

**La gamificación como estrategia para fortalecer el valor cultural de los estudiantes de  
cuarto grado en el área de sociales**

Deida de la Hoz Peña

Mayerly Yaneth Maestre Montero

Asesor

Erika Harbleidy Cubides Rocha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

Este proyecto de investigación presenta una propuesta pedagógica para fortalecer el valor cultural en estudiantes de cuarto grado mediante la gamificación en el área de Ciencias Sociales. La implementación se realizó en la Institución Educativa La Salle, ubicada en Ciénaga, Magdalena, abordando la necesidad de fomentar la apreciación por la diversidad cultural y el interés en las raíces culturales propias y de sus compañeros. La propuesta consistió en una secuencia didáctica denominada "Juego y aprendo sobre la diversidad cultural y étnica colombiana", que incluyó encuestas en línea, juegos interactivos en Kahoot y exposiciones grupales. Estas actividades promovieron la participación, el trabajo colaborativo, la autonomía en el aprendizaje y el respeto por la diversidad.

El enfoque metodológico utilizó herramientas digitales para motivar a los estudiantes, evidenciando que la gamificación puede facilitar un aprendizaje significativo y despertar un mayor interés por los temas culturales. Los resultados indicaron un incremento en la motivación, habilidades digitales y la admiración por la identidad cultural tanto propia como de los demás. Asimismo, se resaltó que los estudiantes desarrollaron una mayor comprensión y respeto por la diversidad étnica a través de actividades lúdicas que integraron el aprendizaje con el juego.

La propuesta demuestra que la gamificación es una herramienta pedagógica efectiva para fomentar un aprendizaje activo, inclusivo y participativo en el área de Ciencias Sociales, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

***Palabras clave:*** valor, cultura, etnia, gamificación, educación.

### **Abstract**

This research project presents a pedagogical proposal to strengthen the cultural value in fourth grade students through gamification in the area of Social Sciences. The implementation was carried out at the La Salle Educational Institution, located in Ciénaga, Magdalena, addressing the need to foster appreciation for cultural diversity and interest in their own cultural roots and those of their classmates. The proposal consisted of a didactic sequence called “I play and learn about Colombian cultural and ethnic diversity”, which included online surveys, interactive games in Kahoot and group exhibitions. These activities promoted participation, collaborative work, autonomy in learning and respect for diversity.

The methodological approach used digital tools to motivate students, evidencing that gamification can facilitate meaningful learning and awaken greater interest in cultural topics. The results indicated an increase in motivation, digital skills and admiration for one's own and others' cultural identity. Likewise, it was highlighted that students developed a greater understanding and respect for ethnic diversity through playful activities that integrated learning with play.

The proposal demonstrates that gamification is an effective pedagogical tool to promote active, inclusive and participatory learning in the area of education.

**Keywords:** value, culture, ethnicity, gamification, education.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	11
Objetivos .....	12
Objetivo General .....	12
Objetivos Específicos .....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	20
Planeación Didáctica.....	23
Enfoque Didáctico .....	26
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	42

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	42
--	----

## **Introducción**

Esta investigación se implementó en el Instituto La Salle, ubicado en el corazón del municipio de Ciénaga, Magdalena, que actualmente ofrece educación desde preescolar hasta básica secundaria. El Instituto cuenta con una infraestructura moderna, una biblioteca, un auditorio y un patio para eventos y actividades deportivas. Además, se destaca por sus valores cristianos y su participación en la comunidad, con un enfoque en la educación integral, y dispone de un equipo de docentes capacitados que garantizan una enseñanza de calidad.

La propuesta se desarrolla con los estudiantes de cuarto grado, quienes tienen entre 10 y 12 años y se caracterizan por ser alegres, inteligentes y tener habilidades en el área de sociales. Sin embargo, a través de la observación y los comentarios de la docente, se evidencia una carencia significativa del valor cultural en los estudiantes. Esta problemática se manifiesta en la limitada apreciación de la diversidad cultural, así como en el poco interés y conocimiento sobre sus propias raíces culturales y las de sus compañeros. Por consiguiente, se desarrolla este proyecto pedagógico, teniendo en cuenta cada uno de los atributos de la investigación educativa, tales como la objetividad, la precisión, la verificación, el razonamiento y las conclusiones.

Es necesario resaltar las estrategias pedagógicas que la docente utiliza actualmente con este grupo de estudiantes, las cuales incluyen lecturas extensas y enseñanza memorística. Dichas estrategias no han sido efectivas; por lo tanto, es necesario cambiarlas para cumplir con las necesidades de aprendizaje. Cabe mencionar que las lecturas extensas generan desinterés en los estudiantes, dificultan la comprensión del tema y limitan la participación e interacción. Por ende, al usar la gamificación como estrategia pedagógica en este proyecto, se espera que los estudiantes logren autonomía en su aprendizaje, logrando alcanzar el aprendizaje propuesto.

Esta propuesta pedagógica es vital en el aprendizaje de los estudiantes, ya que a través de la estrategia de la gamificación se fortalecerá el valor cultural en ellos, permitiéndoles desarrollar su identidad cultural, el respeto por su cultura, habilidades sociales, participación, comunicación, trabajo en equipo, autonomía en su aprendizaje, pensamiento crítico y reflexivo, entre otros. Además, esta propuesta es importante en la práctica pedagógica en general, ya que es una herramienta innovadora en la enseñanza que motiva y compromete al estudiante con su proceso de aprendizaje activo.

Al respecto, Belkis (2011) sostiene que la educación cívica debe implementarse desde la educación primaria, porque es un elemento esencial para el desarrollo de la identidad del estudiante, su amor por la cultura, las creencias, las tradiciones, la forma de pensar y el desarrollo de valores. Por lo tanto, este enfoque contribuye al propósito principal de esta propuesta, que es fortalecer el valor cultural de los estudiantes de cuarto grado, para que desarrollen su identidad, apreciación de la diversidad cultural, comprensión de costumbres, tradiciones y respeto hacia ellas.

A nivel metodológico, la investigación se sustentó en una secuencia didáctica denominada *Juego y aprendo sobre la diversidad cultural y ética colombiana*, que, en su conjunto de actividades, buscó dar respuesta a los objetivos específicos y, con esto, garantizar la realización del objetivo general. En donde, la primera actividad se basó en la realización de una encuesta en línea para obtener información sobre el conocimiento y el uso de la gamificación por parte de los estudiantes. La segunda actividad fue un juego de trivia cultural en la herramienta Kahoot, donde se repasó el tema de la diversidad cultural de una forma divertida para los estudiantes. La tercera actividad fue realizar una encuesta a través de la herramienta Kahoot y una exposición para identificar lo aprendido por los estudiantes con esta actividad.

Como resultado, en el análisis reflexivo se evidenció la importancia de implementar la gamificación en las aulas, ya que se observó una mayor motivación, un mejor logro educativo, el desarrollo de habilidades digitales, refuerzo de valores, respeto y admiración por su cultura e identidad en todos los estudiantes. Sin duda, fue un aprendizaje significativo lleno de experiencias motivadoras para ellos.

Finalmente, con la implementación de la secuencia didáctica se logró el fortalecimiento del valor cultural en los estudiantes de cuarto grado en el área de sociales, en donde se resaltó la motivación en clase, el interés, el trabajo colaborativo y la participación. Cabe mencionar que la docente titular seguirá implementando la gamificación en sus clases para fomentar un aprendizaje activo, el interés de sus estudiantes, un ambiente inclusivo y el desarrollo de habilidades.

## Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El Centro Educativo La Salle está situado en Ciénaga, Magdalena. La institución ofrece educación en los grados de preescolar y primaria, y se destaca por su misión de garantizar una enseñanza de calidad respaldada por un equipo de docentes capacitados y el apoyo de una psicóloga. Con un patio destinado a eventos y actividades deportivas, La Salle fomenta un ambiente integral para el desarrollo de sus estudiantes. Sin embargo, en el aula de cuarto grado se evidencia la necesidad de valorar la diversidad cultural y étnica entre los estudiantes, lo que pone de relieve la relevancia de este contexto para el proyecto de investigación.

Según James (2024), "La educación multicultural es esencial para preparar a los estudiantes para vivir en una sociedad diversa y plural. Al integrar diversas perspectivas culturales en el currículo, no solo se enriquece la experiencia educativa, sino que también se fomenta el respeto y la empatía entre estudiantes de diferentes orígenes étnicos y culturales" (pág. 163).

El grupo de cuarto grado está compuesto por estudiantes entre los 10 y 12 años, pertenecientes a estrato 1, dado que viven en zonas vulnerables y de escasos recursos económicos. Tienen diversas procedencias culturales, lo que enriquece el aula, pero también plantea desafíos en la valoración de su identidad. Muchos de los estudiantes muestran un fuerte interés por sus raíces culturales y las de sus compañeros, aunque la escasa representación de estas culturas en el contenido curricular puede generar desinterés y desconexión. La dinámica del grupo es positiva, con una disposición general hacia la colaboración, aunque algunos estudiantes requieren apoyo adicional para expresar y apreciar su diversidad cultural de manera efectiva.

En este contexto se centra la necesidad de integrar la diversidad cultural y étnica en el proceso educativo. Los estudiantes requieren un currículo que refleje sus realidades y orígenes, así como estrategias pedagógicas que fomenten la inclusión y el respeto. La urgencia de valorar las raíces culturales se manifiesta en el deseo de los estudiantes por conocer más sobre sus

propias identidades y las de sus compañeros. Asimismo, es fundamental que se incorporen metodologías activas que estimulen el interés y la participación, como la gamificación, para facilitar un aprendizaje más significativo.

Los estudiantes en cuarto grado son alentadores, ya que muchos demuestran curiosidad y deseo de aprender sobre su cultura y la de otros. Su capacidad para trabajar en grupo y discutir sobre temas de diversidad cultural indica un potencial significativo para el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, es necesaria la representación cultural en el currículo para la profundización de estos intereses.

La institución La Salle, actualmente, explora enfoques basados en el constructivismo y el aprendizaje significativo. El aprendizaje en el aula se basa en métodos tradicionales que, aunque efectivos en ciertos aspectos, se requiere abordar adecuadamente la diversidad cultural de los estudiantes por medio de estrategias de aprendizajes más actuales como la gamificación utilizando herramientas innovadoras como las TIC. La enseñanza tiende a enfocarse en perspectivas culturales homogéneas, lo que perpetúa estereotipos y requiere la comprensión de la riqueza cultural presente en el grupo.

La mediación del aprendizaje se fundamenta en la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que valoren y celebren la diversidad cultural. Al integrar la gamificación y otros métodos interactivos, se podría conducir a un aumento de la motivación de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más inclusivo y significativo. La propuesta sugiere que la adaptabilidad de los estudiantes, junto con un enfoque inclusivo y mecanismos de evaluación adecuados, serán cruciales para el éxito de este proceso educativo, promoviendo así un ambiente donde todos los estudiantes se sientan representados y valorados.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer el valor cultural en los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la institución la Salle ubicada en el municipio de Ciénaga (Magdalena), a través de la gamificación en el área de ciencias sociales durante el año lectivo 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el valor cultural en los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la institución la Salle ubicada en el municipio de Ciénaga (Magdalena), a través de la gamificación en el área de ciencias sociales durante el año lectivo 2024.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado cuarto con las actividades de gamificación que son conocidas, desconocidas y con cuales tienen un mayor interés.

Movilizar el interés frente al valor cultural de los estudiantes del grado cuarto a través de la experimentación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales.

Reconocer cambios o percepciones de los estudiantes del grado cuarto relacionados con en el valor cultural, después de la implementación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales.

### **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

El valor cultural y étnico en la educación es crucial para el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. Diversos enfoques teóricos han explorado este aspecto desde distintas perspectivas, ofreciendo importantes aportes sobre cómo los estudiantes valoran y manifiestan su identidad cultural durante su formación. Se revisarán las contribuciones de investigadores sobre la gamificación para identificar estrategias que hagan el aprendizaje más atractivo y dinámico, promoviendo un mayor interés y participación mientras los estudiantes desarrollan habilidades clave para su educación y futuro.

Paulo Freire (1970) propone que “la educación debe ser un proceso liberador que fomente la conciencia crítica y la participación de los estudiantes” (pág. 21). En este contexto, la gamificación puede despertar el interés por la cultura y fomentar la reflexión sobre temas significativos.

Con base a Salas (2001), señala en su artículo la importancia de la colaboración entre docente y el estudiante; de cómo el docente debe de utilizar métodos para fomentar la “zona del desarrollo próximo” en la cual el docente debe guiar al estudiante y ayudarlo para que luego el de manera independiente pueda realizarlo solo, desarrollando sus capacidades. Por lo tanto, es una teoría que contribuye y fortalece esta propuesta, ya que al utilizar la gamificación como estrategia el objetivo es guiar al estudiante para que este logre los desafíos y avance en su proceso de aprendizaje de manera autónoma, se promueva un aprendizaje activo, se genere un trabajo en equipo y se obtenga una mejor comprensión del valor cultural en el área de sociales, fortaleciendo la diversidad cultural, el respeto por las diferentes culturas etc.

Según Pérez (2003), las investigaciones educativas tienen un elemento político, ya que envuelve decisiones sobre qué conocimientos son los que se priorizan y cómo se reparten los

recursos. En este sentido, la propuesta pedagógica incluirá el aspecto político de la investigación demostrando que la gamificación se aplique de forma inclusiva y justa, verificando la participación del grupo estudiantil sin importar su origen socioeconómico o cultural.

Teniendo en cuenta a Belkis (2011), sostiene que la educación cívica se debe implementar desde la educación primaria, ya que es un elemento primordial para la evolución de la identidad del estudiante, al amor por su cultura, sus creencias, sus tradiciones, su forma de pensar, el desarrollo de sus valores etc. Por lo tanto, el propósito principal de la propuesta es fortalecer el valor cultural de los estudiantes de cuarto grado para que desarrollen su identidad, apreciación de la diversidad cultural, comprensión de costumbres, tradiciones y el respeto hacia ellas.

Así mismo, Carpintero (2017), presenta una experiencia de gamificación implementada con los estudiantes de quinto de primaria en el CEIP de Compostilla con la cual a través del juego busca la motivación de los estudiantes, generar habilidades y destrezas a través de los diferentes desafíos con los que se van a encontrar. Los resultados fueron positivos, se logró una participación de todos, el interés por el tema y los aprendizajes fueron excelentes. A través de esta experiencia implementada se puede desarrollar ideas para la propuesta de cómo desarrollar e implementarla teniendo en cuenta el tiempo y la implicación a los padres de familia.

De acuerdo con Marín (2018), quien destaca en su artículo “el poder de la gamificación educativa” la evolución e importancia que tiene el juego y las tecnologías; y de cómo estas implementadas en la educación aportan conocimientos, habilidades, emociones, motivación etc. y, que esta metodología debe ser implementada a partir de la educación infantil ya que el juego es una herramienta vital en los estudiantes, por lo tanto, con este artículo la propuesta obtiene

bases para la ejecución de la gamificación en la educación primaria, al igual que aporta fundamentos de los beneficios al utilizar la gamificación.

Por otro lado, Candel (2018), indica en su artículo el uso de metodologías de enseñanzas basadas en la gamificación para lograr un aprendizaje significativo en el área de sociales con el apoyo de las TIC; ya que en esta área se presentan dificultades de aprendizajes. Y, al utilizar la gamificación van a generar logros académicos por ser una metodología que genera motivación, colaboración, interés, apoyo, dinamismo, comprensión, aprendizaje autónomo etc. Esta investigación aporta a la propuesta referentes teóricos de la importancia que tiene utilizar la como estrategia la gamificación en el área de sociales para aumentar el interés a los estudiantes y generar un aprendizaje significativo de los temas a desarrollar.

Por otro lado, Ortiz et al. (2018), relaciona en su artículo un análisis de diferentes publicaciones de experiencias con la gamificación las cuales hacían referencia a los impactos, beneficios, usos y aplicaciones de ejecutar la gamificación como estrategia en la clase. En total fueron 37 experiencias analizadas de las cuales se obtuvo resultados parecidos en los beneficios de la gamificación: la motivación del estudiante es alta, genera interés, participación, socialización, trabajo en equipo etc. Este artículo contribuye a la investigación, investigaciones congruentes de la importancia de aplicar la gamificación en el área de sociales y así generar motivación en el tema del valor cultural en los estudiantes de cuarto grado.

Desde la posición de Meza et al. (2020), postula su estudio en realizar una propuesta de motivación mediante la gamificación en la Institución Educativa Milenio Olmedo especialmente para los profesores ya que les va a aportar a sus clases innovación, creatividad para lograr obtener mayor interés en los estudiantes, logrando mejorar el proceso de aprendizaje significativos, ya que el juego es una estrategia pedagógica que ha evolucionado a través de los

años. Este fundamento fortalece esta propuesta, ya que al utilizar la gamificación se logra captar la motivación y el interés de los estudiantes y con ello fortalecer un aprendizaje cultural en el cual se puedan divertir logrando desafíos, participando y fortaleciendo su identidad cultural.

Desde el punto de vista de Pérez y Navarro (2022), sostiene que los docentes deben tener en claro que es la gamificación y no ejecutar algo que no es, ya que muchos docentes piensan que al implementar componente de juegos o al utilizar recompensas creen erróneamente que utilizan la estrategia de gamificación en sus clases. Por ende, cita varios postulados de diferentes autores donde explican lo que es la gamificación y lo no es. Esta investigación aporta a esta propuesta las bases teóricas del concepto de gamificación, de cómo se debe ejecutar y las actividades a implementar para no caer en el error de actividades simples.

Cabe resaltar a Cifuentes et al. (2024), quien enfatiza en su investigación algunas metodologías activas y estrategias para facilitar el aprendizaje para así lograr fomentar una educación sostenible en la educación infantil. Entre ellas resalta la gamificación la cual motiva al estudiante logrando un aprendizaje autónomo, promoviendo el trabajo en equipo etc. Para esto, resalto cuatro proyectos educativos los cuales abordan la ODS a través de la gamificación y detallo los resultados obtenidos. Como síntesis, resaltó la importancia de mejorar los ambientes escolares a través de las competencias digitales resaltando la gamificación como estrategia innovadora, motivadora y esencial para el aumento del aprendizaje ya que esta se adapta e integra los ODS en la educación. Esta investigación permite verificar la importancia de la gamificación en la educación infantil como estrategia innovadora, motivadora la contribuye a una educación sostenible.

Siguiendo este orden, Salazar (2024), explora cómo la gamificación puede ser un recurso efectivo para potenciar significativamente el aprendizaje al incorporar elementos lúdicos en el

proceso educativo (pág. 71). Aplicar estos principios a la fomentación del valor cultural y étnico implica diseñar juegos y actividades que celebren y enseñen sobre diversas culturas y tradiciones. Al integrar desafíos, recompensas y narrativa cultural en estos juegos, se puede promover un aprendizaje más profundo y participativo, que no solo enseña sobre la riqueza cultural, sino que también motiva a los estudiantes a explorar y respetar la diversidad étnica de manera dinámica y envolvente.

Como lo hace notar, Montoya et al. (2024) explora la gamificación como un enfoque que utiliza elementos de juego para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo (pág. 90). Esta metodología puede aplicarse mediante el diseño de actividades lúdicas educativas que representen y celebren la diversidad cultural y las tradiciones de diferentes comunidades. Los estudiantes pueden explorar y apreciar diversas identidades étnicas de manera interactiva, promoviendo una comprensión más profunda y el respeto por la riqueza cultural mientras se involucran activamente en su aprendizaje.

Empleando las palabras de Maldonado (2024), se refiere a la gamificación como un método que incorpora elementos y dinámicas de juego en el proceso educativo para elevar el compromiso y la motivación de los estudiantes (pág. 157). Esta estrategia puede aplicarse mediante el diseño de juegos que presenten escenarios y desafíos inspirados en distintas culturas, lo que permite a los estudiantes explorar y celebrar la diversidad cultural de forma entretenida y significativa.

De acuerdo con Rendón (2024), aborda la gamificación como una técnica educativa que utiliza mecánicas de juego para involucrar a los estudiantes y mejorar su motivación y aprendizaje (pág. 151). Esta estrategia puede manifestarse en la creación de juegos interactivos que integren historias, tradiciones y valores de diversas comunidades. A través de estas

actividades, los estudiantes pueden descubrir y apreciar la riqueza de la diversidad étnica de manera lúdica, facilitando así una comprensión y respeto más profundos por diferentes culturas.

Desde la posición de Rosado (2024), se refiere a la gamificación como una técnica educativa que utiliza elementos de juego para aumentar el aprendizaje y la participación de los estudiantes (pág. 7). Para fomentar el valor cultural y étnico, se pueden diseñar juegos y actividades que incorporen mitos, costumbres y lenguas de diferentes culturas. Estas experiencias lúdicas ayudan a los estudiantes a desarrollar un respeto más profundo por las variadas identidades étnicas mientras se mantienen motivados en su proceso educativo.

Con base a Terán (2024), se refiere a la gamificación como una metodología que utiliza dinámicas de juego para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo (pág. 191). Esto podría traducirse en actividades que permitan a los estudiantes investigar la historia, costumbres y valores de distintos grupos étnicos a través de retos y recompensas, promoviendo un entorno de aprendizaje inclusivo que celebra la diversidad y motiva a los estudiantes a aprender activamente.

La propuesta se basará en un enfoque crítico que analice los supuestos relacionados con el valor cultural y étnico en el ámbito educativo. Esto incluirá un examen minucioso de los juegos elegidos y las estrategias pedagógicas utilizadas, con el objetivo de detectar posibles sesgos y fomentar una representación diversa y justa. Así, la iniciativa educativa pretende transformar los entornos de aprendizaje al impulsar una educación más inclusiva y culturalmente pertinente. A través de la gamificación, se destacará el valor cultural, estimulando el interés por la diversidad y la comprensión de distintas perspectivas, lo que preparará a los estudiantes para una participación crítica en una sociedad diversa y global.

En resumen, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para reforzar el valor cultural en estudiantes de cuarto grado, apoyando su desarrollo cognitivo, emocional y social. La propuesta se fundamenta en teorías que avalan el uso de la gamificación en la educación, así como en un enfoque crítico que busca mejorar las prácticas educativas actuales.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Los estándares básicos de competencias en sociales establecen al estudiante como un sujeto activo, participativo, social, el cuales tiene derechos y deberes por lo tanto puede opinar y ser participe en la sociedad, ya que es a través de la interacción con esta que va a construir su identidad MEN (2006). Por lo tanto, este proyecto está dirigido al fortalecimiento del valor cultural, ya que este es un elemento esencial para que los estudiantes logren desarrollar y construir su identidad cultural; por consiguiente, se busca alcanzar con los estándares de competencias asociados al área de sociales como lo es la participación, el respeto por la cultura, asumir una posición crítica, el sentido de pertenencia, defender sus derechos y cumplir con sus deberes etc.

De acuerdo con los estándares básicos de competencias el desarrollo y/o aprendizaje para los estudiantes se centra en que la educación debe ser de manera integral, por lo que se aplica el desarrollo por competencias, ya que de esta manera los estudiantes van a adquirir conocimientos, a desarrollar habilidades y la capacidad del ser, saber y saber hacer, a fomentar su autonomía, la resolución de problemas etc. para así desempeñarse mejor en la sociedad MEN (2016). Por lo tanto, esta investigación es coherente con los estándares de competencias en el sentido que busca fortalecer el respeto por la identidad y la interculturalidad, fomentar su autonomía, generar conciencia cultural, promover el pensamiento crítico, fomentando de esta manera el respeto por las demás culturas.

Cabe mencionar, que para trabajar en esta investigación los estándares básicos de aprendizajes que se tienen en cuenta son los de cuarto a quinto grado, entre ellos los siguientes: “identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América; y, reconozco la

importancia de los aportes de algunos legados culturales, científicos, tecnológicos, artísticos, religiosos... en diversas épocas y entornos” MEN (2016, pág. 124). Por lo tanto, es importante que el estudiante trabaje el valor cultural desde estas competencias por el impacto que tendrá, ya que van a comprender, a respetar, a valorar su diversidad cultural formando así ciudadanos críticos con sentido de pertenencia, con habilidades y competencias para su vida académica y personal.

Medina y Tobón (2010) enfatiza la importancia para que las competencias se centren en la acción y en la aplicación práctica, lo que permite a las personas avanzar de manera eficaz en diversas áreas de sus vidas, como el trabajo, la academia y la vida social. Se centra en los conceptos de saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir. Al reconocer y valorar las raíces culturales de los estudiantes, se les ofrece la oportunidad de desarrollar competencias que son significativas para su identidad y su contexto social. Sin embargo, Medina y Tobón (2010) también indica que es necesario transformar la forma de pensar y manejar las prácticas educativas. Por esta razón, en la investigación se llevaron a cabo ejercicios de agilidad mental mediante la gamificación, entendiendo esta competencia como un proceso integral de acción.

Según lo mencionado, se destaca que la enseñanza del valor cultural ha estado centrada en la memorización de datos, descuidando el desarrollo de la identidad y la valoración de la diversidad. Modificar la manera en que se aborda el valor cultural y étnico es esencial para promover el respeto y la inclusión, lo que a su vez contribuye a formar ciudadanos más conscientes y comprometidos con su entorno. La forma de pensar de los estudiantes ha evolucionado con el tiempo, y continuar con métodos tradicionales no es suficiente. En este sentido, Rosado (2024) subraya la importancia de implementar actividades de gamificación, ya que estimulan el cerebro, mejoran la memoria, la concentración y la atención, fomentan la

participación y el compromiso de los estudiantes, y son fundamentales para su aplicación en la vida diaria.

A partir de lo mencionado, es fundamental vincular la investigación con una tendencia educativa que se centra en la orientación hacia la práctica, la tendencia educativa que acoge la gamificación es el aprendizaje basado en juegos. Esta metodología consiste en integrar elementos de diseño de juegos en entornos de aprendizaje para fortalecer la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según lo expuesto por Salazar (2024), al emplear mecánicas como puntos, niveles, desafíos y recompensas, se crea un ambiente más dinámico y atractivo que fomenta la participación. La gamificación se asocia con la innovación educativa al transformar el enfoque tradicional de enseñanza, promoviendo el aprendizaje experiencial y colaborativo, y adaptándose a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes demandan metodologías más interactivas y significativas.

La gamificación, como enfoque metodológico, puede contribuir significativamente a reducir la brecha del valor cultural y étnico al incorporar elementos que reflejen diversas tradiciones y realidades en los juegos educativos. Al diseñar actividades lúdicas que celebran y promueven la diversidad cultural, se fomenta un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sienten representados y valorados. Esto no solo enriquece el aprendizaje, sino que también ayuda a construir una comunidad más cohesiva. Por lo tanto, a continuación, se presentará el diseño de una secuencia didáctica centrada en la diversidad colombiana, con el objetivo de fortalecer el valor cultural y étnico a través de esta.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, la investigación avanzó bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Juego y aprendo sobre la diversidad cultural y ética colombiana” con el objetivo de fortalecer el valor cultural en los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la institución la Salle ubicada en el municipio de Ciénaga (Magdalena), a través de la gamificación en el área de ciencias sociales durante el año lectivo 2024. De manera precisa, las actividades preparadas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

Teniendo en cuenta, al primer objetivo específico centrado en explorar el acercamiento de los estudiantes del grado cuarto con las actividades de gamificación que son conocidas, desconocidas y con cuales tienen un mayor interés, se estableció que la actividad que se llevará a cabo es una encuesta en línea, la cual se creará en un formulario de Google y se compartirá el enlace a los estudiantes en sus dispositivos celulares o Tablet. Las preguntas encontradas en la encuesta serán relacionadas con la gamificación y como producto sensible para el análisis el uso de métodos digitales, mediante los cuales el estudiante responderá la encuesta formulada por el docente en formación, la cual será de suma importancia para la implementación de la actividad 2.

Paso seguido, con relación al segundo objetivo específico establecido en movilizar el interés frente al valor cultural de los estudiantes del grado cuarto a través de la experimentación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales, se estableció que para esta actividad de gamificación, se utilizara la herramienta Kahoot para realizar una ronda de preguntas con múltiples respuestas en donde los estudiantes van a participar colocando a prueba su conocimiento sobre el tema de la diversidad cultural colombiana. A través de esta dinámica se fomentará la participación, el interés por el tema, un entorno competitivo, autonomía en el aprendizaje etc. y como producto susceptible para el análisis se recogerá la muestra con el

resultado del juego llamado: “identificar la imagen” en el cual los estudiantes van a identificar y hablar de lo aprendido; para esto se tomarán fotografías y el resultado en la herramienta Kahoot.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, consistente en reconocer los cambios o percepciones de los estudiantes de cuarto grado relacionados con el valor cultural después de la implementación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales, se realiza una encuesta a los estudiantes con varias preguntas, en la cual se busca identificar qué cambios o percepciones se han dado respecto al valor cultural después de haber realizado la actividad en Kahoot. Como producto susceptible de análisis, se pretende, a través de una exposición realizada por los estudiantes, reforzar conocimientos de forma lúdica y participativa; además, se recogerá como muestra un video de las exposiciones.

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, como competencia se destacan: “Identificar, describir y comparar algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América” MEN (2006, pág. 125); “Respetar los rasgos individuales y culturales y los de otras personas (género, etnia...)” MEN (2006, pág. 125); “Reconocer la importancia de los aportes de algunos legados culturales, científicas, tecnológicos, artísticos, religiosos... en diversas épocas y entornos” MEN (2006, pág. 125), y los siguientes resultados de aprendizajes: “Identifica las características de los diferentes grupos humanos presentes en el territorio nacional” MEN (2016, pág. 23); “Explica tradiciones y costumbres propias de los diversos grupos humanos del país respecto de la alimentación, la vivienda y su cosmovisión” MEN (2016, pág. 23); “Reconoce la importancia de preservar y fomentar las manifestaciones culturales de los

diferentes grupos humanos presentes en el territorio nacional y que contribuyen a construir una sociedad más justa” MEN (2016, pág. 23).

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, del valor cultural y étnico hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello por lo que, se afirma que la secuencia didáctica llamada “juego y aprendo sobre la diversidad cultural y ética colombiana”, facilitará conquistas relacionadas con la inclusión, porque es necesario que los estudiantes aprendan a conocer las diversas culturas colombianas y de esta manera acepten y valoren las diferencias que los hacen únicos.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos de Estándares Básicos de Competencia MEN, (2006) y el (Ministerio de Educación Nacional, 2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en los estudiantes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia juego y aprendo sobre la diversidad cultural y ética colombiana tuvo en cuenta los siguientes desarrollos teóricos: Freire (1970), Salas (2001), Pérez (2003), Belkis (2011), Carpintero (2017), Marín (2018), Candel (2018), Ortiz et al. (2018), Meza et al. (2020), Pérez y Navarro (2022), Cifuentes et al. (2024), Salazar (2024), Montoya (2024), Maldonado (2024), Rendón (2024), Rosado (2024) y Terán (2024) los cuales permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: La curiosidad impulsa el conocimiento: La búsqueda de respuestas a preguntas fundamentales es el motor de toda investigación. La evidencia es clave: La recolección y análisis de datos son esenciales para validar hipótesis y teorías. El contexto importa: Comprender el entorno en el que se desarrolla un fenómeno es crucial para interpretar los resultados de manera adecuada. El

diálogo interdisciplinario enriquece: La colaboración entre distintas disciplinas puede proporcionar nuevas perspectivas y soluciones innovadoras a problemas complejos.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la gamificación, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque La gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, pero su éxito depende de una implementación reflexiva. Si se usa solo como un truco motivacional, corre el riesgo de sustituir el aprendizaje significativo por la diversión superficial. Es fundamental integrarla dentro de un enfoque educativo que priorice tanto la participación como el desarrollo de habilidades y conocimientos profundos, y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para el valor cultural y étnico.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba trabajo en equipo, creatividad e innovación, autonomía en el aprendizaje, y de acuerdo con el (Ministerio de Educación Nacional, 2013), se encuentran trabajando en: Identificar las características de los diferentes grupos humanos presentes en el territorio nacional; Explicar tradiciones y costumbres propias de los diversos grupos humanos del país respecto de la alimentación, la vivienda y su cosmovisión; Reconocer la importancia de preservar y fomentar las manifestaciones culturales de los diferentes grupos humanos presentes en el territorio nacional y que contribuyen a construir una sociedad más justa.

Es por ello por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de una

encuesta de conocimiento, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la herramienta a utilizar para la implementación de la gamificación.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el valor cultural y étnico, tendrán mayor incidencia en la vida de estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la gamificación y la enseñanza del valor cultural y étnico, ya que les permite explorar estas dimensiones de manera interactiva y significativa. Al involucrarlos en juegos que celebran la diversidad, se fomenta el respeto y la empatía hacia diferentes culturas. Esta metodología no solo enriquece su aprendizaje, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más inclusiva. y como intelectual transformativo se considera que la gamificación ofrece un enfoque innovador para explorar el valor cultural y étnico, permitiendo a los estudiantes conectar experiencias lúdicas con aprendizajes significativos. Esta metodología puede revelar patrones de pensamiento y comportamiento que favorecen la inclusión y la apreciación de la diversidad. Sin embargo, es crucial evaluar críticamente su implementación para asegurar que realmente promueva una comprensión profunda y no se quede en una superficialidad entretenida.

## Implementación

La primera actividad, titulada “Encuesta: conocimiento sobre la gamificación”, se implementó el 15 de octubre de 2024, entre las 8:00 a. m. y las 9:00 a. m., la docente inició la clase presentándose: “Buenos días, mi nombre es Deida De La Hoz, docente en formación de la UNAD en la carrera de Licenciatura en Filosofía. Explicó la implementación de la actividad enfocada en fortalecer el valor cultural a través de la gamificación, la cual se desarrollaría en dos sesiones diferentes. Luego realizó una oración.

A continuación, solicitó que cada estudiante se presentara con su nombre. Luego, realizó una dinámica para romper el hielo llamada “El juego de las preguntas rápidas”, en la que cada estudiante formuló una pregunta rápida a su compañero más cercano. El primer estudiante comenzó preguntando: “¿Cuál es tu color favorito?”, su compañero respondió y luego formuló otra pregunta al siguiente compañero en la fila, y así sucesivamente hasta que todos los estudiantes participaron. La docente agradeció a los estudiantes e indicó el inicio con la actividad principal: “Encuesta: conocimiento sobre la gamificación”, la cual se realizará de manera virtual a través de un enlace enviado a sus celulares. Cada estudiante completó la encuesta satisfactoriamente, y la docente verificó. La actividad se desarrolló dentro del tiempo estipulado, respetando el ritmo de aprendizaje de los estudiantes para evitar la sobrecarga de información.

Además, se consideraron las necesidades educativas para lograr el aprendizaje esperado, tales como la conexión entre estudiante y docente, los conceptos explicados antes de la encuesta y el diseño de una encuesta accesible, generando así una metodología participativa. Además, la organización, el espacio y los recursos tecnológicos favorecieron la participación de todos los estudiantes, contribuyendo al éxito de la actividad.

En conclusión, esta actividad cumplió con los aprendizajes esperados, ya que los estudiantes identificaron los conceptos y comprendieron el tema de la gamificación, sus aplicaciones en el aula y su potencial para el aprendizaje. Es importante señalar que los recursos didácticos utilizados en la actividad desempeñaron un papel importante, fomentando el desarrollo de competencias digitales. La realización de la encuesta virtual en los celulares resultó innovadora para ellos, generó motivación en la clase y despertó curiosidad para la próxima actividad.

La segunda actividad, titulada “Desafío: ¡Trivia cultural!”, fue implementada el 21 de octubre de 2024 entre las 6:15 a. m. y las 8:15 a. m., con el objetivo de movilizar el interés de los estudiantes de cuarto grado hacia el valor cultural mediante la experimentación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales. La docente en formación comenzó la clase presentándose y dando los buenos días a los estudiantes. A continuación, explicó que la actividad de esa clase sería “Desafío: ¡Trivia cultural!”, cuyo propósito es fortalecer el valor cultural mediante el uso de la gamificación. Luego realizó una oración a Dios. Seguido, realizó preguntas de conocimiento previo sobre el tema.

A continuación, la docente les explicó la actividad en Kahoot, los estudiantes se agruparon en parejas y observaron la trivia proyectada en la pared mediante un videobeam. Cada grupo respondió a las preguntas utilizando sus celulares a través de un enlace compartido previamente. La docente explicó que al inicio aparecería un concepto y luego una pregunta, indicando que el grupo con más aciertos ganaría la trivia y recibiría un premio, lo cual incentivó la motivación y la participación en el desafío.

Al finalizar, la docente en formación realizó una socialización con los estudiantes, anunciando el grupo ganador y destacando a los estudiantes que se distinguieron en la actividad.

Posteriormente, se llevó a cabo un breve debate en el aula, donde los estudiantes expresaron preguntas, inquietudes y opiniones sobre la actividad. Todos los participantes comentaron que disfrutaron la experiencia, que aprendieron de una forma distinta y entretenida.

Sin duda, la tecnología contribuyó a crear una clase motivadora, desafiante y participativa, promoviendo el trabajo en equipo. Durante la trivia, los materiales utilizados fueron esenciales para facilitar la actividad y respaldar sus objetivos: el videobeam, los celulares, las tabletas, la plataforma de Kahoot, los cuadernos, el acceso a internet, el espacio y la organización. Cabe destacar que las estrategias de evaluación implementadas tuvieron un enfoque formativo, ya que evaluaron el proceso en su totalidad, considerando la participación, la observación, el trabajo en equipo, la colaboración y la actitud de los estudiantes, con retroalimentación constante. Esta actividad cumplió con los aprendizajes esperados, motivando a los estudiantes a aprender y fomentando el respeto e interés por las diferentes culturas colombianas y la relevancia de las tradiciones culturales, generando así un aprendizaje significativo.

En conclusión, esta actividad proporcionó un ambiente inclusivo, motivador e interactivo, respetando los estilos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes para que todos pudieran participar y aprender de manera divertida. Promovió un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales, en el cual cada estudiante desarrolló un entendimiento sobre el valor cultural de manera participativa, reflexiva, dinámica, desafiante y colaborativa.

La tercera actividad se llevó a cabo el día 21 de octubre de 2024 entre las 6:15 a. m. y las 8:15 a. m., con el fin de evaluar en los estudiantes el conocimiento adquirido en la actividad número 2 y, de esta manera, reforzar de forma lúdica y participativa los conocimientos sobre las diferentes culturas y grupos étnicos en Colombia. En primer lugar, la implementación comenzó

con la formación de cuatro grupos de estudiantes, en donde a cada uno se le asignó la tarea de representar uno de los grupos étnicos estudiados en clase. Inicialmente, el grupo que representaba a la etnia indígena inició la exposición. A través de coloridas láminas y presentaciones hechas a mano, los estudiantes explicaron las costumbres, vestimentas y tradiciones de comunidades como los Wayúu, los Arhuacos y los Emberá, compartiendo detalles sobre la importancia del respeto a la naturaleza y la conservación de sus lenguas y rituales.

Seguidamente, los estudiantes que representaban al grupo afrocolombiano presentaron la historia y la riqueza cultural de esta comunidad, resaltando sus raíces africanas y sus aportes a la música, la gastronomía y la danza de Colombia, destacando figuras como Benkos Biohó y las Palenqueras. El grupo que representó a los raizales describió la cultura y tradiciones de esta comunidad del archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina. Explicaron la mezcla de influencias africanas, europeas y caribeñas que caracteriza a los raizales, destacando su idioma creole y su conexión con el mar.

Finalmente, el grupo representante de la etnia gitana presentó la historia y las costumbres de esta comunidad nómada, conocida también como el pueblo Rom. A través de coloridas imágenes y relatos, explicaron cómo los gitanos han mantenido vivas sus tradiciones a pesar de los desafíos, desde sus danzas y música hasta su lengua, el romaní.

Para concluir, fue enriquecedor y satisfactorio implementar esta secuencia didáctica y cada una de sus actividades, resaltando el valor cultural y étnico que quedó impregnado en cada uno de los estudiantes. De esta manera, se refleja que la variable tuvo un resultado positivo en el aspecto ontológico; por consiguiente, es recomendable seguir utilizando esta estrategia pedagógica de manera más recurrente para garantizar un aprendizaje significativo para los estudiantes de la Institución Educativa La Salle.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

En la implementación de la secuencia didáctica, los resultados reflejaron un aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la Institución La Salle en Ciénaga, especialmente en términos del fortalecimiento de su interés y comprensión del valor cultural. Teniendo como fundamento teórico los aportes de autores como Pérez et al. (2022), entre otros, se observó que, a través de actividades como la encuesta inicial sobre gamificación, el "Desafío: ¡Trivia cultural!" y las exposiciones de los grupos étnicos de Colombia, los estudiantes no solo participaron activamente, sino que también desarrollaron una mayor apreciación por la diversidad cultural de su país. Estas actividades motivaron la curiosidad y la participación colaborativa de los estudiantes, generando un entorno dinámico y atractivo que promovió un aprendizaje lúdico.

Desde el análisis realizado en el paso 7, se identificaron varias fortalezas en la práctica de la docente en formación. Primero, el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot y encuestas virtuales permitió integrar competencias digitales en el proceso de enseñanza, lo cual fue un recurso innovador que despertó el interés de los estudiantes. Además, la estructura de la secuencia didáctica fue cuidadosamente organizada para respetar el ritmo de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo y participativo.

Sin embargo, se identifican algunas áreas para mejora, como la necesidad de ampliar las estrategias de evaluación, asegurándose de incorporar técnicas más variadas para adaptarse a las distintas maneras de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Así mismo, podría mejorarse la planificación de tiempos para permitir una retroalimentación más pausada y detallada.

Considerando las características de los participantes, quienes mostraron entusiasmo por los

métodos innovadores, se podrían implementar acciones concretas, como la integración de más debates grupales y actividades de reflexión posterior a cada dinámica de juego.

Por otra parte, en la implementación de esta actividad se evidenciaron algunas pequeñas diferencias registradas en la planeación didáctica. Específicamente en la tercera actividad, los estudiantes debían realizar una exposición sobre su cultura, tradiciones y costumbres a través de un juego de roles; sin embargo, no se pudo desarrollar el día planeado ya que, por motivos académicos, no hubo clase ese día, por lo que se tuvo que llevar a cabo al siguiente día. Por otro lado, las fortalezas que resaltan son la motivación, el trabajo en equipo, el compromiso de cada uno de los padres de familia y el aprendizaje obtenido.

Cabe mencionar, que las dificultades y/o limitaciones son externas y pueden presentarse en el día a día, afectando las planeaciones académicas; no obstante, los estudiantes estaban tan comprometidos que, aunque no pudieron realizar la presentación con los vestuarios, sí llevaron a cabo las exposiciones. En el rol de docente, es recomendable a futuras implementaciones tener una opción extra como plan B, para que se pueda ejecutar en caso de que falle o falte algo en el momento de implementarla.

Así mismo, se puede mencionar los aspectos importantes en relación con la pregunta de investigación de este proyecto investigativo, entre estos se encuentra el fortalecimiento del valor cultural logrado en esta implementación, ya que los estudiantes se apropiaron de su cultura, evidenciando un cambio en su actitud, respeto, empatía y amor. Otro aspecto importante es el desarrollo de habilidades digitales logrado a través de la gamificación por parte de los estudiantes, cabe mencionar que esta es “una estrategia que incorpora elementos y dinámicas de juego en el proceso educativo para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes” (Maldonado, 2024, pág. 157).

Por ende, en la planeación didáctica previamente desarrollada y ejecutada, se pueden resaltar los siguientes aspectos: los tres objetivos eran claros y precisos, se utilizaron actividades de conexión con los estudiantes, y la herramienta clave fue la gamificación, con el objetivo, tal como menciona Candell (2018), de generar logros académicos por ser una metodología que fomenta la motivación, colaboración, interés, apoyo, dinamismo, comprensión y aprendizaje autónomo. Además de esta, se utilizaron otras estrategias pedagógicas como el trabajo en equipo, debates y dinámicas, lo que permitió la motivación constante y un aprendizaje dinámico y significativo para los estudiantes.

Sin duda alguna, la planeación es un punto clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la labor como docente, se utiliza para lograr los objetivos propuestos, logrando una eficiencia para el desarrollo de cada actividad, generando de esta manera que las clases salgan como se desea y que se obtenga un aprendizaje significativo dentro del aula, el desarrollo de habilidades, interés a las necesidades de cada uno de los estudiantes y un ambiente inclusivo.

En síntesis, la planeación es una herramienta indispensable ya que facilita la organización, planificación, estructuración y ejecución del proceso de enseñanza propuesto para el aprendizaje de los estudiantes, así como de los objetivos y metas establecidos para el año lectivo. Por ende, la planeación genera beneficios tanto para el docente como para los estudiantes. Entre los beneficios para el estudiante se encuentran: las necesidades individuales, la diversidad existente en el aula, los ambientes interactivos, dinámicos y de aprendizajes significativos. Para los docentes se resaltan beneficios como: la creatividad, el ahorro de tiempo, reducción de estrés, el uso apropiado de recursos, entre otros.

## Conclusiones

De acuerdo con el objetivo específico de explorar el acercamiento de los estudiantes del grado cuarto con las actividades de gamificación que son conocidas y desconocidas, se evidencia el logro de forma satisfactoria en el cual los estudiantes compartieron el conocimiento que tienen de estas a través de una encuesta virtual; asimismo, con el objetivo específico de movilizar el interés frente al valor cultural de los estudiantes del grado cuarto a través de la experimentación de la gamificación en el área de Ciencias Sociales, se evidencia el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en las muestras recolectadas ya que fueron participativos y desafiantes en cada actividad realizada.

Finalmente, con el objetivo específico referente en reconocer cambios o percepciones de los estudiantes del grado cuarto relacionados con el valor cultural, después de la implementación de la gamificación, se evidencia en los estudiantes el interés por su identidad cultural, por cada una de las culturas existentes en el país, su interés por participar en el tema y los aprendizajes obtenidos frente a las actividades. Por ende, se concluye a raíz del objetivo general de fortalecer el valor cultural en los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la institución la Salle ubicada en el municipio de Ciénaga (Magdalena), a través de la gamificación en el área de ciencias sociales durante el año lectivo 2024, se da el cumplimiento de manera exitosa con el propósito de esta investigación planificada a través de la secuencia didáctica.

Cabe mencionar, que esta planeación fue diseñada de acuerdo en relación con el grado educativo, su contexto y los diferentes estilos de aprendizajes y necesidades educativas existente dentro del aula; y, tuvieron ventajas pedagógicas tales como: aprendizaje activo, trabajo en equipo, desarrollo de habilidades para la vida y digitales, refuerzo de valores etc. Al mismo tiempo, en esta propuesta se evidencian dificultades tales como imprevistos del tiempo, el no

contar con los portátiles de la institución etc. por ende faltó tener esto en cuenta para la ejecución de la actividad, de todas maneras, la docente en prácticas resolvió cada inconveniente con un plan B, planeado con anticipación.

A lo largo del diplomado, las prácticas pedagógicas evolucionaron al incorporar la gamificación como estrategia para fortalecer el valor cultural en estudiantes de cuarto grado. Al inicio, sus métodos tradicionales no lograban captar el interés de los alumnos, pero la introducción de actividades lúdicas mejoró significativamente su motivación y participación.

La propuesta actual proyecta seguir utilizando la gamificación para fomentar no solo el aprendizaje académico, sino también valores como el respeto y la empatía hacia la diversidad cultural. Los resultados obtenidos, a través de actividades como trivias y exposiciones, reflejan que los estudiantes desarrollaron una mayor apreciación por sus raíces culturales y las de sus compañeros, evidenciando el cumplimiento de los objetivos planteados.

En conclusión, la gamificación no solo transformó el ambiente de aprendizaje, sino que promovió un desarrollo integral en los estudiantes, facilitando un aprendizaje significativo y participativo que puede ser sostenido a futuro.

### Referencias Bibliográficas

- Aguado, J. (2024). *Diversidad cultural y logros de los estudiantes en Educación Obligatoria. Lo que sucede en las escuelas*. España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Pp. 21.  
<https://www.redalyc.org/journal/280/28056733002/html/>
- Belkis, A. (2011). *La cultura escolar. Una mirada desde la formación de la identidad cultural de los escolares*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, 3(29).  
<http://www.eumed.net/rev/ced/29/blac.htm>
- Candel, E. C. (2018). *El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior*. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, (36). <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Carpintero, T. O. (2017). *Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días*. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, 3(2), 397-403.  
<https://rcs.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/755>
- Cifuentes, S. C., Moya, I. C., Granado, L. C., & Valverde, E. G. (2024). *Educación para la sostenibilidad: los ODS a través de la gamificación en educación infantil*. Aula, 30, 73-86. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.14201/aula2024307386>
- Freire, Paulo. (1993). *Pedagogía de la esperanza* (1 ed... México, D.F. Siglo XXI Editores.  
[https://dn790004.ca.archive.org/0/items/De\\_todo\\_un\\_poco/Pedagogia%20de%20la%20esperanza%20-%20Paulo%20Freire.pdf](https://dn790004.ca.archive.org/0/items/De_todo_un_poco/Pedagogia%20de%20la%20esperanza%20-%20Paulo%20Freire.pdf)
- Maldonado Zuñiga, K.; Cables Fernández, E. A.; Rodríguez Sinisterra, G. M. (2024). *Gamificación: una técnica innovadora de aprendizaje en el ámbito educativo-profesional (Original)*. Roca: Revista Científico-Educacional de la Provincia de Granma, [s. l.], v. 20, n. 2, p. 153–169. Disponible en: <https://research-ebSCO->

com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=bd21efb4-08ec-36de-bad3-6d725fc996b2

Marín Díaz, V. (2018). *¿El poder de la gamificación educativa?: The power of educational gamification?* EDMETIC, 7( 2), 1–4. [https://doi-](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21071/edmetic.v7i2.11146)

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21071/edmetic.v7i2.11146](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21071/edmetic.v7i2.11146)

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>

Meza, C. K. A., Loor, C. P. S., Párraga, B. A. P., & Delgado, J. R. E. (2020). *Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica.*

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estandares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá. Obtenido de

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje: Lenguaje*. Bogotá:

Colombia Aprende. Obtenido de <http://www.colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje-en-todas-las-areas>

Montoya Torres, G. F.; Villavicencio Ovando, L. P.; Hodelyn Amable, N. (2024). *Sistema de actividades de gamificación para la atención de estudiantes con déficit atencional de 5to año de educación básica*. Sinergia Académica, [s. l.], v. 7, p. 87–112. Disponible en:

<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=aab9c97d-46e1-3631-9d51-31042a332d3d>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Educação e pesquisa, 44, e173773.

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

Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*. Sinéctica, (59). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2022000200301&script=sci_abstract)

[109X2022000200301&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2022000200301&script=sci_abstract)

Rendón Navarrete, L. V. (2024). *Estrategias De Gamificación Para Fomentar La Educación Ambiental en Estudiantes De Bachillerato General Unificado*. Revista Científica

Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS, [s. l.], v. 6, n. 3, p. 148–162. Disponible en: [https://research-ebSCO-](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=1d49792d-87f8-3e50-9a31-2d00ebddc147)

[com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=1d49792d-87f8-3e50-9a31-2d00ebddc147](https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=1d49792d-87f8-3e50-9a31-2d00ebddc147)

Rosado Rosado, M. P. (2024). *Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje*. Religación: Revista de Ciencias Sociales y

- Humanidades, [s. l.], v. 9, n. 40, p. 1–18. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=3e679087-a82c-3e36-ba1c-20a2f83c75ef>
- Salas, A. L. C. (2001). *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky*. Revista educación, 25(2), 59-65. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Salazar Visurraga, F. S. (2024). *El Impulso De La Gamificación Mediante Las Tic en Una Comunidad Virtual De Aprendizaje*. Revista Vox Juris, [s. l.], v. 42, n. 2, p. 68–82. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=413db231-edc2-3ce9-813f-fce5aee38ce8>
- Terán Ñacato, M. F. (2024). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado*. Revista Uniandes Episteme, [s. l.], v. 11, n. 2, p. 189–202. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=3bf1e015-5ab5-3484-88b4-98b3f6c3bec4>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dydelahozp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Et3DVht3QaNAvEFV74fkA-ywBAvUihWip096yE2-0dLc6Ag?e=AEug7t](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/dydelahozp_unadvirtual_edu_co/Et3DVht3QaNAvEFV74fkA-ywBAvUihWip096yE2-0dLc6Ag?e=AEug7t)