

**La gamificación como estrategia didáctica para el mejoramiento de la enseñanza en el área
de filosofía**

Andrea Paola Fernández Santander

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la Institución Educativa Nuestra Señora De Las Angustias, con estudiantes de once grado con el objetivo general de Implementar la gamificación en el área de filosofía para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias Labateca Norte de Santander. Y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada “la filosofía y la vida diaria” compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que También explora cómo la gamificación puede apoyar el aprendizaje innovador en el área de filosofía. El conocimiento adquirido por los participantes se evidenció a través de una planeación didáctica digital donde se incorporó diferentes actividades lúdicas, los resultados obtenidos indican un mejoramiento actitudinal hacia el área de filosofía y un aumento significativo en el desempeño académico de los estudiantes. En conclusión, se requiere que para gamificar es necesario tomar en cuenta las características de los participantes, tener objetivos claros y seguir los pasos sugeridos para lograr desarrollar el aprendizaje esperado.

Palabras claves: Pedagogía, gamificación, tic, estudiantes, planeación

Abstract

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed in the Educational Institution Nuestra Señora De Las Angustias, with eleventh grade students with the general objective of implementing gamification in the area of philosophy for the improvement of teaching and learning in the eleventh grade of the Educational Institution Nuestra Señora de las Angustias Labateca Norte de Santander. And a method of analysis on the action in the framework of the implementation of a didactic sequence called "philosophy and daily life" composed of 3 activities. This research exercise allowed to conclude that it also explores how gamification can support innovative learning in the area of philosophy. The knowledge acquired by the participants was evidenced through a digital didactic planning where different ludic activities were incorporated, the results obtained indicate an attitudinal improvement towards the area of philosophy and a significant increase in the academic performance of the students. In conclusion, in order to gamify it is necessary to take into account the characteristics of the participants, have clear objectives and follow the suggested steps to achieve the expected learning.

Keywords: Pedagogy, gamification, tic, students, planning

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivo Específicos	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	21
Enfoque Didáctico	25
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	37
Conclusiones.....	41
Referencias Bibliográficas	44
Apéndices.....	47

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de evidencias de la práctica</i>	47
---	----

Introducción

La institución educativa Nuestra Señora de las Angustias ubicada en Labateca, Norte de Santander ha presentado un problema en el área de filosofía en el grado once donde los estudiantes de edades entre 16 a 18 años muestran gran desinterés por el área, este desinterés se debe a la metodología utilizada por el docente generando en los estudiantes una negatividad al momento de adquirir los conocimientos. Para mejorar esta problemática he decidido implementar la gamificación en filosofía para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de 11º grado, un método pedagógico humanista que tiene como objetivo crear un ambiente agradable y motivador en el aula, fomentar la autonomía de los estudiantes y crear actividades divertidas utilizando el juego como estrategia de aprendizaje.

En la actualidad, se han producido diversos cambios transformadores y la tecnología no es una excepción, esta ha asumido un protagonismo en nuestro diario vivir muy significativo trayendo cambios hasta para la educación, en este punto los docentes han tenido que adaptarse a los cambios e incluso revisar su metodología para implementar las TIC ya que la educación tradicional donde el docente simplemente exponen la información y los estudiantes toman notas o interactúan con materiales tradicionales, lo cual ha generado desinterés o aburrimiento entre los estudiantes. Como docentes debemos emplear diferentes estrategias como la gamificación para despertar el interés de los estudiantes y crear un ambiente donde interactúen con la tecnología y el área para adquirir conocimientos y así mismo que los estudiantes sean capaces de evaluar su progreso, participen y disfruten de las actividades.

Olivas (2016) sostiene que la gamificación juega un papel importante ya que mejora la comunicación entre docente y estudiante creando un ambiente en el que enseñar y aprender se convierten en una acción más divertida.

Así lo demuestra Ardila (2019), la gamificación de la educación trae beneficios como un mejor seguimiento y control a las conductas desarrolladas por los estudiantes, la relación entre enseñanza y aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación y promueve un aprendizaje por descubrimiento.

Esto marca el inicio para integrar la gamificación como una estrategia de enseñanza – aprendizaje en las clases de filosofía para cultivar competencias, habilidades y motivación en los estudiantes de once, para lograrlo, se implementará una secuencia didáctica compuesta por un temas y tres subtemas de filosofía, cada uno con contenido, juegos y una evaluación didáctica. Generando clases interesantes, participativas, divertidas y significativas, con el fin de que el estudiante sea el autor principal de las actividades.

La gamificación, como estrategia innovadora de aprendizaje, facilita el desarrollo de competencias cognitivas que, mediante mecanismos basados en el juego, promueven la toma de decisiones para lograr los objetivos establecidos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Esta propuesta está orientada para los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias de once grados estudiantes de 16 a 18 años. La Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias adopta un modelo holístico transformador que permite relacionar el Ser; con el Saber; con el Saber hacer y el aprender a vivir con los demás para desarrollar la capacidad de sentir, pensar y actuar de quien aprende. Generando el desarrollo de actitudes y aptitudes hacia el aprendizaje, alcanzando la madurez en los procesos de pensamiento y competencias para construir el conocimiento. Así se aprende a Vivir y Convivir y a Aprender, y a Emprender. Y se generan espacios para cualificar los procesos de formación, investigación y extensión vocacional. Desde la perspectiva de la Pedagogía Holística al estudiante se considera desde una dimensión multidimensional, como una unidad integrada en la que las partes o dimensiones interactúan permanentemente, ya que existe interdependencia entre ellas, y no como un recipiente para ser llenado de datos e información.

El estudiante ya no es un receptor pasivo de información; en cambio participan activamente en su proceso de aprendizaje, haciendo preguntas, expresando dudas e inquietudes, mientras el maestro los guía en la búsqueda del conocimiento. En cuanto al rol del docente, debe actuar como guía, animador del proceso educativo, facilitador de información, asistiendo al estudiante en su búsqueda de datos en función de sus intereses emocionales y cognitivos. El docente ya no impone su saber, como si fuese un dogma incuestionable, sino que es un orientador, es un guía, que acompaña el proceso de aprendizaje.

La Pedagogía Holística tiene una visión multidimensional del estudiante, considerándolo como una totalidad integrada en la que las partes se complementan mutuamente, en contraste con una visión fragmentaria que enfoca al discente sólo desde la dimensión intelectual. En esta

pedagogía, todas las dimensiones (física, mental, emocional y espiritual) tienen igual importancia, sin jerarquías, promoviendo la reciprocidad y la integración. Esta pedagogía prescribe una Educación que enseñe el no- violencia y que postula valores como la Paz, Armonía, Amor. La gamificación es entendida como el uso de técnicas de juego en el ámbito educativo con el fin de obtener mejores resultados, este tipo de aprendizaje es muy importante en las metodologías de formación por su carácter lúdico que facilita la absorción de conocimientos generando una forma positiva y divertida en el estudiante.

En la Institución educativa nuestra señora de las angustias del municipio de Labateca, Norte de Santander se ha observado que los estudiantes del grado once reflejan un alto grado de desinterés por el área de filosofía, tal como es el caso de falta de compromiso, atención, facilidad para distraerse, actitudes de desinterés para la realización de actividades en el salón y en casa.

Frente a esto, el problema no es la falta de conocimiento sino la implementación de una estrategia didáctica como lo es el juego para motivar, crear interés y participación en los estudiantes. Este problema está ligado a la enseñanza tradicional que se emplea en esta área, para lograr un aprendizaje significativo y despertar el interés de los estudiantes se emplea en el aula de clases la gamificación como una nueva estrategia que incite al mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo desarrollar habilidades no solo intelectuales sino actitudinales esto se puede lograr despertando la curiosidad y las ganas de aprender de forma divertida y creativa.

La gamificación es una estrategia didáctica que permite al docente emplear en la enseñanza-aprendizaje por medio del juego el cual nos permite conocer, razonar y participar activamente en el proceso.

Tal y como lo expresa Karl M. Kapp (2012) Argumenta que los métodos tradicionales de enseñanza a menudo carecen de elementos de interactividad y motivación que son inherentes a

los juegos, lo que lleva a una falta de interés por parte de los estudiantes. Propone que la gamificación puede abordar esta falta de compromiso al incorporar elementos de juego en el diseño de experiencias de aprendizaje que, motivando a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas en los estudiantes.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar la gamificación como estrategia didáctica de aprendizaje y enseñanza en el área de filosofía en el grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias Labateca Norte de Santander?

Objetivos

Objetivo General

Implementar la gamificación en el área de filosofía para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias Labateca Norte de Santander.

Objetivo Específicos

Diseñar estrategias didácticas como el juego por medio de las TIC que promuevan un sentido de propósito y motivación en el enfoque educativo para la apropiación de conocimientos sobre el área de filosofía en los estudiantes y genere un impacto en el desempeño de los mismos.

Reconocer la importancia de la gamificación la cual compite con los métodos tradicionales de la educación fomentando un compromiso más profundo con las tareas o actividades en el área de la filosofía.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En la actualidad, la educación se ha transformado de manera significativa e innovadora con cambios positivos en este punto los docentes han tenido que adaptarse a los cambios e incluso revisar su metodología para implementar las TIC. En el área de filosofía como muy bien ya sabemos es un espacio de reflexión y conocimientos, enseñar filosofía no solo se trata de exponer al estudiante a reflexiones de diferentes autores sino potenciar y ayudar a desarrollar su pensamiento lógico a través de metodologías didácticas como “la gamificación” con el objetivo de ofrecerle al estudiante una participación activa e integral que despierta la curiosidad sobre el aprendizaje en el área de la filosofía. Sánchez (2015), afirma que el uso de las diferentes metodologías de juego para trabajos serios, van haciéndose más común entre los docentes, ya que, son efectivas para aumentar la motivación, concentración y el logro de competencias, entre muchas otras.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Por su parte Alejandro, (2014) nos habla de la gamificación como la integración de un grupo de elementos en la búsqueda de un fin pero que a su vez estos elementos son usados para determinar unas variables asociadas que permiten individualizar el aprendizaje del individuo. Es así como la gamificación es una herramienta que ayuda a los estudiantes a aprender más, y que ha demostrado ayudar también a los docentes; que crea un mejor clima en clase y que atiende a varios de los retos y flaquezas del aula. Contribuye a su manera a recuperar el valor instrumental y expresivo de la enseñanza, Martínez (2016). Plasmar la dinámica aplicada en los videojuegos como generar una competencia, puntos, niveles y una

recompensa se puede incorporar en una experiencia de aprendizaje generando una atracción y motivación al aprendizaje

Así mismo lo plasma Karl Kapp (2012), “Son elementos que estimulan la participación activa de los estudiantes, aumentar la retención de información y fomenta un aprendizaje más profundo y duradero”, en este punto la práctica de la filosofía es mucho más importante cuando los protagonistas son los estudiantes porque desde el inicio de sus vidas se busca alcanzar un punto de comprensión bastante alto y donde nuestros conocimientos como docentes deben estar a la par con el avance evolutivo de la sociedad y gustos.

Muy bien conocemos que la finalidad de la filosofía es dar razón del comportamiento del hombre, de sus pensamientos, del por qué y el cómo de las cosas, y la gamificación es una herramienta novedosa que aplicada adecuadamente genera un impacto significativo considerándola como un arte que integra el estudio en el comportamiento del individuo, abarcando la comprensión hacia el estudiante de la forma en cómo actúa, en cómo se motiva y de cómo genera una atracción a superarse y el gusto por aprender. Así mismo Jesse Schell (2018) Apoya este comportamiento al resaltar la importancia de comprender las motivaciones humanas y cómo estas pueden ser estimuladas a través de un diseño cuidadoso de experiencias, lo cual es fundamental para el éxito de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

El estudio de esta teoría me permite conocer la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza y la aplicación en el aprendizaje de la filosofía, una muestra de esta investigación serían los estudiantes de once grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias del municipio de Labateca, Norte de Santander, siendo partícipes de una práctica pedagógica innovadora en los métodos educativos, generando espacios de participación,

inclusión y motivación fortaleciendo sus capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes en el área Filosófica.

Pérez (2003) también hace un aporte donde permite comprender y visualizar el impacto de la investigación en la sociedad, debido a que, en cualquier campo o disciplina, se influencia políticamente. Cuando hablamos de política podemos referirnos a que las herramientas y el proceso investigativo genera por decirlo así un poder, ideologías, estructuras y relaciones al tema de estudio en la mente individual. En el caso de los estudiantes se genera un análisis crítico individual donde cada individuo recopila información y le da uso razonable por medio del estudio filosófico. Así mismo, consolidamos nuestra afinidad con el análisis de Pérez en que una investigación y participación de esta se puede utilizar para promover un cambio en la sociedad y estructuras sociales. Estas actividades aparte de una capacidad de aprendizaje, permite la inclusión entre muchas ideas ya que cada uno tenemos pensamientos diferentes, generando por ejemplo en los estudiantes una estimulación colectiva de diálogo, debate y liderazgo en sus aprendizajes.

La propuesta pedagógica aborda una perspectiva crítica con una propuesta innovadora ideal a la aplicación de un trabajo donde transforme a los docentes dejando a un lado el sistema tradicional, llevando al aula de clases estrategias didácticas centradas en los estudiantes como autores principales, donde ellos son parte del aprendizaje, creatividad y participación. Asumir la pedagogía crítica en el contexto de la educación es pensar en un nuevo paradigma en el ejercicio profesional del docente. De este modo, la propuesta pedagógica contribuye a la transformación de diversos contextos de situaciones políticas, culturales, históricos, o de cualquier otra índole generando una propuesta innovadora, práctica y creativa para la construcción de estrategias que lleven a estos contextos a la implementación de la gamificación en su entorno, motivándolos de

inicio en el área de la filosofía que es una base y se incluya en otras áreas de gusto personal, que permita la explotación de sus habilidades desarrollando profesionales y mentes que aporten al mundo y una sociedad evolutiva.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La educación ha ido avanzando pasos accidentados conforme avanzado la sociedad, en un mundo globalizado y completamente enfocado en las nuevas tecnologías y en el impulso de estrategias que permiten el desarrollo social, El ministerio de educación nacional, presenta los referentes técnicos que son una serie de documentos y guías que ofrecen criterios conceptuales, metodológicos y operativos para la educación inicial en el marco de la atención integral, los cuales se espera que fortalezcan las practicas pedagógicas de los docentes y agentes educativos esto con el fin de obtener una educación inicial de calidad para nuestros niños y niñas , permitiendo a los docentes identificar el qué, el por qué y cómo son los procesos educativos durante la primera infancia. Los referentes técnicos se pueden utilizar como insumo para la construcción del Plan de Fortalecimiento Académico y Pedagógico, Desde esta perspectiva al implementar la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje por medio de la TIC, genera en nuestros niños y niñas más habilidades, destreza, motivación y participación de forma activa y colaborativa, la gamificación usa la motivación propia del niño o niña por el juego, permitiendo un aprendizaje significativo.

Ahora bien desde esta perspectiva del mundo cambiante y el ámbito educativo, existen términos incluso nuevos términos que significan un gran aporte en este ámbito para poder lograr un aprendizaje significativo en el estudiante lo primero sería hablar de los lineamientos curriculares, estos no son más que las directrices sobre el quehacer del docente, es decir cómo va a organizar sus intervenciones durante el periodo escolar, las asignaturas que se van a ver, la estrategia es y posibles flexibilizaciones curriculares, y es que en esta época también es importante hablar de la inclusión educativa que a grandes rasgos es permitir que estudiantes con discapacidades o necesidades educativas especiales tengan una equidad con sus demás

compañeros y se permita una flexibilización del currículum que responda sus necesidades y se produzcan el niño con las actividades adaptadas a lo que ellos presentan o necesitan logrando aprendizajes viables y significativos, ahora bien si miramos los DBA o derechos básicos de aprendizaje “ proporcionan directrices para desarrollar planes de estudio que fomenten el logro de aprendizajes progresivos año tras año. Para lograr el propósito de los DBA, es necesario planear y ejecutar diversas actividades lúdicas estratégicamente diseñadas para cumplir con el objetivo que se propuso en la propuesta pedagógica” (Ortiz, 2020). Por su parte la planeación didáctica es un recurso que el docente utiliza para organizar y jerarquizar los temas y actividades a desarrollar en su asignatura y debe considerar, los contenidos a impartir, las necesidades del alumnado, las metas y el objetivo final de las clases, la flexibilidad y la evaluación. (Ortiz, 2020)

En definitiva, los derechos básicos de aprendizaje y la planeación lo permiten al docente enfocar sus acciones a responder a las necesidades estudiantiles de los alumnos, existe otro término que son las competencias y los estándares y estos lo permiten al docente visualizar que habilidades debe alcanzar el estudiante para proyectar sus actividades y sus planeaciones a lograr dichos objetivos. Pero todo lo anteriormente mencionado no basta ya que el niño es un ser multidimensional y por lo tanto requiere de un enfoque y un aprendizaje que impulsen todas estas dimensiones anteriormente mencionadas, en este punto puedo hablar del aprendizaje basado en competencias ya que este es verdaderamente importante y satisfactorio pues genera aprendizajes significativos en los niños y además destaca el papel del docente como alguien que se preocupa por responder a esas necesidades educativas descubiertas, desde mi propuesta pedagógica se puede decir que se impulsa este tipo de aprendizaje y es importante ya que con cada una de las actividades propuestas se integra la teoría con la práctica y se logra que el

estudiante se en contacto con sus pares y con el entorno para trabajar de manera colectiva y poder lograr los objetivos de aprendizaje.

Ahora bien con lo que plantea Tobón (2010), respecto a la funcionalidad del aprendizaje basado en competencias, estoy netamente de acuerdo ya que las competencias pueden impulsar en los estudiantes la superación de diversas dificultades, inclusive la potencialización de diferentes habilidades pero no se le pueden echar encima todos los problemas educativos ya que estás simplemente cumplen la función de impulsar aprendizajes, desde este punto si vemos el estudiante como un ser multidimensional, podemos decir que se pueden fortalecer cada una de sus dimensiones pero, las necesidades que presente requieren de especial atención y por lo tanto no se puede dejar todo y cuando no las competencias sino que además se deben implementar las acciones necesarias tanto a nivel educativo como a nivel familiar para que se den estas operaciones y día a día se vayan avanzando por mitigar los problemas educativos trabajando de la mano con la familia es decir que hay un trabajo entre la tríada de familia escuela y comunidad. Ahora bien Tobón también plantea, unas competencias docentes pues no solo los estudiantes deben alcanzar unas metas sino que como docentes debemos ir mejorando para que nuestras funciones apunten a un aprendizaje calidad para los estudiantes y frente a esto puedo decir que, las que más visualizo son la organización, trabajo en equipo, liderazgo y resolución de problemas dejando en segundo plano la gestión del tiempo, el pensamiento crítico y la paciencia que si las estudiamos son de especial relevancia para que la labor docente sea óptima por lo que se debe crear una conciencia a nivel docente para que exista una adquisición y un trabajo de refuerzo que permita alcanzar todas estas competencias que no solo facilitan la labor del docente sino que impulsan una nueva perspectiva de cómo le enseñamos al estudiante y esto facilitará su paso por la institución educativa.

Pero a su vez es importante tener en cuenta que, cada una de las acciones implementadas debe ir enfocadas a fortalecer la motivación del estudiante, la transformación de la práctica docente a través del diseño e implementación de nuevas metodologías instruccionales basadas en tendencias educativas, estrategias y técnicas didácticas, así como del uso de tecnologías que habilitan experiencias de aprendizaje enriquecidas y memorables, Las tendencias educativas que se acoge más a la aplicación de la gamificación por medio de la TIC son: la motivación y el compromiso, Ambientes de aprendizaje polivalentes estas tendencias están enfocadas para incentivar el compromiso y la motivación del estudiante ayudan a conectar, inspirar y en definitiva a lograr un aprendizaje más profundo y duradero, Fomentan las interacciones orgánicas y la resolución interdisciplinaria de problemas. La finalidad es aprovechar la predisposición de los estudiantes a actividades lúdicas para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias.

Finalmente puedo decir que mi propuesta integra, el saber ser y el saber hacer ya que impulsa acciones desde una perspectiva ética, que permite al docente tomar las actitudes necesarias y correctas para direccionar cada una de estas acciones y por otra parte están enfocadas a responder a las necesidades del estudiante y a generar espacios en donde sea el mismo quien descubra e impulse su propio conocimiento, manteniendo la motivación por el proceso académico. Esto marca el inicio para integrar la gamificación como una estrategia de enseñanza – aprendizaje en las clases de filosofía para cultivar competencias, habilidades y motivación en los estudiantes de once, para lograrlo, se implementará una secuencia didáctica compuesta por tres temas distintos de filosofía, cada uno con contenido, juegos y una evaluación didáctica.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “La filosofía, y nuestro diario vivir” para alcanzar el objetivo de Implementar la gamificación en el área de filosofía para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias Labateca Norte de Santander De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en diseñar estrategias didácticas como el juego por medio de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) que promuevan un sentido de propósito y motivación en el enfoque educativo para la apropiación de conocimientos sobre el área de filosofía en los estudiantes y genere un impacto en el desempeño de estos. Se estableció en observar los conocimientos previos de los estudiantes, donde se proyectaron unas preguntas detonadoras para generar una dinámica ¿Qué es la filosofía? ¿Por qué es importante la filosofía en nuestra vida? ¿La filosofía está presente en nuestro diario vivir? ¿Cómo se presenta? ¿Cómo se puede aplicar la filosofía en la vida cotidiana? ¿Cuál es la importancia de la filosofía para los jóvenes? A partir de estas preguntas los estudiantes conocieron los puntos de vista de sus compañeros y compartir sus ideas en clase. Por medio de proyección de diapositivas mediante el video beam, los estudiantes obtuvieron información y aprendieron acerca de la importancia de la filosofía para llevar a cabo lo aprendido aplicaron estos conocimientos en la gamificación o actividades lúdicas como el ahorcado y un juego en 2D donde competían con sus compañeros para alcanzar las metas esperadas. Como producto susceptible para el análisis los estudiantes reflexionando y aprendiendo de forma motivadora y activa con actividades lúdicas que benefician y fortalecer el

desarrollo de las habilidades y conocimiento de los estudiantes incrementando la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo beneficiando positivamente el mejoramiento del aprendizaje y enseñanza de la filosofía.

Seguidamente, respecto al segundo objetivo específico consistente en diseñar estrategias didácticas como el juego por medio de las tecnologías de la información y comunicaciones TIC que promuevan un sentido de propósito y motivación en el enfoque educativo para la apropiación de conocimientos sobre el área de filosofía en los estudiantes y genere un impacto en el desempeño de los mismos. Se estableció por medio de un video beam la proyección de las diapositivas dando a conocer el tema, iniciando con la participación de los estudiantes respondiendo la pregunta ¿Qué significa pensar? Creando un ambiente de reflexión, debate y participación en este espacio el docente dividió el grupo en dos para que cada grupo ayudara, apoyara o mejorara las explicaciones que compartían sus compañeros. Para esta actividad se implementaron imágenes, y espacios de conocimiento por parte del docente explicando la importancia del pensar filosófico y como este lo podemos poner en práctica. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de analizar y aplicar lo aprendido en el juego diseñado donde competían todos pero lo más importante era que debían competir con el tiempo generando en ellos la capacidad de comprender y analizar más rápido de lo que podía. Como producto susceptible para el análisis los estudiantes pusieron a prueba la capacidad de análisis y reflexión aplicando sus capacidades en el juego diseñado generando en ellos la participación, la motivación de ganar y realizar la actividad con eficiencia obteniendo resultados positivos.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en reconocer la importancia de la gamificación la cual compite con los métodos tradicionales de la educación fomentando un compromiso más profundo con las tareas o actividades en el área de la filosofía. Se estableció en

esta última actividad por medio de las tecnologías y comunicaciones (TIC) la proyección de diapositivas el docente implemento preguntas abiertas esto con el fin de conocer los conocimientos previos de los estudiantes ¿La filosofía está presente en nuestro diario vivir? ¿Cómo se presenta? ¿Cómo se puede aplicar la filosofía en la vida cotidiana? Creando un ambiente de análisis, reflexión y participación. Por medio de la aplicación canva los estudiantes debían participar leyendo la teoría del tema para que el docente fuera explicando cada punto, en esta actividad se implementó un juego didáctico en la aplicación educaplay que consistía en buscar en una sopa de letras palabras referente al tema visto, en esta actividad los estudiantes tenían un tiempo determinado para realizar la búsqueda de aquellas palabras creando en ellos concentración, participación y motivación para ser los primeros en terminar la actividad. La segunda actividad consistió en un juego en línea de la aplicación Wordwall, se trata de un juego de abre cajas donde se presentaba una pregunta con diferentes respuestas, incluida una verdadera. Los estudiantes participaron y se divertieron compitiendo entre ellos para ver quién terminaba primero respondiendo correctamente, Luego de haber visto los tres temas los estudiantes participaron en un juego didáctico que consistía en un juego en 2D de la aplicación gimkit este juego consistía en que cada estudiante debía recorrer una carrera aérea donde habían obstáculos con el fin de ver quién puede escalar lo más alto, o tal vez incluso llegar a la cima, el propósito de este juego es responder preguntas referente a los temas visto para ganar energía, lo que permitía correr y saltar. De forma predeterminada, cada movimiento debía ser exacto y preciso. De lo contrario, la caída iba hacer larga, Cuanto más alto llegaba, más alto se tendría que caer. En este espacio la participación fue muy activa los estudiantes estaban muy atentos a competir y tener claro las preguntas del juego para así obtener energía aquí en docente observo las capacidades y lo aprendido sobre los temas explicados donde obtuvo resultados muy

positivos. Como producto susceptible para el análisis los estudiantes dominaron la gamificación y la hicieron parte de ellos como estrategia didáctica para mejorar el ambiente y el área de filosofía creando un aprendizaje significativo, participativo y enriquecedor. Al final del curso los estudiantes estuvieron más atentos creando en ellos una motivación por aprender filosofía de forma didáctica.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: Los estudiantes aprende filosofar mediante el uso de las tecnologías y comunicaciones (TIC) y la gamificación desarrollando habilidades, actitudes, aptitudes y destrezas el saber: los estudiantes dará a conocer sus conocimientos previos y en el trascurso de la actividad adquirirá conocimiento nuevo. Saber hacer: los estudiantes exploraran sus capacidades, habilidades sobre la teoría para ponerla en práctica mediante un juego didáctico. Saber ser: El estudiante experimentara diferentes emociones durante la actividad.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de generar en los estudiantes una participación activa hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “La filosofía y nuestro diario vivir”, facilitará conquistas relacionadas observando población sus características, necesidades para crear propuestas flexibles y cómodas en relación con las problemáticas globales M.E.N (2013, como se citó en M.E.N, 2012). En este sentido, la educación se refiere no sólo a la adaptación contextual de los contenidos según una visión de futuro, sino también a la gestión académica, que incide directamente en la práctica en el aula, es decir, en cómo se gestiona el aula.

La secuencia de enseñanza promueve la claridad en la construcción del conocimiento y la integración de la teoría y la práctica. Esto se logra mediante el establecimiento de pautas claras y la evaluación sistemática de los objetivos y el contenido de la unidad temática por parte de los docentes. Este tipo de estrategia enfatiza el proceso de adquisición de habilidades y conocimientos, enfatizando así la evaluación formativa en lugar de la evaluación sumativa. Las secuencias didácticas son conjuntos articulados de actividades de aprendizaje y evaluación que, con la mediación de un docente, buscan el logro de determinadas metas educativas, considerando una serie de recursos. Asimismo, hablamos de competencia como capacidad de actuar integral ante actividades y problemas del contexto, con idoneidad y compromiso ético, integrando, conocer, el saber hacer y el saber ser en una perspectiva de mejora continua (Tobón, Pimienta y García (2010)

La secuencia didáctica diseñada por medio de las TIC está dirigida a los estudiantes de once grado de edades entre 16 y 18 años de la Institución Educativa Nuestra Señora de las

Angustias con el fin de promover el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el área de filosofía, creando un enfoque didáctico activo el objetivo del aprendizaje activo es proporcionar a los estudiantes un entorno y actividades que sean interesantes y apoyen el desarrollo de habilidades para encontrar, analizar y sintetizar información, así como la resolución de problemas, el diálogo y la obtención de resultados. Para utilizar este método de manera efectiva, los estudiantes deben reflexionar y practicar los conocimientos y habilidades proporcionados por el maestro para desarrollar la memoria a largo plazo y una comprensión más profunda, ayudando a los estudiantes no solo a memorizar y memorizar información sino también a adquirir esos conocimientos y habilidades. La secuencia didáctica consta de un tema principal y tres subtemas relacionados, cada uno con teoría y actividades didácticas. Se incorpora la gamificación como una estrategia innovadora de aprendizaje, que, mediante el juego, facilita el desarrollo de competencias cognitivas y promueve la toma de decisiones para alcanzar los objetivos establecidos.

Vivimos en una era en la que las tecnologías de la información, la comunicación y la educación van de la mano de importantes cambios que se están produciendo en la sociedad. De igual forma, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los juegos son considerados una herramienta que ayuda a reducir carencias creando en los estudiantes motivación o compromiso al lograr involucrarse en el desarrollo de habilidades. Así nació la gamificación, como una estrategia de aprendizaje con el objetivo de conseguir que el aprendizaje se produzca mediante juegos y actividades de tal forma que los estudiantes se sientan motivados a desarrollarse educativamente. Según Martínez Villalobos, (2019) La gamificación es un término que se utiliza para describir aquellas características de un sistema interactivo que tiene como objetivo motivar y comprometer a los estudiantes de manera significativa.

Ahora bien, es necesario tener en cuenta que cuando se hace una planeación de enseñanza en torno a un ritmo de aprendizaje es evitar favorecer un ritmo en particular, porque si elige centrarse sólo en el aprendizaje lento, moderado o rápido, algún estudiante lo encontrarán carente de desafío o excesivamente difícil. Esto puede manifestarse en pérdida de motivación, satisfacción o frustración. Motivar a los estudiantes a alcanzar sus metas y a avanzar a su ritmo es más importante que definir un ritmo de aprendizaje como tal.

En estudios realizados en relación con el proceso de formación de los estilos y ritmos de aprendizaje en los estudiantes, autores como, Shuel (1981), Keeffe, (1988), Revilla, (1995), refieren sobre la manera en que las personas perciben y organizan la información del mundo en que le rodea. Desde esta perspectiva el estilo de aprendizaje es la capacidad que tiene la persona de organizar la información que recibe. Teniendo claro lo anterior es necesario observar las necesidades de los estudiantes para implementar actividades que mejoren sus habilidades y capacidades en el área de filosofía, estas actividades didácticas están diseñadas para generar en el estudiante un ambiente de participación y obtener un aprendizaje significativo aplicando la gamificación como estrategia motivadora en el aula de clases. Es crucial en el proceso de enseñanza conocer la estructura cognitiva del estudiante como guía para el aprendizaje de nuevos conocimientos. Esto implica comprender no solo la cantidad de información que posee, sino también los conceptos y proposiciones que maneja actualmente, así como su grado de estabilidad. Es importante que el estudiante tenga un buen dominio de los conocimientos adquiridos previamente para facilitar un aprendizaje significativo. Es importante ir más allá, llegar a lo más profundo de su ser. ¿Por qué no a su inconsciente?, sobre todo a lo que Cyrulnik (2007) define como el “inconsciente cognitivo”. Se deben buscar estrategias para obligar a los estudiantes a redescubrir lo que está oculto en su base de conocimientos y lo que están

ignorando. Se entiende que el movimiento hacia un mismo punto sigue a puntos diferentes la visión se ve desde diferentes perspectivas y, si es posible, desde diferentes campos es una solución para ayudar a los estudiantes a adquirir conocimientos.

En mi labor profesional continuaré trabajando con la secuenciación didáctica, ya que es una herramienta pedagógica fundamental para lograr un aprendizaje efectivo y coherente, ya que ayuda a los docentes a estructurar los contenidos de manera coherente y progresiva, consistente con las metas planteadas para el programa educativo. La planificación se considera una actividad que juega uno de los papeles más importantes en la implementación de cualquier método educativo. De esta forma, la planificación requiere de procedimientos que garanticen calidad, relevancia y pertinencia, mediante acciones como trazar estrategias didácticas pertinentes, o promover la puesta en marcha de proyectos centrados en estudiantes, que tomen en cuenta su contexto externo e interno Tobón, (2005). Observar las necesidades del entorno para crear una planificación que integren todos los componentes que permita llevar a cabo tanto para el docente como para el estudiante porque ambas entidades comparten la misma responsabilidad en el desarrollo de habilidades. El docente debe reducir situaciones problemáticas, proponer actividades educativas, presentar el nivel de logro de la competencia para que el alumno pueda resolverla y evaluar su nivel de independencia.

Implementación

Respecto al objetivo general consiste en Implementar la gamificación en el área de filosofía para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias En esta primera sesión se implementaron tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. Estos momentos se utilizaron para organizar y planificar la clase, en el inicio de la sesión me presente y explique cómo desarrollaríamos esta primera clase mostrando las diapositivas a través de un proyector utilizando las tecnologías de comunicación (TIC) para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, creando un ambiente de reflexión, dialogo, critica, en el desarrollo el estudiante adquirirá el conocimiento necesario para obtener un aprendizaje significativo, en el cierre se evalúa mediante la gamificación esto con el fin de observar las capacidades, conocimientos y participación activa de los estudiantes generando en ellos la motivación de ganar y a la vez aprendiendo de forma divertida, en este espacio se crearon 2 actividades lúdicas la primera consiste en jugar con los otros compañeros por medio de la aplicación wordwall una actividad lúdica llamada el ahorcado en una aplicación digital wordwall que consiste en elegir las letras correctas para completar las palabras correctas, ganando los 5 primeros que completen la actividad en poco tiempo. Esto con el fin de evaluar sus capacidades, conocimientos y participación activa en la clase. El segundo juego es en la aplicación digital gimkit aquí se les compartía un link con un condigo donde los estudiantes ingresaban con sus nombres ya estando todos daba inicio al juego este consistía en que los estudiantes debían responder preguntas para obtener dinero y con ese dinero comprar mejoras para volverse millonarios, generando en los estudiantes un espacio de interacción, motivación, participación y obteniendo un aprendizaje mientras juegan. Según Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha se

observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego es muy importante en la vida de todos los seres humanos porque ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Para lo propuesto en esta sesión teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes para alcanzar el aprendizaje esperado donde se implementó las tic como método innovador y el juego o actividades lúdicas con el fin de fortalecer y mejorar la enseñanza-aprendizaje en el área de filosofía, Este tipo de aprendizaje está cada vez más popular en los métodos de enseñanza debido a su carácter lúdico, que promueve el aprendizaje de una forma más lúdica, creando una experiencia positiva en los estudiantes desarrollando con mayor compromiso y estimulando un espíritu de superación personal.

Respecto a los materiales sugeridos en la planeación, distribución y organización del espacio y organización de los estudiantes facilito la implementación de los materiales en esta sesión ya que fueron adecuados, se crearon actividades divertidas y un entorno agradable para los estudiantes creando espacios interactivos esto significa que fomenta el aprendizaje colaborativo y la interacción entre los estudiantes. De igual forma, el cronograma establecido durante el proceso de planificación satisface las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ya que se les brindan toda la información y espacios de actividades innovadoras para asegurar que cada experiencia sea enriquecedora, significativa, participativa y divertida.

La estrategia de evaluación implementada en esta sesión responde a las necesidades educativas de los estudiantes ya que se emplea la gamificación como como estrategia de evaluación haciéndola motivadora, generando en el estudiante la perseverancia en cada esfuerzo, haciendo esto competitivo, analítico, ayudándonos como docentes observar sus logros obtenidos en el aprendizaje. Es evidente que al implementar la gamificación en la evaluación se utilizan

recursos tecnológicos y técnicos para atraer la atención de los estudiantes participantes, creando foco en el proceso de consecución de los objetivos planteados. Las clases de filosofía son más que simplemente estudiar una larga lista de pensadores y sus diversas teorías. Estas clases deben ser espacios donde los estudiantes tengan la oportunidad y libertad de crear debates, plantear dudas y conflictos que requieran resolución tanto de forma individual como grupal también implementar el juego como forma diferente de aprendizaje donde se busca incentivar la motivación de los estudiantes, los juegos implementados en esta sesión se diseñaron en recursos digitales como wordwall y Gimkit aquí los estudiantes estaban en las capacidades de competir con sus otros oponentes para alcanzar la meta esperada generando en ellos concentración, participación, diversión, motivación y un aprendizaje significativo obteniendo resultados positivos donde se alcanzaron los aprendizajes esperados. La estrategia de evaluación permite identificar los logros alcanzados en las competencias creando un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes al brindarles la oportunidad de demostrar sus habilidades y conocimientos de una manera realista y relevante. Los estudiantes se sienten más comprometidos con el aprendizaje y ven conexiones más fuertes entre lo que aprenden y practican.

Como docente las acciones realizadas en la sesión obtuvieron el aprendizaje esperado ya que mi intervención se enfocó siempre en la participación activa del estudiante esto quiere decir que el protagonista de esta sesión fue ellos, la intervención que realice fueron acciones intencionadas, divertidas, dinámicas y muy bien planeadas. Los recursos didácticos digitales que emplee en esta sesión lograron el aprendizaje esperado ya que estos juegos generaron en el estudiante motivación y participación dejando a un lado el aprendizaje tradicional aburrido, los recursos didácticos fueron de gran interés y llamativos para los estudiantes donde se mostró más

disposición, entusiasmo en participar en las actividades, dialogo, debates generando un desarrollo de habilidades.

En consideración respecto al segundo objetivo específico que es diseñar estrategias didácticas como el juego por medio de las TIC que promuevan un sentido de propósito y motivación en el enfoque educativo para la apropiación de conocimientos sobre el área de filosofía en los estudiantes y genere un impacto en el desempeño de los mismos. En esta segunda sesión se dividió en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. Esto permitió crear una planificación bien detallada y organizada para la implementación de la clase. En el inicio de la sesión se explica cómo se va a desarrollar esta actividad proyectando las dispositivas por medio del video beam utilizando las tecnologías de la comunicación (TIC) como herramienta digital que facilita la emisión, el acceso y tratamiento de la información de forma innovadora, los estudiantes dan conocer sus conocimientos previos y participan activamente respondiendo la pregunta ¿Qué significa pensar? En este espacio los estudiantes participan debatiendo, dialogando, analizando y comprendiendo todo lo que abarca la pregunta esto también ayudara para observar los conocimientos e ideas de los estudiantes. En el desarrollo los estudiantes adquirirán el conocimiento necesario para obtener un aprendizaje significativo, en el cierre se evalúa mediante la gamificación mediante un recurso en línea llamado educaplay en este recurso digital se puso a prueba las habilidades de los estudiantes completando un texto con un determinado tiempo generando en ellos la participación activa, diversión, compromiso.

Teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes en esta segunda sesión para alcanzar el aprendizaje esperado, se implementaron las TIC como método innovador y actividades lúdicas para fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de filosofía. Este tipo de aprendizaje está ganando popularidad en los métodos educativos debido a

su enfoque lúdico, creando una experiencia positiva para los estudiantes, fomentando un mayor compromiso y estimulando un espíritu de superación personal. Creando espacios de dialogo, preguntas, análisis, participación generando un espacio donde se facilitó la implementación de los materiales requeridos en esta sesión, así mismo el tiempo establecido en la planeación satisface las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ya que se les brindan toda la información y espacios de actividades innovadoras para asegurar que cada experiencia sea enriquecedora, significativa, participativa y divertida.

Respecto a la estrategia implementada como evaluación responde a las necesidades de los estudiantes ya que se implementó un recurso en línea una actividad lúdica donde cada estudiante participo de manera divertida, generando en ellos la competitividad ya que los que realizaran la actividad en poco tiempo ganaban, esto haciendo un espacio enriquecedor y obteniendo resultados positivos. Además, esta implementación corresponde a los procesos de aprendizaje esperados porque es una actividad con propósito, muy bien planificada y dinámica en la que los estudiantes tienen una mayor interacción, donde pueden expresar libremente sus ideas, participen activamente, esto hará que estén más motivados e interesados en aprender filosofía. Igualmente, la estrategia de evaluación utilizada nos ayuda a determinar el nivel de competencia alcanzado al evaluar los conocimientos adquiridos en la lección, lo que nos permite establecer el nivel de logro.

Asimismo, las acciones tomadas durante la intervención promovieron el aprendizaje previsto porque las acciones específicas se toman con cuidadosa consideración teniendo en cuenta las necesidades educativas y los intereses de los estudiantes, implementando una estrategia llamando su atención e interés el uso de las TIC y la gamificación creando un entorno interesante de forma divertida, dinámica y entretenida.

En cuanto a los recursos didácticos utilizados aportaron al logro del aprendizaje esperado, porque fueron de interés, llamativos para los estudiantes, donde se mostraron mayor motivación, disposición y entusiasmo en participar de las actividades, se dieron mayores interacciones, les permitió compartir sus ideas, trabajar de manera individual y colaborativa, participar activamente y aprender de forma más fácil y divertida.

De este modo, los recursos didácticos fueron acordes con lo planeado porque se buscaba motivar a los estudiantes de forma que ellos crearan un ambiente de aprendizaje significativo. Por lo tanto, el objetivo fue garantizar que todos los recursos fueran atractivos, dinámicos y divertidos para los estudiantes, utilizando una variedad de materiales didácticos digitales que los motivaran a continuar aprendiendo.

Finalmente, en el segundo objetivo específico que es reconocer la importancia de la gamificación la cual compite con los métodos tradicionales de la educación fomentando un compromiso más profundo con las tareas o actividades en el área de la filosofía. En esta tercera sesión se dividió en tres momentos. El primer momento es el inicio, Se dio a conocer cómo se desarrollaría la clase proyectando las diapositivas mediante el video beam. La clase comenzó con preguntas para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes y fomentar la participación e interacción entre ellos. En el segundo momento, que es el desarrollo de la actividad, se explica el tema. Aquí, los estudiantes participan leyendo el texto en las diapositivas para involucrarse en la clase, a medida que el docente va explicando lo que están leyendo. En el tercer momento que es el cierre se evalúa mediante unas actividades y juegos digitales, donde debían buscar palabras referentes al tema en una sopa de letras donde tenían un determinado tiempo para realizar la actividad que se desarrolló en la aplicación educaplay. La segunda actividad consistió en un juego en línea de la aplicación Wordwall. Se trata de un juego de abre cajas donde se presentaba

una pregunta con diferentes respuestas, incluida una verdadera. Los estudiantes participaron y se divertieron compitiendo entre ellos para ver quién terminaba primero respondiendo correctamente, lo que generó motivación y un aprendizaje significativo. En esta última sesión se creó juego implementando todo lo visto en las tres sesiones para observar si los estudiantes aprendieron en el transcurso del tiempo que se aplicó la secuencia, este juego consistía en un juego en 2D en la aplicación gimkit, que consistía en un carrera aérea con obstáculos donde los estudiantes tenían que escalar lo más alto esto respondiendo preguntas referente a los temas vistos donde ganaban energía que les permitía correr y saltar pero también entre más alto llegaban podían caer y perder el proceso que llevaban, ganando el respondiera bien las preguntas y llegara más lejos, en este espacio se observó cómo los estudiantes por medio del juego se motivaron en aprender de manera más significativa empleando lo que aprendieron en el transcurso de las sesiones obteniendo los aprendizajes esperados.

Respecto a lo anterior puedo decir que los materiales sugeridos en la planeación, la distribución y organización del espacio, organización de los estudiantes facilitó la implementación de lo propuesto para esta sesión generando un espacio agradable, con actividades divertidas y participativas que llevaron a cabo una buena organización de los estudiantes. De igual forma, el cronograma establecido durante el proceso de planificación satisface las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ya que se les brindan toda la información y espacios de actividades innovadoras para asegurar que cada experiencia sea enriquecedora, significativa, participativa y divertida.

De igual modo, La estrategia de evaluación es apropiada porque los estudiantes satisfacen sus necesidades de aprendizaje a través de una serie de actividades altamente estructuradas. Además, esta implementación es consistente con las expectativas educativas porque se trata de

actividades bien planificadas, específicas y atractivas que facilitan el aprendizaje de los estudiantes creando en ellos una participación continua.

Como docente las acciones realizadas en la sesión obtuvieron el aprendizaje esperado ya que mi intervención se enfocó siempre en la participación activa del estudiante esto quiere decir que el protagonista de esta sesión fueron ellos, la intervención que realice fueron acciones intencionadas, divertidas, dinámicas y muy bien planeadas. Los recursos didácticos digitales utilizados en esta sesión cumplieron con el objetivo de aprendizaje al motivar a los estudiantes y fomentar su participación, alejándose del enfoque aburrido del aprendizaje tradicional. Estos recursos resultaron atractivos y despertaron un mayor interés, entusiasmo y disposición por parte de los estudiantes para participar en actividades, diálogos y debates, lo que contribuyó al desarrollo de habilidades. Haciendo que los recursos didácticos planeados en esta sesión fueran acordes a las necesidades de los estudiantes.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

De acuerdo a la información recolectada los resultados obtenidos en la implementación de la secuencia didáctica fueron resultados muy óptimos la intervención educativa innovadora basada en gamificación mejoro la participación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora De Las Angustias ya que demostraron interés, motivación, interacción y un aprendizaje significativo cumpliendo parcialmente con el objetivo establecido para esta investigación. Los métodos de enseñanza en el aula siempre están cambiando, la demanda de estudiantes está aumentando; necesitamos ser más creativos, innovadores, encontrar soluciones y reconfigurar la realidad.

La gamificación como estrategia agrega valor a los juegos al planificar a través de acciones predeterminadas, creando una mayor motivación e involucramiento de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, entendiendo esto como “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión” (Molina & Llorens, 2014). Se aborda la implementación de una secuencia didáctica realizada desde google sites y alimentada con el uso de otras plataformas llamadas canva, gimkit, educaplay, wordwall, en la que la población muestral puede interactuar con contenidos relacionados directamente con el ámbito de las tecnologías y la gamificación, los cuales, se encuentran a su vez distribuidos en tres fases: inicio, desarrollo y cierre. Con la aplicación de la secuencia didáctica se evidencio que la motivación de los estudiantes de once grado aumentó durante la implementación de la gamificación porque era algo completamente nuevo para ellos, los estudiantes disfrutaron de la gamificación dinámica, debates, diálogos, participación descubriendo que se sentían más

cómodos aprendiendo usando la gamificación, respondiendo así a la problemática presentada de la enseñanza tradicional. Respecto a lo anterior es importante como docentes analizar y comprender las problemáticas que se presentan en el aula de clases para así intervenir y crear estrategias que mejoren la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

La intervención empleada como docente requiere de una reflexión y un análisis constante de la propia práctica, esto con el fin de identificar las fortalezas, así como aquellos aspectos que se deban perfeccionar por eso vale la pena mantenerse actualizado y esforzarse por mejorar continuamente. La necesidad de innovación se manifiesta en la cotidianidad en las aulas, utilizando las TIC como un elemento particular que se opone a las formas tradicionales de transmitir conocimientos y así se convierte en una oportunidad pedagógica en la que muchos estudiantes interactúan y crean motivación grupal; De esta manera, el juego se convierte en un activador de la atención y promueve el aprendizaje de conceptos complejos a través de retroalimentación inmediata, informes de progreso y recompensas generando acciones que se mejoran en la aplicación de nuevas estrategias y logros significativos tanto para los estudiantes como para el docente.

La gamificación es una estrategia educativa clave que incorpora elementos de juego en la enseñanza, lo cual es especialmente efectivo en el área de filosofía. Para los docentes, planear actividades gamificadas es fundamental, ya que les ayuda a estructurar mejor sus clases y a enseñar los temas de manera más eficaz y segura. Por medio de la planeación que realice antes de la implementación pude tener el control de las clases con los estudiantes de once grado de la Institución Educativa Nuestra Señora De Las Angustias creando un ambiente cómodo para ellos, teniendo en cuenta las dificultades que se presentaron durante la aplicación de la estrategia, como falta de tiempo, acceso de algunos estudiantes a un celular, portátil o table, sentimientos

encontrados entre ellos, internet lento etc. Aunque cumpliendo con éxito la aplicación de esta estrategia. Como lo dice Deterding (2011) la gamificación ayuda que los estudiantes se sientan más motivados y felices de aprender. Por ejemplo, en la sesión 1 cuando estábamos jugando al ahorcado, los estudiantes participaban bastante con el hecho de compartir con sus compañeros por adivinar la primera letra de las palabras, los hacía pensar y concentrarse en el juego permitiendo que cuando supieran la palabra escondida esta sería aprendida de una manera fácil porque se estaba desarrollando de forma significativa para ellos. Me sentí complacido de ver a los estudiantes participando activamente y sonriendo en cada momento, pero como expliqué anteriormente en este documento, descubrí algunas emociones que no esperaba; como los celos, la decepción y la frustración. Esto me hace pensar que los estudiantes no están acostumbrados a perder y no saben que a través de los errores aprenden a ser fuertes en muchos aspectos de la vida. Por lo tanto, utilizar la gamificación también ayuda a los estudiantes a aprender, perder y ganar, inculcándoles valores muy importantes en el desarrollo personal. Algunas recomendaciones que debo considerar para una próxima implementación son reducir los sentimientos negativos que sienten los estudiantes cuando pierden un juego.

La educación moderna requiere mucha responsabilidad, en la literatura existe la opinión de que el mundo moderno necesita un modelo educativo propio en el que el estudiante no sea un ente pasivo, porque su aprendizaje es completamente opuesto, tiene que aprender en un modo interactivo, en el que el docente ya no desempeña un papel de liderazgo, Hoy en día, estudiantes y profesores deben cooperar para encontrar el conocimiento al alcance de todos. Es necesario abandonar los viejos dogmas para volver a aprender nuevos métodos pedagógicos. El objetivo principal es que los estudiantes desarrollen sus propias habilidades para poder adquirir nuevos conocimientos y nuevas formas de hacer las cosas. Los docentes de hoy deben ser capaces de

afrontar su realidad a través del ABP (Aprendizaje Basado en Problemas), que les ayudará a desarrollar habilidades integrales. La importancia de la planificación curricular radica en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes de su aula. Esto implica tomar decisiones antes de comenzar la práctica sobre qué aprenderemos, por qué lo haremos y cuál es la mejor manera de lograrlo. Uno de los beneficios de la planificación es un docente organizado con esto podrá impartir lecciones dentro de un marco acordado. De esta manera, los docentes pueden dedicar más atención y tiempo a los estudiantes que necesitan ayuda adicional. Además, habrá una sensación de control y dirección durante el proceso de formación. Incluso si los estudiantes tienen confusión, el docente aún puede guiarlos eficazmente.

Conclusiones

Los resultados muestran que el uso de herramientas innovadoras en el aula ayuda a motivar a los estudiantes y contribuye a aumentar el interés en la enseñanza y el aprendizaje, lo que conduce a mejores resultados de aprendizaje y a un aprendizaje valioso. Por ello, se han dedicado muchas investigaciones al uso de la gamificación en el aula. La gamificación actúa como una estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incentivando a los estudiantes a realizar actividades específicas en un ambiente más atractivo y exigente, generando compromiso y participación en actividades sugeridas que involucran y motivan a los estudiantes a lograr experiencias positivas y aprendizajes significativos, lo que impacta positivamente en la planificación de los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias. la secuencia didáctica fomenta el establecimiento de pautas claras para la construcción del conocimiento, así como la integración de la teoría y la práctica, ya que permite a los docentes evaluar sistemáticamente los objetivos y el contenido de la unidad temática, también constató su relación con la filosofía, las Técnicas de Aprendizaje y la didáctica, Esta variedad mostró por un lado que la filosofía es provechosa para incentivar los aprendizajes gamificados.

Al implementar una secuencia didáctica compuesta por un tema y tres subtemas de filosofía, cada uno con contenido, juegos y una evaluación didáctica. Ha generado clases interesantes, participativas, divertidas y significativas, haciendo que el estudiante sea el autor principal de las actividades. Por tanto, la gamificación puede considerarse una fuente de motivación, atención, interés, perseverancia, en los estudiantes, gracias a eso puedes simplificar el contenido más complejo, facilitando así su comprensión y absorción el conocimiento. Por otro lado, importante que los docentes adapten el método a las realidades escolares actuales, para

lograr los resultados deseados utilizando este método para contribuir al desarrollo y para las innovaciones educativas. Desde el punto de vista del estudiante, existe un nuevo enfoque en el desarrollo de los procesos educativos, porque el paso de un rol pasivo a uno activo significa, entre otras cosas el desarrollo de habilidades nuevas, divertidas e independientes para poder utilizarlas. Los hallazgos relacionados con Dado que a medida que se domina cada nivel, los estudiantes de once grado comienzan a expresar emociones positivas, sentimientos, motivación, participación activa extrema, independiente, para recompensar y castigar, encontraron generando un ambiente de apoyo que permitió que los estudiantes opinaran, compartieran y ayudaran en el proceso de enseñanza de la filosofía.

Luego de completar el proceso de implementación de la propuesta de innovación pedagógica, se logran evidenciar aprendizajes activos y significativos tanto en los estudiantes como en el docente, las aplicaciones iniciales de cada método fueron muy ambiciosas ya que se planificó actividades y se consideró que llevarlas a cabo sería fructíferas aplicando el uso de nuevas herramientas tecnológicas, dando al estudiantes orientaciones acertadas y concisas dando al proceso de enseñanza claridad, precisión, materiales didácticos, actividades organizadas y coherentes son los aspectos claves que logran lo propuesto.

El estudio en la Institución Educativa Nuestra Señora de las Angustias del municipio de Labateca mostró resultados positivos en el uso de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del área de filosofía obteniendo un resultado positivo. Las actividades lúdicas se demostraron fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje, fomentando la participación activa de estudiantes y docentes, así como la comunicación asertiva y el trabajo colaborativo.

Finalmente, es importante reconocer el impacto de las innovaciones pedagógicas mediante el uso de las Tic y la gamificación herramientas de mediación que mejora significativamente el proceso de aprendizaje –Enseñanza, para futuras investigaciones es primordial tener una base de conocimientos sobre el tema para no presentar problemas o frustraciones mediante la realización de la investigación

Referencias Bibliográficas

- Acevedo Rincón, J. P., y Flórez Pabón, C. E. (2019a). Lesson Study en filosofía: posibilidades y desafíos para la formación de profesores. En J. G. Díaz Bernal, y O. O. Espinel Bernal (comps.), Fragmentos: leer, traducir, dialogar (pp. 75-94). Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO
- https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7487/1/Libro_Fragmentos.%20Leer%2c%20traducir%2c%20dialogar_2019.pdf
- Alejandre, L., & García, A. (2014). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education
- https://www.researchgate.net/publication/332798192_Gamificacion_como_estrategia_de_aprendizaje_en_la_ensenanza_de_las_ciencias_naturales_en_la_educacion_basica_secundaria
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, 1, 50–57.
- <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84923559781&partnerID=tZOtx3y>
- CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Gil Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(1), 91-121.
- <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

- Giler Anchundia, B. N. (2021). Las (apps) educativas, como herramientas interactivas en el aprendizaje significativo [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57610>
- González, A (2017) ¿ que es el currículo?. Indeed.com. Recuperado de:
<https://www.indeed.com/orientacion-profesional/cv-cartas-presentacion/curriculum-educacion-que-es>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social Motivations To Use Gamification: An Empirical Study Of Gamifying Exercise. ECIS. 105. https://aisel.aisnet.org/ecis2013_cr/105/
- Jesse Schell (2008) The Art of Game Design: A Book of Lenses
<https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>
- Karl M. Kapp (2012) The Gamification of Learning and Instruction
<https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/110147MV/110147MV.pdf>
- Martínez, C. (2016). La senda del maestro: experiencias de gamificación en el aula universitaria
- 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
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016) Los DBA. Recuperado de:

<https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>

Ministerio de Educación Nacional (2016) Estándares básicos de competencias. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Morales, B. (2019). Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3° de la ESO. (Tesis de maestría). Universidad de La Rioja. Recopilado en:

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8364/MORALES%20PEREZ%2C%20BELEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. UFG Editores <https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

UNESCO (2007). La filosofía una escuela de la libertad. Enseñanza de la filosofía y aprendizaje del filosofar: la situación actual y las perspectivas para el futuro. Capítulo II. La enseñanza de la filosofía a nivel secundario La edad del cuestionamiento. (pp.48-96). Recurso Electrónico. Recuperado de:

http://www.ofmx.com.mx/documentos/pdf/Filosofia_unaescueladelalibertad_UNESCO.pdf

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apfernandezs_unadvirtual_edu_co/Ego2JwsCzEdApDkjFUivS](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apfernandezs_unadvirtual_edu_co/Ego2JwsCzEdApDkjFUivS)

[vkBpN-9XswT-Q5lW_rdlKmTqg?e=Bfedj3](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apfernandezs_unadvirtual_edu_co/Ego2JwsCzEdApDkjFUivSvkBpN-9XswT-Q5lW_rdlKmTqg?e=Bfedj3)