación con su futura labor hacia el planteamiento correcto de tareas adecuadas que, hacen de los procesos de aprendizaje algo más interesante y atractivo para el estudiante. La construcción de estos instrumentos también le permite al docente identificar nuevos elementos, que culminan edificando ideas clave para el fortalecimiento coyuntural de la calidad educativa.

Implementación

Durante el desarrollo de esta sesión se tiene primeramente la oportunidad de participar de manera amena con los estudiantes del grado 5, dando a conocer la temática a trabajar, explicando al grupo la intención de la misma, y en que consiste; seguidamente se da inicio a la secuencia didáctica donde se logra aplicar las actividades 1 y 2.

Al iniciar con la primera tarea, se establece un tiempo estimado de 1 hora, 20 minutos para la solución de la misma; de igual manera y una vez terminada, se llevaría a cabo la solución de la segunda tarea, la cual contaría con el mismo tiempo para ser resuelta por los estudiantes del grado 5 quienes, demostraron gran interés hacia las actividades propuestas determinando la importancia del tema, fundamentándolo en la mediación para mitigar conflictos.

Las actividades propuestas en primera instancia logran alcanzar un gran impacto en la población de estudiantes con la que se ejecutó, son ellos mismos los que han manifestado su agrado hacia las tareas planteadas, teniendo en cuenta la estrategia que se emplea para su desarrollo en el aula; se ha llegado a notar un alto grado de comprensión por parte del grupo en el desarrollo de cada actividad presentada, esto ha demostrado que el grupo de estudiantes tiene una gran capacidad de aprendizaje, y que si es posible diversificar las aulas de clases en pro de entregar una educación diferente y menos tradicional, para el alcance y desarrollo de competencias significativas en cada individuo.

Los estudiantes mismos direccionaron su atención y respeto en las actividades planteadas; el espacio del aula, los materiales que se utilizaron producto de la estrategia y el tiempo acordado para la solución de cada tarea fueron acordes y avalados por la docente del grupo, quien ha permitido el espacio para llevar a cabo las actividades mediante los instrumentos diseñados.

En la implementación de cada actividad, se consideró un tiempo apropiado para que cada estudiante lograra realizar la tarea correspondiente, fue importante ya que, cada uno de ellos conto con ese tiempo para familiarizarse con la temática, hilando rápidamente conceptos de reflexión e impulsando nuevos conocimientos en sí; dando respuestas positivas en la solución de las tareas y la presentación de la temática a trabajar que fue previamente socializada con la población de alumnos.

El alcance de estos logros fue medido con el instrumento de evaluación diseñado para cada actividad, demostrando un considerado grado de entendimiento y comprensión en el desarrollo de cada actividad, teniendo en cuenta lo que se quería alcanzar con la implementación de cada una de ellas, haciendo un reconocimiento valioso de las posibles necesidades e identificando las cualidades para el aprendizaje del grupo mencionado.

El diseño de la estrategia de evaluación ha sido acorde con las actividades propuestas, el registro de la información procesada en el instrumento, permite evidenciar claramente aspectos importantes en los que se puede mejorar, también, en aquellos que se pueden continuar manejando para el fomento de una mejor educación y visualización de futuras problemáticas de aprendizaje, mediante un proceso metodológico de las experiencias después de la intervención en cada actividad.

La presentación de las actividades a trabajar con el grupo, han contribuido a alcanzar lo que se pretendía en materia de la temática; los estudiantes se vinculan positivamente con el tema y, generan nociones de aprendizaje claras en base al mismo, trabajando en equipo, fomentando así la crítica y la dialógica mismas que, fueron plasmadas como competencias en el diseño y ejecución de cada actividad.

A través de la crítica, el análisis y la experiencia adquirida después de la implementación de las actividades, se puede de manera clara evidenciar lo que se pretende alcanzar con el grupo al que fueron dirigidos dichos instrumentos. Las fortalezas de las competencias que se han pretendido alcanzar y el impacto ocasionado con los recursos en la población del grado 5, hacen parte de los detalles que permiten demostrar el éxito de las actividades presentadas y los logros obtenidos con la aplicación de las mismas.

También, se destaca la participación del docente en formación quien contribuye a través de su intervención a generar confianza y a responder a interrogantes generados por los alumnos, haciendo de las tareas a realizar, algo dinámico y estratégico para dar de la misma forma cumplimiento a las competencias formuladas a realizarse durante cada sesión.

Si se hace énfasis en la estrategia, los recursos didácticos utilizados promueven en primera instancia un gran interés por parte de cada estudiante, hacia la solución de estas actividades. Ha sido curiosa la manera en la que cada uno de ellos, manifestaron el querer continuar con este tipo de mecanismos para el aprendizaje en el aula; la pretensión en la construcción de estas tareas también, gira entorno a mitigar estrategias tradicionales para la enseñanza que resultan haciendo del aprendizaje algo aburrido y de poco interés para el aprendiz.

Por ende, se tiene la convicción de que la estrategia y los recursos presentados en el aula, fueron acordes y han realizado un gran aporte en el alcance de los logros y las competencias con las que se diseñaron dichas actividades de la secuencia didáctica, haciendo más fácil para el grupo de estudiantes entender y solucionar lo propuesto en el aula de clases.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Es satisfactorio para el docente en formación, observar como la educación si se puede entregar de manera diferente, se hace énfasis desde el punto de vista didáctico donde el estudiante demuestra interés hacia su propia formación mediante una enseñanza que, no solamente resulta ser innovadora para el aprendiz; también para el docente, en el marco del fortalecimiento de su práctica pedagógica propia y de las competencias mismas que, pretende desarrollar en el estudiante en el transcurso del proceso educativo.

Por ello, claramente se ha observado en la implementación de la secuencia elaborada un alto grado de aceptación por parte de los estudiantes en las actividades propuestas a desarrollar; la dinámica con la que cada uno de ellos resolvieron las tareas, ha contribuido a nutrir en primera instancia las nociones básicas del tema a trabajar con los estudiantes del grado 5; así mismo, se logra deducir que las problemáticas escolares de aprendizaje si se pueden mitigar, si es el docente creativo al elaborar sus estrategias formulando estrategias que con innovación lleguen a las aulas a mejorar significativamente la manera de enseñar.

Este proceso consiste en mejorar constantemente para adquirir buenos resultados en el ámbito educativo, se considera muy importante en la aplicación de las actividades realizadas, la estrategia de gamificación con la cual se pretendió motivar e identificar aspectos detallados como, por ejemplo, el nivel de perplejidad ocasionado en la población de estudiantes ante la presentación de cada actividad preparada y, la manera misma como se debía resolver. Sin embargo, siempre existirán aspectos relevantes en los que el docente deberá continuar trabajando arduamente, como en el diseño de cada tarea y la optimización del tiempo para su realización, también en el uso de contenidos fundamentados según el área y tema cuya intención sea llevar al aula de clase.

Medina y Tobón (2010) confirman que:

Existe una serie de vacíos conceptuales en las competencias que dificultan su empleo en la educación; el maestro como gestor del aprendizaje, está en el deber de llenar esos vacíos elaborando estrategias creativas contribuyendo a la diversificación de los entornos educativos mejorando notoriamente el aprendizaje de sus estudiantes. (p. 3).

Establecer las competencias adecuadas en el momento de diseñar tareas para el aula, será una base importante para lograr alcanzar el éxito en materia de educar y que sus aprendices adquieran ese conocimiento a través de sus propias experiencias. Existe hoy en día, una serie de problemáticas que direccionan a poblaciones educativas a privarse de tener un aprendizaje con calidad; las acciones que las entidades de educación y los maestros primeramente deben tomar es realizar el estudio, diseño y ejecución de mecanismos estratégicos para evidenciar las falencias causantes de dichos problemas escolares y la solución oportuna de los mismos.

Sin duda alguna, la gamificación como estrategia didáctica ha favorecido no solamente la aplicación y el desarrollo de las actividades presentadas en la secuencia; de la misma manera se puede afirmar con toda confianza que, la población de estudiantes por medio de esta herramienta ha logrado comprender y dar solución a cada tarea sin ningún tipo de inconveniente; las nociones básicas de pensamiento crítico para la mediación de conflictos, es algo que ha sido fácil para ellos asimilar teniendo en cuenta el instrumento con el que fueron presentadas las actividades en la secuencia didáctica elaborada. Expresa Ortiz Jordán (2018) que, el uso de elementos en gamificación para educar hace posible que el producto presentado sea algo muy autentico, atractivo y motivador. (p. 4).

Inducir el pensamiento crítico filosófico en niños de quinto (5) grado de primaria, es un reto educativo que tiene el docente en pro de formar personas altamente competentes para la sociedad en la que se desempeñarán a futuro. Sin embargo, para ellos siendo algo nuevo y talvez desconocido pueden existir algunas dificultades las cuales, será menester del docente quien

dirige el ejercicio de enseñar darle manejo a la situación, correspondiendo al arte de la enseñanza con disciplina, compromiso y respeto por el aprendizaje de sus estudiantes. Como fortaleza se exalta un grandioso nivel de aceptación y comprensión de la población de estudiantes por el tema a trabajar y la formulación de cada tarea mediante la estrategia de gamificación utilizada para la entrega del producto en el aula, y la socialización del mismo con el grupo de estudiantes que fueron los protagonistas del ejercicio realizado.

González (2012) describe que, el pensamiento crítico va más allá de la enseñanza y el aprendizaje, pues consiste en la generación de personas capaces de detectar las contradicciones e inconsistencias de la sociedad. (p. 5). El propósito de proporcionar a la población de estudiantes esta capacidad, hace referencia al compromiso del docente en diversificar los conocimientos de sus estudiantes, formándolos con integridad y objetividad.

Es muy importante continuar con el proceso de innovar los entornos de aprendizaje, el diseño de instrumentos didácticos, será un pilar fundamental para la construcción de tareas que motiven al estudiante a aprender, a investigar a convertirse en el gestor de su propio conocimiento; con este tipo de elementos parte la idea de realizar futuras intervenciones en las aulas de clase, con el claro objetivo de disminuir las brechas de la desigualdad, haciendo de la educación una riqueza invaluable para la sociedad.

El desarrollo de las actividades en base al aprendizaje por competencias, es algo para destacar significativamente en la elaboración, planeación, y ejecución de los recursos presentados a la población de estudiantes; la relevancia de igual manera del tema de trabajo, buscando edificar nuevos conocimientos en los estudiantes para el bienestar de sus acciones sociales. Querer enseñar a través de la motivación, demuestra claramente las pretensiones del educador en base a prospectar modernas alternativas para potenciar su metodología de

enseñanza, entregando un recurso de calidad, haciendo aportes representativos e importantes a la transformación social de su comunidad.

Para el docente es la planeación un paso importante en el diseño y desarrollo de sus actividades. Planear consiste en decidir anticipadamente sobre el material, los temas e instrumentos con los que llevará a cabo su ejercicio de enseñanza en el aula. No es posible enseñar sin una previa planificación, esto hace necesario llevar ordenadamente todas las ideas y aspectos para la clasificación de competencias y el bienestar de su misma práctica pedagógica.

Conclusiones

La situación problema evidenciada en la Institución Educativa Liceo Freire en el grado quinto (5), abre paso a la formulación de la pregunta de investigación mediante la cual se llevó a cabo la planeación que, a través de una estrategia didáctica, moderna y poco usual en las aulas de clase; tuvo el objetivo principal de mitigar la problemática. A pesar de los buenos logros obtenidos con la planeación de las actividades, y posteriormente haciendo énfasis en la población y su contexto, es necesario ser más constante en el aula de clase, con la implementación de tareas en base a la creatividad y la motivación que son de vital importancia para el bienestar de los procesos educativos.

Se ha logrado instruir en conocimientos básicos de pensamiento crítico, a la población de estudiantes mediante la gamificación como estrategia motivacional, estimulando e incentivando su actitud hacia el aprendizaje fortaleciendo igualmente su autonomía. Durante la ejecución de las actividades en la institución y, mencionando posibles dificultades presentadas, cabe mencionar el protocolo realizado en la institución, para obtener el espacio de aplicación de los instrumentos elaborados, lo cual resultó ser un poco complejo. Sin embargo, después de tener la viabilidad por parte de la directiva institucional, se realiza el acercamiento con el docente de aula, quien de la misma manera brinda la oportunidad y el espacio para la respectiva aplicación de la secuencia didáctica elaborada, la cual contribuyó a la consolidación de conocimientos previos del pensamiento crítico en los alumnos, generando en ellos la capacidad de la reflexión y el análisis hacia la búsqueda de soluciones que, mediada desde su perspectiva crítica y sus conocimientos innatos, fortalecieron sus destrezas mentales y su actitud ante los fundamentos en referencia a los valores sociales.

En el transcurso del diplomado de profundización, se logra adquirir valiosas nociones en referencia a la práctica pedagógica del docente; por ejemplo, las actividades elaboradas en base a una estrategia para el alcance de competencias y la consolidación de un nuevo conocimiento, demuestra la posibilidad que existe de realizar mejoras en la educación. Los mecanismos, elementos e instrumentos que han permitido la realización de estas actividades en el aula con la población del grado quinto (5), claramente optimiza la ruta del educador a practicar modernas alternativas las cuales culminen por aplacar el tradicionalismo de enseñanza en las aulas de clase, albergando al estudiante como el epicentro del proceso, generándole ese plus de confianza en su camino de aprender, y posteriormente creando un vinculo de afectividad con sus maestros.

La proyección de la actual propuesta, consiste en dar continuidad a mecanismos modernos para la enseñanza, es necesario promover estrategias didácticas que hagan de los procesos educativos algo interesante y menos monótono para el aprendiz, a propósito de innovar los entornos para la educación; así mismo, aplacando problemáticas de aprendizaje que, en la escolaridad han sido muy comunes y, que son generadas en su gran mayoría debido a la manera en la que los docentes han continuado ligados a la rutina tradicionalista e improvisada al educar.

La práctica pedagógica se convierte en una oportunidad donde articuladamente se fortalece el bienestar de los conocimientos, la participación activa de los estudiantes, el respeto, el compañerismo y sobre todo su actitud dinámica en cuanto al desarrollo de las tareas propuestas; colocan en evidencia el alcance de los objetivos en la construcción, presentación e implementación de la propuesta pedagógica y la estrategia didáctica con la cual se llevó a cabo su aplicación.

Referencias Bibliográficas

Cárdenas, N. R. (26 de 01 de 2006). *El currículo de filosofía para niños (FpN) como recurso didáctico para optimizar nuestro quehacer filosófico y educativo*. El currículo de filosofía para niños (FpN) como recurso didáctico para optimizar nuestro quehacer filosófico y educativo:

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-43242007000100009

Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação, 15(esp4).

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>

González Rojas, H. (2012) *Controversias sociocientíficas para fomentar el pensamiento crítico en docentes [en línea]*. III Jornadas de Enseñanza e Investigación Educativa en el campo de las Ciencias Exactas y Naturales, 26, 27 y 28 de septiembre de 2012, La Plata, Argentina. En Memoria Académica:

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3676/ev.3676.pdf <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=100739750&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Liberio Ambuisaca, X. P. (10 de septiembre de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas*. El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas:

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/L1TE105_S3_W2.pdf

- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ortiz, A. Jordán, J Agredal, M. (2018). *Gamificación en Educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educação e Pesquisa, 44. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74.<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Pineda, D. (2006). *Entrevista a Matthew Lipman y a Ann Sharp*. Revista Internacional Magisterio, 21. <http://cursos.aiu.edu/Filosofia%20para%20Ninos/PDF/Tema%201.pdf>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. Avances En Psicología, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>
- Taborda & López, L. (2020). *Pensamiento crítico: una emergencia en los ambientes virtuales de aprendizaje*. Revista Innova Educación, 2(1), 60-77. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.01.004>

Apéndices

Apéndice A *Carpeta de evidencias de la práctica*

A continuación, se encuentra en el las evidencias del desarrollo de la propuesta. Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1CHeGIRcHTxA8KPQIGvpc0rYAr3dLyZRH?usp=sharin>

g