

La Gamificación como Innovación Pedagógica en el Aprendizaje de la Cultura General en los
estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola
del Municipio de Pacho Cundinamarca

Autor:

Farley Troncoso López

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Maestría en Educación

Zipaquirá Cundinamarca, Febrero de 2022

La Gamificación como Innovación Pedagógica en el Aprendizaje de la Cultura General en los
estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola
del Municipio de Pacho Cundinamarca

Autor:

Farley Troncoso López

Trabajo de grado como requisito para optar el título de

Magíster en Educación

Asesor:

Mg. Juan Alexander Triviño Quiceno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Maestría en Educación

Zipaquirá Cundinamarca, Febrero de 2022

NOTAS DE ACEPTACIÓN

Asesor. Mg. Juan Alexander Triviño Quiceno

Jurado 1. Mg. Edith Lorena Grande Triviño

Jurado 2. Mg. Roberto Fabián Gaviria Gómez

Zipaquirá, Febrero de 2022

Dedicatoria

Cuando seguimos por el camino de la vida, en especial, en seguirnos preparando para ser cada día mejores seres humanos como profesionales, es importante reconocer nuestras debilidades, pero también es importante resaltar nuestro quehacer diario en formar niños, niñas y adolescentes como futuros servidores de la sociedad y de nuestro país. Es por ello por lo que me preparé para seguir transformando espacios educativos en beneficio de toda la comunidad cundinamarquesa como Docente de Aula. Por lo tanto, celebro este esfuerzo, dedicación, compromiso, responsabilidad y vocación a la realización de esta propuesta pedagógica y alcanzar mi sueño personal y profesional en ser Magíster en Educación dedicando esta meta a:

A Dios Nuestro Señor, por regalarme el don de la sabiduría, salud, entendimiento el cual me permitió cumplir con este estudio de maestría.

A mi madre Blanca Judith López Medina por ser la mujer que me trajo al mundo, el cual me apoyado en todos mis proyectos personales y profesionales. TE AMO MAMÁ.

A Oscar Samuel, María Sofía, David Santiago y Erik Santiago quienes me han motivado a seguir en mi formación posgradual el cual yo dedico este triunfo a cada uno de ustedes. LOS QUIERO MUCHO.

A mis tías Myriam y Bertha, por haberse mantenido cerca, por el apoyo brindado en cada una de las etapas de mi vida, desde el colegio hasta la universidad, por celebrar mis logros y metas.

Lic.Esp. Farley Troncoso López
Maestrante en Educación
Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD
CCAV Zipaquirá - ZCBC

Agradecimientos

A Dios Nuestro Señor, por regalarme el don de la sabiduría, salud, entendimiento el cual me permitió cumplir con este estudio de maestría.

A la ilustre Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, por ser mi centro de formación docente desde el pregrado y postgrado, por darme la oportunidad de seguir aprendiendo y seguir con mis estudios a nivel de programa de maestría.

Al Mg. Juan Alexander Triviño Quiceno, Docente y Asesor de este trabajo de grado, porque con su esmero y disposición ha contribuido significativamente en mi formación profesional y posgradual a nivel de maestría.

A la Mg. Edith Lorena Grande Triviño, Líder de la Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU de la CCAV Zipaquirá por ser tutora y guía en mi formación posgradual, por brindarme sus conocimientos, ayuda, paciencia, perseverancia y orientarme a lo largo de mi permanencia académica en la UNAD. Mil gracias, Dios le bendiga.

A la Mg. Claudia Yaneth Tovar Moreno, Rectora de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca por su gran apoyo en mi formación posgradual y por permitirme aplicar esta propuesta pedagógica mejorando el servicio educativo para todos los niños, niñas y adolescentes en Pacho y Cundinamarca.

A todas las personas que de una u otra manera contribuyeron al alcance de esta meta, a todos Mil Gracias y Que Dios les Bendiga.

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Título	La Gamificación como Innovación Pedagógica en el Aprendizaje de la Cultura General en los estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.
Modalidad de Trabajo de Grado	Proyecto Aplicado
Línea de Investigación	Pedagogías Mediadas
Línea de Profundización	Educación, Tecnología e Innovación (Etel)
Autores	Farley Troncoso López. Código: 1.073.602.512
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD – CCAV Zipaquirá
Fecha	Febrero de 2022
Palabras Claves	Juego, Gamificación, Enseñanza-Aprendizaje de la Cultura General, Didáctica, Innovación, Endoculturación, ¿Quién Quiere Ser Millonario?, TIC.
Descripción	<p>Actualmente, el sistema educativo se destaca por la gestión de las TIC como herramientas de innovación e interacción, fortaleciendo un avance en los espacios educativos, laborales y sociales, estableciendo estrategias para poderlas integrar al currículo escolar. Las críticas aportan que esta simpatía ha transformado el modelo educativo tradicional en las aulas de clases sin desconocer el trabajo del proyecto educativo institucional. Es por ello por la aplicación de recursos tecnológicos orientados a la educación permite mejorar las prácticas educativas convirtiéndolas en espacios lúdicos y recreativo mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje enfrentando nuevos retos con el único propósito de innovar en el currículo, en la construcción de conocimientos, etc.</p> <p>El propósito de esta propuesta educativa y de innovación surge de las necesidades educativas y del bajo nivel de motivación en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, con respecto al aprendizaje de la cultura general dentro de la asignatura de las ciencias sociales. Para mejorar la aprehensión en cultura general se optó como estrategia pedagógica un juego simulador basado en gamificación, fomentando la didáctica y la lúdica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes y su interacción con el medio.</p>
Fuentes	Lev Vygotsky (1896-1934) fue uno de los más destacados estudiosos del Constructivismo, en donde afirma que el aprendizaje es un fundamento en el progreso sociocultural del individuo. La relación con los padres de familia, con el educador,

con sus pares y con otras personas más competentes da la posibilidad de darse un aprendizaje pues este proceso educativo se da gracia a situación de interacción colectiva. Por su parte, según Piaget (1972), afirma que:

“...la comprensión de cada momento de desarrollo del niño y las diferencias que se establecen en la disposición y asimilación para el aprendizaje, acercan al docente a la forma de comprender y significar en el reconocimiento de que a lo largo de todo el proceso existe una capacidad de aprender que se puede movilizar e impulsar si las situaciones de enseñanza aprendizaje se organizan desde el conocimiento de esas etapas y sus características...” (p. 59).

Burrhus Frederic Skinner (1904-1990), fue uno de los grandes exponentes del Conductismo en donde plantea que todo aprendizaje se debe a cambios continuos de la conducta del individuo a partir de la praxis, a la vez existe una relación entre los individuos y el entorno en que vive. Por lo tanto, si el estudiante interacciona con su entorno, entonces éste aprenderá sin necesidad del docente.

El Cognitivismo es otra teoría importante que se relaciona con el proceso de aprendizaje en los individuos, **Jerome Bruner** (1915-2016) y **David Paul Ausubel** (1918-2008) fueron sus grandes exponentes. Para Bruner, el proceso de aprendizaje se da gracias al hallazgo de escenarios nuevos, es decir, que el conocimiento se da por medio de desafíos para que el individuo lo conduzca a la resolución de problemas por medio de estrategias tácticas comparando nuevas situaciones con anteriores estimulando así la transferencia del aprendizaje. De igual manera, Ausubel concibe el aprendizaje como un proceso de adquisición de los saberes de forma representativa. Es decir, cuando el individuo relaciona lo aprendido con un conocimiento adquirido anteriormente, entonces, lo convertirá en un nuevo conocimiento. De tal modo que aumentará el nivel de capacidad de aplicación en otros escenarios de la vida socioeducativa del individuo.

Robert Mills Gagné (1916-2002), es uno de los grandes exponentes del Método Ecléctico. Gagné afirma que el proceso de aprendizaje es la habilidad alcanzada por medio de la relación entre individuos en su contexto. Este aprendizaje se proviene de una organización social que produce un cambio en las habilidades del estudiante que al final es resultado de la madurez en el desarrollo de este.

Metodología	Esta propuesta está estructurada metodológicamente con un enfoque cuantitativo, con diseño experimental a nivel cuasiexperimental pretest-postest con un solo grupo.
Contenido	<p>CAPITULO I. ESTABLECIMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Descripción del problema 1.2. Antecedentes del problema 1.3. Formulación del problema 1.4. Objetivos de la investigación 1.5. Temas y alcances de la investigación 1.6. Delimitaciones del estudio 1.7. Justificación de la investigación <p>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Estándares, competencias y lineamientos curriculares en las ciencias sociales orientadas hacia el estudio de la cultura 2.2. La cultura, fundamentos epistemológicos 2.3. Análisis sobre la cultura 2.4. Principios culturales y su desarrollo en las comunidades 2.5. Aprendizaje 2.6. El juego como propuesta innovadora para el aprendizaje virtual <p>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Naturaleza de la investigación 3.2. Diseño de investigación 3.3. Tipo de investigación 3.4. Variables 3.5. Hipótesis 3.6. Población y muestra 3.7. Técnica e instrumento de recolección de datos 3.8. Procedimiento 3.9. Validez y confiabilidad del instrumento <p>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Análisis de la prueba diagnóstica 4.2. Análisis de la prueba final 4.3. Comparación del pretest - postest 4.4. Análisis escala de valoración del contenido didáctico del objeto de aprendizaje – juego simulador ¿Quién Quiere ser Millonario? – ediciones especiales <p>DISCUSIÓN CONCLUSIONES REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</p>

	ANEXOS
Conclusiones	<p>La gamificación como estrategia de innovación en el apoyo al aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, dio aportes significativos al desarrollo afectivo porque se contribuyó a una motivación gracias a la interacción con el juego simulador implementado en la propuesta desarrollando habilidades, destrezas y competencias en los educandos, fomentando también el entretenimiento educativo y el interés por aprender de cultura general de una manera más llamativa e innovadora dentro de su proceso de aprendizaje.</p> <p>Gracias a la mecánica de juego en la implementación de la propuesta en los estudiantes de grado 11° generó una dinámica en la participación grupal evidenciando un trabajo en equipo contribuyendo a su aprendizaje de una manera respetuosa y acertada. De igual manera, este tipo de gamificación dentro de la educación ayuda también a mejorar la capacidad de diálogo entre los estudiantes, consiguiendo acuerdos mutuos logrando el asertividad en la mecánica del videojuego.</p>
Resultados	<p>Existe evidencia plena suficiente para aceptar la hipótesis nula en donde se afirma que la calificación obtenida en la prueba postest supera la prueba pretest, infiriendo entonces que el juego simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales logró un progreso significativo académico en los estudiantes de grado 11°, permitiendo comprender de una manera innovadora y didáctica conceptos relacionados con la cultura general evidenciándose en los resultados de la prueba postest. Esto demuestra que los docentes del área de ciencias sociales que adopten este tipo de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, se podrá evidenciar un proceso de aprendizaje más innovador, didáctico y lúdico dentro del aula, aumentando la motivación por aprender, mejorando conceptos previamente adquiridos durante el transcurso de su proceso de formación incentivando el aprendizaje significativo que surge cuando el educando relaciona conceptos para aprender de ellos y a la vez le da un sentido a la estructura conceptual que ya posee. De igual manera se evidencia diferencias importantes en el grupo tanto en la prueba pretest como en la prueba postest en las notas obtenidas al implementar la herramienta innovadora basada en gamificación, logrando aumentar el desarrollo de habilidades y competencias en la asignatura de ciencias sociales con respecto al aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11°, dándose cumplimiento al objetivo específico N° 3 en donde se evalúa el impacto pedagógico en potenciar y mejorar el aprendizaje de cultura general en los estudiantes de grado 11°</p>

	<p>permitiendo observar los cambios académicos proyectos dentro de esta propuesta.</p>
<p>Referencias Bibliográficas</p>	<p>Arnold Hauser. (2020, 26 de mayo). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 16:24, junio 22, 2021 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arnold_Hauser&oldid=126407537.</p> <p>Aristóteles. (Citado en Sánchez-Escariche E. y Almudena Alonso, M. (2000)). Parte de los Animales. Editorial Gredos S.A. España.</p> <p>Aristóteles. (Citado de Rus Rufino, S., & Arenas-Dolz, F. (2013)). ¿Qué sentido se atribuyó al zoon politikon de Aristóteles? Los comentarios medievales y modernos a la Política. Foro Interno, 13, 91-118. https://doi.org/10.5209/rev_FOIN.2013.v13.43086</p> <p>Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. Unidad de Investigación del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad. UNIDEF Facultad de Educación. Universidad de la Coruña. Recuperado de: https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/23235/REV%20-%20SPORTIS_%202019_5-2_art_10.pdf?sequence=3&isAllowed=y</p> <p>Béjar Navarro, R. (1994). El mexicano, 6ª edición. UNAM, p. 341.</p> <p>Berger, A, y Bustamante, A. (2011) Teoría de la decisión. Buenos Aires: Universidad de CEMA p. 15.</p> <p>Cañeque, H. (1979). Juego y vida. Ateneo. Buenos Aires.</p> <p>Castro Ruz F. Ceremonia inaugural de Universidad 2006. Granma. 24 febrero 2006.</p> <p>Carnaza Valdés J. (1999). Cultura y Desarrollo, incitaciones para el debate. En Revista Temas NO. 18 – 19, p.83.</p> <p>Delgado Ávila, D., Quintana González, A., & Díaz Riesgo, M. (2013). Estrategia didáctica para fortalecer la cultura general integral a través del inglés con Propósitos Específicos. EDUMECENTRO, 2(3), 59-67. Recuperado de</p>

<http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/93/190>

Deterding, S. (2011) “Meaningful play: Getting gamification right”, Google TechTalk, p. 9.

Fendwick, T. (2001). Tides Of Change. New themes and questions in workplace learning. In Tara Fenwick (ed.), *Socio-Cultural Perspectives on Learning Through Work* (pp. 3-17). San Francisco: Jossey Bass. p. 4.

Frank G, A, (1969). Desarrollo del subdesarrollo. Escuela Nacional de Antropología e Historia, suplemento de la Revista Tlatoani No. 6, México, p. 9.

Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI Editores Argentina S.A. Buenos Aires, Argentina.

Geertz, C. (2002). Impacto del concepto de cultura en el concepto del hombre, en Colectivo de autores: *Antropología Social: selección de lecturas*. Editorial Félix Varela; La Habana, Cuba, p. 74.

Geertz, C. (1987). “El impacto del concepto de cultura en el concepto de hombre”, a *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa. p.43-59

Giroux, H. (2003). *Pedagogía y política de la Esperanza: teoría, cultura y enseñanza: una antología crítica*. Amorrortu, Buenos Aires.

Goodman, M.E. (1972). *El individuo y la cultura*, Pax-México, México, p. 57.

Gómez-Jara, A. F., (1970) *Sociología*, Porrúa, México, p. 270.

Hall, S. (2002): *El trabajo de la representación en Módulo: Aproximaciones teóricas, nociones de prácticas y representaciones Sesión 2, Lectura No. 4 Instituto de Estudios Peruanos*. Lima. Perú, p.5.

Harris, Marvin: *Introducción a la Antropología Cultural*; S/D.
Herskovits, M. (1968). *El hombre y sus obras*, 2ª edición, FCE, México, p. 30.

Hernández Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: McGraw Hill.

Hudson, J.N. & Bristow, D.R. 2006. Formative assessment can be fun as well as educational. *Advan. Physiol. Edu.* 30: 33-37.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element In Culture*. London: Henley, p. 49.

Kim, B. (2015). Gamification in Education and Libraries. *Library Technology Report*, Chapter 4, p, 20-28.

Law, F. L., Kasirun, Z. M., & Gan, C. K. (2011). Gamification towards sustainable mobile application. In 2011 Malaysian Conference in Software Engineering. Pág. 349– 353. IEEE. <http://doi.org/10.1109/MySEC.2011.6140696>

Lévi-Strauss, C. (1981). *Las estructuras elementales del parentesco*. Ed. Paidós, Argentina, p. 41.

Losada Ortiz, A., & Moreno M., H. (2003). *Competencias Básicas Aplicadas al Aula (Segunda edición ed.)*. Bogotá DC: Ediciones Antropos Ltda, p. 31

Martínez García, B. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v15n48/v15n48a11.pdf>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). *Estándares básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Recuperado de http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf.

Muñoz, J. (2020). Entorno virtual de aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. Universidad Nacional de Educación. Recuperado de: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/357/406>

Murdock, G.P. (1954). *Guía para la clasificación de los datos culturales, Unión Panamericana, manuales técnicos I*, Washington, D.C., p. 98.

Nadel, Alfred; citado por Neufeld, María Rosa: Crisis y vigencia de un concepto: La cultura en la óptica de la antropología; en BASAIL RODRÍGUEZ, Alain y ÁLVAREZ DURÁN, Daniel (compiladores): Sociología de la Cultura Tomo I, Primera parte. Editorial Félix Varela, La Habana 2004, p. 18.

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, (2016). Gamificación en la Educación, Edutrends. Disponible en: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion>

Organización de las Naciones Unidas, (1960). Origen, Fines y Medios del Desarrollo de la Comunidad (Documento de Trabajo N° 3), La Acción Comunal como Programa de Gobierno, Cap. II, p.17 – 31.

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. 44, 1-17. Disponible en: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Ortega, R. (1999) Jugar y aprender. Diada. Sevilla. p.36

Panamín Magnum, J.N. (1969) Antropología Cultural; Editorial Grijalbo S.A. México.

Parsons, T. (1961) & otros: Teorías de la Sociedad. Vol I. Free Press.

Paz, P. & Rodríguez, O. (1968). Los conceptos de desarrollo y subdesarrollo, Instituto de Planificación Económica y Social, Santiago, p. 30.

Piaget, J. (1972). El Lenguaje y el Pensamiento en el Niño. Buenos Aires. Guadalupe, p. 59.

Pomar, S., González, J.M., Ibáñez, F., Tello, N., Biber, P., Occelli, M. & García Romano, L. (2016). PregunTIC: un juego digital para la enseñanza de las Ciencias Naturales en la escuela Secundaria. El currículum de Ciencias Naturales de la Educación Secundaria: retos y desafíos de cara al futuro Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/47980176.pdf#page=73>

Pozas Arciniega, R., (1987) El Desarrollo Comunitario, 2ª edición., Universidad Nacional Autónoma de México, México, p.44.

Ralph L. (1979). "Cultura y Personalidad". Ed. Fondo de Cultura Económica, México.

Reyes, B. & Carrión, W. (2012) Intervención profesional en género y familia. Loja: Universidad Nacional de Loja, p. 36.

Rivas, M. (2008). Procesos cognitivos y aprendizaje significativo. Madrid: BOCM, p. 128.

Rodríguez Cepeda, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. SOPHIA, p. 51-64.

Sabino, C. (2011). Cómo hacer una Tesis. 2da. Ed. Caracas: Panapo.

Salazar Villa, P.M., & Vargas, D.M. (2016). Diseño de un juego para medir los conocimientos financieros de los estudiantes del programa administración financiera en Esumer: "Quien Quiere Ser Financiero" (Tesis de Pregrado). Recuperado de: http://repositorio.esumer.edu.co/bitstream/esumer/833/2/Esumer_financiero.pdf

Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., y Loor-Rivadeneira, M. "La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea," Dominio de las Ciencias, vol. 2, no. 3, pp. 127-137, 2016.

Shachtel, E. (1969). Metamorfosis. Colección libros básicos; New York 1969.

Tayler, W. (1991). "Organización Escolar: Una Perspectiva Pedagógica". Ed. Morata, Madrid, pág. 37.

Tovar, A. El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje. México: Tresguerras.

Troncoso López, F. (2018). Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca. [Proyecto de Investigación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17885>.

Troncoso López, F. (2021). Escenario 4: En el taller de la innovación y el diseño curricular – Propuesta de diseño curricular de corte innovador. Curso de Currículo e Innovación. Maestría en Educación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, p. 1.

Turner, I. (2008) Who Wants to be a Biologist? An Excellent Quiz Tool for Students. Bioscience education e-journal 11.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. (31 de diciembre de 2021). Maestría en Educación. Disponible en: <https://estudios.unad.edu.co/maestria-en-educacion>

Ulloa, M. (2002). La Formación de la Cultura en las Comunidades. Una Aproximación Antropológica. Tesis Maestría en Desarrollo Cultural Comunitario. Pág. 74.

Vicente Saorín, A. (2017). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. DIM Revista: Didáctica, Innovación y Multimedia. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/335131/425870>

Werbach, K. (2014) “(Re) Defining Gamification: A Process Approach.” En: Persuasive Technology. Springer International Publishing, p. 266.

Winnicott, D.W. (1979) Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa, p. 31.

Vázquez, Alejandro. (s.f.) “El Movimiento de Ciencia – Tecnología – Sociedad”. Revista CDL, No. 8, p. 1.

Vigotsky L, S. (1999). Imaginación y Creación en la edad infantil. 2da ed. La Habana: Pueblo y Educación, p. 66.

Vigotsky, J. Mind in Society (citado por Baquero, R. (1997)). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Argentina: Aique.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Paidós. Barcelona, España, p. 21 – 79.

Wit, E. 2003. Who wants to be...? The Use of a Personal Response System in Statistics Teaching. MSOR Connections 3(2), p. 14-20.

	<p>Zárate M. (Citado de Serrano, R. et al (2007)). Modelo de desarrollo humano comunitario. Sistematización de 20 años de trabajo comunitario. México, DF, Plaza y Valdés Editores., p. 47.</p> <p>Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.</p>
--	---

Resumen

Actualmente, el sistema educativo se destaca por la gestión de las TIC como herramientas de innovación e interacción, fortaleciendo un avance en los espacios educativos, laborales y sociales, estableciendo estrategias para poderlas integrar al currículo escolar. Las críticas aportan que esta simpatía ha transformado el modelo educativo tradicional en las aulas de clases sin desconocer el trabajo del proyecto educativo institucional. Es por ello por lo que la aplicación de recursos tecnológicos orientados a la educación permite mejorar las prácticas educativas convirtiéndolas en espacios lúdicos y recreativo mejorando los procesos de enseñanza aprendizaje enfrentando nuevos retos con el único propósito de innovar en el currículo, en la construcción de conocimientos, etc.

El propósito de esta propuesta educativa y de innovación surge de las necesidades educativas y del bajo nivel de motivación en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, con respecto al aprendizaje de la cultura general dentro de la asignatura de las ciencias sociales. La intención de mejorar dicha necesidad se vio fundamentada en la aplicación de un juego simulador didáctico y lúdico basado en la gamificación, potenciando el proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura general a partir de la realidad en que se vive, nos rodea e interactuamos permanentemente.

Palabras Clave: Juego, Gamificación, Enseñanza-Aprendizaje de la Cultura General, Didáctica, Innovación, Endoculturación, ¿Quién Quiere Ser Millonario?, TIC.

Abstract.

Currently, the educational system stands out for the management of ICT as tools for innovation and interaction, strengthening progress in educational, labor, and social spaces, establishing strategies to integrate them into the school curriculum. The critics contribute that this sympathy has transformed the traditional educational model in the classrooms without ignoring the work of the institutional educational project. That is why the application of technological resources oriented to education allows improving educational practices, turning them into playful and recreational spaces, improving the teaching-learning processes facing new challenges with the sole purpose of innovating in the curriculum, in the construction of knowledge, etc.

The purpose of this educational and innovation proposal arises from the educational needs and the low level of motivation in the 11th grade students of the IED Instituto Técnico Agrícola of the Municipality of Pacho Cundinamarca, regarding the learning of general culture within the subject of social sciences. The intention to improve this need was based on the application of a didactic and playful simulator game based on gamification, enhancing the teaching-learning process of general culture based on the reality in which we live, surround us, and interact permanently.

Key Words: Game, Gamification, Teaching-Learning of General Culture, Didactics, Innovation, Endoculturation, Who Wants to Be a Millionaire?, TIC.

Tabla de Contenido

Resumen Analítico Especializado (RAE).....	6
Resumen.....	17
Abstract.....	18
Lista de Figuras.....	22
Lista de Tablas.....	23
Lista de Gráficos.....	24
Introducción.....	25
Establecimiento del Problema de Investigación.....	28
Descripción del Problema.....	28
Antecedentes del Problema.....	32
Formulación del Problema.....	40
Objetivos de la Investigación.....	41
Objetivo General.....	41
Objetivos Específicos.....	41
Temas y Alcances de la Investigación.....	42
Delimitaciones del Estudio.....	44
Justificación de la Investigación.....	45
Marco Teórico.....	51
Estándares, Competencias y Lineamientos Curriculares en las Ciencias Sociales orientadas hacia el estudio de la Cultura.....	52
<i>Relaciones con la historia y las culturas:</i>	54
<i>Las construcciones culturales de la humanidad como generadoras de identidades y conflictos:</i>	57
<i>Las distintas culturas como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos: ciencia, tecnología, medios de comunicación, etc.:</i>	58
La Cultura, Fundamentos Epistemológicos.....	59
<i>Definición de Cultura en las Ciencias Sociales</i>	59
<i>Estructura y Naturaleza de la Cultura</i>	65
Análisis sobre la Cultura.....	68
<i>¿Cómo Aprender y Difundir la Cultura?</i>	68
Principios Culturales y su Desarrollo en las Comunidades.....	72

	20
<i>Principios Culturales</i>	72
<i>Desarrollo Cultural</i>	84
<i>Premisas Culturales:</i>	86
<i>Premisas en el Desarrollo en las Comunidades</i>	87
Aprendizaje	89
<i>Teorías de Aprendizaje</i>	89
El juego como propuesta innovadora para el aprendizaje virtual	91
<i>El Juego</i>	91
<i>Características del Juego</i>	93
<i>Funciones del Juego</i>	95
<i>Aplicación del Juego en la Educación</i>	95
<i>La Teoría del Juego de Vygotsky</i>	97
<i>Gamificación</i>	98
<i>La Gamificación en la Educación</i>	99
<i>Juego Simulador “Quien Quiere Ser Millonario – Ediciones Especiales”</i>	100
Marco Metodológico.....	104
Naturaleza de la Investigación	105
Diseño de Investigación	106
Tipo de Investigación	106
Variables.....	108
Hipótesis.....	108
Población y Muestra.....	108
Técnica e Instrumento de Recolección de Datos	109
Procedimiento.....	110
<i>Primera Etapa</i>	110
<i>Segunda Etapa</i>	111
<i>Tercera Etapa</i>	112
Validez y Confiabilidad del Instrumento	112
Análisis e Interpretación de Resultados	115
Análisis de la Prueba Diagnóstica.....	115
Análisis de la Prueba Final.....	116
Comparación del Pretest y el Postest	118

Análisis Escala de Valoración del contenido didáctico del objeto de aprendizaje – Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales	121
Discusión.....	127
Conclusiones	129
Referencias Bibliográficas	132
Anexos	140
Anexo 1. Formatos: Oficio de Intención de Implementación de la Propuesta.....	140
Anexo 2. Consentimientos Informados	143
Anexo 3. Instrumento Pretest	146
Anexo 4. Instrumento Postest	149
Anexo 5. Pantallazos Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales	153
Anexo 6. Estudiantes Participantes De La Implementación De La Propuesta Del Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario?.....	158
Anexo 7. Instalaciones físicas Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola	159
Anexo 8. Mapa Geográfico Vial. Ubicación – IED Instituto Técnico Agrícola en el Municipio de Pacho Cundinamarca	160

Lista de Figuras

Figura 1. Logo Juego Simulador “Quien Quiere Ser Millonario – Ediciones Especiales”.	100
Figura 2. Logo Concurso Televisivo ¿Quién Quiere Ser Millonario?.....	153
Figura 3. Logo ¿Quién Quiere Ser Millonario? Cultura General	153
Figura 4. Pantallazo 1 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?	154
Figura 5. Pantallazo 2 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?	154
Figura 6. Pantallazo 3 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?	156
Figura 7. Implementación de Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario? en estudiantes de grado 11°.	158
Figura 8. Implementación de Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario? en estudiantes de grado 11°.	158
Figura 9. Instalaciones físicas de la IED Instituto Técnico Agrícola.	159
Figura 10. Instalaciones físicas de la IED Instituto Técnico Agrícola.	159
Figura 11. Anexo 8. Mapa Geográfico Vial. Ubicación – IED Instituto Técnico Agrícola en el Municipio de Pacho Cundinamarca.	160

Lista de Tablas

Tabla 1. Relaciones con la historia y la cultura.	55
Tabla 2. Diseño Experimental.....	107
Tabla 3. Población objeto de estudio.	108
Tabla 4. Criterio de decisión para la confiabilidad del instrumento.	113
Tabla 5. Resultados de la prueba diagnóstica (pretest).....	115
Tabla 6. Resultados de la prueba final (postest).	117
Tabla 7. Resumen de Notas Prueba Diagnóstica (Pretest).....	118
Tabla 8. Resumen de Notas Prueba Final (Postest).	119
Tabla 9. Escala Likert a contenido didáctico de la herramienta aplicada en la propuesta.....	121

Lista de Gráficos

Gráfico 1. Conceptos que justifican su accionar en la propuesta.	48
Gráfico 2. Resumen de Notas Prueba Diagnóstica (Pretest).....	118
Gráfico 3. Resumen de Notas Prueba Final (Postest).	119
Gráfico 4. Comparación Resumen de Notas Prueba Pretest – Postest.	120
Gráfico 5. Cálculo De Confiabilidad	157

Introducción

La educación colombiana se sitúa dentro de un proceso flexible e integral orientado al proceso educativo en todos sus ámbitos, siendo visible desde la práctica que se da a partir de suplir las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en el aula, ayudando a promover el desarrollo cognitivo, su formación como ciudadanos críticos de su existencia y participativos socialmente.

En la actualidad, la educación busca fortalecer necesidades de aprendizaje fundadas en la cultura general analizando la manera en que los individuos afrontan la vida que tienen que asumir responsablemente teniendo en cuenta su formación educativa a partir de sus vivencias. Por lo tanto, la educación como sistema formativo se situó en la invención de espacios pedagógicos enfocados al aprendizaje y desarrollo del conocimiento a partir de las acciones humanas sin importar si son únicas y complicadas.

Es por ello por lo que los procesos educativos dentro del aula son fusionados con la temática, sus objetivos y a su respectiva evaluación siendo herramientas de importancia en el diseño del currículo, dando al docente y a los estudiantes la oportunidad de desarrollar actividades de aprendizaje permitiendo aumentar la motivación hacia el aprendizaje de la cultura general dentro de la asignatura de ciencias sociales y para el desarrollo de competencias en su formación académica.

Teniendo en cuenta esta mirada educativa, el docente dentro de sus funciones en el aula de clase no se dedica solamente en impartir una clase en el enfoque tradicional, sino que está invitado en buscar estrategias innovadoras y apropiadas para motivar en los estudiantes hacer críticos, desafiando la forma de aprender esperando que las clases se viva la innovación, la lúdica y el amor por el aprendizaje.

La implementación de las TIC enfocadas en la gamificación en el proceso educativo permitirá al docente actualizar su formación profesional e intervenir en los estilos de aprendizaje de los estudiantes llegando a una reflexión sobre el impacto que tienen este tipo de herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su adecuado uso en el aula, sus limitaciones y aportes dentro de la formación académica en los estudiantes.

Por lo anterior y en el marco de la presente investigación, se muestra la gamificación como propuesta pedagógica para el aprendizaje de la cultura general, tomada como la enseñanza de conocimientos presentes en el contexto de la vida en el ser humano, logrando así comprender elementos propios de nuestra realidad, en un grupo de estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

En el capítulo uno, describe la descripción del problema, en donde se refleja también su planteamiento, formulación, descripción y delimitación, objetivos, orientando su organización y el progreso de cada una de sus etapas dentro de la presente propuesta. En el segundo capítulo... en donde se abordará el Marco Teórico en donde se contextualiza los estándares, competencias y lineamientos en la enseñanza de las ciencias sociales orientadas al aprendizaje de la cultura general, luego se apropiará la definición de cultura, sus fundamentos epistemológicos, los principios culturales, desarrollo comunitario, y el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta diferentes posturas. De igual manera se adapta el aprendizaje de la cultura general con las TIC, en este caso, con la gamificación como pedagogía mediadora para mejorar y potenciar el proceso formativo de los estudiantes en el aprendizaje de las ciencias sociales, especialmente en la cultura general.

En el tercer capítulo, trata sobre la metodología utilizada en esta propuesta educativa, en donde se estructura con un enfoque cuantitativo, con diseño experimental a nivel cuasiexperimental pretest-postest con un solo grupo. También se explica sobre la población y muestra utilizada en la implementación de esta propuesta educativa mediada por la gamificación.

Finalmente, en el cuarto capítulo se presentan el análisis e interpretación de los resultados de esta propuesta que corresponde a los resultados obtenidos a partir de la aplicación de una encuesta y en donde también se aplica una escala Likert para evaluar la efectividad de la implementación de la gamificación en el aprendizaje de la cultura general, concluyendo con un análisis de datos de las pruebas en pretest como en postest. Se concluye esta propuesta con la presentación de las conclusiones teniendo en cuenta lo trabajado durante la aplicación de la estrategia mediada en la gamificación en el aprendizaje de la cultura general, realizando un llamado a fortalecer este tipo de procesos pedagógicos en el aula.

Establecimiento del Problema de Investigación

Descripción del Problema

Teniendo en cuenta los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) sobre la importancia de la enseñanza de las ciencias sociales en la educación básica primaria, secundaria y media, la cual juega un papel como área transversal en el currículo, cuyos propósitos son:

“...contribuir a la consolidación de ciudadanos capaces de asombrarse, observar y analizar lo que acontece a su alrededor y en su propio ser; formularse preguntas, buscar explicaciones y recoger información; detenerse en sus hallazgos, analizarlos, establecer relaciones, hacerse nuevas preguntas y aventurar nuevas comprensiones; compartir y debatir con otros sus inquietudes, sus maneras de proceder, sus nuevas visiones del mundo; buscar soluciones a problemas determinados...” (2006, p. 96).

Desde esta perspectiva, las ciencias sociales como campo de formación buscan aportar a la construcción de un proyecto de nación, centrado en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes desde el primer grado de escolaridad, de esta manera, fortalecerlos como ciudadanos para el desarrollo político, económico y social que el país requiere. Para cumplir con estos propósitos, los Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales presenta ejes articuladores para las acciones concretas de pensamiento, uno de ellos es el manejo de conocimientos propios de las ciencias sociales, dentro de este “...se presentan algunas subdivisiones que buscan dar cuenta de aquellas actuaciones referidas a los saberes específicos desarrollados...” (MEN, 2006, p. 114), como son: relaciones con la historia y la cultura, relaciones espaciales y ambientales, relaciones ético-políticas.

La primera subdivisión denominada “relaciones con la historia y la cultura”, presenta dos ejes generadores del desarrollo de pensamiento crítico: el primero, las construcciones culturales de la humanidad como generadoras de identidades y conflictos, y el segundo: las distintas culturas como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos (ciencia, tecnología, medios de comunicación...).

Referente a estos dos últimos ejes generadores y partiendo que el interés de la presente investigación surgió por inquietudes personales durante el desarrollo de las prácticas pedagógicas como docente del área de ciencias sociales, particularmente sobre el aprendizaje de la cultura general, relacionando los anteriores ejes a las clases de ciencias sociales y donde se inició una serie de sesiones con el fin de estimular el aprendizaje de la cultura general, pues por medio de las ciencias sociales los estudiantes tienen la oportunidad de aprender la diversidad cultural que es desconocida para ellos. La relación de la cultura con las ciencias sociales se da gracias a un sentido etnológico, comprendiendo el conocimiento, las artes, el derecho, la moral, la política, la economía, las costumbres y otros campos conocidos por el hombre, siendo este miembro de una sociedad.

Durante las sesiones de clase en la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola, se evidenciaron falencias con respecto al aprendizaje de la cultura general y cómo se desenvuelven en ella como miembros de una sociedad, debido a una posible metodología no apropiada para el desarrollo del tema: cultura general, reflejado en el bajo nivel de participación de los estudiantes en las clases, la baja calidad en la presentación de actividades, falta de interés por consultar, exponer y compartir conocimiento sobre la cultura general entre ellos mismos. De igual manera se evidencia la presentación de actividades de forma muy básica por parte de los

estudiantes, es decir, no se evidencia la importancia de consultar e investigar sobre la temática propuesta.

Entre las causas por las cuales los estudiantes toman este tipo de disposición frente al estudio de la cultura general como tema de interés universal, es la indisposición por aprender, por no presentar actividades dadas por el docente en el tiempo estipulado para ello, excusas frecuentes para no estar o ausentarse de la clase y no tomar en serio su proceso de aprendizaje. De lo anterior, se puede inferir la falta de motivación hacia el área, es decir, no hay interés por el aprendizaje del tema de cultura general en el área de filosofía. En esta perspectiva, existen estudios dedicados a implementar el juego como estrategia y luego verifican su impacto, determinando si fue o no significativo en el aprendizaje. También se evidencian factores como el compromiso, responsabilidad, interés por aprender la cultura general como parte de su construcción como ciudadanos y conocedores de los espacios culturales en los que se van a desenvolver en el futuro en su vida personal y profesional.

Por lo anterior, es de suma importancia reconocer que el mundo actual evoluciona a cada instante, en esta perspectiva, el uso de las TIC basadas en la gamificación como herramienta, es innovadora, eficaz, motivadora y lúdica para disponer ambientes en el proceso educativo en el aula de clase, porque éstas son cada vez más variadas. Es nuevo ver docentes interesados por mejorar su trabajo pedagógico utilizando un computador como ayuda didáctica, con acceso a internet e incentivando a la vez el uso de herramientas TIC'S con el fin de mejorar la mediación entre los aprendizajes y el individuo.

En relación con el Modelo Pedagógico de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola, con relación al aprendizaje significativo (Ausubel, Citado Rodríguez Cepeda, 2018):

“El aprendizaje tiene lugar cuando una idea novedosa es asimilada en una estructura cognitiva existente, gracias a que una variable influye en el aprendizaje y la retención por la disponibilidad en la estructura cognitiva de re-anclar las ideas relevantes, esta definición tiene como fortaleza que es la base del aprendizaje significativo” (p. 51).

La propuesta pedagógica dentro del aprendizaje significativo está enmarcada dentro un modelo psicoeducativo que explica detalladamente los ambientes de aprendizaje en los estudiantes y los factores que lo impactan, dando a los docentes herramientas para que de manera autónoma, elija el proceso educativo acorde a sus necesidades de enseñanza-aprendizaje. Dentro del estudio de la antropología, el hombre dentro de sus instintos naturales necesita primordialmente el aprendizaje como el camino para llegar a una verdad absoluta basándose en la lógica. Es por lo que se deduce que el aprendizaje correcto es el aprendizaje significativo pues otros son dedicados exclusivamente a la parte memorística, ya sea para aprobar una evaluación de conocimiento o una asignatura específica dentro del currículo.

En síntesis, es importante implementar nuevas estrategias que involucren las TIC basadas en la gamificación como un aprendizaje significativo para promover el aprendizaje de la cultura general en estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola, siendo esta una propuesta de innovación para que el proceso educativo sea más agradable, lúdico y dinámico por medio de la gamificación.

Antecedentes del Problema

La cultura se define como el conjunto de cualidades sociales que comparten una comunidad y es heredado en generación en generación, transformando la manera de ser vista por el ser humano, logrando reconsiderar una identidad personal y permite responder adecuadamente al conflicto que puede trazar un proceso de comunicación entre cultural como tal y como éstas demandan relaciones entre individuos establecidas ahora en día. La cultura como espacio de estudio se considera importante porque se puede aprender valores culturales, que se ven afectados por componentes sociales como la religión, la política, el estatus socioeconómico, etc. Por ello, es importante comprender, examinar y respetar los grupos y las culturas como propias, antes de concluir que todos los individuos se comportan y son iguales en su interior.

Teniendo en cuenta lo anterior, el aprendizaje de la cultura abre la oportunidad a los estudiantes de conocer diversas identidades culturales que pueden ser ignoradas por ellos, condicionalmente en todos los espacios sociales existen estereotipos sobre otras culturas, pero hasta que no se estudia y analiza una cultura, no se puede aproximar a la realidad de ésta.

Dentro del aprendizaje de la cultura, encontramos herramientas mediadoras basadas en la gamificación que ayudan a motivar e incentivar al estudiante al proceso pedagógico de una manera innovadora, sencilla y fácil de aplicar. Es por ello por lo que los programas informáticos catalogados como videojuegos, que, para esta investigación, es el juego simulador basado en gamificación titulado “Quien Quiere ser Millonario – Ediciones Especiales QQSM”, el cual busca potenciar y dinamizar la enseñanza-aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, en donde se invita a aprender sobre la cultura general por medio de la asignatura de ciencias sociales. Por lo tanto, examinando el escenario académico, permitirá al investigador realizar un estudio investigativo sobre cómo la gamificación

como innovación, se establece como estrategia para potenciar el aprendizaje de la cultura general. Teniendo en cuenta lo anterior y en coherencia con la descripción del problema de investigación, se relaciona a continuación estudios que facilitaron entender los diferentes resultados procedentes de esta investigación.

Delgado, Quintana, y Díaz (2013), en su estudio titulado “Estrategia didáctica para fortalecer la cultura general integral a través del inglés con Propósitos Específicos” tuvo como objetivo diseñar una estrategia de innovación para la formación en cultura general integral a través del aprendizaje del inglés. La inclusión de esta estrategia se debió a que los estudiantes de ciencias médicas en Cuba reciben una escasa formación de cultura general pues esta institución está ubicada en la zona rural, fuera de todo contacto de lugares culturales como museos, exposiciones de artes, etc. Y que resulta dificultoso adquirir fundamentos educativos con respecto al aprendizaje de la cultura. Esta propuesta está fundamentada en como estrategia didáctica porque en ella se coloca ostentosamente las tareas nuevas e innovadoras, que están colmadas de conocimiento y curiosidad, donde el estudiante es el centro del proceso educativo. De igual manera, se aclara que en esta propuesta se utiliza el término de cultura general integral no haciendo referencia solamente al arte, a la música, a la historia universal y local, sino como que se plantea como una definición mucha más amplia.

Con respecto a la formación cultural y dominio del inglés como lengua extranjera, en el currículo de formación de los egresados de las ciencias médicas, se da la necesidad de formar profesionales con conocimientos científicos, éticos e internacionalistas. Esta formación en otro idioma tiene el objetivo de comunicarse profesionalmente en el inglés, con claridad e independencia, sobre aspectos generales de la comunicación y específico dentro de la práctica profesional.

En este estudio se realizó un análisis y síntesis; el histórico-lógico; la inducción y deducción. Se aplicó una entrevista grupal a 29 estudiantes de 4 año de carrera de medicina, en donde se observó 6 clases, 3 por semestre. La propuesta consistió en: realizar una prueba diagnóstica a los estudiantes para identificar niveles de conocimiento en el inglés y en la cultura general integral. Realizar investigaciones bibliográficas en inglés sobre los padecimientos o enfermedades que se imparten en la clase de English Through Medicine I y acerca de las personalidades locales en las artes plásticas, música, historia universal y local. Elaboración de una página web donde se vinculan estas enfermedades con las personalidades, diseño de un curso de cultura general integral en la asignatura de inglés, promover actividades de realización de trabajos y festivales de cultura al concluir el semestre.

Los autores de esta propuesta tuvieron en cuenta los aportes de autores consultados como son: (Lev Vygotsky, 1996a) cuando concibe que “toda actividad creadora se manifiesta decididamente en los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica” (p. 66), Castro Ruz (2006) explica sobre la importancia de hacer realidad un proyecto cultural: “El pueblo que hoy libra esa batalla de ideas no cuenta con el 30% de analfabetos que encontró la Revolución el primero de enero (...) contamos adicionalmente con miles de eminentes intelectuales y artistas, hoy luchamos por una cultura general integral, en los próximos 10 años cuadruplicaremos los conocimientos que hemos adquirido en los pasados 42 años (...)” (p. 3). (Lev Vygotsky, 1996b) sigue afirmando que “(...) en la vida cotidiana, la creación es la condición indispensable para la existencia y todo lo que exceda el marco de la rutina y encierre, aunque sea una pizca de lo nuevo, guarda relación, por su origen, con el proceso de creación del hombre (...)” (p. 66)

Los autores concluyen en que la estrategia didáctica propuesta constató una mayor motivación en los estudiantes de 4 año de carrera de medicina por las clases durante todo el proceso. Los saberes en cultura general que tenían fueron fortalecidos pues aprendieron conceptos en las artes y la historia que, ignorados, por otro lado, el vocabulario experimentado en el aprendizaje del inglés lo alcanzaron de una manera agradable, porque, fuera de la motivación, se hace difícil el proceso de aprendizaje.

También Pérez, Suárez, Pedrosa y García-Cueto (2011) en su estudio titulado “Cultura General en estudiantes de primer curso de Enseñanzas Universitarias” tuvo como objetivo estudiar el nivel de conocimiento de la cultura general dentro del primer curso de enseñanza universitaria en aquellas áreas del conocimiento consideradas más importantes para hacer parte de la sociedad actual. La inclusión de esta estrategia se debió a que los estudiantes de primer curso de enseñanza universitaria en España, según un informe del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos - PISA, coloca a los estudiantes españoles en los en los últimos puestos a nivel continental en materias como la lectura. El PISA en su proyecto “Definition and Selection of Competencies” busca seleccionar aquellas competencias que son fundamentales y de gran importancia para el buen funcionamiento en sociedad, pero, sin embargo, este estudio no busca cumplir un nivel de competencias sino es el conocimiento que es necesario para la adquisición de dichas competencias. A parte de evaluar el conocimiento en diferentes áreas como la historia, la geografía, literatura, filosofía y actualidad, también se ha tenido en cuenta la ortografía de los estudiantes con el número de errores cometidas al momento de redactar sus respuestas.

Para este estudio se contó con 1080 estudiantes de primer curso de estudios universitarios de las universidades de La Laguna, Oviedo y Granada. Las carreras universitarias de los estudiantes participantes en el estudio se repartieron por área del conocimiento dentro de la ciencias sociales y jurídicas, ingeniería, ciencias de la salud, humanidades y arte. Los instrumentos utilizados en este estudio fue un cuestionario de 30 preguntas de respuesta libre sobre historia, filosofía, literatura y geografía. Estas preguntas fueron diseñadas con base a los conocimientos requeridos en las pruebas diagnóstico para acceso a la universidad, así como conocimientos aprendidos durante toda la enseñanza establecida en el sistema educativo español. Es de aclarar que las preguntas con respecto a temas de actualidad fueron diseñadas en base a los programas de noticias nacionales españoles. Este instrumento se aplicó de manera voluntaria, colectiva y de forma privada, es decir, el derecho al anonimato de los estudiantes en la aplicación de este, el tiempo empleado fue de 5 minutos. Luego, se realizó un análisis de los resultados por medio de un aplicativo estadístico llamado SPSS 15.0 el cual se estudiaron datos univariados de las preguntas del cuestionario y se realizaron pruebas de “t” y de varianza en función del género y la universidad de que es proveniente.

Los resultados obtenidos en este estudio muestran el aprovechamiento que tienen los estudiantes del conocimiento en cultura general que han adquirido durante toda su vida académica. Por otro lado, en las faltas ortográficas, los estudiantes de ciencias de la salud fueron quienes cometieron menos errores ortográficos seguidos de los estudiantes de arte, ciencias sociales y jurídicas, humanidades, y por último puesto las ingenierías. Como conclusión los resultados de estudio parecer estar acorde a los resultados del último reporte español del PISA, viendo evidente que los resultados de este estudio no son de gran interés de parte del sistema educativo en España.

Por último, Albarracín-Villamizar, Hernández-Suárez y Prada-Nuñez (2020) en su estudio titulado “Objetos de Aprendizaje y Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Numérico: Análisis mediante un Diseño Cuasiexperimental” tiene como objetivo valorar el desarrollo de habilidades numéricas en los estudiantes de básica primaria mediado por un objeto de aprendizaje en el pensamiento numérico. La inclusión de este estudio se debió a que los estudiantes de básica primaria tuvieron dificultades en el área de matemáticas debido a un currículo complejo y por sus evaluaciones simplemente sumativas, evidenciando su bajo rendimiento académico. Los autores proponen mejorar el proceso educativo tradicional con ayuda de la incorporación de las TIC en los ambientes escolares implementando estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje en el pensamiento numérico, así logrando aumentar las habilidades y competencias en la capacidad matemática dadas por el MEN. Es por tal razón que se introdujo como propuesta innovadora tecnologías basadas en la resolución de problemas con objeto de aprendizaje (OA), buscando establecer si el empleo de la OA para el fortalecimiento de competencias matemáticas en los estudiantes de básica primaria permite mejorar el nivel de conocimiento en de las mismas.

Los autores de esta propuesta tuvieron en cuenta los aportes de autores consultados como Piaget (Como se citó en Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo-Rivadeneira, 2016) plantea que “...el conocimiento no se adquiere solamente de la interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción por parte del individuo”, generando la teoría del desarrollo cognitivo del niño. Por otra parte, Vigotsky plantea la teoría de la ZDP (Zona del Desarrollo Próximo) en donde explica lo que puede hacer el individuo de forma autónoma para la resolución de un problema específico y lo que puede hacer el individuo con ayuda de un compañero o adulto más capacitado.

Para este estudio se contó con 92 estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del Municipio de Sardinata, Norte de Santander – Colombia. El diseño de investigación es elegido el cuasiexperimental y el tipo de investigación fue elegido el enfoque cuantitativo. Los instrumentos aplicados en este estudio consistieron en una prueba diagnóstica (pretest) y otra equivalente una prueba final (postest). La prueba diagnóstica permitió conocer unos presaberes en los estudiantes dando un punto de referencia con respecto a nivel de conocimiento. La prueba final determinó el impacto del OA en el aprendizaje de habilidades numéricas. Por último, se aplicó una escala Likert para valorar el OA como estrategia en la adquisición de habilidades matemáticas.

Los autores concluyeron que la prueba pretest identificó aquellos estudiantes que presentan falencias en habilidades matemáticas y la ausencia de conceptos relacionados a los números, evidenciando que las estrategias dadas por el MEN no ayudan al aprendizaje de estas habilidades porque esta prueba se basó sobre lo planteado por ellos. Por otro lado, se expuso la incidencia del OA en el desarrollo de habilidades matemáticas en donde no se llegó a una conclusión pues éste no impactó debido a que para este estudio no se tomó en cuenta un grupo control y la muestra de estudiantes no fue de gran dimensión. Por último, el OA fue una herramienta didáctica que apoyó el proceso educativo con que facilitó mejorar el aprendizaje de concepciones y se identificó dificultades que demoran el aprendizaje significativo de los números.

De los anteriores estudios, es de destacar el uso de herramientas pedagógicas innovadoras basadas en la gamificación para mejorar el aprendizaje de la cultura general teniendo en cuenta la transversalización de las áreas, la interdisciplinariedad y el diseño de actividades didácticas y atractivas para los estudiantes ayudando a promover el aprendizaje autónomo y el trabajo

colaborativo para el desarrollo de habilidades y competencias. Es así como estos estudios que se han realizado dando aportes significativos al desarrollo y puesta en marcha de esta propuesta de tecnología e innovación.

Formulación del Problema

Teniendo en cuenta lo descrito en los apartados anteriores, sobre implementar nuevas estrategias que involucren las TIC como un aprendizaje significativo para promover el aprendizaje de la cultura general en estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, siendo esta una propuesta de innovación a nivel institucional para que el proceso educativo sea más agradable, lúdico y dinámico por medio de la gamificación, se concibió la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo implementar estrategias didácticas basadas en la gamificación como innovación pedagógica en el aprendizaje de la cultura general, en los estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Implementar por medio de la gamificación una estrategia innovadora para potenciar y fortalecer el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

Objetivos Específicos

Realizar un diagnóstico previo a los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca para identificar el nivel de aprendizaje de cultural general.

Diseñar e implementar como estrategia innovadora basada en gamificación el videojuego simulador “Quien Quiere ser Millonario – Ediciones Especiales” como apoyo pedagógico en el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

Evaluar el impacto de innovación de la implementación de la gamificación en el proceso de potenciar el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

Temas y Alcances de la Investigación

Teniendo en cuenta el tema de estudio, esta propuesta pedagógica está enmarcada en la línea de profundización de educación, tecnología e innovación porque busca indagar acerca de la gamificación como herramienta lúdica innovadora para mejorar el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola en el Municipio de Pacho Cundinamarca.

El primer tema tiene que ver con el aprendizaje de la cultura general. En esta parte, los alcances suponen potenciar el proceso de aprendizaje en mediación con la gamificación como herramienta innovadora, teniendo en cuenta que el aprender la cultura significa rescatar un conjunto de conocimientos propios de la vida en sociedad, de sus tradiciones y su patrimonio.

El segundo tema indaga sobre el uso de la gamificación. Al respecto a este tema, los alcances de esta investigación es buscar contribuir con herramientas lúdicas y didácticas por medio del uso del videojuego basado en la educación y la motivación en los estudiantes de grado 11° al aprendizaje de la cultura general en la asignatura de ciencias sociales. De igual forma, que los compañeros docentes también pongan en marcha la implementación de esta estrategia con el fin de cambiar métodos de enseñanza-aprendizaje, planteando nuevos retos en el proceso educativo en el aula.

Se entiende entonces la estrategia pedagógica como las acciones, técnicas y actividades que son implementadas por el docente con el objetivo de generar el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, en esta propuesta en el alcance se busca dar efectividad al uso de los juegos simuladores basados en gamificación como innovación

pedagógica para potenciar la motivación y el aprendizaje de la cultura general en estudiantes de grado 11°.

Delimitaciones del Estudio

El proceso investigativo dentro del presente estudio se limita en primera medida, a analizar el aprendizaje de la cultura desde los siguientes puntos como visión totalizada de la cultura: caracterización local, historia, demografía, economía, política, sociedad, educación y cultura, religión, arte y esparcimiento, recursos y servicios, ciencia y tecnología, tendencias del desarrollo y cambio, lenguaje y simbolismo, rutina diaria, ciclos y estilos de vida, costumbres, creencias y tradiciones. En esta medida, los alcances de este estudio se limitarán a impactar el nivel de cultura general aprendida durante las clases de ciencias sociales, teniendo en cuenta el currículo de la asignatura y sus conocimientos previos del tema de estudio.

De igual manera, esta propuesta innovadora está limitada al análisis del uso de la gamificación como herramienta mediadora para el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca incentivando el trabajo en equipo donde cada estudiante puede aportar desde su conocimiento alcanzando un objetivo en común llevándolos a un aprendizaje significativo.

Dentro del delimitación del entorno, el presente estudio se realizó en el Municipio de Pacho Cundinamarca, específicamente con los estudiantes del grado 11°, adolescentes entre las edades de 15 a 18 años de la IED Instituto Técnico Agrícola que presentan dificultades para el aprendizaje de la cultura general, lo anterior como consecuencia de la falta de utilización de herramientas y estrategias innovadoras que posibiliten dicho proceso.

Justificación de la Investigación

La educación en la sociedad actual es concebida como un proceso formal o informal, constituyendo una oportunidad para que el hombre pueda mejorar en su propia construcción como ser, fortaleciéndose como un individuo social. La vinculación de las personas a esta propuesta educativa da la oportunidad de permitirles enfrentar una cotidianidad y renovación constante de su vida diaria, es decir, cuando recurre al aprendizaje continuo, el proceso educativo no se representa a sí misma un objetivo.

La cultura es asumida como una práctica social que está presente en los entornos de la vida del hombre, no es solamente un tema de personalidad en la realidad ni tampoco es la reflexión que tenga el individuo sobre ésta. Por lo tanto, se va desarrollando un ambiente que permite llevar a cabo procesos de valoración internas hacia acciones que explica el hecho de que los individuos viven en ambientes parecidos conforme a las personalidades, actitudes y emociones cismáticas, pero, además, tomando el curso de enfrentar situaciones parecidas.

El aprendizaje de la cultura involucra procesos y destrezas tomadas como unas necesidades sociales para solucionar escenarios únicos y colectivos. Es por eso por lo que se tiene en cuenta la siguiente definición de cultura sobresaliendo su representación tanto simbólica como contextualmente:

“...La cultura es la organización social del sentido, interiorizado en forma relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados...” (Jiménez, 2004, p. 78).

La cultura aprendida tiene su raíz desde la propia realidad del ser humano, es un fruto aprendido pues el conocimiento es generado, socializándose y haciéndose común. A parte de las circunstancias individuales, también existen circunstancias netamente sociales respondiendo a muchas maneras de interpretar las sociedades. Es por ello por lo que la realidad social está en constante crecimiento y cambio. Teniendo en cuenta lo anterior, este proceso pasa de ser cultural, cognoscitivo y afectuoso a hacer una cultura generalizada en la sociedad. Todo individuo hace parte de una sociedad, con una tradición y un patrimonio cultural; pero a la vez, concierne a una parte de esta sociedad donde las corrientes, leyes, y conveniencias comunes de una manera u otra los hacen distinguirse de otros grupos sociales.

En la sociedad, el desarrollar competencias y el de aprender la cultura general corresponde a la educación formal generando ambientes para el aprendizaje, reconociendo un impacto en el proceso educativo en la interacción y la comunicación social. Por lo tanto, el aula como espacio para el desarrollo de destrezas, comunicación y de encuentro entre estudiantes ayuda brindar principios culturales para poder comprender de mejor manera, en lo posible, el proceso dinámico social y su actuación dentro del sistema.

En este sentido, en coherencia con la propuesta curricular del MEN, en los lineamientos curriculares se propone 6 ejes de los cuales se encuentra la cultura como tema de aprendizaje en la educación media pues existe un espacio de relación entre la conciencia individual y colectiva, donde nace una responsabilidad social que expresa acciones a la defensa de la vida en todas sus expresiones y los derechos humanos; ubicándose en momentos de la historia para estudiar la variedad de puntos de vista desde cómo se han construido y entendido las comunidades, los problemas que se han generado y las formas de enfrentarlas y los tipos de conocimientos que se producen en las diferentes culturas a lo largo de años y siglos.

Los juegos basados en la gamificación son catalogados como herramientas que ayudan a innovar en los espacios educativos, produciendo grandes cambios dentro de la educación actual, que gracias a su innovación en la vida del hombre no podemos ignorar seamos docentes o padres de familia. Es importante recordar que esta generación fue educada en una época industrial y que ahora en día hay que educar como la demanda lo exige desde la gestión del conocimiento, transformando al mismo tiempo las formas de enseñar y aprender y en donde los factores sociales, culturales, económicos perturban momentos en el aula de clase hasta en el contexto actual. Desde esta perspectiva Fendiwick (2001) afirma que: "...la revolución de la gestión de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje..." (p. 4). De esta manera, los procesos de aprendizaje se ven influenciados.

Es por eso por lo que las tareas de innovación buscan en los que median en la enseñanza-aprendizaje utilizar y aprovechar el uso de los juegos basados en la gamificación como aplicaciones tecnológicas dentro del quehacer escolar potenciando la afinidad de los estudiantes en el aprendizaje de la cultura general, impactando procesos académicos dentro del aula de clase. Teniendo en cuenta la experiencia como docente de aula en la asignatura de ciencias sociales, me ha llevado a proponer implementar un juego simulador como estrategia de aprendizaje de la cultura general en las ciencias sociales, como propuesta tecnológica y de innovación.

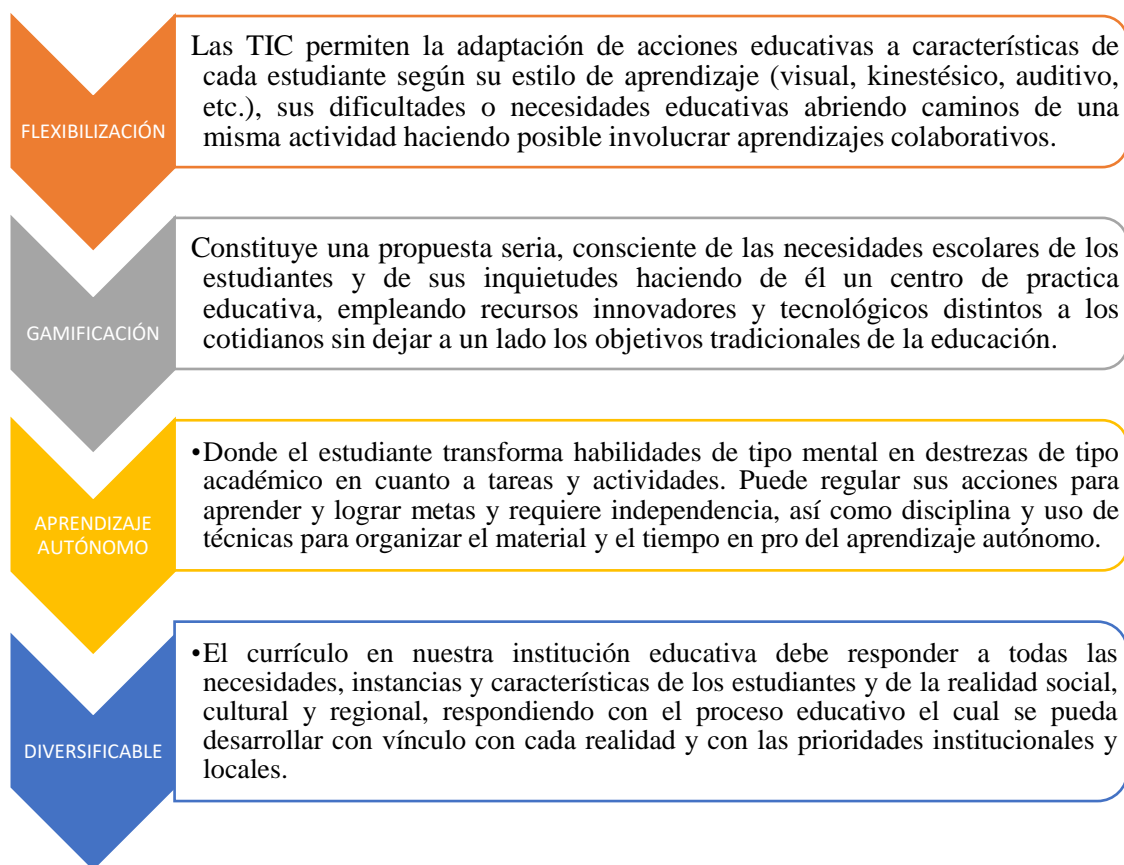
Teniendo en cuenta lo anterior, se evidenció un bajo nivel de aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola debido a las metodologías monótonas, falta de ayudas lúdicas y didácticas, desarrollo de actividades repetitivas y carentes de interés de parte de los estudiantes y el poco apoyo de los padres de familia en sus procesos educativos, por lo tanto, obteniendo así resultados académicos

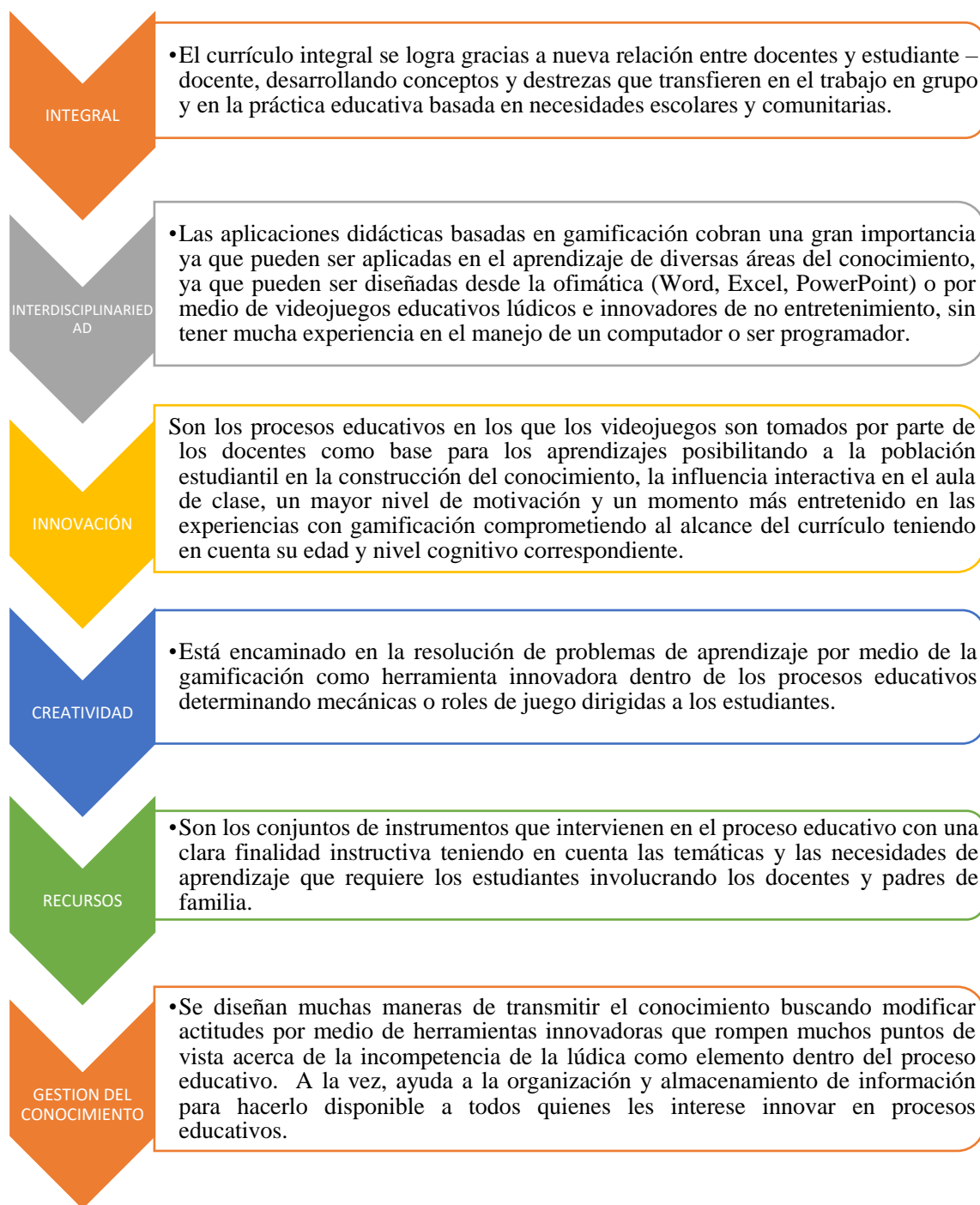
desfavorables. Es por esta razón que se pretende indagar la necesidad de aumentar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura general por medio de herramientas innovadoras y lúdicas a través de la gamificación, que garantice a los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, que además de demostrar lo planteado en esta propuesta, sea ahora en adelante una propuesta piloto para desarrollar nuevas estrategias pedagógicas orientadas hacia la innovación que coadyuven al desarrollo en la formación integral de los estudiantes.

A continuación, se presentan conceptos que son aspectos que justificaron el interés de la investigación:

Gráfico 1.

Conceptos que justifican su accionar en la propuesta.





Nota: Elaboración propia

Es por lo que es importante la aplicación de estrategias, a modo de videojuegos como elemento base para el desarrollo de espacios pedagógicos, en donde se garantice un aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11°, siendo esta propuesta un piloto para el desarrollo

de nuevas estrategias convirtiéndose así en pionero en la utilización de la gamificación en el aprendizaje de la cultura que cooperen al desarrollo de la formación integral de los educandos.

Marco Teórico

En el apartado anterior, se realizó una descripción sobre la problemática que se presentó en el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, donde se manifestó la necesidad de mejorar este proceso de aprendizaje a través del uso de los videojuegos basados en la educación como un estrategia innovadora, presentando una serie de estudios tomados como antecedentes, guardando una relación con el objeto de estudio afianzando los intereses de la investigación. A continuación, se expone el marco teórico, en cual se especifican los planteamientos en que se fundamenta: los estándares, competencias y lineamientos de las ciencias sociales orientadas al estudio de la cultura, sus fundamentos epistemológicos, sus principios y su desarrollo en las comunidades, las teorías de aprendizaje y el juego como actividad lúdica haciendo referencia a los procesos educativos comprendiendo su realidad.

En la actualidad, el proceso formativo se define como un desarrollo formal e informal, permaneciendo para que el ser humano pueda avanzar en su propia construcción fortaleciendo a los ciudadanos individual como socialmente. Lo anterior es la pertinencia en el retar el vivir cotidiano el cual se encuentra en permanente renovación. De igual maneral, cuando el proceso de aprendizaje es permanente, la formación académica no representa para sí misma una solución.

Troncoso López (2021a) afirma que: “El proceso educativo como acción formativa en el ser humano expresa de alguna forma la enseñanza, respondiendo a la idea de aprendizaje como aporte a un proyecto viable socialmente” (p. 1). Es de importancia para esta propuesta acudir a la afirmación de Lev Vygotski (1979) cuando dice que “toda función psicológica aparecerá dos veces: primero entre las personas, en el plano interpsicológica, y después en el interior del propio

estudiante, en el plano intrapsicológica esta doble formación supone que el aprendizaje se logra por la internalización de los instrumentos externos, los cuales se transforman en procesos de desarrollo que hacen posible la reestructuración mental” (p. 37).

La anterior afirmación en el desarrollo mental en el aprender, se exigen dentro de la propuesta, cuando debe existir una dinámica entre actores educativos, es decir, con docente y el estudiante y entre estudiantes, pero también es importante la interacción entre la familia y el entorno en que se desenvuelven social y culturalmente.

Estándares, Competencias y Lineamientos Curriculares en las Ciencias Sociales orientadas hacia el estudio de la Cultura

Con la meta de mejorar la calidad y la equidad educativa en Colombia, el MEN y teniendo en cuenta la Ley General de Educación 115 de 1994, ha diseñado estrategias y diversas normas que han definido generalidades que son de importancia para la práctica educativa y es por ello por lo que esta propuesta está proyectada a seguir indicaciones con respecto a los estándares, competencias y lineamientos curriculares en las ciencias sociales con el objetivo de enfocar el proceso educativo al aprendizaje de la cultura general.

Es importante instaurar referentes comunes en todo el país en donde se busca acciones como: apoyar la recepción de nuevos conocimientos, valores y habilidades en el currículo, de igual manera se apoya la equidad en el acceso a todos los estudiantes a estos nuevos saberes respondiendo a la unidad nacional posesionando a los estudiantes colombianos ante estudiantes extranjeros del mismo nivel y su movilización tanto en Colombia como en el exterior.

Al trabajar los conceptos anteriormente mencionados, lo que se quiere según el MEN es alejarse del enfoque tradicionalista que ha tenido nuestro país desde hace mucho tiempo, el cual

favorece la memorización y transmisión de conocimientos alejando la parte académica con la realidad del estudiante en el sentido de enfrentarse a otros contextos sociales, políticos, económicos, laborales, etc., pues no permite al estudiante discernir el conocimiento ya adquirido y aplicarlo dentro de su entorno social dando aparición a un concepto que frecuentemente es utilizado, la “competencia”. Esta definición es entendida en el sector educativo colombiano como un “saber hacer” flexible basándose en la creatividad como herramienta educativa, pretendiendo que el estudiante con competencias utilice el saber en las diferentes acciones en las que adquirió un conocimiento. Este “saber hacer” no solamente consta del aprendizaje de un conocimiento determinado sino también está en el manejo de habilidades y conductas (saber hacer- saber ser) que tiene todo ser humano en el momento de resolver un problema, es por ello por lo que, en lo concerniente al proceso educativo, la competencia es la descripción de lo que un individuo debe saber (conocimiento), saber hacer (habilidad) y saber ser (conducta o actitudes).

Losada y Moreno (2003) afirma que:

“De acuerdo con el concepto de “competencias” que establece el Icfes en su documento Nuevo Examen de Estado, ésta se define como el “saber hacer en contexto” y se refiere al desempeño del estudiante frente a una situación determinada al utilizar correctamente sus conocimientos, en otras palabras, las competencias se traducen en las acciones que realiza el individuo en cumplimiento de las exigencias de su propia realidad; tales acciones corresponden a la interpretación de la lectura de su contexto.” (p. 31)

Por lo anterior, se puede resaltar que las competencias resultan ser transversales en el estudio del currículo y el conocimiento, es decir, que a pesar de que se trabaje un área determinada dentro del currículo se estima que se aborde a otras áreas del conocimiento o que se

pongan en la práctica social y laboral del estudiante, independientemente que éste haya culminado su proceso académico en la institución educativa.

Los Estándares Básicos de Competencias es aquel documento que se debe cumplir en toda institución educativa dentro del currículo, sin embargo, esto no quiere decir que las instituciones educativas limiten su autonomía institucional, por lo tanto, los estándares básicos de competencias indican el “qué” pero no se desarrolla el “cómo”, haciendo que las instituciones educativas y sus docentes tengan plena autonomía de diseñar estrategias que logren alcanzar las competencias básicas, teniendo en cuenta factores como la diversidad cultural, el contexto social, familiar, personal, de los estudiantes en cada región.

Entonces, la competencia que se establece en esta propuesta es la siguiente:

Relaciones con la historia y las culturas: En esta competencia, se aborda la relación que tiene la sociedad actual con su pasado y las culturas, de forma que los educandos puedan situarse en la línea del tiempo para que analicen la complejidad en que se han construido y entendido las sociedades, los saberes de las diferentes culturas se han forjado a través de los siglos y como se ha configurado, modificado y perdurado la identidad cultural en diferentes niveles de la sociedad.

El objetivo de comprender la cultura es que los estudiantes la vean como la consecuencia de una serie de progresos históricos específicos que la conduce a una identidad distinta a otras y que al mismo tiempo cada ser humano va construyendo una cultura diferente al otro teniendo en cuenta las referencias que tiene sobre cada sociedad de la cual hace parte.

La construcción de esta competencia involucra el análisis de un nivel de diversidad creciente en todos los procesos que la involucran, comenzando por reconocer los elementos que

establecen la identidad en el análisis de situaciones históricas que la trascienden al instante de entender y revelar las procedencias de la diversidad étnica y cultural natural de la diversidad colombiana. De igual forma, los argumentos y análisis que se han abordado han contribuido en complejizar los procesos, estudiando lo más cercano como las instituciones educativas, las familias y las comunidades hasta lo más globalizado como los municipios, departamentos y la nación.

Tabla 1.

Relaciones con la historia y la cultura.

RELACIONES CON LA HISTORIA Y LA CULTURA
Reconozco aspectos de la cultura (costumbres, símbolos, lengua, creencias, etc.) que me aportan diferentes organizaciones (familia, colegio, comunidad y otros) en la construcción de mi identidad.
Reconozco el legado cultural de las comunidades prehispánicas colombianas a la sociedad del presente.
Analizo las implicaciones de la conquista y la colonia para explicar la diversidad cultural de Colombia.
Analizo la importancia del proceso independentista colombiano para entender la actual configuración política de la nación.
Analizo y explico causas, consecuencias y conexiones entre la violencia y los fenómenos políticos propios del siglo XX en Colombia (régimen bipartidista, época de la violencia, Frente Nacional) para comprender la actual configuración política de la nación.
Analizo la importancia de la memoria histórica para asumir una posición crítica frente a las acciones violentas de los diferentes grupos armados en el país y el mundo.

Nota: Tomado de López Restrepo C. (2021). Ciencias Sociales. Competencias Ciudadanas. Eje de competencia Relaciones con la historia y las culturas., p. 156.

Para la comprensión de esta competencia es importante el concepto de cultura:

Desde planteamientos de la antropología simbólica, Geertz (1987), para quien:

“La cultura se comprende mejor no como complejos de esquemas concretos de conducta –costumbres, usanzas, tradiciones, conjuntos de hábitos– como ha ocurrido en general hasta ahora, sino como una serie de mecanismo de control –planes, recetas, fórmulas, reglas e instrucciones– (lo que los ingenieros de computación llaman ‘programas’) que gobiernan la conducta” (p. 51)

Por lo anterior, la cultura es originada por las necesidades siendo estas condicionadas por la experiencia, como por ejemplo el acto de comer, sin embargo, esta es una respuesta a la necesidad de nutrirse y la manera son las formas en que lo haya aprendido hacer.

Por otro lado, Giddens (1991) plantea que:

“se refiere a los valores que comparten los miembros de un grupo dado, a las normas que pactan y a los bienes materiales que producen. Los valores son ideales abstractos, mientras que las normas son principios definidos o reglas que las personas deben cumplir.” (p. 65)

De lo anterior, la definición de cultura es llamada a indagar sobre las expresiones y elementos propios de la cultura el cual están ligadas a conceptos locales, departamentales o nacionales como valores, normas, materiales, tradiciones, rasgos, creencias, hábitos, etc., así como la aceptación de las diferencias culturales que se presentan en las sociedades como un elemento en el desarrollo de las identidades sociales.

Teniendo en cuenta la competencia orientada a las ciencias sociales en relación con la historia y la cultura, también existen lineamientos que ayuda a la comprensión de la integración curricular en el aprendizaje de la cultura general, siendo los siguientes:

Las construcciones culturales de la humanidad como generadoras de identidades y conflictos: El Ser Humano es el producto de un arduo proceso progresivo que por un lado es capaz de crear una civilización, por otro lado, es uno seres más indefensos en su larga infancia, que necesita de cuidado y las perspectivas que le brinde la cultura en la que es innato. Es entonces que la cultura se ha convertido en constructora de comunidades, de hombres y mujeres. Cada cultura adopta una igualdad propia diferente a otras y cada sujeto construye la suya diferente a la de otros dando origen a varias solidaridades y a conflictos relacionados al poder, creencias, tradiciones, etc., el cual compone una doble cara como benéfico-destructor en la especie humana.

Taylor (1991), centrándose en los conflictos que sobrelleva para el proceso educativo, afirma que:

“Se ha descubierto que diversas variables burocráticas (normatividad, tipo de comunicación) estaban relacionados con el aumento de conflictos en las organizaciones escolares; de modo que las escuelas más propensas a la aparición de conflictos eran aquellas cuyas reglas proliferaban como paliativo a las tensiones endémicas entre los distintos actores (especialmente entre funcionarios y subgrupos de estudiantes)” (p. 37)

La cultura conjetura la creación de un ambiente de valores y normas de juego que van a ser de carácter prioritario y que comprometerá a todos los ciudadanos en la solidaridad que, sin desconocer sus beneficios personales, los generaliza. A partir de esta creación, los conflictos empiezan a hacer parte importante para seguir creando o para empezar a destruir. Por lo anterior es importante decir que la cultura debe ser observada como el conjunto de riesgos y posibilidades

el cual deben ser abordadas desde la negociación dando apertura a los acuerdos y unificando voluntades mutuas entorno a sus ideales superando las causas del conflicto inicial.

Por lo tanto, la educación como proceso formativo en el ser humano, debe apoderarse en la preparación en el manejo de conflictos y de pactos tanto en el aula de clase como en las organizaciones por medio de mecanismos de participación ciudadana orientadas por la normatividad vigente.

Las distintas culturas como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos: ciencia, tecnología, medios de comunicación, etc.: La ciencia y tecnología han sido importantes invenciones a través de la historia del ser humano, en el que se ha construido de forma autónoma y capaz de crear y desarrollar de forma indefinida. Es importante observar los acontecimientos del siglo XX como un replanteamiento de distintos puntos de vista como creaciones sociales que a la vez son relacionadas con intereses, subjetividades, entre otras, que tienen la única misión de mejorar el modo de vida del hombre y las sociedades.

Vásquez (s.f.) afirma que:

“La ciencia tiene consecuencias tangibles e inmediatas que impactan en el público, tales como los efectos sobre el ambiente (polución, lluvia ácida, eliminación de residuos nucleares y tóxicos, etc.), las energías renovables y nuclear, la biotecnología, etc., crean una nueva conciencia de todas y todos las y los ciudadanos sobre la necesidad de comprender la ciencia y tecnología para afrontar a través de una participación responsable las decisiones que distintas instancias toman sobre estos temas.” (p. 1)

Por lo anterior, surgen un grupo de ciudadanos que están en amparo del medio ambiente en donde ponen en duda los principios universales en los preceptos de la ciencia y la tecnología planteando el apuro de aplicar una educación de mejor calidad en el estudio de la ciencia y la tecnología permitiendo a todos los ciudadanos alcanzar una comprensión optima respetando sus posiciones frente a los temas relacionados. De igual manera, la comunicación ha sido el puente del ser humano en un acto importante para observar los sentidos, sus significados e interpretaciones que el ser humano le da a sus actuaciones en la cultura. Es por ello por lo que los medios de comunicación son herramientas que se deben resguardar para la difundir las formas de ser y estar en la realidad, de igual manera la forma de vivir armónicamente con la naturaleza.

Por último, el proceso educativo está comprometido en formar individuos con la capacidad de razonar y argumentar autónomamente promoviendo la comunicación como una utilidad dentro una sociedad multicultural.

La Cultura, Fundamentos Epistemológicos

Definición de Cultura en las Ciencias Sociales

La filosofía como estudio de las cuestiones fundamentales de la realidad junto con la historia de las ciencias ha sido los encargados de dar nuevas concepciones que se aplican en las ciencias sociales, que siempre han sido estructurados sin perder la connotación histórica desde sus orígenes. La definición de “cultura” admite dos clases de significados: a la que se describe como “la acción o proceso de cultivar” (donde se anexan acepciones como educación, formación, etc.); y a la que describe como a “las acciones o comportamientos ya cultivadas” (donde se anexan los hábitos, costumbres, conocimiento referente a lo social, estilo de vida, etc.).

En la Antigua Grecia, Heródoto percibe elementos teóricos que podría definir la palabra cultura, (como se cita en Linton, 1979):

“...consagró gran parte de su historia a lo que en la actualidad llamaríamos descripciones de culturas, llegando hasta señalar algunas de las más notables diferencias entre la costumbres griegas y egipcias, y expresando verdadera sorpresa de que aquellos bárbaros se retiraran al interior de sus casas para satisfacer sus funciones excretoras en lugar de hacerlo en la calle, a la manera civilizada de los griegos...”.
(p.7)

Desde un punto de vista antropológico, Aristóteles concibe una idea sobre cultura, afirmando que “...Ante toda ciencia, sea importante o insignificante, caben dos actitudes: una, la que merece el nombre de conocimiento científico; otra, la que podemos designar preferentemente como una especie de cultura (*paideia*)...”. Platón en cierto modo sigue una concepción sofista y perfeccionada por Sócrates, dándose gracias a la práctica filosófica estudiando la ética y política como ciencias supremas que permiten integrar al hombre como ser social.

Por lo tanto, el concepto de cultura se halla inicialmente unido por la filosofía, enfocándose como un fenómeno cultural, sustentando una tesis sobre la realidad y la vida influyendo sobre el comportamiento social en el ser humano.

Para Pierre Félix Bourdieu (1930-2002), sociólogo francés, la cultura es concebida como “estados objetivos” en donde se relaciona con el patrimonio (cultural y artístico), herencia cultural, etc.

Es por ello por lo que la cultura se establece como respuesta a la construcción de la vida social en las comunidades en donde se preserva, se comunica y trasmite las manifestaciones culturales con el fin de mantener una conexión social, unida al sentido de pertenencia a esta ubicándose en un espacio geográfico donde se establezca una sociedad manteniendo su identidad a través de las generaciones.

El estudio de la cultura es amplia y variable, porque ni los actuales estudiosos en el campo cultural pueden reconstruir detalladamente los orígenes de las sociedades, ni siquiera en un pequeño grupo. Sin embargo, es posible conseguir datos relevantes muy detalladamente de la cultura.

Martínez (2008) afirma que "...la cultura, asumida como la tradición de significados y sentidos presente en los contextos de vida, no es sólo un asunto de determinación de la personalidad por el medio, ni tampoco cuestión de total y completa reflexión y crítica del individuo sobre la misma..." (p. 289). La interacción con otros sujetos va permitiendo la aprehensión de elementos sociales importantes de la realidad y hacerlas propias, de igual manera, se da en los contextos de las sociedades iniciando procesos naturales en el ser humano. Es por ello que se explica que los sujetos viven en ambientes semejantes en donde se conforman tipos de personalidad con sus cualidades y concepciones de la vida opuestas.

Edgard Tylor (1832-1917) antropólogo británico, habla que las civilizaciones no evolucionan a la par, aceptando que la cultura como parte de las sociedades pasa por etapas distintas en otras sociedades, distinguiendo unas culturas primitivas y otras culturas más modernas. Dentro del concepto de "cultura" ha implicado serios desacuerdos ético políticas que,

en la versión antropológica, hay una ruptura entre cultura y alta cultura, rompiendo la desigualdad entre gente “civilizada” e “ignorante”.

Sin embargo, esto ha generado que la cultura sea estudiada desde un enfoque muy amplio, condicionalmente lo cultural y las ciencias sociales vienen ser lo mismo bajo un concepto de totalidad social. Es importante recalcar los puntos de vista de algunos autores que toman este término como algo flexible, resultando poco específico determinar a cuál área del conocimiento corresponde y se aspira definir.

Es por ello por lo que el estudio de la definición de cultura no solamente ha sido preocupación por parte de la antropología, sino también la sociología tomando un papel importante en el estudio de este concepto como disciplina académica. Émile Durkheim (1858-1917), filósofo y sociólogo francés que junto a Carlos Marx (1818-1883), filósofo y sociólogo alemán y Max Weber (1874-1920) politólogo y sociólogo alemán analizaron como la cultura ha ocupado un espacio muy importante en el estudio de las sociedades contemporáneas.

Durkheim, utilizó la definición de “civilización” más que la definición de “cultura”, destacando que, si existen periodos de desarrollo en las sociedades, no se puede decir entonces que éstas son más civilizadas que otras, ni que tengan “muchas cultura” que otras. Este tema gira en torno a las contribuciones a la revista *L'Année Sociologique* donde argumenta en coautoría con Marcel Mauss que la cultura no es propia de las sociedades actuales, sino que se remonta a los pueblos primitivos, haciéndolo una característica origen del ser humano. Gracias a este aporte de Durkheim junto con Mauss, pone en práctica su programa socialista en donde los fenómenos culturales se explican como elementos sociales.

El estudio de la cultura en Marx y Weber ha si disparejo porque, para Marx, la cultura es representado como una ideología y que sólo se puede entender a partir de la existencia desde su condición material, para Weber la cultura es concebida como un “ethos”, como mentalidad, espiritualidad y como elemento de gran importancia para poder explicar los procesos sociohistóricos en las sociedades. Por lo tanto, Marx como Weber manejaron las diferentes formas de concebir la cultura, pues para ambos existía una fuerte relación entre la cultura dominante y clases sociales o grupos históricos socialmente dominantes.

Lévi-Strauss también ha dado su definición de cultura. La considera como algo particular, como un principio de la existencia social y que hace parte de la práctica humana. Strauss la señala como: “todo lo que en el hombre es universal pertenece al orden de la naturaleza y se caracteriza por la espontaneidad; mientras que todo lo que se halla sujeto a una regla pertenece al orden de la cultura y presenta los atributos de lo relativo y particular” (1981, p. 41).

Alfred Nadel (Citado por Neufeld, M.R., 2004) especifica una diferencia entre lo cultural y lo social. La sociedad es “la totalidad de hechos sociales sobre la dimensión de las relaciones y agrupaciones. Cultura, la misma totalidad en la dimensión de la acción con sentido” (p.18)

Para Stuart Hall, la cultura hace parte de 2 sistemas de representación en donde los seres humanos se organizan como sociedad, establecen relaciones, clasifican conceptos logrando claridad sobre la realidad en que viven. La cultura equivale a un mapa conceptual como un método de representación conceptual pues el otro método es el lenguaje que se compone como característica de los significados conceptuales:

“...porque interpretamos el mundo de manera aproximadamente igual, podemos construir una cultura compartida de sentidos, y por tanto construir un mundo social que habitamos conjuntamente. Por ello la cultura es definida a veces en términos de sentidos compartidos o mapas conceptuales compartidos.” (Hall, 2002, p. 5).

Por lo anterior, esta es una definición que reconoce los diferentes sistemas de signos y su capacidad de actuar y erigir un sistema social. La cultura viene siendo la base de las concepciones que los seres humanos utilizan para representar una realidad social, comprendiendo las acciones y las relaciones humanas, formulando e interpretando sus comunicaciones.

Teniendo en cuenta los diferentes acercamientos al concepto de cultura, se puede sintetizar de la siguiente forma:

- Cultura es entendida como un conocimiento determinado en diferentes visiones de la vida, lo cual traspasa los límites de su estudio.
- Cultura son las formas de vida, que están ligadas a rasgos emparentados a una concepción antropológica, quedando su aprendizaje frágil ante los elementos de gran extensión en las que abarca, sin embargo, concebirla de esta forma significa que todo individuo o grupo social acarrea de forma productiva su quehacer cultural, traduciéndose como la forma de pensar, ser y manifestar como ser humano.
- Cultura es aquello que humanamente es generado, pero a la vez, y siendo más definido, la cultura es todo lo que el ser humano genera, realiza o hace, catalogándose en la dimensión de producción considerándolo como la relación entre el significado y la relación social del mismo.

Estructura y Naturaleza de la Cultura

Herskovits (1968), afirma que la naturaleza de la cultura se enuncia de la siguiente manera:

1. “La cultura es universal en la experiencia del hombre, sin embargo, cada manifestación o región de aquella que es única.
2. La cultura es estable, y, no obstante, la cultura es dinámica también, y manifiesta continuo y constante cambio.
3. La cultura llena y determina ampliamente el curso de nuestras vidas, y, sin embargo, raramente se entremete en el pensamiento consciente.” (p. 30)

Es naturaleza del hombre erigir y transformar la cultura teniendo en cuenta su práctica que se basa en la tradicionalidad oral por medio de testimonios. Por lo tanto, se puede decir que 2 culturas nunca son semejantes, cada una es propia e innata, pero con algunas características en común.

La cultura se destaca por su dinámico sentido en la realidad del ser humano, porque, por ejemplo, un pueblo se compara con otro con respecto a sus costumbres, obteniendo como resultado que son parecidas en su mayoría de características sociales, pero varían algunos detalles, estas variaciones pueden ser carácter visible o intangible, pues toda cultura se puede situar en 3 momentos: la integración (donde hay una estabilidad), la desintegración (donde hay una inestabilidad) y la reintegración (que sus integrantes son receptivos a lo nuevo).

La comprensión de las “pautas culturales” dentro de la cultura, significa que son configuraciones sociales y culturales que adoptan factores en relación con el conocimiento de la

sociedad, la naturaleza y pensamiento. Estas configuraciones se encargan de formar entornos naturales, culturales, religiosos, sociales, éticos, morales, simbólico y axiológicos que son conformadas por características semejantes y teniendo en cuenta los espacios donde se desarrolla, siendo tomadas por los integrantes de las comunidades. Estas pautas culturales se destacan por su particularidad en las comunidades haciéndola diferente una de la otra, configurando una “autenticidad” con rasgos que conforman el sentido de pertenencia en cada una de ellas.

La definición de pautas culturales no solamente engloba las conductas, las normas o reglas en la sociedad, sino que son los conjuntos de pensamientos que dan imparcialidad a la práctica cultural, que al manifestarse trabaja coordinadamente en pensamientos, ideas, prácticas y visiones del mundo llevándolas particularmente a los grupos sociales y las comunidades en la sociedad. Estas permiten la identificación de los miembros y de aquellos que no lo son, siendo este un aspecto de gran relevancia para poder determinar su tarea en la solución de las necesidades sociales y culturales.

Ulloa (2002), afirma que:

“...que la forma de cómo se genera la cultura en las operaciones del pensamiento, conduce a pensar en un modelo que se realiza a partir de un concreto real (la realidad, la naturaleza) y cognitivo, simbólico, mítico o imaginativo traducido en un concreto-abstracto (pensamiento) como producto interno humanizado y se expresa en un resultado abstracto real (lenguaje simbólico, mítico e imaginativo, teórico y práctico) en el ámbito material y espiritual o mítico-imaginativo. De esta manera la cultura trasciende como representación simbólica de diversidades, que

se aglutinan para dar sentido a las expresiones y maneras de ser y hacer cultura...”
(p. 74)

Explicar el fenómeno que produce la interacción entre seres humanos, con el entorno social y natural y consigo mismo, son estudiadas desde otros campos del conocimiento, facilitando a los profesionales en la intervención en los métodos comunitarios, los elementos de gran importancia para la comprensión del proceso de organización en las pautas culturales.

La estructuración de la cultura se define teniendo en cuenta los siguientes elementos:

1. Los individuos que por su actividad social crean la cultura, y que a la vez han sido creados por ella o como se dice popularmente, son “personas instruidas”.
2. Aquellos métodos que cambian el entorno en la cultura hallando en su manifestación el producto de la realidad objetivo de la cultura.
3. Las cosas o utensilios de trabajo, obras científicas y obras de arte son objetos neutrales en la actividad del ser humano, tratándose no solamente de objetos físicos sino los espirituales siendo éstas una riqueza objetual de la cultura.
4. El método por medio el cual los objetos se convierten en patrimonio del ser humano, son mecanismos culturales como la educación, el conocimiento; que ayudan al proceso formativo del ser humano en su entorno social.

Por lo anterior, estos son aproximaciones que ayudan a la investigación y a la comprensión cultural, entendiéndose como un todo en su funcionamiento, componentes, dinámicas y comportamientos en los procesos socioculturales.

Análisis sobre la Cultura

¿Cómo Aprender y Difundir la Cultura?

El pensamiento simbólico es propio en el ser humano. Por ello, la biología como ciencia de la vida cultiva un apoyo para que sea posible, por medio del aprendizaje de la cultura, este pensamiento simbólico pasa de ser una oportunidad a una realidad y gracias a esto es que los rasgos biológicos pueden también sintetizarse. Es por ello por lo que Geertz (2005a) afirma que:

“Entre los planes fundamentales para nuestra vida que establecen nuestros genes y la conducta precisa que en realidad practicamos se extiende una compleja serie de símbolos significativos con cuya dirección transformamos lo primero en lo segundo, los planes fundamentales en actividad” (p. 74)

Teniendo en cuenta lo anterior, el aprendizaje del pensamiento simbólico es lo que se llama “enculturación”, estudiando el pensamiento de Clifford Geertz. Es entonces que la enculturación es la manera de que el ser humano se considere un sujeto culturado. “Llegar a ser humano es llegar a ser individuo y esto se logra guiados por esquemas culturales por sistemas de significación históricamente creados en virtud de los cuales formamos, ordenamos, sustentamos y dirigimos nuestras vidas” (Geertz, 2005. p.7)

Harris (s.f.) habla sobre la enculturación (endoculturación) y sobre la difusión cultural, definiendo la enculturación como un progreso transgeneracional, “...la endoculturación designa el proceso por el que la cultura se transmite de una generación a otra, la difusión se refiere al proceso por el que la cultura se transmite de una sociedad a otra...”. (p. 23)

Es entonces que se define la enculturación como un conjunto de elementos y métodos formativos que puede transmitir pautas culturales acertadas para la vida de la cultura en la sociedad. Es entendida también como un proceso continuo con grados de saber e ignorancia. El ser humano confía en las tradiciones de sus grupos sociales para poder satisfacer sus necesidades. Por ejemplo, los niños nacen con instintos de supervivencia con respecto a su alimentación. Los demás conocimientos relacionados con el alimento, de cómo manejarlos y prepararlos se debe aprender en sus primeras etapas de la vida. El término que se elige para el aprendizaje es la enculturación. (Panamin M, 1969a), afirma que el lenguaje es el mecanismo de importancia pues:

“Al aprender una lengua el hombre adquiere maneras de categorizar los sonidos, así como planes para agrupar estas categorías en estructuras más y más complejas: morfemas, palabras, frases, oraciones, poemas, historias etc. Asociado a estas complejas estructuras hay algo que llamamos significado de manera que a medida que una persona aprende una lengua recibe a la vez una forma tradicional de percibir el mundo y relacionarse con él.” (p. 73)

El aprendizaje de la cultura se extiende por medio de la socialización, pues el proceso de aprendizaje es perteneciente a la vida en la sociedad, porque, por medio de la imitación, las relaciones sociales y el proceso de enseñanza sea formal e informal, los individuos entienden y acogen pautas culturales de forma significativa y conductual.

“... la cultura permite al hombre dividir sus experiencias en unidades manejables (categorías) y hacer uso de dichas unidades por medio de patrones (planes) aprendidos y uniformados socialmente. Sostendremos que cada cultura consta de

un conjunto complejo de categorías y los planes correspondientes, que se aprenden en el proceso de enculturación y que permiten a las personas que los comparten comunicarse entre sí y satisfacer sus necesidades...” (Panamin M, 1969b, p. 24)

Por lo anterior, se hace necesario dar importancia al concepto de enculturación como atributo social, pues Geertz afirma que la conservación de la humanidad va a depender más de lo cultural que de lo orgánico. De igual forma, para Panamin Magnum, el nivel de subordinación en el hombre hacia el proceso formativo conserva su presencia en la realidad. Es por ello por lo que Marx (como se citó en Parsons, 1961) planteó que: “El hombre es (...) no solo un animal social, sino también un animal que únicamente puede convertirse en individuo si está dentro de una sociedad...” (p. 25)

El aprendizaje de la cultura o enculturación es un progreso que se da durante toda la vida del ser humano, tomando una actitud como una expresión cultural y que Olmos (2000) afirma que “... todo gesto cultural educa con su hacer. Haga lo que haga es imposible no culturar. Consciente o inconscientemente siempre estamos educando-en-cultura: enculturando ...” (p. 48)

Ernest Shachtel habla que el aprendizaje de la cultura es un proceso en donde limita infinitas posibilidades del hombre en su comienzo de vida en el mundo:

“Nacer y crecer en una sociedad y en una cultura concretas estrecha violentamente las normas de relación con el mundo que se ofrece al niño que está creciendo. Por otra parte, le permite (...) encontrar, dentro del marco de su cultura y su tradición, su estructura particular de relación con él.” (Shachtel, 1969. p. 25)

La enculturación se representa como el conjunto de oportunidades en el ser humano hasta limitarlo en su propia cultura. Si se caracteriza la limitación cultural hacia una realidad violenta, se hace pensar que la acción de poder es mediadora en este proceso y se remite a la política dentro de la enculturación. Por lo anterior, Judith Butler estudia la enculturación desde la visión de la política y el poder:

“El poder trascendente es solo una parte de las operaciones del poder. La otra parte es la forma como el poder prefigura, crea (epistemológicamente) y determina al sujeto (...) lo que uno es, nuestra formación como sujetos depende de ese poder...”.

(Butler, 2001, p. 26)

Teniendo en cuenta lo analizado anteriormente, la enculturación se considera en los siguientes procesos:

1. El aprendizaje de la cultura es el medio por el cual los individuos alcanzan una manera de ver y entender la realidad que los rodea e interactúan, y el pensamiento simbólico oportuno para finalizar prácticas y los vínculos sociales que les permiten vivir armónicamente.
2. El aprendizaje de la cultura se refiere a la transmisión de esta, prologándose a lo largo de la vida del ser humano sin remitirse solamente a un momento de la vida y teniendo en cuenta la transmisión de la cultura valiéndose de recursos como el lenguaje, la comunicación, la socialización, la intuición, el aprendizaje no verbal y la promoción de toda práctica que promueva el uso de la cultura.
3. El aprendizaje de la cultura es un proceso social y por lo tanto se hace político, porque la cultura se materializa en las comunidades, familias, etc., donde ejerce

un poder sobre la persona, limitándole sus tendencias culturales y expectativas particulares a nivel social, reprimiendo su conciencia ante muchas alternativas sociales, a la vez imponiendo normas y convirtiéndolo en subordinado.

4. El ser humano apropia la cultura durante toda la vida, se hacen miembro de una sociedad (endoculturación). Inicialmente se hacen receptores, después se transforman modificando o ampliando principios ya presentes.

Principios Culturales y su Desarrollo en las Comunidades

Principios Culturales

Los principios culturales no solamente se encargan de dar a conocer atributos distintivos que diferencian unos grupos sociales y asentamientos humanos de otros dentro de un territorio, sino que también aborda la evolución histórica, sus ideologías más relevantes posibilitando la explicación de los vínculos que se dan entre las acciones del ser humano dentro de los grupos y sus dinámicas sociales. Los principios culturales son situaciones que determinan los comportamientos del ser humano desde su esencia. Es por ello por lo que la religión, las tradiciones y costumbres en los grupos sociales aportan concepciones que no pueden evitar los estudios en las comunidades.

Realizando un estudio más exhaustivo sobre el tema, se puede detectar cuales son los principios culturales dinámicos y los principios culturales estáticos. Teniendo en cuenta la estabilidad y permanencia en el tiempo y su ruptura, se dice que las costumbres y el lenguaje son dinámicos mientras que las tecnologías y las comunicaciones son estáticas. Como principios culturales se definen como aquel conjunto de contextos culturales que están presentes en el desarrollo cultural de las comunidades e individuos que aportan positiva como negativamente en

su evolución cultural. La cultura como unidad funcional e integral de estudio y observación, señala los principios culturales más importantes que se tienen en cuenta en el desarrollo cultural, dando un enfoque total de la cultura puntualizándose de la siguiente manera:

Caracterización Local: Se describe como la información de importancia con respecto al nombre, fecha de fundación, demografía, sus orígenes, categoría, localización, límites, vías de acceso, medio de transporte dentro de un territorio o municipio, exponiendo su geografía, historia, ubicación geográfica, etc.

El análisis de estos datos permite identificar la comunidad y conocer los aspectos reales del territorio en donde está ubicada, siendo este un dato importante para sus habitantes pues se buscará identificar la localidad o municipio de donde proviene, el nombre de la localidad o municipio, siendo este un dato claro que genera un sentido de pertenencia del lugar que se está describiendo.

El ser humano estará siempre ligado a un lugar de origen correspondiendo a las actividades culturales, religiosas y laborales que están unidas en torno a mantenerlas por interés personal y a la vez tener vigentes sus costumbres en otros lugares diferentes a su lugar de origen, provocando que estas costumbres se relacionen con elementos de otras zonas o territorios produciendo coherencias culturales que se vuelven nuevas costumbres que se desarrollan durante la vida del individuo.

Historia: El proceso histórico es la mención de lo pasado en nuestro presente. Por ello es un esquema social, es una descripción del porqué del presente, es el origen de la conciencia de una comunidad, su modo de pensar, sus tradiciones, creencias, ideologías y expresiones culturales de

los individuos. La historia aparece como una discusión y como explicación del pasado, allí nace un impulso como una manera de adquirir la conciencia social.

Es entonces que la historia viene siendo un principio cultural de las comunidades, permitiendo explicar sus orígenes, comprender sus nexos que lo unen a esas comunidades, promoviendo acciones positivas para comprender los aspectos que se hacen colectivos y se apoya para su consolidación. La historia viene siendo un servidor para la toma del sentido de pertenencia de los individuos que la integran, su territorio, que ayuda a integrar y perdurar como una colectividad, tomando conciencia de su identidad cultura permitiendo ver el mundo desde otra óptica.

Dentro de la identidad cultural deviene la memoria histórica como tendencia de estudio pues ésta se alimenta del quehacer cotidiano de las comunidades como conjuntos de situaciones y pensamientos tales como costumbres, leyendas, canciones, mitos, verbenas populares, juegos autóctonos. Etc. que durante mucho tiempo han caracterizado la vida comunitaria en su proceso histórico desde su origen y que desde su conformación van participando los individuos como actores sociales. Así mismo los datos históricos registran información acerca de la ubicación, evolución y estado en la actualidad de aquellos lugares como de sus habitantes que llevaron procesos interculturales gestionadas a través del tiempo.

Por último, la historia como rama de las ciencias sociales permite reflejar la memoria, hechos, contextos y etapas evolutivas de las comunidades que influyeron en el progreso cultural y sus símbolos.

Demografía: La demografía se encarga de estudiar las particularidades con respecto a la etnia, población, distribución, densidad, mortalidad, natalidad, emigración e inmigración de las comunidades. Este es un principio cultural que se caracteriza por sus aspectos cualitativos y cuantitativos de la comunidad objeto de estudio, representando su crecimiento económico, histórico, social, etc. sus tendencias y la demanda poblacional a atender en sus necesidades básicas.

Economía: La economía como ciencia social se encarga de estudiar las formas de administrar los recursos para cubrir las necesidades de los individuos en una comunidad. Es por ello por lo que la economía analiza las leyes que orientan el empleo de los recursos y su finalidad con respecto al que, como, cuando, cuanto se debe producir para la distribución entre los individuos incluyendo la fuerza laboral, el modo de producción, etc. apareciendo así los grandes sectores económicos como la producción, distribución, intercambio, consumo y desarrollo en sí mismo.

Política: Es un principio cultural de importancia porque estudia la estructura y sus funciones desde la institucionalidad y su reciprocidad en la participación e influencia. La política como ciencia social refleja adecuadamente las necesidades sociales en la vida de las sociedades. Es por eso por lo que se atribuye reformar ideologías y la participación social, relacionadas con las actividades sociales en las clases sociales, países, grupos sociales manteniendo la esencia en el mantener y una soberanía y un poder gubernamental. La política en la historia del hombre ha sido elemento primordial en las relaciones sociales desde su consolidación principalmente en la producción vigente desde el pasado. Aristóteles (Citado de Rufino y Arenas-Dolz, 2013) afirma que:

“...Es la razón por la que el hombre es un animal político, más que las abejas o que cualquier otra especie de animal gregario, es evidente: la naturaleza no hace nada en vano. El hombre es, por otra parte, el único que tiene un lenguaje inteligible. La voz sirve para indicar el dolor y el placer; y eso es común a todos los animales, porque por naturaleza así se trasmite la sensación de dolor y placer...” (p. 92)

Es por ello por lo que este carácter político de la especie humana hace que las personas necesiten el marco de la ciudad (polis) para desarrollarse como tales. El individuo es como la mano, una parte del cuerpo que pierde su finalidad si se separa de él; una persona ya es, por sí mismo, una unidad con sentido.

Por lo tanto, la producción ha transformado la proyección de la clase dominante en las sociedades a través de la historia, significando una decisión histórico-social. Pensadores como Aristóteles, Platón, Montesquieu, Rousseau, Marx, Engels, dedicaron sus tratados en analizar estos procesos sociales tan importantes para las comunidades destacando momentos en el contexto político como un progreso o retroceso. La observación de la política y la ideología política en la sociedad manifiestan acciones que favorecen los cambios en la producción condicionándolo como elemento de progreso colectivo.

Sociedad: Las sociedades se caracterizan por describir los comportamientos en los individuos, en las familias y grupos. En este principio se aborda la organización y las acciones comunitarias incluyendo la participación colectiva. La sociedad como sistema social genera un proceso político en donde este sistema es la actividad protagonista de las acciones humanas.

Educación y Cultura: La educación es un factor de importancia en las sociedades, involucra una serie de actores sociales como los directivos docentes, docentes, administrativos, padres de familia y estudiantes lo cuales son llamados a alcanzar niveles de instrucciones que están ligadas dentro de un sistema educativo estatal. Con respecto a la asistencia a las clases, la deserción escolar y el currículo son apuntes que lleva al conocimiento, a las competencias y a los valores a que estén ligadas a patrones culturales como las costumbres, los hábitos, interacción de la lengua y las tradiciones dentro de los espacios educativos.

La cultura desde los orígenes representativos, es el resultado de la correlación del hombre con su medio, el hombre con otros y el hombre en sí mismo, porque manifiesta su actividad humana desde lo material y lo espiritual en la labor, producción, aprendizaje de la realidad, forma de pensar, crear, sentir, cultivar valores humanos, consumo, organización, transmisión del legado cultural, asumir símbolos que tienen significados a lo real, a lo mítico, a lo imaginario de la existencia como un conocimiento organizado que le da trascendencia a través de la actividad cultura. La cultura en el proceso educativo aporta una visión en la continuidad y contribución de la enculturación.

Giroux (2003), afirma que "...una visión crítica del conocimiento y de la educación nos exige verlos como una construcción social vinculada a la intencionalidad y la conducta humana, pero también y fundamentalmente a la noción de poder..." (p.60)

Freire propone la educación como instrumento de autonomía, que no es solamente alcanzarla, pero nunca hace parte de un sistema. Hace referencia desarrollo social aplicado a la educación y la importancia de su aplicación en un ambiente cooperativo:

“...La educación problematizadora es un acto cognoscente. El objeto cognoscible en vez de ser el término del acto cognoscente es el mediador de sujetos cognoscentes: educador y educando. Se supera la división entre educadores y educandos, porque el educador mientras educa es educado (respecto de lo que el educando conoce sobre el objeto), y el educando al ser educado también educa. Ambos son sujetos del proceso: nadie educa a nadie, así como tampoco nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan en comunión, mediatizados por el mundo...” (Freire, 1970, p. 61)

La educación en el aprendizaje de la cultura exige un nivel alto de conciencia de parte de los docentes y estudiantes como actores educativos, pues puede involucrarse en una educación formal e informal siendo la primera como ordenada y consecuente. El proceso educativo, no solo se encarga de impartir un currículo sino también las formas de enseñanza-aprendizaje, es por ello por lo que es importante concluir que estas unidades educativas son seleccionadas y definidas por una cultura sobresaliente. A pesar del nivel de conocimiento que se tiene en el estudio de la cultura, se percibe diferencias en el entender, descubrir y socializar en la realidad.

Religión: La religión dentro de la práctica cultural, es una representación de signos, ritos y sentimientos religiosos especificándose en las prácticas, credos, organización y participación de los individuos y sus influencias en las sociedades. El pensamiento religioso refleja un estudio de la cosmogonía orientadas a los sucesos sociales de las comunidades que se vuelven factores que estructuran la vida social. El dogma religioso desde cristianismo y el islam, surge del interior del hombre afectando su vida y su dimensión social. Por lo tanto, la creencia en estas dos religiones se fundamenta en las enseñanzas y la experiencia de vida de sus fundadores quienes se encargan

de transmitir las y difundirlas propagándolas dentro de las posiciones políticas, culturales y étnicas en las comunidades.

Arte y Esparcimiento: El arte es el conjunto de manifestaciones que son expresadas desde actividades artísticas y se constituye un medio para asimilar la estética en la realidad. El arte como un fenómeno confuso ha sido meditado desde muchos puntos de vista. Por ejemplo, Jhon Dewey (1859-1952) en su obra titulada “El arte como experiencia”, intenta concebir al arte como una manifestación de la interacción del ser humano con su realidad. Dewey defiende concepciones importantes como:

- No concibe al arte como una práctica neutra, ni como algo difícil de alcanzar, propio para aquellos que son innatos al oficio, sino que critica el comprender de las obras artísticas de parte de las multitudes.
- La forma de como el arte hace más amena la existencia, más provechosa y lucrativa en la vida. Como una obra de arte se transforma en aquello que es valioso en los objetos que se disfrutan todos los días.

Arnold Hauser (1892-1978), define al arte como una expresión de la conciencia social y su actividad en la realidad, considerándolo como una manera de aprehender la estética del mundo desde un punto de vista sociológico. Elabora una teoría del arte en la que analiza los fenómenos artísticos en estrecha relación con su contexto histórico y social y los fenómenos socioeconómicos. Rechaza la autonomía de las artes, ya que éstas están formadas por factores materiales que son interdependientes. En su opinión, cada sociedad tiene un estilo específico. Según él, el arte inicia "plano, simbólico, formal, abstracto y preocupado por los seres espirituales.

Por lo anterior, Hauser quiere complementar el estudio de las artes con otras ciencias como la filosofía, la psicología, pues las obras de arte están intercedidas por medio de la motivación. Es así como el arte en su particularidad es determinada como un sistema confuso en su interacción con diferentes elementos y medios sociales, tomando un significado importante como principio cultural.

Recursos y Servicios: Está relacionada con el saneamiento básico (servicios públicos, alimentación, bienestar social, vivienda). Representa la infraestructura relacionada con el bienestar de las comunidades.

Ciencia y Tecnología: Engloba todo lo que tiene que ver con la creación, innovación, evolución y difusión de componentes valorando su patrimonio existente (nacional: estimando lo propio, internacional: proceso de asimilación). La ciencia es una actividad cultural y social en donde hay una producción y expansión de saberes produciendo relaciones entre seres humanos expresando la interiorización de los valores, dogmas, desarrollo de diversos pensamientos y su acción en la sociedad. La tecnología es la actividad investigativa que está dirigida al aprendizaje de nuevos saberes con respecto a las sociedades, la naturaleza y el intelecto incluyendo las circunstancias y elementos que son necesarios para lograrlo como la investigación y la experimentación en espacios dando como resultado una creación científica.

Desarrollo y Cambio: La existencia es concebida desde una perspectiva holística, considerando que desde su visión regresiva y progresiva va interconectado un elemento con otro, es decir, el estudio de la demografía y su impacto en la economía y así recíprocamente hasta conseguir una configuración histórica. Por lo tanto, la restauración de los principios culturales se da a un todo,

dando posibilidad de explicar y analizar el porqué de los grupos sociales, cómo son, qué conservan y qué transforman.

Es importante recordar que los principios culturales ejemplifican su reciprocidad directa con el desarrollo en las comunidades para sí poder promoverse en las bases de los rasgos habituales que pueden experimentar cambios según el entorno social a intervenir. La comunidad es un grupo de seres humanos que participan dentro de un espacio y con un establecido esquema de conducta. Es por eso por lo que la cultura interviene teniendo en cuenta un argumento de acuerdo con la interpretación de las experiencias en los grupos sociales conduciendo a las acciones. “Cultura es tener conciencia y saber que se pertenece a un lugar determinado, con un modo de ser, de vivir y morir, como es cada grupo en su peculiaridad” (Béjar, 1994, p. 341)

Lenguaje y Simbolismo: El lenguaje es el sistema de comunicación que ejerce desarrollo cognoscitivo y comunicativo en los procesos de las acciones humanas. Como manifestación social se encarga de desarrollar un producto social y se considera de importancia como un modo de coordinación de las actividades en los seres humanos y en cada ser humano. El lenguaje humano favorece la comunicación a partir de medios simbólicos, permitiendo al ser humano compartir hábitos entre sí y la transmisión de saberes a los más jóvenes. El lenguaje se ha encargado de capturar tendencias culturales remontándose desde tiempos antiguos hasta los vastos métodos en las sociedades e ideológicos en la vida actual. El lingüista que interacciona en las comunidades debe estudiar la etnografía del habla con el objetivo de estudiar cuidadosamente los hábitos gramaticales de su comunidad, que incluyen los morfemas, fonemas, morfología y la sintaxis. Desde el lenguaje se puede determinar indicativos históricos sobre migración de los pueblos, migraciones humanas y las posibles zonas de hallazgos culturales. Teniendo en cuenta

el estudio del lenguaje en la cultura, se puede observar otras expresiones lingüísticas como las señas, los gestos y la señales.

Los gestos es una forma de comunicación no verbal, el cual se usa la cabeza, la cara, las manos, los brazos y el cuerpo como modo de manifestación. Lo anterior puede expresar la negación, enojo, pena, vergüenza, súplica, invitación, etc. El gesto se desenvuelve como lenguaje de señas logrando conformar vocablos completos. Las señales sirven para comunicarse con grupos sociales teniendo en cuenta un código establecido para ello, un ejemplo, es el humo o un objeto en movimiento, la refracción de un vidrio o espejo o tañer algún instrumento musical. Concluyendo, el lenguaje incluye expresiones obtenidas a partir de estilos de vida populares en la lengua.

Rutina Diaria, Ciclos y Estilos de Vida: Es difícil dar una definición exhaustiva sobre los hábitos diarios del ser humano. Es conveniente organizar un horario y las tareas de la vida cotidiana porque permite revelar normas sociales y hábitos acostumbrados, así también la tolerancia en la convivencia comunitaria hacia el temperamento de cada individuo y de grupos sociales internos o externos del territorio. Murdock (1954), afirma que:

“Pueden detectarse, asimismo, las rutinas distintas o especiales a la mayoría debida al estatus por estar asociadas con ciertas ocupaciones o la edad de algunos grupos. La extensión de la rutina diaria se proyecta a los llamados ciclos o estilos de vida en donde se reconstruye el hacer del grupo del nacimiento a la muerte, como es el caso del ceremonial ante el nacimiento, matrimonio.” (p. 98)

Costumbres, Tradiciones y Creencias: Las costumbres son prácticas que se repiten y que van en generación a generación, forman parte de un grupo de experiencias culturales establecidas en los grupos sociales y que son observables. Conduce las acciones como costumbres y la simbología mostrando una orientación cultural, imperando el interés y el ethos. Las costumbres trascienden los valores y creencias de los grupos sociales gracias a las tradiciones que sobreviven al paso del tiempo cambiando su influencia y su desarrollo en los individuos sin perder su particularidad.

Las creencias son tendencias que establecen los elementos importantes acerca del origen de la vida, de hombre, del universo, de los dioses y la visión del mundo, su posición acerca de la muerte manifestándose a través de la mitología, leyendas, cuentos, etc. Las tradiciones son prácticas sociales que perduran en la historia de los pueblos manifestando un contenido cultural. Las tradiciones se manifiestan y transmiten por medio de un proceso estableciendo elementos de gran importancia del pasado en donde es recibido y recuperados con el fin de darle no solo una continuidad sino un deseo de perduración. Las tradiciones también representan aquellos valores sociales que reciben de sus antepasados, que son inmediatamente conservados, enriquecidos y transmitidos a futuras generaciones, no confundiendo como un proceso académico aprendido en la escuela, sino es el conjunto de vida materialista y emocional del ser humano que hacen parte de una comunidad lográndose colectivizar sin perder su esencia a medida que pasa el tiempo y que las generaciones las acepten y preserven.

Estas prácticas culturales están en constante evolución, incorporando valores, rituales, mitos que ayudan a vigorizar la identidad social de los pueblos, pues esto no se da de forma espontánea, sino que se va construyendo socioculturalmente toda vez que sea resultado de

diversos procesos que lleve a diferenciar y delimitar un grupo social de otro. La expresión cultural en las poblaciones se pasa de una generación a otra, de familias, de grupos, de pueblos parecidos, provocando una transformación cultural a través del tiempo, esto es debido a la voluntad popular de preservar y dar continuidad a estas acciones. Todo lo anterior forma parte la tradición que todo pueblo ha ido construyendo, amparando y transfiriendo a sus sucesores como el lenguaje y todas las manifestaciones culturales relacionados con lo escrito y lo oral como los mitos, leyendas, refranes, narraciones fantásticas, música, religión, juegos autóctonos, bebidas, alimentos, vestidos, bailes, arquitectura, etc.

Desarrollo Cultural

El desarrollo cultural propone una relación dinámica e íntima entre el ser humano y su ambiente, el trabajo de éste da la posibilidad de transformar las formas de producción generando una retroalimentación que una generación a otra, desde los inicios de la humanidad, ha sido una fuerza causante del crecimiento del hombre en todas sus dimensiones y su conquista progresiva de los niveles altos de desarrollo. La definición de desarrollo cultural se ha construido a partir del estudio de distintas hipótesis marxista-leninista donde propone 2 posiciones fundamentales que se relacionan dialécticamente. Estas posiciones son la necesidad y la libertad. Teniendo en cuenta a Marx y Lenin, el ser humano adquiere necesidades que deben ser satisfechas para poder cumplir con distintas actividades sociales, mientras, el ser humano como individuo social necesita un nivel alto de libertad para promover la satisfacción de sus necesidades. Teniendo en cuenta la conciencia de la necesidad y la libertad para buscar un bienestar individual y social, radicaría entonces a la apropiación del desarrollo social.

En las teorías del desarrollo social, sostenible, humano se considera un proceso vital para satisfacer las necesidades básicas. Es acertado puntualizar que el desarrollo se da desde la visión cultural desde su concepto en la forma más expansiva y fundamental. Carranza (1999) afirma que "...el lugar central que debe tener la cultura en la estrategia de desarrollo y la necesidad de proteger y potenciar la diversidad cultural del mundo, como el más importante rasgo del patrimonio de la humanidad..." (p. 83).

El desarrollo enfocado hacia la cultura, también comprende enfoques orientados a sectores como la educación, salud, comunicación, vivienda, agricultura, ciencia y tecnología, etc., intentando utilizar también rasgos creativos de los pueblos con respecto a encontrar soluciones a los problemas encontrados por cada sector en mención, utilizando habilidades en las comunidades para lograr un progreso en el desarrollo interno, que es la facultad de la población en liderar y ejecutar su desarrollo gracias a su potencial interior en mejora de su calidad de vida. Es pues, que el desarrollo cultural es algo asombroso dentro de una cultura cotidiana y dinámica en las comunidades, se concibe como algo inseparable en los actos del hombre, como en el comportamiento, costumbres, tradiciones, creencias, y en su forma de organización, contribuyendo al progreso de la tecnología, en su calidad de vida, en su historia, por lo tanto, es un beneficio cultural por su importancia que el mismo hombre ha establecido.

Teniendo en cuenta lo anterior, los principios culturales se deben impulsar, comprender, estimularse y enriquecerse. Es por ello por lo que se permite especificar algunas premisas culturales y del progreso comunitario en donde se describen su interrelación, sus compromisos e impulsos al cambio en la cultura:

Premisas Culturales:

1. La cultura genera costumbres, creencias, tradiciones, valores sociales en donde se estudia y evoluciona.
2. La cultura produce relaciones recíprocas con los actores sociales en las comunidades.
3. La cultura se estructura uniendo generaciones que se suceden a través de la historia.
4. La cultura se relaciona a la educación formal y no formal para que los seres humanos asuman roles que ocuparan en la sociedad.
5. La cultura por su disposición da una esencia a los grupos sociales.
6. La cultura no puede estar alejada de los vínculos sociales.
7. La cultura es acumulable y continua.
8. En la actualidad, la cultura se correlaciona con otras culturas.
9. Respetar y estimular la variación de la cultura, se considera el fundamento del desarrollo.
10. Para Goodman (1972):

“...en cultura, lo que se conoce se comprende, lo que se comprende se acepta; lo que se acepta distingue; lo que distingue cohesiona, lo que cohesiona se valora; lo que se valora engrandece, lo que engrandece da identidad; lo que da identidad hace crear, lo que crea promueve, el que promueve se compromete...” (p. 57)

Siendo lo anterior procesos que ayudan a mejorar condiciones que fortalecen la parte sociocultural de las comunidades desde su comprensión hasta su compromiso y promoción entre ellas.

Premisas en el Desarrollo en las Comunidades

1. Paz & Rodríguez (1968), afirma que:

“...el concepto de desarrollo general influye de manera decisiva en el ambiente del desarrollo de la comunidad, en tal sentido se habla de tres tendencias: la primera gira en torno al proceso de crecimiento del ingreso per-cápita, el segundo concibe el desarrollo como una sucesión de etapas a través de las cuales el país avanza de estadios inferiores a superiores. El tercero implica la incorporación progresiva de diferentes sectores de la población al sistema de producción y de distribución y hace énfasis en la transformación de aquellas estructuras políticas y sociales que obstaculizan tales objetivos...” (p. 30)

Es por ello por lo que el desarrollo interviene en las comunidades centralizándose dentro de su economía para mejorar la calidad de vida de los individuos, por otro lado, es testimonio del avance social que estas comunidades han tenido a través de la historia siendo testigo de cambios que han ayudado al sentido de pertinencia de la riqueza cultural entre las mismas gracias a la organización sociopolítica que han sido transformadas, teniendo en cuenta las necesidades de sus pobladores. Zárate (Citado de Serrano et al, 2007), deduce que:

“...de aquí se desprende pensar en la posibilidad de concebir al desarrollo comunitario como una estrategia de cambio, lo que obliga a reflexionar y precisar sobre el tipo de cambio que se espera. El desarrollo comunitario actual aspira a generar procesos que resuelvan necesidades dentro de un marco de desarrollo humanista que favorezca en los sujetos crecimiento equilibrado, integral y armónico...” (p. 47)

2. La Organización de las Naciones Unidas – ONU (1960), afirma que:

“...desde el punto de vista de su contenido, su característica y alcance, el desarrollo de la comunidad constituye esencialmente un método de trabajo destinado a facilitar la conjugación de los recursos de la población y el gobierno y obtener un mejor rendimiento de éstos. Su finalidad es la de contribuir a mejorar las condiciones económicas, sociales y culturales de las comunidades, integrar éstas a la vida del país y permitir contribuir plenamente al progreso nacional...” (p. 17)

Por lo tanto, el desarrollo en las comunidades es el conjunto de acciones sociales en donde sus pobladores y los gobernantes se unen para poder contribuir al trabajo por medio de los recursos destinados a mejorar las condiciones de vida de una región, sin caer en situaciones sociales que perjudiquen a sus habitantes.

3. “...las teorías desarrollistas, históricas, detallistas, disfuncionistas, unilaterales y holísticas, son simplemente nueva palabrería que cobija antiguas posiciones coloniales...” (Frank, 1969, p. 9). El desarrollo dentro de la sociedad a traído a través del tiempo hábitos y costumbres que en la actualidad sus pobladores siguen practicando, sin perder su esencia e identidad cultural en sus familias y comunidades.
4. “...ni la comunidad rural ni la sociedad urbana son dos polos aislados o desconectados...” (Gómez-Jara, 1972, p. 270) Es importante resaltar que las sociedades rurales y urbanas comparten un sentido de pertinencia local en donde se rescatan un conjunto de elementos sociales como la rutina diaria, su cultura, su historia, economía, etc. Y en donde hay un punto en común y son las relaciones bilaterales que buscan beneficios mutuos para los habitantes del campo y las ciudades.

5. Pozas Arciniega (1987), afirma que:

“...hay dos formas de entender el desarrollo comunitario: una natural y otra planificada.

La primera está referida a un proceso social evolutivo, lento, puesto que se atiene a los recursos naturales, humanos y técnicos, pero tradicionales y modificadas por las influencias externas, la segunda, permite acelerar voluntariamente este proceso en forma consciente y planeada, mediante un mayor y mejor aprovechamiento de los recursos naturales, técnicos y humanos...” (p. 44)

Es en donde las comunidades desde sus inicios empiezan a sufrir transformaciones sociales, siendo esto un proceso acorde a las necesidades del momento suplidas por elementos externos, aprovechando recursos que mejoren y mantengan un estilo de vida acorde para sus habitantes.

Aprendizaje

Teorías de Aprendizaje

Teniendo en cuenta a Zapata Ros (2012), dentro de las muchas teorías de aprendizaje existente, tenemos el constructivismo, el conductismo, el cognitivismo y el método ecléctico.

Lev Vygotsky (1896-1934) fue uno de los más destacados estudiosos del Constructivismo, en donde afirma que el aprendizaje es un fundamento en el progreso sociocultural del individuo. La relación con los padres de familia, con el educador, con sus pares y con otras personas más competentes da la posibilidad de darse un aprendizaje porque este proceso educativo se da gracias a situación de interacción colectiva. Por su parte, según Piaget (1972), afirma que:

“...la comprensión de cada momento de desarrollo del niño y las diferencias que se establecen en la disposición y asimilación para el aprendizaje, acercan al docente a la forma de comprender y significar en el reconocimiento de que a lo largo de todo el proceso existe una capacidad de aprender que se puede movilizar e impulsar si las situaciones de enseñanza aprendizaje se organizan desde el conocimiento de esas etapas y sus características...” (p. 59).

Burrhus Frederic Skinner (1904-1990), fue uno de los grandes exponentes del Conductismo en donde plantea que todo aprendizaje se debe a cambios continuos de la conducta del individuo a partir de la praxis, a la vez existe una relación entre los individuos y el entorno en que vive. Por lo tanto, si el estudiante interacciona con su entorno, entonces éste aprenderá sin necesidad del docente.

El Cognitivismo es otra teoría importante que se relaciona con el proceso de aprendizaje en los individuos, Jerome Bruner (1915-2016) y David Paul Ausubel (1918-2008) fueron sus grandes exponentes. Para Bruner, el proceso de aprendizaje se da gracias al hallazgo de escenarios nuevos, es decir, que el conocimiento se da por medio de desafíos para que el individuo lo conduzca a la resolución de problemas por medio de estrategias tácticas comparando nuevas situaciones con anteriores estimulando así la transferencia del aprendizaje. De igual manera, Ausubel concibe el aprendizaje como un proceso de adquisición de los saberes de forma representativa. Es decir, cuando el individuo relaciona lo aprendido con un conocimiento adquirido anteriormente, entonces, lo convertirá en un nuevo conocimiento. De tal modo que aumentará el nivel de capacidad de aplicación en otros escenarios de la vida socioeducativa del individuo.

Para finalizar, Robert Mills Gagné (1916-2002), es uno de los grandes exponentes del Método Ecléctico. Gagné afirma que el proceso de aprendizaje es la habilidad alcanzada por medio de la relación entre individuos en su contexto. Este aprendizaje se proviene de una organización social que produce un cambio en las habilidades del estudiante que al final es resultado de la madurez en el desarrollo de este.

El juego como propuesta innovadora para el aprendizaje virtual

El Juego

La lúdica y el entretenimiento hacen parte de nuestra diversidad cultural, es propia de nuestra niñez y forma parte de aquellas actividades sencillas y repetitivas que todo infante tiene derecho en sus primeros años de vida.

Troncoso López (2021b) afirma que:

“...el juego es una herramienta importante para que el niño o la niña entren a interactuar con la realidad reconociendo conceptos y contenidos que desde la escuela se consideran importantes y que hace referencia al aprendizaje del niño mediante los juegos, comprendiendo así la esencia de la lúdica dentro de la exploración, la creatividad, la investigación y el asombro ante su realidad...” (p. 7)

Por otro lado, Salazar y Vargas (2018) afirman que: “...Los juegos son herramientas didácticas que ayudan a los estudiantes a mejorar su aprendizaje y reforzar sus conocimientos. De igual manera se logra una motivación, generando potencializar el interés por aprender de forma creativa y divertida...” (p. 17).

Los juegos basados en la gamificación son considerados aplicaciones tecnológicas de gran importancia que facilita el proceso educativo y fomenta compromiso en los estudiantes, creando innovación dentro del aula de clase. Muñoz (como se citó en Ortiz et al., 2017) concluye que “... la gamificación tiene influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, usando sus emociones a lo largo del proceso...” (p. 47)

Por otro lado, Dolores y Chávez (2020) concluyeron que:

“... la educación necesita mejoras y constante innovación para responder a las exigencias de la sociedad en la que nos desenvolvemos, siendo la tecnología educativa la que facilita metodologías activas como la analizada, para aportar innovación al proceso educativo, aun cuando las escuelas no dispongan de tecnología de punta...” (p. 115)

La tecnología y la lúdica hace parte de las actividades que hacen frente al aburrimiento, la monotonía y la insatisfacción en los estudiantes al momento de adquirir un aprendizaje convirtiéndose como herramienta de entretenimiento y el disfrute.

Arufe-Giráldez (2019) afirma que:

“...por lo tanto, así surge el concepto de la Gamificación en el aula de clase, utilizándolo como medio interactivo de trabajar el currículo y las competencias en las diferentes asignaturas; todo esto basado en la planificación de actividades, el control y el seguimiento de éstas manteniendo la formalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje...” (p. 326)

Siendo una de las opciones más viables para fomentar el aprendizaje fortaleciendo las competencias en los estudiantes y así mejorar en el aprendizaje de la cultura general,

observándola no como un tema monótono y anticuado, sino como una oportunidad de conocer a profundidad su contexto local, regional, nacional e internacional en todos los espacios y temas de la actualidad.

De igual manera, Vicente Saorín (como se citó en Valverde, 2010) piensa que:

“...el uso de los juegos como recurso educativo es beneficioso para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, ya que hacen posible un aprendizaje significativo; recalando la solución de problemas y orientando el aprendizaje hacia un proceso activo de comprensión y asimilación...” (p. 5)

Por lo que se puede concluir que la puesta en marcha de los juegos basados en la gamificación permitirá mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11° en el aprendizaje de la cultura general, aprovechando la tecnología existente en la institución educativa y en algunos casos en sus hogares. De igual forma, se gestionará apoyo del sector público con el único objetivo de financiar proyectos educativos enfocados en las TIC impactando a la población estudiantil como un proyecto de innovación viable.

Características del Juego

1. Cañeque (1979), afirma que:

“...el juego es una práctica lúdica ya que responde al interés y la imparcialidad de cada jugador. Por lo tanto, se permite seleccionar los juegos que va al gusto de los individuos con el fin de que se relacione con el objetivo que tenga la actividad lúdica...” (p. 33)

Mejorando así la relación aprendizaje y estudiante, gracias a la interacción con elementos tecnológicos que son llamativos y atractivos para ellos.

2. Winnicott (1979) afirma que:

“...la realidad imaginaria del juego, la cual nace de la recopilación de datos captados de la realidad sumados a la fantasía, forma parte del segundo aspecto característico del juego situado entre lo que conforma lo interno y externo del ser humano...”
(p. 31)

Entonces es importante resaltar que la realidad puede contribuir en la interacción del estudiante con el videojuego, asumiendo un rol de jugador en un ambiente virtual y el reto de interactuar de la mejor forma dentro de las actividades propuestas dentro del videojuego, motivándolo al análisis de lo que se está preguntando, teniendo en cuenta sus presaberes.

3. “El juego se acopla a unas reglas estipuladas. Cada uno contiene sus reglas, espacios y tiempos propios. Allí se exponen las cosas que el jugador no puede realizar dado que perdería” (Reyes & Carrión, 2012, p. 36) Por lo que todo videojuego está diseñado para seguir unas normas de interacción, en esta propuesta, el videojuego ofrece oportunidades de avanzar y retroalimentar el aprendizaje de la cultura general dentro del mismo dando al juego el interés propio a la medida en que se interactúa con él.
4. “El juego es variable en los resultados que se obtiene, sin importar el número de veces que se juegue, dado que el jugador debe idear nuevas estrategias para responder.” (Berger & Bustamante, 2011, p. 15) permitiendo mejorar sus conocimientos con respecto a lo que sabe de la cultura general afianzándolo a desafiar a una realidad diversa socioculturalmente.

5. Huizinga (1968), afirma que: "... el juego produce felicidad, placer y confort" (p. 49).

Este autor relaciona lo anterior con el Arte, porque el juego brinda gran diversidad de diseños e interfaces que lo hacen innovador y atractivo para el usuario.

Funciones del Juego

El juego como actividad lúdica y recreativa se desempeña en todas las acciones individuales sin tener en cuenta la actividad en que se desenvuelva, es decir, que el juego siempre está presente en toda actividad como hacer deporte, tocar un instrumento musical, aprender un idioma, etc. Sin embargo, el juego fomenta unas características en el cual el jugador tiene la capacidad de convertir a partir del propósito de una serie de obstáculos que el sujeto debe dar solución. Según Bernabev y Goldstein (2009), los cambios dados al sujeto a partir de la interacción con el juego se encuentran lo siguiente:

1. La capacidad de solucionar problemáticas.
2. Genera cambios en la personalidad del jugador.
3. Estimula las relaciones interpersonales.
4. Fomenta un alto desarrollo de la identidad del ser humano.
5. Suscitan momentos de libertad. (p. 52)
6. "El adulto imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas a través del juego, en donde el jugador se atreve a realizar actividades que en su cotidianidad sería incapaz de hacer. (Bernabev & Goldstein. Op.cit. p. 53)

Aplicación del Juego en la Educación

La implementación del juego en las ciencias de la educación surgió en 1968 en Inglaterra con pruebas realizadas en "Esso Students Bussiness Game", aunque en 1957 aparece inscrito el

primer juego aplicado a los docentes llamado “Management Decisión Game de Schireiber” de la Universidad de Washington.

Por lo tanto, el juego a nivel de la educación es de relevancia en el progreso integral del estudiante accediendo a aumentar capacidades propias, promoviendo la inteligencia, la práctica del azar y las habilidades para competir mostrando un nivel de respuestas óptima.

Los juegos diseñados para la enseñanza de alguna asignatura, brinda la oportunidad lúdica e innovadora de acceder al conocimiento porque el estudiante mostrará una atracción estimulando la creatividad abordan en situaciones los valores que están presentes en el reglamento que el juego contenga. Tovar (2001) afirma que: “Cumpliendo de esta forma con la finalidad educativa: brindar una educación integral favoreciendo la adquisición de conocimientos y su puesta en práctica.”

El juego presenta un contexto donde las emociones del ser humano se neutralizan proporcionando un progreso en la actividad lúdica, con el objetivo de practicar y cumplir las normas establecidas en el juego. Cuando el estudiante no logra cumplir el objetivo, el docente se encarga de guiarlo hasta que éste lo puede lograr. Lev Vygotsky (Citado de Troncoso López, 2018) explica sobre:

“...la postulación de “área de desarrollo potencial” o “zona de desarrollo próximo” explica la existencia de dos niveles: el nivel de desarrollo efectivo (lo que puede realizar el niño por sí mismo en la situación de la solución de un problema) y el desarrollo potencial (lo que puede hacer al ser guiado por otro) ...” (p.26)

Estas actividades lúdicas motivan a los estudiantes a intentar un número indeterminado de veces sin desanimarse y sin ver la clase desmotivadora e importuna, fomentando el aprendizaje y

la curiosidad hasta llegar al final del juego. De esta manera, el estudiante avanza (desarrollo efectivo) en cumplir las metas establecidas para su aprendizaje, por otro lado, permite una mejor interacción (desarrollo potencial) en el aula de clase, es decir, maestro – estudiante y estudiante – estudiante. En este ámbito, Vygotsky (citado en Ortega, 1999) afirma que:

“...el carácter de ensayo del juego, o de proceso revocable cuando no logra el éxito, se convierte en verdadero triunfo cuando sí se culmina de forma exitosa. Es ésta una experiencia que proporciona la seguridad para aprender a arriesgarse, creando situaciones nuevas, inventando recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva...” (p. 36)

La Teoría del Juego de Vygotsky

El juego es una actividad lúdica de sentido mutuo, pues independientemente de las normas o reglas que tenga el juego, el docente de manera espontánea expone las acciones que debe tomar el estudiante para interactuar con la actividad. Al mismo tiempo, el juego trasmite cultura porque fortalece la relación entre docente-estudiante y estudiante-estudiante, creando ambientes educativos de relajación y buen confort en donde el proceso de aprendizaje se fomenta hasta alcanzar una formación integral.

Otro aspecto importante es el diseño, creación e implementación del juego como necesidad presentada ante la desmotivación. De igual manera se manifiesta un contexto armónico en donde desafiar “...campos del conocimiento que aún no se dominan y a los que no se tiene verdadero acceso el estudiante no siente temor al error, aspecto que genera un aprendizaje significativo...” (Rivas, 2008, p. 128)

Otro aspecto es la elección del tipo de juego a interactuar pues está sujeto al contexto en que se desenvuelve el educando ya sea de su vida personal o presentadas en la radio, televisión, periódico e internet. Es por ello por lo que los temas que tratan los juegos son abordados en diferentes medios de comunicación como programas de tv, realitys show, etc. finalmente, se encuentra que el esparcimiento o la recreación es una forma innovadora para el proceso educativo en cualquier asignatura porque genera un ambiente de diversión sin perder el objetivo de aprendizaje, permitiendo mejorar las emociones, logrando un nivel alto de motivación.

Gamificación

El concepto de gamificación se empezó a conocerse hacia el año 2003 en el sector corporativo, y este se ha ido extendiéndose en otros campos como el educativo, sobresaliendo la importancia de la práctica de juego o actividades relacionadas con el juego y el entretenimiento para el aprendizaje trasladando la comprensión, la recreación y las emociones vividas por el individuo en su realidad. De aquí se observa cómo la gamificación como herramienta tiene los requisitos pedagógicos para impactar las capacidades del aprender un nuevo conocimiento.

Deterning (2011) concibe la gamificación como el “...hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador...” (p. 9). Para Law, Kasirun, y Gan (2011) es definida como: “...un método que integra mecánicas y dinámicas de juego en plataformas que no son juego como productos, servicios, software y mercadeo para aumentar el compromiso, la lealtad y la diversión para lograr los objetivos...” (p. 349-353)

Werbach (2014) define la gamificación como un desarrollo que está dispuesto “...a realizar actividades de forma parecida a un juego...” (p. 266). En la cotidianidad, las actividades que se hacen tomando el juego como mediación, se torna divertido, motivador y se ejercita la

concentración. Por lo tanto, la gamificación en esta propuesta está relacionada con el progreso de dinámicas, procesos y elementos que busca introducir en los estudiantes una serie de instrumentos del juego para mejorar el aprendizaje de la cultura general.

La Gamificación en la Educación

Kim (2015) afirma que “...el aprendizaje por medio de los juegos basados en gamificación añade elementos del diseño de los juegos para aplicarlos en la práctica educativa, con el fin de utilizar métodos o mecánicas de interacción como el incentivo por puntajes, la retroalimentación, la interfaz, la acción de equivocarse libremente, adquisición de nuevas conductas y habilidades, etc...” (p. 20-28), con el fin de estimular el aprendizaje del individuo.

Zichermann & Cunningham (2011) conciben la gamificación en la educación como “...una reflexión sobre el juego y sus mecánicas para persuadir a los estudiantes en tomar acciones del participante de la actividad lúdica en donde mejore su proceso de aprendizaje...” (p. 11), para los autores esto es el resultado a unas necesidades cognitivas para facilitar prácticas educativas en donde se hace importante abordar determinados temas educativos establecido dentro del currículo. De igual forma el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) afirma que:

“...la Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo...” (p. 7)

En esta propuesta, la mecánica cuenta con estrategias que suministra información acerca del tipo de jugadores, los elementos que componen el juego y el avance de los jugadores en el aprendizaje de la cultura general.

Juego Simulador “Quien Quiere Ser Millonario – Ediciones Especiales”

Figura 1.

Logo Juego Simulador “Quien Quiere Ser Millonario – Ediciones Especiales”.



Nota: Adaptado de *Juegos PC* [Fotografía]. 2021, CompucaliTV (<https://www.compucaliv.com/quien-quiere-ser-millonario-ediciones-especiales-pc-full-espanol-descargar-2012/>)

¿Quién Quiere ser Millonario?, en inglés, “Who wants to be a millionaire?”, es un concurso televisivo tipo juego de preguntas que ha tenido una gran popularidad mundialmente, que entrega premios en dinero por responder correctamente una serie de preguntas de múltiple opción con creciente dificultad. La puesta en marcha de este tipo de juegos tipo simulador dentro de las aulas de clase como innovación educativa ha permitido estimular el proceso

formativo en cultura general. Cochran (2000), presenta la primera versión del juego en el formato de presentación de diapositivas Microsoft Power Point, siendo extremadamente productivo, encontrando que este juego permitía mantener una atención prolongada de los estudiantes y a la vez su compromiso en la clase reforzando conceptos.

Roche, Alsharif & Ogunbadeni (2004) presento una variable del juego titulado: ¿Quién Quiere ser Millonario en Medicina?, en inglés, “Who Wants to Be a Med Chem Millionaire?” también diseñada en el formato de presentación de diapositivas Microsoft Power Point, con el objetivo de motivar e incentivar a los estudiantes de la carrera de farmacia en articular los fundamentos de la química con la toma de decisiones terapéuticas, en la Universidad de Creighton, en los Estados Unidos. Los evaluadores de la práctica educativa destacaron que los estudiantes de la carrera de farmacia tomaron una actitud de seriedad o madurez al momento de discutir la respuesta teniendo en cuenta que su participación era en grupos. De igual manera, los estudiantes manifestaron que la experiencia con el juego aumento el nivel de aprendizaje y que mostraron un mayor interés sobre el estudio de la química y la medicina y sus relaciones, por lo que la actividad fue declarada exitosa.

El juego gamificado ¿Quién Quiere Ser Millonario? Se ha puesto en marcha en otras variantes de esta en el aprendizaje de la biología (Turner, 2008), la medicina (Hudson & Bristow, 2006) y la estadística (Wit, 2003), concluyendo con buenos resultados con respecto a nivel de entretenimiento y compromiso de parte de los estudiantes.

En esta propuesta, es de gran importancia describir la gamificación como una herramienta innovadora y útil en el proceso de aprendizaje determinando sobre los aspectos educativos que se quiere impactar y si este efecto es de relevancia con respecto a las metodologías monótonas o tradicionales que se enseñan en el aula.

¿Cómo se Juega Quien Quiere Ser Millonario – Ediciones Especiales?

Introducción: El juego simulador ¿Quién Quiere ser Millonario – Ediciones Especiales? es un software que tiene el mismo formato que el concurso de televisión transmitido por todo el mundo. En este juego se tendrá la oportunidad de jugar para conseguir 1.000.000. Siempre se podrá intentar superarse con una gama interminable de banalidades y temas en más de 15 preguntas con respuesta múltiple.

Ronda Eliminatoria: Coloca las respuestas lo más rápido que se pueda en el orden correcto. Cuanto antes se haga, más puntos se conseguirá. Si se juega con amigos, el primero en responder el mayor número de respuestas correctas será el primero en jugar.

Empieza el Juego: Una vez que se haya decidido el orden de los jugadores en la ronda eliminatoria, los que jueguen serán el centro de atención. El árbol de premios está dividido en 15 preguntas de dificultad progresiva. Hay preguntas para la banca en 1.000 y 32.000. Podrá acabar la partida con, al menos, esa cantidad, una vez haya alcanzado esos puntos.

Los Comodines:

- **50%:** Cuando se use el comodín del 50%, el ordenador eliminará 2 respuestas incorrectas, de manera que quedará una respuesta incorrecta y la respuesta correcta. Ese comodín es muy útil en cualquier momento del juego, así que, ¡úsalo con moderación!
- **La Llamada:** Probar suerte con un amigo, a ver si puede ayudar. Sus amigos han estado haciendo la tarea, ¡Pero de usted depende la confianza en ellos! Como el otro, este comodín es muy útil en cualquier momento del juego.

- **El público:** El público votará por la respuesta que crea que es la correcta.

Este comodín será menos útil a medida que avance en el juego y las preguntas se vuelvan más difíciles.

Marco Metodológico

En este apartado se desarrolla la metodología que fue apropiada para lograr el propósito de la investigación, el cual se ve reflejado en los datos y variables que sustenta dicho trabajo y que, a partir de ellos, se obtuvieron los correspondientes resultados y conclusiones. Dentro de este capítulo se destacan aspectos primordiales como el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra, variables, técnicas e instrumento de recolección que fueron usados para llevar a cabo esta propuesta, la cual se enmarca dentro de la línea de investigación pedagogías mediadas de la Escuela de Ciencias de la Educación, en correspondencia con la línea de profundización en educación, tecnología e innovación (Etel) de la Maestría en Educación, la cual establece como perspectiva transversal la calidad educativa desde un enfoque sociocrítico, y que tiene como propósito:

“...la generación de escenarios que permitan potenciar en los estudiantes, habilidades alrededor de la creatividad, el diseño, la investigación y la innovación, en donde se vaya más allá del valor de uso de objetos e instrumentos, y se llegue a desarrollar y resignificar prácticas para solucionar problemas desde una perspectiva social...” (UNAD, 2021)

En este orden de ideas y siguiendo a Sabino (2011), afirma que el marco metodológico es el:

“...conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el

estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que estudiamos...” (p. 118)

Por lo tanto, esta parte del trabajo de investigación es de importancia, pues se determinan la metodología y los procedimientos utilizados que ayudan a arrojar datos y variables del estudio surgiendo los resultados esperados y sus conclusiones.

Naturaleza de la Investigación

La naturaleza y enfoque metodológico que permitió el desarrollo de esta investigación fue de tipo cuantitativo, los cuales son creíbles, porque son datos exactos, en términos de Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018), se refiere al enfoque cuantitativo como el que:

“...representa un conjunto de procesos organizado de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones. Cada fase precede a la siguiente y no podemos eludir pasos, el orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna etapa. Parte de una idea que se delimita y, una vez acotada, se generan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o perspectiva teórica. De las preguntas se derivan hipótesis y determinan y definen variables; se traza un plan para probar las primeras (diseño, que es como “el mapa de la ruta”); se seleccionan casos o unidades para medir en estas las variables en un contexto específico (lugar y tiempo); se analizan y vinculan las mediciones obtenidas (utilizando métodos estadísticos), y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis...” (p. 6)

Por lo anterior, la finalidad de esta investigación es analizar la participación de los fenómenos cuantitativos pues se pretende lograr resultados precisos o aproximados a la solución de la problemática estudiada.

Diseño de Investigación

Este proyecto de investigación es de tipo experimental, así como lo expresa Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018):

“...hace referencia a una investigación en la que se manipulan deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes) para analizar las consecuencias que tal manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes) dentro de una situación de control para el investigador...” (p. 151)

En este apartado, el diseño experimental se basa en la adquisición de datos teniendo en cuenta unas causas y efectos en las variables dependiente e independientes, por medio de técnicas e instrumentos cuantificables, los cuales arrojan resultados de errores bajos y con resultados muy claros.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación elegido para esta propuesta fue cuasiexperimental pues Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) afirman que:

“... los diseños cuasiexperimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, solo que difieren de los experimentos puros en el grado de

seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasiexperimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron es independiente o aparte del experimento) ...” (p. 173)

Es por ello por lo que esta propuesta se basó sobre este tipo de investigación porque radica en vincular un grupo de estudiantes (estudiantes de grado 11°) a un establecido problema (variable independiente – QQSM como estrategia pedagógica), para examinar los efectos que se producen (variable dependiente – nivel de aprendizaje de la cultura general). La población enfocada no fue elegida de forma eventual, sino que el grupo de estudiantes ya estaba establecido.

Tabla 2.

Diseño Experimental.

GRUPO	ASIGNACIÓN	APLICACIÓN DE PRUEBA DIAGNOSTICA	APLICACIÓN DE ESTÍMULO O OBJETO DE MEDIACIÓN	APLICACIÓN DE LA PRUEBA FINAL
Grado 11°	No hay asignación	Pd: Prueba Diagnóstica (Nivel de aprendizaje de cultura general)	Oa: Objeto de aprendizaje (Estrategia de Mediación – Simulador QQSM)	Pf: Prueba Final (Nivel de aprendizaje de cultura general)

Nota: Elaboración propia

Resumiendo, este trabajo de investigación está estructurado metodológicamente con un enfoque cuantitativo, con diseño experimental a nivel cuasiexperimental pretest-posttest con un solo grupo.

Variables

Variable independiente: Objeto de Aprendizaje – Estrategia de Mediación Juego Simulador QQSM.

Variable Dependiente: Nivel de aprendizaje de cultura general en los estudiantes de grado 11°.

Hipótesis

La implementación como estrategia pedagógica del videojuego simulador ¿Quién Quiere ser Millonario? – Ediciones Especiales basado en la gamificación, permite en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, mejorar resultados académicos en el aprendizaje de la cultura general en la asignatura de ciencias sociales, potenciando un clima proactivo en los educandos y sintiéndose más involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Población y Muestra

En esta propuesta, la población que fue objeto de estudio es finita, el cual estuvo conformada por 50 estudiantes de grado 11° formalmente matriculados en la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, de carácter oficial. De igual manera, las edades de los estudiantes oscilan entre los 15 a los 18 años, de los cuales 22 son de sexo masculino y 28 de sexo femenino.

Tabla 3.

Población objeto de estudio.

GRUPO GRADO 11	JORNADA	ESTUDIANTES
1101	ÚNICA	28
1102	ÚNICA	22

TOTAL	50
--------------	-----------

Nota: Elaboración propia

La muestra y el tipo de muestreo usado es el No Probabilístico, pues la selección de los elementos depende de las particularidades del estudio, el cual fue determinado de forma intencional por el autor y quedó conformada por 21 estudiantes de los grados 1101 y 1102 como grupo experimental. Esto se debió a que actualmente existe una emergencia sanitaria a nivel mundial generada por el Covid-19, el cual ha afectado a nuestro país, a nuestro Departamento de Cundinamarca y a nuestro Municipio de Pacho. Siguiendo directrices del nivel nacional y departamental se está implementando la estrategia llamada “presencialidad con modalidad de alternancia” el cual consiste en que asisten los estudiantes, que, de forma voluntaria y libre, quieran retomar sus estudios de forma presencial en las instituciones educativas. Para nuestro caso, de la población total de grado 11°, solamente asisten 21 estudiantes, siendo ellos tomados como muestra cómo se describe anteriormente.

Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

En esta parte de la propuesta, se utilizó como técnica de recolección de datos fue la encuesta, en donde Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) afirma que:

“...las encuestas pueden ser utilizadas para recabar datos sobre diversas cuestiones, como preferencias, actitudes, opiniones, creencias, motivaciones, conocimientos, emociones, condiciones de vida, etc....” (p. 180)

El instrumento aplicado en esta investigación es el cuestionario, ya que Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) lo define como:

“...un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis. Los cuestionarios se utilizan en encuestas de todo tipo (por ejemplo, para calificar el desempeño de un gobierno, conocer las necesidades de hábitat de futuros compradores de viviendas y evaluar la percepción ciudadana sobre ciertos problemas como la inseguridad). Pero también, se implementan en otros campos...” (p. 250).

Ahora bien, el diseño del cuestionario fue de preguntas cerradas, la cual Hernández (Ob. Cit.) afirma que: “Las preguntas cerradas contienen categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas. Es decir, se presentan las posibilidades de respuesta a los participantes, quienes deben acotarse a estas.” (p. 251)

Inicialmente se aplicó una prueba diagnóstica (Pd) y otra semejante como prueba final (Pf). La prueba diagnóstica permitió medir previamente el nivel de conocimiento de la cultura general, suministrando un punto de referencia con respecto a los presaberes de los estudiantes. Por otro lado, se aplicó una escala Likert para evaluar el contenido lúdico y didáctico de la herramienta innovadora propuesta en este trabajo de investigación.

Procedimiento

Primera Etapa

Se realiza un primer acercamiento a los estudiantes de grado 11° con el fin de conocer sus edades y establecer si las edades son acordes para iniciar la investigación (**Ver Anexo N° 1**). De igual forma se toma como punto de partida el nivel de conocimiento en cultura general que tienen los estudiantes con el fin de determinar los conocimientos previos en los mismos. Para

ello se diseñó una prueba diagnóstica (pretest) con 20 preguntas relacionadas con cultura general seleccionadas del juego simulador *¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales* (**Ver Anexo N° 2**). Estas preguntas fueron base para la implementación de la herramienta de innovación en mención.

El sistema de calificación en la prueba diagnóstica se da de la siguiente manera:

- Cero (0), si es incorrecta la respuesta o si no responde a la pregunta.
- Uno (1), si es correcta de respuesta.

La puntuación en la prueba diagnóstica se ajustó a la escala del sistema institucional de evaluación en los estudiantes SIEE siendo:

- Desempeño Bajo, (1.0 – 3.4)
- Desempeño Básico, (3.5 – 3.9)
- Desempeño Alto, (4.0 – 4.5)
- Desempeño Superior, (4.6 – 5.0)

Segunda Etapa

El software educativo escogido para la presente propuesta se titula: *¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales*, que se fundamenta como un juego concurso de preguntas que incluye más de 7000 preguntas acerca de la cultura general (**Ver Anexo N° 4**). Este concurso televisivo adaptado como un juego simulador para PC se presentó a los estudiantes de grado 11° como un recurso innovador que facilita el aprendizaje de la cultura general, utilizando otras estrategias en donde se vincula la gamificación en el proceso educativo en el aula permitiendo la construcción de conocimientos y el mejoramiento de habilidades y competencias en los

estudiantes, todo lo anterior teniendo en cuenta el objetivo general y el objetivo específico N° 2 de esta propuesta en donde se aplicó un videojuego basado en gamificación como estrategia y apoyo pedagógico para mejorar el aprendizaje de la cultura general en grado 11°, analizando más adelante el nivel de impacto producido ante la puesta en marcha de dicho aplicativo educativo.

Tercera Etapa

Para establecer la influencia y el éxito del juego simulador *¿Quién Quiere Ser Millonario?* – Ediciones Especiales en el afianzamiento del aprendizaje de la cultura general de los estudiantes de grado 11°, se aplicó una prueba final (postest) en el grupo de estudio, que contiene preguntas cerradas seleccionados del juego simulador en mención. (**Ver Anexo N° 3**)

Validez y Confiabilidad del Instrumento

La validez en la presente propuesta es de importancia pues nos permitió detectar de forma clara lo que se pretende analizar. Por ello, Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) expresa que "... la validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide con exactitud la variable que verdaderamente pretende medir. Es decir, si refleja el concepto abstracto a través de sus indicadores empíricos..." (p. 229).

De igual manera, las recomendaciones y observaciones se tomaron en cuenta con el objetivo de mejorar el instrumento en mención. Para el caso de esta propuesta, se organizó en correlación con el objetivo general de esta investigación, sustentando las variables, dimensiones e indicadores. Por lo anterior, la validez como instrumento fue realizado por medio de la consulta de 2 expertos con la finalidad de medir y validar el cuestionario; estos expertos son docentes del área de ciencias sociales.

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, se considera como uno de los requisitos de investigación que se fundamenta en un grado de uniformidad. Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018), estos autores plantean que "... la confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, caso o muestra produce resultados iguales..." (p. 228)

El estudio de la confiabilidad se realiza por medio de la aplicación de una prueba a los estudiantes diferentes a la población seleccionada para el estudio. Los resultados permitieron calcular el porcentaje de confiabilidad del instrumento utilizando rangos de coherencia como el Coeficiente Alfa de Cronbach (desarrollado por J.L. Cronbach). (**Ver Anexo N° 5**)

La fórmula realizada fue la siguiente:

En donde:
$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario.

K : Número de ítems del instrumento.

$\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems.

S_T^2 : Varianza total del instrumento.

Criterio de decisión para la confiabilidad del instrumento:

Tabla 4.

Criterio de decisión para la confiabilidad del instrumento.

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja

0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Nota: Elaboración propia

Análisis e Interpretación de Resultados

Análisis de la Prueba Diagnóstica

En esta propuesta, la prueba diagnóstica sirvió como pretest donde se permitió establecer el nivel de conocimientos previos en los estudiantes de grado 11 en donde se valoró preguntas extraídas del simulador QQSM. (Anexo N° 1)

A continuación, se relaciona la siguiente tabla con los resultados obtenidos:

Tabla 5.

Resultados de la prueba diagnóstica (pretest).

PRUEBA PRETEST – PRUEBA DIAGNÓSTICA													
ITEM	OPCIONES DE RESPUESTA								ACIERTOS	%	DESACIERTOS	%	NOTA
	A	%	B	%	C	%	D	%					
ITEM 1	0	0%	20	95%	0	0%	1	5%	20	95%	1	5%	4,8
ITEM 2	0	0%	17	81%	0	0%	4	19%	0	0%	21	100%	0,0
ITEM 3	3	14%	9	43%	1	5%	8	38%	1	5%	20	95%	0,2
ITEM 4	1	5%	0	0%	11	52%	9	43%	11	52%	10	48%	2,6
ITEM 5	13	62%	5	5%	2	10%	1	5%	1	5%	20	95%	0,2
ITEM 6	3	14%	3	14%	2	10%	13	62%	3	14%	18	86%	0,7
ITEM 7	1	5%	6	29%	1	5%	13	62%	6	29%	15	71%	1,4
ITEM 8	14	67%	2	10%	3	14%	2	10%	3	14%	18	86%	0,7
ITEM 9	13	62%	4	19%	2	10%	2	10%	4	19%	17	81%	1,0
ITEM 10	17	81%	0	0%	3	14%	1	5%	17	81%	4	19%	4,0
ITEM 11	2	10%	14	67%	3	14%	2	10%	2	10%	19	90%	0,5
ITEM 12	13	62%	2	10%	4	19%	2	10%	2	10%	19	90%	0,5
ITEM 13	3	14%	3	14%	14	67%	1	5%	3	14%	18	86%	0,7
ITEM 14	2	10%	12	57%	0	0%	7	33%	12	57%	9	43%	2,9
ITEM 15	3	14%	13	62%	2	10%	3	14%	3	14%	17	81%	0,7
ITEM 16	2	10%	2	10%	14	67%	3	14%	14	67%	7	33%	3,3
ITEM 17	13	62%	2	10%	3	14%	3	14%	3	14%	18	86%	0,7
ITEM 18	13	62%	2	10%	2	10%	4	19%	2	10%	19	90%	0,5
ITEM 19	2	10%	2	10%	16	76%	1	5%	16	76%	5	24%	3,8
ITEM 20	16	76%	2	10%	1	5%	2	10%	2	10%	19	90%	0,5

Nota: Elaboración propia

De acuerdo con la tabla 5, se puede observar que los resultados obtenidos en cada uno de los ítems de la prueba diagnóstica, los ítems 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 18 y 20 están por debajo de la nota mínima de aprobación que es 3,5 (según Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes – SIEE). También se puede observar que el porcentaje promedio de desaciertos es del 70%, siendo los mayores ítems 2 (100%), 3 (95%), 5 (95%), 6 (86%), 8 (86%), 11 (90%), 12 (90%), 13 (86%), 17 (86%), 18 (90%), 20 (90%). De igual manera, se observa que la nota más baja corresponde al ítem 2 (0,0 de una calificación en una escala de 1 a 5) mientras que en los ítems 1, 10, y 19 (4,2 de promedio). De acuerdo con lo anterior, se puede evidenciar que existe un nivel de conocimiento bajo limitado viendo que el aprendizaje de la cultura general no se alcanza de manera espontánea, sino que se hace necesarios recursos innovadores que ayuden a potenciar el aprendizaje más avanzado en la cultura general, siendo esta la oportunidad de implementar como herramienta digital de innovación el Simulador Juego Quien Quiere ser Millonario como software basado en la gamificación, ayudando a mejorar así el proceso formativo en el aula de clase, cumpliendo así con el objetivo específico N° 1 de esta propuesta en donde se aplicó un diagnóstico previo para la identificar el nivel de aprendizaje en cultura general en los estudiantes en grado 11°.

Análisis de la Prueba Final

En esta propuesta, la prueba final sirvió como posttest donde se permitió establecer la influencia y el éxito del OVA en el afianzamiento de la cultura general en los estudiantes de grado 11° en donde se valoró preguntas extraídas del simulador QQSM.

A continuación, se relaciona la siguiente tabla con los resultados obtenidos:

Tabla 6.

Resultados de la prueba final (postest).

PRUEBA POSTEST – PRUEBA FINAL													
ITEM	OPCIONES DE RESPUESTA								ACIERTOS	%	DESACIERTOS	%	NOTA
	A	%	B	%	C	%	D	%					
ITEM 1	4	19%	0	0%	0	0%	17	81%	17	81%	4	19%	4,0
ITEM 2	5	24%	0	0%	15	71%	1	5%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 3	6	29%	12	57%	1	5%	2	10%	12	57%	9	43%	2,9
ITEM 4	3	14%	12	57%	6	29%	0	0%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 5	1	5%	14	67%	4	19%	2	10%	14	67%	7	33%	3,3
ITEM 6	2	10%	11	52%	6	29%	2	10%	15	71%	7	33%	3,6
ITEM 7	0	0%	3	14%	18	86%	0	0%	18	86%	3	14%	4,3
ITEM 8	20	95%	0	0%	1	0%	0	0%	20	95%	1	0%	4,8
ITEM 9	2	10%	13	62%	3	14%	3	14%	13	62%	8	38%	3,1
ITEM 10	0	0%	0	0%	0	0%	20	95%	20	95%	1	0%	4,8
ITEM 11	2	10%	4	19%	1	5%	14	67%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 12	3	14%	3	14%	14	67%	1	5%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 13	5	24%	0	0%	2	10%	14	67%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 14	14	67%	3	14%	2	10%	2	10%	15	71%	6	29%	3,6
ITEM 15	0	0%	0	0%	0	0%	20	95%	20	95%	1	0%	4,8
ITEM 16	20	95%	0	0%	0	0%	1	0%	20	95%	1	0%	4,8
ITEM 17	18	86%	0	0%	1	5%	2	10%	18	86%	3	14%	4,3
ITEM 18	0	0%	9	43%	12	57%	0	0%	12	57%	9	43%	2,9
ITEM 19	4	19%	0	0%	12	57%	5	24%	16	76%	5	24%	3,8
ITEM 20	3	14%	1	5%	17	81%	0	0%	17	81%	4	19%	4,0

Nota: Elaboración propia

Por lo anterior existe una diferencia significativa en el promedio de calificaciones, aumentando de 1.5 a 3.8 en promedio, después de haberse implementado la herramienta de innovación el juego simulador *¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales*. Se pudo evidenciar que los ítems 2, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 20 están por encima de la nota mínima de aprobación que es 3,5 (según Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes – SIEE) evidenciando el aumento del aprendizaje de la cultura general, mientras que los ítems 3, 5, 9, 18, se mantuvieron en una nota baja, es decir, siguieron en niveles bajos. Por otro lado, el ítem 19 se mantuvo en la calificación de la prueba pretest sin perjudicar la nota mínima aprobatoria, el ítem 10 aumentó la calificación sin perjudicar la nota mínima requerida, y el ítem 1 bajo de

promedio, pero quedó por encima de la nota mínima aprobatoria. También se pudo observar que el porcentaje promedio de desaciertos disminuyó a un 23%, siendo los mayores ítems 3, 18 (57%), 5 (67%), 9 (62%). En el siguiente título se expondrán las comparaciones entre el pretest y el postest.

Comparación del Pretest y el Postest

A continuación, se presentan la siguiente tabla y gráfico de las notas obtenidas en la prueba diagnóstica (Pretest):

Tabla 7.

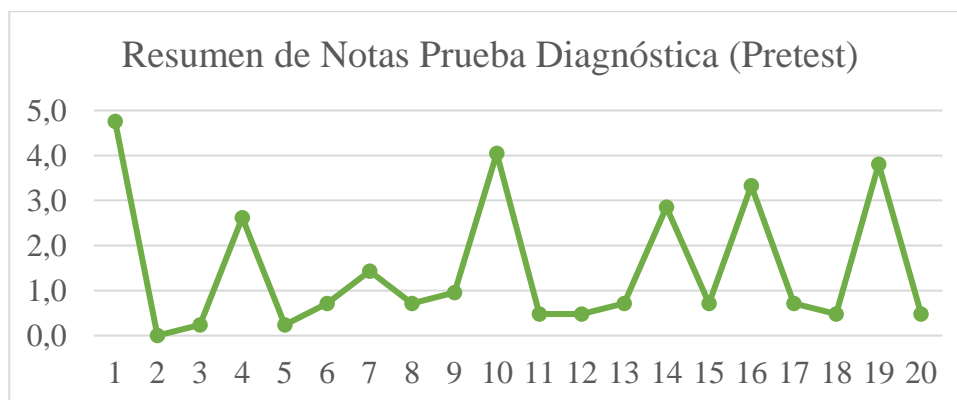
Resumen de Notas Prueba Diagnóstica (Pretest).

PRUEBA	ESCALA	DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
PRETEST	1.0 – 3.4	BAJO	17	80.9%
	3.5 – 3.9	BÁSICO	4	19.0%
	4.0 – 4.5	ALTO	0	0%
	4.6 – 5.0	SUPERIOR	0	0%
TOTAL			21	100%

Nota: Elaboración propia

Gráfico 2.

Resumen de Notas Prueba Diagnóstica (Pretest).



Nota: Elaboración propia

Analizando el gráfico 1, se puede decir que el 80,9 % de los estudiantes reprobaron la prueba diagnóstica (pretest) pues estuvieron por debajo de 14 (3.5) que es la nota mínima aprobatorio.

A continuación, se presentan la siguiente tabla y gráfico de las notas obtenidas en la prueba final (Postest):

Tabla 8.

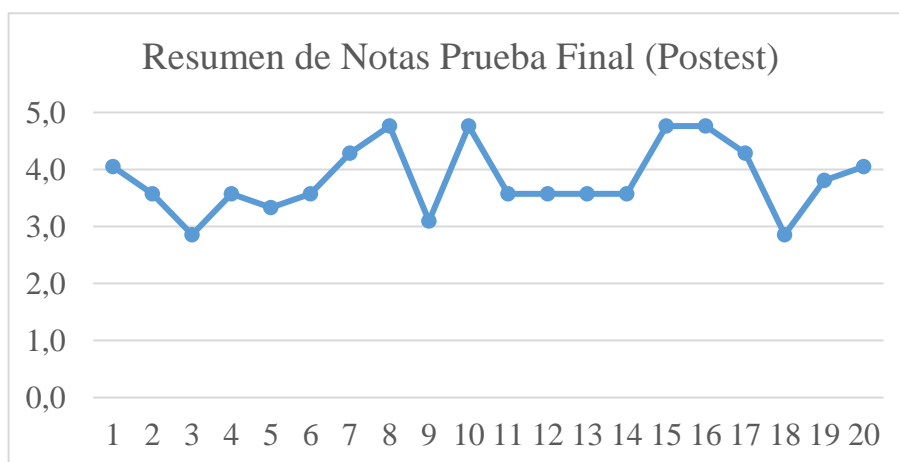
Resumen de Notas Prueba Final (Postest).

PRUEBA	ESCALA	DESEMPEÑO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSTEST	1.0 – 3.4	BAJO	4	19.0%
	3.5 – 3.9	BÁSICO	9	42.5%
	4.0 – 4.5	ALTO	8	38.1%
	4.6 – 5.0	SUPERIOR	0	0%
TOTAL			21	100%

Nota: Elaboración propia

Gráfico 3.

Resumen de Notas Prueba Final (Postest).

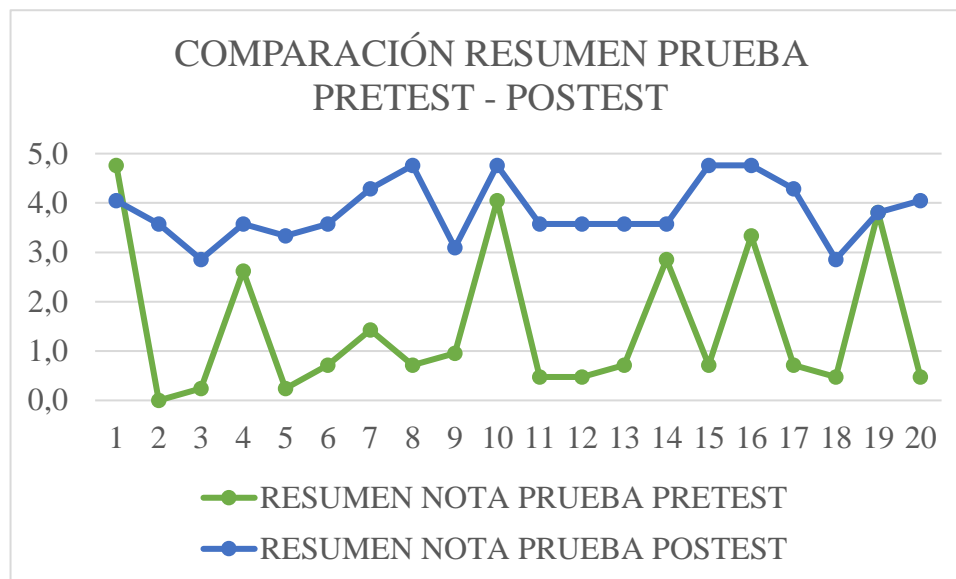


Nota: Elaboración propia

Analizando la figura 1, se muestra que el 85,7% de los estudiantes aprobaron la prueba final (postest) con nota mayor a 4.8 e igual a 3.6 que corresponde a un desempeño básico.

Gráfico 4.

Comparación Resumen de Notas Prueba Pretest – Postest.



Nota: Elaboración propia

Teniendo en cuenta el gráfico anterior, existe evidencia plena suficiente para aceptar la hipótesis nula en donde se afirma que la calificación obtenida en la prueba postest supera la prueba pretest, infiriendo entonces que el juego simulador *¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales* logró un progreso significativo académico en los estudiantes de grado 11°, permitiendo comprender de una manera innovadora y didáctica conceptos relacionados con la cultura general evidenciándose en los resultados de la prueba postest. Esto demuestra que los docentes del área de ciencias sociales que adopten este tipo de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, se podrá evidenciar un proceso de aprendizaje más innovador, didáctico y

lúdico dentro del aula, aumentando la motivación por aprender, mejorando conceptos previamente adquiridos durante el transcurso de su proceso de formación incentivando el aprendizaje significativo que surge cuando el educando relaciona conceptos para aprender de ellos y a la vez le da un sentido a la estructura conceptual que ya posee. De igual manera se evidencia diferencias importantes en el grupo tanto en la prueba pretest como en la prueba posttest en las notas obtenidas al implementar la herramienta innovadora basada en gamificación, logrando aumentar el desarrollo de habilidades y competencias en la asignatura de ciencias sociales con respecto al aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11°, dándose cumplimiento al objetivo específico N° 3 en donde se evalúa el impacto pedagógico en potenciar y mejorar el aprendizaje de cultura general en los estudiantes de grado 11° permitiendo observar los cambios académicos proyectos dentro de esta propuesta.

Análisis Escala de Valoración del contenido didáctico del objeto de aprendizaje – Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales

Para esta propuesta, se aplicó una escala Likert a la muestra de estudiantes de grado 11° participantes sobre la herramienta de innovación aplicada como estrategia pedagógica para el mejorar aprendizaje de la cultura general y cuyos resultados se presentan a continuación:

Tabla 9.

Escala Likert a contenido didáctico de la herramienta aplicada en la propuesta.

ESCALA LIKERT – CONTENIDO DIDACTICO DEL OVA (JUEGO SIMULADOR ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO)											
N°	PREGUNTA	MUCHO		EN CIERTO MODO		REGULAR		NO MUCHO		EN ABSOLUTO	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%

1	¿Qué tanto le gustan los videojuegos?	10	47,6%	2	9,5%	5	23,8%	3	14,3%	1	4,8%
2	¿Cree que los videojuegos ayudan a mejorar el conocimiento?	8	38,1%	8	38,1%	3	14,3%	2	9,5%	0	0,0%
3	¿Qué tanto juega videojuegos?	3	14,3%	3	14,3%	9	42,9%	5	23,8%	1	4,8%
4	¿El componente a nivel de gráficos es importante en un videojuego?	9	42,9%	7	33,3%	2	9,5%	3	14,3%	0	0,0%
5	¿Ser competente en un videojuego es importante?	7	33,3%	6	28,6%	4	19,0%	3	14,3%	1	4,8%
6	Mientras juega, ¿comprende los conceptos de cultura general expuestos en el videojuego QQSM?	9	42,9%	9	42,9%	1	4,8%	2	9,5%	0	0,0%
7	¿Es posible desestresarse con el uso de un videojuego?	7	33,3%	8	38,1%	2	9,5%	2	9,5%	2	9,5%
8	¿El escenario para el desarrollo de un videojuego es importante?	10	47,6%	7	33,3%	2	9,5%	1	4,8%	1	4,8%
9	¿Cree que el videojuego QQSM ayuda a motivar el aprendizaje de la cultura general?	3	14,3%	7	33,3%	6	28,6%	3	14,3%	0	0,0%
10	¿Los videojuegos que le gustan contienen violencia?	5	23,8%	3	14,3%	1	4,8%	6	28,6%	6	28,6%
11	¿Deben los videojuegos como el QQSM hacer parte de las clases impartidas en el colegio?	6	28,6%	6	28,6%	4	19,0%	2	9,5%	3	14,3%

Nota: Elaboración propia

Los ítems del 1 al 11 mostrados en la anterior tabla, corresponde a los criterios didácticos en que evalúa el impacto de la herramienta de innovación el juego simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales dentro de la propuesta.

Para el ítem 1, el 47.6% de los estudiantes encuestados de grado 11°, manifestaron que les gusta mucho el uso de los videojuegos; mientras, que el 23.8% manifiesta que su uso es de carácter regular y un 14.3% que no lo usan seguido. En el caso del ítem 2, el 76,2% de los estudiantes afirmaron que entre las alternativas mucho y en cierto modo creen que los videojuegos ayudan a mejorar el conocimiento; mientras, que el 14.3% manifiesta que los videojuegos ayudan de forma regular al proceso y el 9.5% dijo que no mucho. Se puede inferir que existe una coherencia en la implementación del juego simulador QQSM, así como la buena calidad y el manejo coherente de conceptos gracias a la interacción con el mismo mejorando el nivel de aprendizaje de la cultura general.

Con respecto al ítem 3, el 42.9% de los estudiantes encuestados manifestaron que su interacción con los videojuegos es de carácter regular, es decir, que no tienen interacción continua con aplicaciones de entretenimiento ni en su vida cotidiana ni en su proceso formativo en el aula. Mientras, que el 28.6% manifiesta utilizar mucho este tipo de aplicaciones y otro 28.6% dijo que entre no mucho ni en lo absoluto han interactuado con aplicaciones de entretenimiento. Teniendo en cuenta lo anterior, se infiere que los estudiantes que no han interactúan con estas aplicaciones ven la oportunidad innovadora de mejorar su proceso de formación observando en el juego simulador QQSM una herramienta mediadora para alcanzar niveles de conocimiento más alto o superior.

De igual modo, los estudiantes encuestados manifestaron en un 42.9% en el ítem 4 que es importante tener un nivel de gráficos de los videojuegos adecuado porque, hace parte de la evolución de los videojuegos en la actualidad y que significa una mejor vista con respecto a la representación gráfica del mismo, a la vez una interacción de los elementos virtuales existentes y

los espectaculares escenarios de iluminación avanzada que nos ofrece los videojuegos, ya sean de entretenimiento o educativo. Mientras, que el 42.8% manifestaron que entre cierto modo y regular ven la importancia de los gráficos en los videojuegos seguidos de un 14.3% que manifiestan no importar mucho este tipo de características en los videojuegos.

El ítem 5, el 33.3% de los estudiantes encuestados manifestaron que es importante ser competente en la interacción con los videojuegos; mientras, que un 28.6% dicen que en cierto modo es importante, un 19.0% manifiesta que no es importante ser competente. El resto, un 19.1% dice que no mucho ni en lo absoluto se debe tener alguna competencia relacionada con el manejo de los videojuegos. Por lo tanto, es evidente la importancia de tener habilidades y competencias en el uso de los videojuegos pues hace parte del empoderamiento de su proceso formativo y no simplemente una forma de entrenamiento y ocio, demostrando que existen otras aplicaciones que enriquecen y le sacan el mejor provecho.

En el caso del ítem 6, el 85.8% de los encuestados manifiestan comprender los conceptos relacionados con el aprendizaje de la cultura general expuestos en el juego simulador QQSM; mientras, que 4.8% dicen que comprendieron de forma regular y un 9.5% manifestaron que no comprendieron mucho los conceptos. Con relación al ítem 7, el 71.4% de los estudiantes encuestados manifestaron que los videojuegos ayudan a bajar los niveles de estrés; mientras, que un 19% dicen que entre regular y no mucho los videojuegos aportan alguna ayuda emocional en contra del estrés y un 9.5% que ni en lo absoluto. Es evidente entonces que los videojuegos juegan un papel importante dentro de las emociones de los estudiantes porque logran promover el placer y la relajación permitiendo mejorar la salud mental disminuyendo a la frustración y

aumentando la intención de éxito en el individuo, mejorando en nuestro caso, el aprendizaje de la cultura general.

Con relación al ítem 8, el 47.6% manifestaron que es de importancia el diseño del escenario dentro de los videojuegos; mientras, que el 33.3% dicen que, en cierto modo, un 9.5% dicen que es de carácter regular y un 9.6% afirman que el escenario no importa en lo absoluto. Se evidencia que para la mayoría de los estudiantes es importante pues hace parte de la innovación y lo nuevo de una realidad virtual el cual les va a ofrecer herramientas pedagógicas, para este caso, para potencia el aprendizaje y mejorar habilidad y competencias en las misma.

El ítem 9, el 47.6% manifestaron que el juego simulador aplicado en esta propuesta ayudo mucho y en cierto modo a la motivación por el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11°; mientras que un 42.9% dicen que el juego simulador ayudo de forma regular y no mucho a la motivación. Esto puede coincidir que las herramientas didácticas basadas en la gamificación se articulan de forma didáctica y lúdica jugando un papel importante en el proceso de aprendizaje de la cultura general, encontrando un grado de motivación que resulta de manera lógica esperar que sea determinante para el desempeño académico de los estudiantes, fomentando a la vez una competencia académica entre pares impactando positivamente en su rendimiento.

Con respecto al ítem 10, el 57.2% de los estudiantes encuestados dicen que los videojuegos que interactúan a menudo no son mucho ni en lo absoluto de contenido violento; mientras, que el 38.1% manifiestan que mucho y en cierto modo juegan videojuegos con contenido violento y un 4.8% manifiestan que es de carácter regular su interacción con videojuegos de contenido violento. Se puede deducir que la mayoría de los estudiantes no

interactúan con videojuegos con contenidos violentos, siendo conscientes que son vulnerables a sentimientos agresivos que posiblemente transmiten este tipo de videojuegos, igualmente con el riesgo de tomar actitudes y creencias en la forma de solucionar problemas usando la agresión.

Por último, el ítem 11, el 57.2% de los estudiantes encuestados manifiestan que los videojuegos como el QQSM deben hacer parte de las clases dadas en el colegio; mientras, que el 19.0% dicen que los videojuegos deben hacer parte de las clases de forma regular o esporádica y el 23.8% manifiestan que no mucho ni el absoluto los videojuegos deben hacer parte del proceso formativo. Por lo tanto, los estudiantes son conscientes de la importancia de este tipo de recursos para potenciar y mejorar el proceso formativo viendo una forma de innovación al momento de interactuar con el aprendizaje de nuevos conocimientos y conceptos relacionados con la cultura general.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, en los ítems 1, 2, 3, 4, 5 ,6 ,7, 8, 9, 10, 11, los resultados obtenidos coinciden de que el juego simulador ¿Quién Quiere ser Millonario? – Ediciones Especiales como estrategia pedagógica de innovación en el aula, es una herramienta que ayuda a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje específicamente en la cultura general. Las herramientas pedagógicas basadas en la gamificación que se fundamentan en plataformas online y offline favorecen el proceso de enseñanza en los docentes, ayudando a potenciar y mejorar el aprendizaje autónomo de los estudiantes y ayuda al mismo tiempo mejorar las relaciones y comunicaciones con los docentes.

Discusión

El objetivo de esta investigación fue potenciar y mejorar el aprendizaje de la cultura general por medio del videojuego ¿Quién Quiere ser Millonario? – Ediciones Especiales en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, los resultados evidenciaron que los estudiantes de grado 11° tiene una buena percepción con relación al manejo de videojuegos orientados al entretenimiento, al ocio y que durante la puesta en marcha de la propuesta, se dieron cuenta que estos videojuegos podrían ser orientados para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula en un determinado tema.

Por otro lado, el aprendizaje de la cultura general en las clases de ciencias sociales antes de implementar la herramienta didáctica basada en gamificación era baja (80.9%). Esto se demostró teniendo en cuenta que las clases de ciencias sociales se venían implementando estrategias que estaban sujetas a una monotonía y una tradicionalidad pedagógica, reflejando un bajo nivel de participación de los estudiantes en las clases, la baja calidad en la presentación de actividades, falta de interés por consultar, exponer y compartir conocimiento sobre la cultura general entre ellos mismos.

La implementación de las TIC basadas en la gamificación es de gran importancia, condicionalmente dinamiza el trabajo en el aula llegando a romper paradigmas tradicionales que ha impactado poco en la educación y en la juventud actual. Los nuevos desafíos de la educación exigen un proceso de innovación y competitividad en los procesos formativos y pedagógicos por medio de mediaciones atractivas y lúdicas que motiven a los estudiantes a interesarse en el ser, en el hacer y en el quehacer. La implementación de una herramienta didáctica como juegos simuladores tipo concurso orientados a la gamificación en el aula, requieren un seguimiento evaluativo constante, de igual manera es importante también seguir investigando y

perfeccionando el uso práctico del mismo como un método didáctico conociendo sus bondades formativas en lo conceptual y procedimental y la forma que puede ser articulado con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

La presente investigación tuvo como objetivo implementar por medio de la gamificación una estrategia innovadora para potenciar y fortalecer el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca. De acuerdo con lo expuesto en el Capítulo IV Análisis e Interpretación de Resultados y en el apartado de discusiones, se presentan las siguientes conclusiones teniendo en cuenta los objetivos específicos para determinar el alcance de la investigación.

Al respecto, la gamificación como estrategia de innovación en el apoyo al aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca, dio aportes significativos al desarrollo afectivo porque se contribuyó a una motivación gracias a la interacción con el juego simulador implementado en la propuesta desarrollando habilidades, destrezas y competencias en los educandos. A la vez, fomentando también el entretenimiento educativo y el interés por aprender de cultura general de una manera más llamativa e innovadora dentro de su proceso de aprendizaje.

La prueba pretest aplicada en esta propuesta, pudo identificar un nivel bajo en el aprendizaje de la cultura general, evidenciando la ausencia de preconcepciones asociadas a los diferentes temas relacionados a la cultura general. Después de la aplicación de la prueba posttest, se evidencio que el juego simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? resultó ser una buena estrategia de innovación para mejorar el nivel de aprendizaje de la cultura general teniendo en cuenta aspectos como la lúdica, la tecnología aplicada en la clase de ciencias sociales mostrando

un panorama de entretenimiento, trabajo en equipo de parte de los estudiantes de grado 11°, también promoviendo el pensamiento crítico, creativo y analítico.

Gracias a la mecánica de juego como implementación pedagógica para los estudiantes de grado 11°, se generó una dinámica en la participación grupal, evidenciando un trabajo en equipo que contribuyó a su aprendizaje de una manera respetuosa y acertada. De igual manera, este tipo de gamificación dentro de la educación ayudó también a mejorar la capacidad de diálogo entre los estudiantes, consiguiendo acuerdos mutuos logrando asertividad en la mecánica del videojuego.

En este tipo de juegos basados en gamificación, es importante a la medida que brinda la posibilidad de ser utilizado en diferentes áreas de conocimiento, el cual pueden ser diseñados y modificados por medio de generadores de juegos educativos, sin la necesidad de tener amplios conocimientos en computación y programación.

El trabajo en equipo que genera la interacción en el juego simulador implementado favorece el desarrollo de valores personales y la mejora de las relaciones interpersonales entre los estudiantes, ayudándolos a que se formen como personas respetuosas, tolerantes y solidarias.

La aplicación de la gamificación como herramienta TIC, ayuda a promover el proceso de aprendizaje autónomo y significativo en los educandos, mejorando su proceso formativo y así adquiriendo una cultura general de una forma lúdica, atractiva y dinámica aprovechando el contexto cultural, social, educativo en donde se desenvuelve la vida de los educandos como futuros ciudadanos constructores de paz y reconciliación.

Gracias a esta propuesta, la gamificación como propuesta innovadora de aprendizaje se convierte en una de las herramientas más solicitadas a los docentes como mediación en el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo su utilización de forma continua.

Teniendo en cuenta la emergencia sanitario producida por el Covid 19 a nivel nacional, departamental y municipal, la implementación de la propuesta solamente se realizó a una parte de la población seleccionada, desconociendo otros aspectos que se hayan podido evidenciar que pudieran terminar de ratificar la efectividad de la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje dentro del aula de clase, cambiando en cierto modo el punto de vista de que los juegos basados en gamificación son solo de carácter de entretenimiento y ocio, sino que también pueden ser diseñados para innovar en el aprendizaje mejorando procesos formativos importantes, mostrando el mejorando estrategias pedagógicas monótonas y que contribuyen a la vez en mejorar la calidad educativa, aumentando los índices nacionales en el tema educativo.

Referencias Bibliográficas

- Arnold Hauser. (2020, 26 de mayo). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 16:24, junio 22, 2021 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arnold_Hauser&oldid=126407537.
- Aristóteles. (Citado en Sánchez-Escariche E. y Almudena Alonso, M. (2000)). Parte de los Animales. Editorial Gredos S.A. España.
- Aristóteles. (Citado de Rus Rufino, S., & Arenas-Dolz, F. (2013)). ¿Qué sentido se atribuyó al zoon politikon de Aristóteles? Los comentarios medievales y modernos a la Política. *Foro Interno*, 13, 91-118. https://doi.org/10.5209/rev_FOIN.2013.v13.43086
- Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. Unidad de Investigación del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad. UNIDEF Facultad de Educación. Universidad de la Coruña. <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/23235/REV%20-%20SPORTIS%202019%205-2%20art%2010.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Béjar Navarro, R. (1994). El mexicano, 6ª edición. UNAM, p. 341.
- Berger, A, y Bustamante, A. (2011) Teoría de la decisión. Buenos Aires: Universidad de CEMA p. 15
- Cañeque, H. (1979). Juego y vida. Ateneo. Buenos Aires.
- Castro Ruz F. Ceremonia inaugural de Universidad 2006. Granma. 24 febrero 2006.

Carnaza Valdés J. (1999). Cultura y Desarrollo, incitaciones para el debate. En Revista Temas NO. 18 – 19, p.83.

Delgado Ávila, D., Quintana González, A., & Díaz Riesgo, M. (2013). Estrategia didáctica para fortalecer la cultura general integral a través del inglés con Propósitos Específicos. EDUMECENTRO, 2(3), 59-67.

<http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/93/190>

Deterding, S. (2011) “Meaningful play: Getting gamification right”, Google TechTalk, p. 9.

Fendiwick, T. (2001). Tides Of Change. New themes and questions in workplace learning. In Tara Fenwick (ed.), Socio-Cultural Perspectives on Learning Through Work (pp. 3-17). San Francisco: Jossey Bass. p. 4.

Frank G, A, (1969). Desarrollo del subdesarrollo. Escuela Nacional de Antropología e Historia, suplemento de la Revista Tlatoani No. 6, México, p. 9.

Freire, P. (1970). Pedagogía del Oprimido. Siglo XXI Editores Argentina S.A. Buenos Aires, Argentina.

Geertz, C. (2002). Impacto del concepto de cultura en el concepto del hombre, en Colectivo de autores: Antropología Social: selección de lecturas. Editorial Félix Varela; La Habana, Cuba, p. 74.

Geertz, C. (1987). “El impacto del concepto de cultura en el concepto de hombre”, a La interpretación de las culturas, p.43-59. Barcelona, Gedisa.

Giroux, H. (2003). Pedagogía y política de la Esperanza: teoría, cultura y enseñanza: una antología crítica. Amorrortu, Buenos Aires.

- Goodman, M.E. (1972). *El individuo y la cultura*, Pax-México, México, p. 57
- Gómez-Jara, A. F., (1970) *Sociología*, Porrúa, México, p. 270.
- Hall, S. (2002): *El trabajo de la representación en Módulo: Aproximaciones teóricas, nociones de prácticas y representaciones Sesión 2, Lectura No. 4 Instituto de Estudios Peruanos.*
Lima. Perú, p.5.
- Harris, Marvin: *Introducción a la Antropología Cultural*; S/D.
- Herskovits, M. (1968). *El hombre y sus obras*, 2ª edición, FCE, México, p. 30.
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.
- Hudson, J.N. & Bristow, D.R. 2006. Formative assessment can be fun as well as educational. *Advan. Physiol. Edu.* 30: 33-37.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element In Culture*. London: Henley, p. 49.
- Kim, B. (2015). *Gamification in Education and Libraries*. Library Technology Report, Chapter 4, p, 20-28.
- Law, F. L., Kasirun, Z. M., & Gan, C. K. (2011). Gamification towards sustainable mobile application. In 2011 Malaysian Conference in Software Engineering. Pág. 349– 353. IEEE.
<http://doi.org/10.1109/MySEC.2011.6140696>
- Lévi-Strauss, C. (1981). *Las estructuras elementales del parentesco*. Ed. Paidós, Argentina, p. 41.

Losada Ortiz, A., & Moreno M., H. (2003). Competencias Básicas Aplicadas al Aula (Segunda edición ed.). Bogotá DC: Ediciones Antropos Ltda, p. 31

Martínez García, B. (2008). El aprendizaje de la cultura y la cultura de aprender.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v15n48/v15n48a11.pdf>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). Estándares básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas.

http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf.

Muñoz, J. (2020). Entorno virtual de aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. Universidad Nacional de Educación.

<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/357/406>

Murdock, G.P. (1954). Guía para la clasificación de los datos culturales, Unión Panamericana, manuales técnicos I, Washington, D.C., p. 98

Nadel, Alfred; citado por Neufeld, María Rosa: Crisis y vigencia de un concepto: La cultura en la óptica de la antropología; en BASAIL RODRÍGUEZ, Alain y ÁLVAREZ DURÁN, Daniel (compiladores): Sociología de la Cultura Tomo I, Primera parte. Editorial Félix Varela, La Habana 2004, p. 18.

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, (2016). Gamificación en la Educación, Edutrends. <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion>

Organización de las Naciones Unidas, (1960). Origen, Fines y Medios del Desarrollo de la Comunidad (Documento de Trabajo N° 3), La Acción Comunal como Programa de Gobierno, Cap. II, p.17 – 31.

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

- Ortega, R. (1999) Jugar y aprender. Diada. Sevilla. p.36
- Panamín Magnum, J.N. (1969) Antropología Cultural; Editorial Grijalbo S.A. México.
- Parsons, T. (1961) & otros: Teorías de la Sociedad. Vol I. Free Press.
- Paz, P. & Rodríguez, O. (1968). Los conceptos de desarrollo y subdesarrollo, Instituto de Planificación Económica y Social, Santiago, p. 30.
- Piaget, J. (1972). El Lenguaje y el Pensamiento en el Niño. Buenos Aires. Guadalupe, p. 59.
- Pomar, S., González, J.M., Ibáñez, F., Tello, N., Biber, P., Ocelli, M. & García Romano, L. (2016). PregunTIC: un juego digital para la enseñanza de las Ciencias Naturales en la escuela Secundaria. El currículum de Ciencias Naturales de la Educación Secundaria: retos y desafíos de cara al futuro. <https://core.ac.uk/download/pdf/47980176.pdf#page=73>
- Pozas Arciniega, R., (1987) El Desarrollo Comunitario, 2ª edición., Universidad Nacional Autónoma de México, México, p.44.
- Ralph L. (1979). “Cultura y Personalidad”. Ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Reyes, B. & Carrión, W. (2012) Intervención profesional en género y familia. Loja: Universidad Nacional de Loja, p. 36.
- Rivas, M. (2008). Procesos cognitivos y aprendizaje significativo. Madrid: BOCM, p. 128.
- Rodríguez Cepeda, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. SOPHIA, p. 51-64.
- Sabino, C. (2011). Cómo hacer una Tesis. 2da. Ed. Caracas: Panapo.
- Salazar Villa, P.M., & Vargas, D.M. (2016). Diseño de un juego para medir los conocimientos financieros de los estudiantes del programa administración financiera en Esumer: “Quien

Quiere Ser Financiero” (Tesis de Pregrado).

http://repositorio.esumer.edu.co/bitstream/esumer/833/2/Esumer_financiero.pdf

Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., y Loor-Rivadeneira, M. “La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea,” *Dominio de las Ciencias*, vol. 2, no. 3, pp. 127-137, 2016.

Shachtel, E. (1969). *Metamorfosis*. Colección libros básicos; New York 1969.

Taylor, W. (1991). “Organización Escolar: Una Perspectiva Pedagógica”. Ed. Morata, Madrid, pág. 37.

Tovar, A. *El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje*. México: Tresguerras.

Troncoso López, F. (2018). *Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca*. [Proyecto de Investigación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17885>.

Troncoso López, F. (2021). *Escenario 4: En el taller de la innovación y el diseño curricular – Propuesta de diseño curricular de corte innovador*. Curso de Currículo e Innovación. Maestría en Educación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, p. 1.

Turner, I. (2008) *Who Wants to be a Biologist? An Excellent Quiz Tool for Students*. *Bioscience education e-journal* 11.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. (31 de diciembre de 2021). *Maestría en Educación*. <https://estudios.unad.edu.co/maestria-en-educacion>

Ulloa, M. (2002). La Formación de la Cultura en las Comunidades. Una Aproximación Antropológica. Tesis Maestría en Desarrollo Cultural Comunitario. Pág. 74.

Vicente Saorín, A. (2017). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. DIM Revista: Didáctica, Innovación y Multimedia.

<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/335131/425870>

Werbach, K. (2014) “(Re) Defining Gamification: A Process Approach.” En: Persuasive Technology. Springer International Publishing, p. 266.

Winnicott, D.W. (1979) Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa, p. 31.

Vázquez, Alejandro. (s.f.) “El Movimiento de Ciencia – Tecnología – Sociedad”. Revista CDL, No. 8, p. 1

Vigotsky L, S. (1999). Imaginación y Creación en la edad infantil. 2da ed. La Habana: Pueblo y Educación, p. 66

Vigotsky, J. Mind in Society (citado por Baquero, R. (1997)). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Argentina: Aique.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Paidós. Barcelona, España, p. 21 – 79.

Wit, E. 2003. Who wants to be...? The Use of a Personal Response System in Statistics Teaching. MSOR Connections 3(2), p. 14-20.

Zárate M. (Citado de Serrano, R. et al (2007)). Modelo de desarrollo humano comunitario. Sistematización de 20 años de trabajo comunitario. México, DF, Plaza y Valdés Editores., p. 47.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Anexos

Anexo 1. Formatos: Oficio de Intención de Implementación de la Propuesta.

Pacho, Marzo 19 de 2021

Señora:

Mg. CLAUDIA YANETH TOVAR MORENO
 Rectora – IED Instituto Técnico Agrícola
 Vereda Llano La Hacienda – Km 7 vía San Cayetano
 Pacho Cundinamarca

Asunto: Solicitud de autorización desarrollo de Proyecto de Investigación como trabajo de grado de Maestría.

Respetada Sra. Rectora,

Reciba un cordial saludo deseándole muchos éxitos en sus labores gerenciales y administrativas en beneficios de la comunidad educativa del ITA.

Por medio de este oficio quiero compartirle que he decidido realizar una **Maestría en Educación con Profundización en Educación, Tecnología e Innovación** en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD en la ciudad de Zipaquirá. Dentro de los requisitos de grado, está contemplado que el maestrante debe realizar un proyecto de investigación como trabajo de grado aplicado al rol docente en que me desempeño en este momento.

Por lo tanto, me permito solicitarle a usted su colaboración y autorización en realizar mi proyecto de investigación como trabajo de grado en esta institución educativa, teniendo en cuenta que el título de mi proyecto es: **“LA GAMIFICACIÓN COMO INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA GENERAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL INSTITUTO TÉCNICO AGRÍCOLA DEL MUNICIPIO DE PACHO CUNDINAMARCA”**.

A continuación, describo la población estudiantil a intervenir y las actividades a desarrollar durante el tiempo que se va a desarrollar esta propuesta pedagógica:

- | | |
|--|---|
| • Lugar de Aplicación de Proyecto de Investigación: | IED Instituto Técnico Agrícola – Sede Central |
| • Población Estudiantil para intervenir como objeto de estudio: | Grado 11° (1101 – 1102) |
| • Profesional encargado del Proyecto de Investigación: | Lic.Esp. Farley Troncoso López |
| • Tiempo de Duración del Proyecto de Investigación: | 2 meses |
| • Objetivo General del Proyecto de Investigación: | Implementar por medio de la gamificación una estrategia innovadora para potenciar y fortalecer el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de Grado 11° de la Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca. |

- Objetivos Específicos del Proyecto de Investigación:**

Realizar un diagnóstico previo a los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca para identificar el nivel de aprendizaje de cultural general.

Diseñar e implementar como estrategia innovadora basada en gamificación el videojuego simulador "Quien Quiere ser Millonario – Ediciones Especiales" como apoyo pedagógico en el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

Evaluar el impacto de innovación de la implementación de la gamificación en el proceso de potenciar el aprendizaje de la cultura general en los estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola del Municipio de Pacho Cundinamarca.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	MES DE INICIO	MES DE FINALIZACION	TOTAL TIEMPO	PROCENTAJE EJECUTADO
Análisis de percepción de los estudiantes frente al uso de la gamificación y las TIC para mirar el nivel de aceptación de la virtualidad en sus procesos de enseñanza-aprendizaje.	Abril de 2021	Abril de 2021	15 días (Abril 12 al 23)	0%
Evaluación de varias propuestas de gamificación de las cuales se selecciona una.	Abril de 2021	Mayo de 2021	15 días (Abril 26 a Mayo7)	0%
Implementación de la propuesta pedagógica basada en gamificación y las TIC para favorecer los espacios de enseñanza-aprendizaje de la cultura general en la clase de ciencias sociales.	Mayo de 2021	Mayo de 2021	15 días (Mayo 10 a Mayo 21)	0%
Análisis de resultados de la implementación de la propuesta pedagógica.	Mayo de 2021	Mayo de 2021	5 días (Mayo 24 a Mayo 28)	0%

Teniendo en cuenta las situación de Pandemia que está sufriendo el mundo entero, quiero que se estudie la posibilidad de realizar la práctica con los estudiantes de forma presencial, realizando sesiones de trabajo de una duración máxima de 2 horas por grupo no mayor a 15 estudiantes para no superar el aforo correspondiente y estos encuentros se realizaría cada 3 días, es decir, que en 2 semanas se citaría 4 grupos de estudiantes siendo posiblemente los días Martes y Jueves y en las

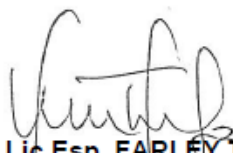
fechas que están estipuladas en el cronograma de actividades. El lugar escogido para estas actividades en el Teatro Escolar, por su espacio, y que cuenta con ventilación suficiente como lo estipula la normatividad vigente con respecto a los protocolos de bioseguridad y directrices dadas por el Ministerio de Educación Nacional y la Secretaría de Educación de Cundinamarca.

De igual manera, solicito también autorización para tomar información de los estudiantes que se deriven de la investigación por ejemplo, encuestas, evidencias fotográficas y filmicas, teniendo en cuenta ya que éstas últimas son exclusivamente para la toma de información sin poner en riesgo los derechos y la integridad de los estudiantes a intervenir en este proyecto según la Ley 1581 de 2012 que *"Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales."*

Me permito adjuntar formatos correspondientes al consentimiento informado para diligenciar encuesta, consentimiento informado fotográfico para estudiantes y consentimiento informado para participantes de investigación, para que sea analizado por usted y cumpla lo establecido por la ley.

Agradezco su atención y quedo atento a su respuesta.

Cordialmente,



Lic.Esp. FARLEY TRONCOSO LÓPEZ
C.C. 1.073.602.512 de Pacho
Docente – Estudiante de Maestría en Educación

Anexo 2. Consentimientos Informados



El propósito de este consentimiento, es invitarlo(a) a participar de manera libre y voluntaria como encuestado, del proyecto de investigación titulado: **"LA GAMIFICACIÓN COMO INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA GENERAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 11" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL INSTITUTO TÉCNICO AGRÍCOLA DEL MUNICIPIO DE PACHO CUNDINAMARCA** por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación de los instrumentos planificados, para realizar el levantamiento de la información, así como su rol en ella como participante. Este proyecto de investigación es desarrollado dentro del proyecto de investigación como trabajo de grado de Maestría, conducido por el Licenciado Farley Troncoso López, estudiante del programa de Maestría en Educación de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Si usted, accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una encuesta. Esto tomará aproximadamente 10 minutos de su tiempo. El docente recogerá todos los cuestionarios y demás instrumentos para que pueda transcribir lo que usted haya expresado.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario dar a conocer que:

1. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este proyecto de investigación, ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la información brindada.
2. Las respuestas al cuestionario y/o entrevista serán codificadas usando un número de identificación (sujeto 1, sujeto 2, etc.) y por lo tanto, serán anónimas.
3. Si tiene alguna duda sobre este trabajo de encuesta, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, o fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.
4. Este proceso investigativo no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha investigación no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y /o asignaturas de estudio.

CONSENTIMIENTO: Acepto participar de manera libre y voluntaria en este trabajo de investigación sobre encuestas sobre la práctica pedagógica, conducida por el Lic. Farley Troncoso López. Si _____ NO _____. Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

Nombre del Participante (en letras de imprenta)

Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

Firma del Acudiente

Fecha: _____



El propósito de este consentimiento, es invitarlo(a) a participar de manera libre y voluntaria para que haga parte , del proyecto de investigación titulado: **"LA GAMIFICACIÓN COMO INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA GENERAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL INSTITUTO TÉCNICO AGRÍCOLA DEL MUNICIPIO DE PACHO CUNDINAMARCA"** por medio de un registro fotográfico, por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación fotográfico, así como su rol como participante.

Si usted, accede a participar, es necesario que tenga en cuenta que:

1. Las fotografías que se tomaran se usaran para evidenciar la práctica pedagógica a desarrollar bajo la propuesta anteriormente mencionada, para ningún otro propósito fuera de los educativos ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la colaboración brindada.
2. Si alguna de las fotografías tomadas le parece fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacerse saber al fotógrafo o de solicitar que no sea publicada en el trabajo de grado dicha foto.
3. Este proceso de imagen académico y registro fotográfico, no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha actividad fotográfica no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y/o asignaturas de estudio.

CONSENTIMIENTO

Acepto participar de manera libre y voluntaria en el registro fotográfico para la práctica pedagógica, conducido por el Lic. Farley Troncoso López. Si NO Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

Nombre del Participante (en letras de imprenta)

Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

Firma del Acudiente

Fecha: _____



Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de este consentimiento, es invitarlo a participar de manera libre y voluntaria como entrevistado(a), del proyecto de investigación titulado: "LA GAMIFICACIÓN COMO INNOVACIÓN PEDAGÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LA CULTURA GENERAL EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO 11" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL INSTITUTO TÉCNICO AGRÍCOLA DEL MUNICIPIO DE PACHO CUNDINAMARCA", por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación de los instrumentos planificados, para realizar el levantamiento de la información, así como su rol en ella como participante. Este proyecto de investigación es desarrollado dentro del proyecto de investigación como trabajo de grado de Maestría, conducido por el Licenciado Farley Troncoso López, estudiante del programa de Maestría en Educación de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Si usted, accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 1 hora de su tiempo. El investigador recogerá todos los cuestionarios y demás instrumentos para que pueda transcribir lo que usted haya expresado.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario dar a conocer que:

1. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación, ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la información brindada.
2. Las respuestas al cuestionario y/o entrevista serán codificadas usando un número de identificación (sujeto 1, sujeto 2, etc.) y, por lo tanto, serán anónimas.
3. Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, o fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.
4. Las entrevistas serán grabadas (grabadora de voz), guardando confidencialidad, esto con el fin de recopilar mejor la información y tener de primera mano, de manera fidedigna la voz de los entrevistados.
5. Este proceso investigativo no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha investigación no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y/o asignaturas de estudio.
6. De igual manera esta investigación no tiene relación con ningún proceso que lleva la orientación escolar (casos, intervenciones, historiales etc.)
7. Esta investigación no conduce a ningún riesgo físico o psicológico.
8. Usted podrá retirarse de la investigación en el momento que lo desee, si así lo considera necesario.
9. Cabe resaltar que este proyecto tiene el aval de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD y que las directivas de la institución, encabezadas por la Sra. Rectora, Mg. Claudia Yaneth Tovar Moreno, conocen y autorizan la ejecución del proyecto. Desde ya le agradecemos su participación.

CONSENTIMIENTO: Acepto participar de manera libre y voluntaria en el registro fotográfico para la práctica pedagógica, conducido por el Lic. Farley Troncoso López. Si NO Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

Nombre del Participante (en letras de imprenta)

Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

Firma del Acudiente

Fecha: _____

Anexo 3. Instrumento Pretest

TEST NIVEL DE CULTURA GENERAL

1. ¿Cuál de las siguientes criaturas no puede saltar?
 - a. El canguro
 - b. El elefante
 - c. La pulga
 - d. El gato

2. ¿En que parte de la cara se pone normalmente el maquillaje?
 - a. En la nariz
 - b. En las pestañas
 - c. En las mejillas
 - d. En los labios

3. El Estrecho de Gibraltar separa Europa de:
 - a. América del Norte
 - b. América del Sur
 - c. África
 - d. Asia

4. ¿Qué elementos aparecen en la bandera olímpica?
 - a. Cuadrados
 - b. Anillos
 - c. Medias lunas
 - d. Rayas

5. ¿Cuál de estos accidentes geográficos abunda en Venecia?
 - a. Cascadas
 - b. Lagos
 - c. Fiordos
 - d. Canales

6. ¿Quién es “Toto” en la película “El mago de Oz”?
 - a. Un perro
 - b. Un gato
 - c. Una cabra
 - d. Un caballo

7. ¿Qué fenómeno natural se registra con un sismógrafo?
 - a. Volcanes
 - b. Terremotos
 - c. Maremotos
 - d. Huracanes

8. ¿En que estado de los Estados Unidos se encuentra el Gran Cañón del Colorado?
 - a. Colorado
 - b. Nevada
 - c. Arizona
 - d. Kansas

9. ¿Cuál es el volcán activo más alto de Europa?

- a. Santorini
- b. Etna
- c. Vesubio
- d. Surtsey

10. ¿En que campo se destacó el expresidente Bill Clinton en el siglo XX?

- a. En la política
- b. En la fotografía
- c. En la exploración
- d. En el deporte

11. ¿Cuál es estas embarcaciones es impulsada por el hombre?

- a. El trasatlántico
- b. El hidrodslizador
- c. El ferri
- d. El hidropedal

12. ¿Cuál es el nombre de pila de las hermanas tenistas Williams?

- a. Luna y Júpiter
- b. Aurora y Persépona
- c. Diana y Mercurio
- d. Venus y Serena

13. ¿Qué cordillera no está en las Américas?

- a. Los Andes
- b. La cordillera del Cáucaso
- c. Los montes Apalaches
- d. Las Montañas Rocosas

14. ¿De qué color es una frambuesa madura?

- a. Verde
- b. Rojo
- c. Blanco
- d. Amarillo

15. ¿Dónde se encuentra el nervio radial en el ser humano?

- a. En la espalda
- b. En el cerebro
- c. En la cara
- d. En el brazo

16. Kibo, Mawensi y Shira son los conos volcánicos del monte...

- a. Fuji
- b. Vesubio
- c. Kilimanjaro
- d. Etna

17. ¿Con qué conocida actriz de Hollywood estuvo casado el actor Brad Pitt?

- a. Natalie Portman
- b. Julia Roberts
- c. Salma Hayek
- d. Angelina Jolie

18. ¿Qué separa Nueva Zelanda de América del Sur?

- a. Un canal
- b. Una cadena montañosa
- c. Un océano
- d. Un valle fluvial

19. ¿Cuál de estas es una rama de las matemáticas?

- a. Botánica
- b. Filosofía
- c. Álgebra
- d. Fotografía

20. ¿Cuál de estos aparece en la película de 2011 "Piratas del Caribe: Navegando en Aguas Misteriosas"?

- a. Barbazul
- b. Barbarroja
- c. Barbamarilla
- d. Barbanegra

Anexo 4. Instrumento Postest

1. ¿Qué ofrece el servicio postal de un país?
 - a. Discursos
 - b. Regalos
 - c. Bebés
 - d. Correo

2. ¿Quién era el equivalente romano de la afrodita griega?
 - a. Medusa
 - b. Luna
 - c. Venus
 - d. Pandora

3. ¿Cuál es la placa de circuito impreso básica en un PC?
 - a. Impresora
 - b. Placa madre
 - c. Teclado
 - d. Modem

4. ¿Cuántas caras tiene un cubo?
 - a. 4
 - b. 6
 - c. 8
 - d. 10

5. ¿Cuál de los siguientes deportes participan caballos?
 - a. Bádminton
 - b. Polo
 - c. Squash
 - d. Croquet

6. ¿En qué país aparece el canguro y el emú en el escudo de armas?
- Argentina
 - Australia
 - Armenia
 - Andorra
7. ¿De qué nacionalidad es el cantante Ricky Martin?
- Mexicano
 - Venezolano
 - Puertorriqueño
 - Panameño
8. ¿Quién de los siguientes sería un miembro de las fuerzas armadas de un país?
- Soldado
 - Pintor
 - Actor
 - Jardinero
9. Estocolmo es la capital de
- Suiza
 - Suecia
 - Noruega
 - Finlandia
10. ¿Qué son Venus, Marte, Mercurio y Neptuno?
- Signos del zodiaco
 - Misiones lunares
 - Sinfonía de Beethoven
 - Planetas
11. La empresa Canon es famosa por fabricar
- Muebles

- b. Coches
- c. Aviones
- d. Cámaras

12. ¿Por qué apodo era conocido el rey francés Luis XIV?

- a. Rey Luna
- b. Rey de la lluvia
- c. Rey Sol
- d. Rey de las estrellas

13. ¿Qué clase de planetas son Júpiter y Saturno?

- a. Monstruos sólidos
- b. Demonios de plasma
- c. Dragones líquidos
- d. Gigantes gaseosos

14. De acuerdo con las normas de fútbol ¿Qué sigue tras la anotación del gol?

- a. Inicio
- b. Un saque de banda
- c. Un saque de puerta
- d. Un saque de esquina

15. ¿Qué estudia la neurología?

- a. Corazón
- b. Huesos
- c. Hígado
- d. Sistema nervioso

16. ¿Qué es lo que forma ríos, lagos y canales?

- a. Agua
- b. Leche
- c. Aceite
- d. Café

17. ¿Qué puede emitir música sin estar conectado por cables?

- a. Radio
- b. Secador de pelo
- c. Máquina de escribir
- d. Microondas

18. ¿Qué representa cada estrella de la bandera nacional de los Estados Unidos?

- a. Un presidente
- b. Una batalla
- c. Un estado
- d. Un río

19. ¿Qué animales no son conocidos por tener las orejas grandes?

- a. Elefantes
- b. Burros
- c. Tigres
- d. Conejos

20. ¿Qué parte de la planta de jengibre se utiliza normalmente en cocina?

- a. Hoja
- b. Raíz
- c. Flor
- d. Semilla

Anexo 5. Pantallazos Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario? – Ediciones Especiales

Figura 2.

Logo Concurso Televisivo ¿Quién Quiere Ser Millonario?



Nota. Adaptado de *Reynaldo Coria @Recovergara* [Fotografía]. 2021, El Filtrador (<https://elfiltrador.com/mega-casting-quien-quiere-ser-millonario/>)

Figura 3.

Logo ¿Quién Quiere Ser Millonario? Cultura General



Nota. Adaptado de *Juan Antonio Ruiz García* [Fotografía]. 2021, Juegos ADN (<https://juegosadn.es/llega-la-cultura-general-a-quien-quiere-ser-millonario-ediciones-especiales-no-50229/>)

Figura 4.

Pantallazo 1 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?



Nota: Adaptado de *Microsoft* [Fotografía]. 2021, Microsoft Xbox

(<https://marketplace.xbox.com/es-ES/Product/Qui%C3%A9n-Quieres-Ser-Millonario-Ediciones-Especiales/66acd000-77fe-1000-9115-d80258410b55#>)

Figura 5.

Pantallazo 2 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?



Nota: Adaptado de *Microsoft* [Fotografía]. 2021, Microsoft Xbox

(<https://marketplace.xbox.com/es-ES/Product/Qui%C3%A9n-Quieres-Ser-Millonario-Ediciones-Especiales/66acd000-77fe-1000-9115-d80258410b55#>)

Figura 6.

Pantallazo 3 Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario?



Nota: Adaptado de *Microsoft* [Fotografía]. 2021, Microsoft Xbox

(<https://marketplace.xbox.com/es-ES/Product/Qui%C3%A9n-Quieres-Ser-Millonario-Ediciones-Especiales/66acd000-77fe-1000-9115-d80258410b55#>)

Gráfico 5.

Cálculo De Confiabilidad

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
E1	2	3	4	2	4	1	2	2	1	1	3	1	3	2	2	3	4	3	3	1	47	
E2	2	2	4	3	1	1	2	4	1	3	4	1	2	2	2	3	4	3	3	1	48	
E3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	4	1	3	2	2	4	4	3	3	2	45	
E4	2	2	1	3	4	1	4	1	4	1	2	1	2	2	1	3	3	3	2	1	43	
E5	2	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	1	1	3	3	1	40	
E6	2	3	1	2	1	1	2	3	1	3	4	2	3	2	2	3	1	1	3	1	41	
E7	2	3	3	2	4	3	2	1	4	3	2	4	3	2	4	1	2	1	3	4	53	
E8	2	4	2	2	1	2	2	1	4	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	4	38	
E9	2	2	4	2	3	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	46	
E10	2	3	4	2	4	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	3	4	41	
E11	3	3	3	2	2	3	3	4	2	1	4	2	2	3	2	3	2	4	2	3	4	54
E12	2	3	1	2	2	1	4	2	2	2	4	3	3	2	4	3	2	1	3	4	50	
E13	2	4	3	2	1	1	1	3	1	1	3	1	3	2	1	4	3	3	3	4	46	
E14	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	4	4	3	3	3	4	47	
E15	3	4	4	1	2	1	3	8	2	1	4	1	3	2	1	3	4	3	3	4	57	
E16	2	3	4	2	3	1	2	4	1	1	4	2	1	2	1	4	4	3	3	4	51	
E17	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	4	2	2	4	3	2	3	1	3	4	43	
E18	2	2	4	3	4	1	2	3	2	1	4	4	3	2	4	2	1	1	3	2	50	
E19	2	2	3	2	2	1	2	1	3	1	2	4	1	2	2	3	1	3	3	2	42	
E20	2	4	3	2	1	2	2	1	3	1	4	4	2	2	3	2	1	3	3	2	47	
E21	2	2	4	2	1	2	2	1	2	1	4	2	4	2	2	4	4	3	3	2	49	
VARIANZA	0,086	0,562	0,998	0,218	1,324	0,413	0,467	2,916	0,943	0,508	1,143	1,347	0,630	0,045	1,252	1,061	1,583	0,721	0,395	1,610		
SUMATORIA DE VARIANZAS	18,222																					
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	471,640																					

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

- α: Coeficiente de confiabilidad del cuestionario → 1,01
- k: Número de ítems del instrumento → 20
- ∑_{i=1}^k S_i²: Sumatoria de las varianzas de los ítems. → 18,222
- S_T²: Varianza total del instrumento. → 471,640

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

1,01 Nuestro instrumento es de confiabilidad perfecta

Nota. Cálculo de Confiabilidad de la Propuesta.

Anexo 6. Estudiantes Participantes De La Implementación De La Propuesta Del Juego Simulador ¿Quién Quiere Ser Millonario?

Figura 7.

Implementación de Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario? en estudiantes de grado 11°.



Figura 8.

Implementación de Juego ¿Quién Quiere Ser Millonario? en estudiantes de grado 11°.



Anexo 7. Instalaciones físicas Institución Educativa Departamental Instituto Técnico Agrícola

Figura 9.

Instalaciones físicas de la IED Instituto Técnico Agrícola.



Figura 10.

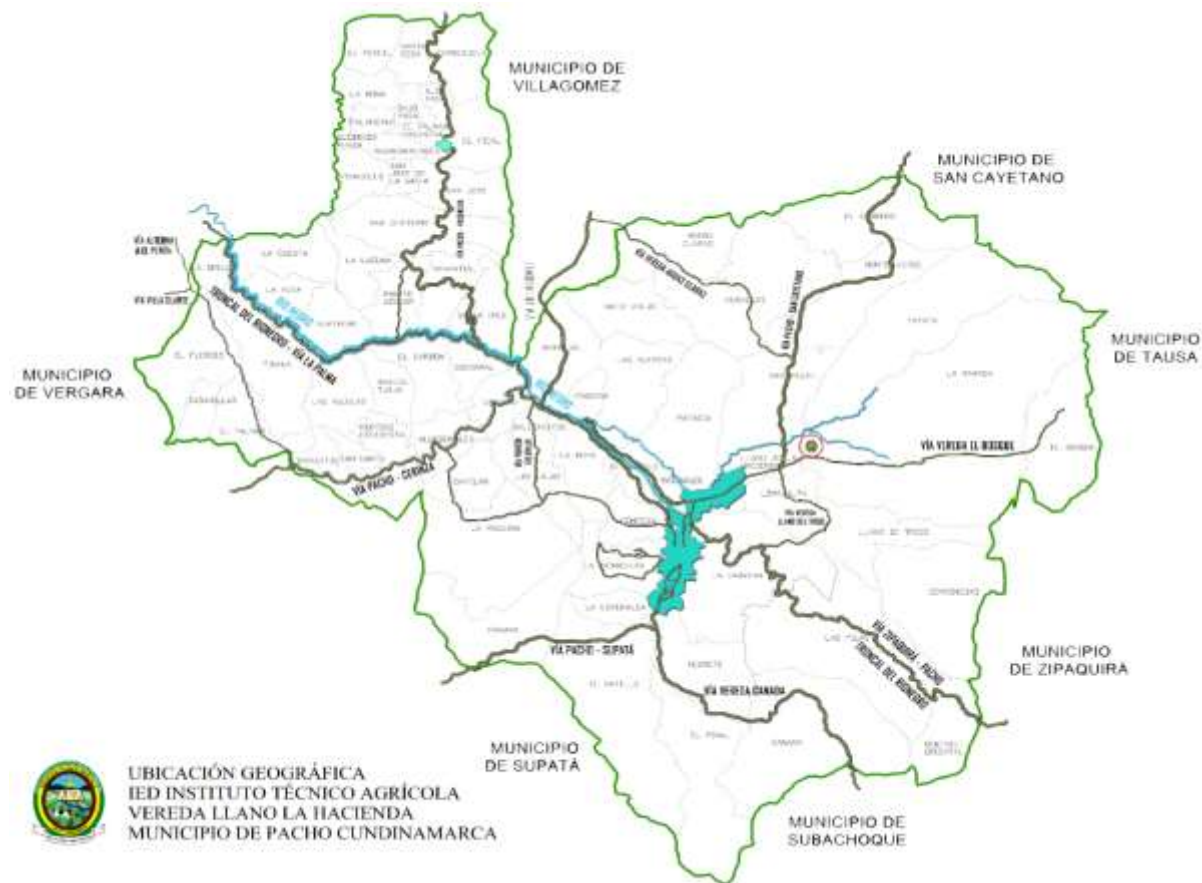
Instalaciones físicas de la IED Instituto Técnico Agrícola.



Anexo 8. Mapa Geográfico Vial. Ubicación – IED Instituto Técnico Agrícola en el Municipio de Pacho Cundinamarca

Figura 11.

Anexo 8. Mapa Geográfico Vial. Ubicación – IED Instituto Técnico Agrícola en el Municipio de Pacho Cundinamarca.



Nota: Adaptado de *Rutas del Conflicto* [Fotografía]. 2021, Rutas del Conflicto.
(<https://rutasdelconflicto.com/especiales/Mapa/Mapa.html>)