

**La importancia de la gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los  
alumnos del grado décimo de la Institución Educativa María Alfaro de Ospino**

Jaime Berdugo González

Asesor

Ximena Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2023

## Resumen

La educación es un pilar fundamental en nuestra sociedad ya que esta nos permite bajar los niveles de pobreza, discriminación y sobre todo le brinda a la sociedad nuevas personas capaces de enfrentar cualquier circunstancia, esta nos permite desarrollar comunidades y sociedades más estables, es por esta razón por lo cual se realizó la implementación de estrategias lúdicas utilizando la gamificación como eje fundamental de la propuesta ya que esta busca la implementación de los mismos mecanismos utilizados en los juegos para traerlos al ámbito educativo, estas fueron orientadas a el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes del grado decimo de la Institución Educativa María Alfaro de Ospino; por medio del desarrollo de la investigación se fomentó que cada uno de los estudiantes desarrollara su ámbito participativo y deductivo para que pudieran construir su conocimiento intelectual y afirmaran su punto crítico sobre un tema en específico. Desde la caracterización de la Institución se encontró un declive en la participación activa de los estudiantes sobre la lectura crítica, es por ello que se realizó esta investigación para que por medio de la gamificación se pudiera fortalecer estos lazos de los estudiantes con la lectura, es por ello la importancia de la investigación dentro del aula de clases para que esta sea constante y se pueda generar una correcta apropiación de la problemática y esto lleve a un correcto planteamiento y una posible solución. Como docentes se debe estar en la capacidad de identificar que está afectando a nuestros estudiantes para que den unos resultados desfavorables y ayudarles a darle solución a dicha problemática y fomentar sus habilidades en la comprensión de textos y su postura crítica por medio de estos mecanismos.

***Palabras claves:*** Educación, gamificación, estrategias, aprendizaje, enseñanza

### **Abstract**

Education is a fundamental pillar in our society since it allows us to lower levels of poverty, discrimination and, above all, it provides society with new people capable of facing any circumstance, it allows us to develop more stable communities and societies, which is why For this reason, the implementation of recreational strategies was carried out using gamification as the fundamental axis of the proposal since it seeks the implementation of the same mechanisms used in games to bring them to the educational field, these were aimed at strengthening reading comprehension. of the tenth grade students of the Maria Alfaro de Ospino Educational Institution; Through the development of the research, each of the students was encouraged to develop their participatory and deductive scope so that they could build their intellectual knowledge and affirm their critical point on a specific topic. Since the characterization of the Institution, a decline was found in the active participation of students in critical reading, which is why this research was carried out so that through gamification these ties between students and reading could be strengthened, that is Therefore, the importance of research within the classroom so that it is constant and a correct appropriation of the problem can be generated and this leads to a correct approach and a possible solution. As teachers, we must be able to identify what is affecting our students so that they give unfavorable results and help them solve this problem and promote their skills in understanding texts and their critical stance through these mechanisms.

***Keywords:*** Education, gamification, strategies, learning, teaching

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación .....	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	10
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica.....	20
Actividad 1, Mundo de la Lectura.....	20
Momento de Inicio.....	20
Momento de Desarrollo .....	21
Momento de Cierre .....	22
Actividad 2, Indagando Sobre la Existencia de Dios Según Santo Tomás .....	22
Momento de Inicio.....	23
Momento de Desarrollo .....	24
Momento de Cierre .....	25
Enfoque Didáctico .....	26
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	35
Conclusiones.....	39
Referencias Bibliográficas .....	42
Apéndice .....	45

**Lista de Apéndices**

Apendice A Evidencias de Implementación .....	45
Apéndice B Enlace del Video de Sustentación.....	45

## Introducción

Desde el entorno de investigación educativa y la formación docente se establece el desarrollo intelectual y disciplinar de los estudiantes y docentes para así construir conocimientos desde su propia experiencia y poder cuestionar la realidad del aprendizaje, involucrando todas las herramientas esenciales que se puedan desarrollar dentro del aula de clases. Desde el punto de vista de la investigación dentro del campo educativo sobre el uso de la gamificación como una herramienta esencial en la comprensión lectora dentro del aula de clases, se puede relacionar con la escasez que se tiene en las instituciones rurales sobre el uso de las TIC y la poca interacción que tienen los alumnos con estas, es importante que a partir de la implementación de estrategias didácticas se puede fortalecer la lectura en los estudiantes. Es importante tener en cuenta que la gamificación es el uso de juegos en el proceso de enseñanza, por lo cual las TIC cumplen un papel esencial en ello, se puede establecer que los artefactos que se utilizan y la forma como se hace y se establece un buen uso en el aula de clase, ya que no solamente es contar con las herramientas sino más bien utilizarlas. Díaz, (2013, p. 5), establece que: “la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, es una expresión global de lo educativo”. es de vital importancia tener claro que no solamente es contar con las herramientas de dichas tecnologías y los equipos, sino que lo más esencial es lo educativo que podemos obtener con estas herramientas en esta oportunidad se quiere fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes.

Es importante tener en cuenta la finalidad de la investigación sobre el uso de la gamificación dentro del aula de clases, que sería el fortalecimiento de la comprensión lectora en la Institución Educativa por medio de las TIC, ya que esta aportaría infinidad de herramientas

y materiales esenciales en la misma, en el proceso de las prácticas educativas en la Institución Educativa María Alfaro De Ospino en la ciudad de Plato Magdalena, se ha venido trabajando para la implementación de una App, donde los estudiantes puedan recibir sus tareas y encuentren todas las materias de dichas investigaciones dentro de la misma App para que de esta forma puedan tener una mejor utilidad de todos los materiales académicos que tratan del tema de investigación.

Las Tecnologías y sus avances han ayudado a una revolución de la educación, estas han permitido muchos cambios en la forma como enseñamos y aprendemos. Por medio de ellas se ha facilitado la investigación, lectura y profundización en varias áreas de la educación, hemos pasado de tener en los salones de clase los pizarrones con tiza, a Vadeaban, Tablet, Computadores para cada estudiante. Las estrategias o actividades que se van a desarrollar en la investigación para fortalecer la comprensión lectora, es la utilización de la gamificación en diferentes áreas de la educación, en estos juegos estaremos desarrollando los Pervasive Games estos están combinados con el mundo real y el virtual, promocionando algo muy importante y es que los estudiantes pasan varias horas del día en el uso de las TIC. También se estará implementado los Serious Games o juegos formativos, estos están siendo implementados específicamente en la educación y no como diversión. Este nuevo modelo nos ha llevado a poder tener nuevas formas de aprendizaje y de enseñanza, ya no solamente son los pizarrones dentro del aula, sino que se pueden implementar varias formas de desarrollar una clase. Ahora nuestra investigación y finalidad es el uso de una de estas herramientas de las TIC, que sería la gamificación el autor establece algo muy esencial en nuestra investigación y esto es lo que se quiere obtener en la implementación de esta estrategia, la motivación y el rendimiento en una mejor comprensión lectora por parte de los estudiantes.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Para el desarrollo de esta investigación o propuesta pedagógica se estará contando con la población estudiantil del grado decimo (A) de la Institución Educativa María Alfaro de Ospino el cual cuenta con una población de 16 jóvenes entre las edades de 15-18, de los 16 jóvenes 9 son niñas y 7 son niños estos son jóvenes que viven en uno de los barrios más pobres del municipio, donde la mayoría de sus padres son personas que no calzaron sus estudios académicos y su economía depende del trabajo informal, siendo esto un factor decisivo para que estos jóvenes no cuenten en su mayoría con aparatos tecnológicos para el desarrollo de sus actividades de investigación educativa. Al no contar con padres con capacidades cognitivas, estos jóvenes desde sus inicios académicos han tenido un contraste bastante difícil para su desarrollo intelectual siendo esto un factor en contra. Hablando institucionalmente, los grados 11 de los últimos tres años no les ha ido muy bien en las pruebas saber, siendo una de las instituciones con menor rendimiento en estas, una de las áreas que ha sido más afectada en las pruebas saber es la lectura crítica, siendo este el motivo de la implementación de estrategias para fortalecer esta área en la institución educativa, se ha tomado el grado decimo para que los estudiantes tenga dos años de preparación y de esta forma poder obtener mejores resultados al momento de estos presentar las pruebas saber 11 o ICFES.

Por otro lado, se puede evidenciar que los jóvenes cuentan con habilidades intelectuales que se deben impulsar, como son la lectura crítica, análisis e investigaciones pedagógicas. Se destaca la participación, compromiso y sentido de pertenecía por parte de los jóvenes hacia la institución educativa y a su desarrollo académico. Es por ello que, por medio de esta investigación se quiere fomentar el uso de las TIC específicamente la gamificación para fortalecer el compromiso de los estudiantes hacia la lectura, critica y la Institución.

### **Pregunta de Investigación**

En la Institución Educativa María Alfaro de Ospino se identificó por medio de una caracterización un bajo rendimiento en los resultados de las pruebas saber o ICFES en la lectura crítica es por ello que al hablar con los directivos docentes y los de aula se llevó a que se deberían implementar estrategias que pudieran suplir esta necesidad, no se trataba de que los estudiantes no quisieran desarrollar sus actividades sino más bien que les faltaba un estímulo para ello. Es por esto que se diseñó una estrategia para el fortalecimiento de la lectura crítica de los estudiantes y se pudo establecer que la gamificación es una herramienta fundamental para ello ya que se busca la implementación de los mecanismos utilizados en los juegos para llevarlos a un contexto educativo. Estos mecanismos o estrategias se diseñaron para que los estudiantes fortalecieran su compromiso con ellos mismos y con la institución educativa

Por consiguiente se desarrolló o surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué actividades se pueden implementar utilizando la gamificación, para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado decimo (A) de la Institución Educativa María Alfaro De Ospino? Esta se diseñó para el fortalecimiento de habilidades, lectura, postura crítica y mejores resultados en las pruebas.

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

La investigación pedagógica sobre el uso de la gamificación como un mecanismo esencial para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa María Alfaro, nos lleva al punto de reflexionar si la gamificación como tal, cumple con los requisitos para ayudar a los estudiantes en las falencias que están presentando en su comprensión lectora. Se debe tener en cuenta que la gamificación es el uso de los mecanismos que se utilizan en los juegos, para traerlos al ámbito educativo y de esta forma, fortalecer la enseñanza de los estudiantes. Se puede establecer que: La introducción de las TIC en el ámbito educativo es un proceso que ha tomado un crecimiento en todo el mundo, teniendo presente que la gamificación hace parte fundamental en el uso de las TIC, se puede establecer que, por medio de ella unificada con la gamificación se desarrollan estrategias fundamentales al momento de tener una comprensión lectora. Aparicio, (2019) establece que se debe tener una prescripción clara al momento de utilizar las TIC y la gamificación, ya que no solamente es el uso de ellas, sino más bien como se usan y como este uso fortalece el aprendizaje de los estudiantes.

López, (2014, p. 3) nos enseña que hay un reto importante al momento de desarrollar y enseñar por medio de la gamificación y es sobre la responsabilidad que “reside en la cuestión de orientar a jóvenes-adolescentes que como bien se reconoce se encuentran en un momento de desorganización y re-organización de sus vidas.” Ahora esta desorganización la podemos utilizar a nuestro favor ya que estamos en una generación que se encuentra apegada a los medios tecnológicos y que estos a su vez utilizan los juegos para distraerse, se puede utilizar el uso de los (medios tecnológicos) TIC y los juegos (Gamificación) para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Es importante precisar que hoy día los jóvenes no son amantes a la lectura, les aburre tener un libro en las manos, pero pueden pasar horas pegados a un medio tecnológico, es

por esto fundamental el uso de estos medios para fortalecer la lectura. Perera, & Veciana, (2013, p 7). Expresan algo muy importante y es que “las TIC, han impactado en todas las áreas de la sociedad, estas han cambiado la forma en como nos relacionamos, aprendemos, comunicamos y convivimos”. Esto quiere que decir que la escuela también ha sido afectada positiva o negativamente por medio de ella. Es por esta razón que no podemos quedarnos atrás en el uso de estos medios, algo importante para resaltar que establece Perera, & Veciana, (2013). Es la mayor dificultad que se puede tener al momento de la implementación de la gamificación y de las TIC dentro del aula de clases no es la misma tecnología como si, sino más bien la insuficiente preparación que pueden tener los docentes al usarla y esto dificulta la aplicación de esta. El autor hace referencia a que la gamificación no son solamente son los juegos, sino que estos se llevan a un ámbito diferente en la educación.

El autor nos enseña algo trascendental sobre el uso de la gamificación aplicado a la educación “la gamificación transforma a las personas en jugadores activos, introduciéndoles en un entorno divertido y enfrentándolos a desafíos atractivos que provocan un aumento en su grado de compromiso con las tareas” Barrios, (2016, p.56) este grado de compromiso es el que estamos buscando por medio de la implementación de la estrategias, se quiere que los estudiantes del grado decimo de la institución afiancen su comprensión lectora. El autor nos expresa algo importante y por lo cual se está trabajando “la gamificación es empleada para incentivar ciertos comportamientos o para recompensar ciertas acciones específicas en diferentes contextos y con diferentes objetivos” Barrios, (2016, p 53), es por ello que se quiere incentivar a los estudiantes a que pueden obtener mayores resultados en las pruebas saber y de esta forma poder obtener becas para sus estudios profesionales.

La estrategia que se va a implementar está basada en “la arquitectura MDA es una de las formas más conocidas en los diseños de juegos” la gamificación. Barrios, (2016, p. 57) establece que este modelo o estrategia “pretende ayudar al diseño de videojuegos mediante la descripción de las interacciones de los elementos de los juegos para posteriormente aplicarlos fuera de los entornos lúdicos” esta estrategia conlleva tres elementos esenciales mecánica, dinámica y estética. En este orden la mecánica: son los componentes y reglas dentro del juego, la dinámica hace referencia las interacciones, la forma como se van a desarrollar las reglas y la estética, que es una parte fundamental y valiosa como son los resultados, como se siente el jugador después de hacer parte de la actividad.

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación sobre qué actividades podemos desarrollar utilizando la gamificación, y si esta constituye una manera de investigación, se puede establecer que no solamente es introducir la gamificación dentro el salón de clases, sino más bien que esta puede brindar una mayor eficiencia. La investigación práctica se estará desarrollando en las pruebas saber para de esta forma medir los resultados obtenidos anteriormente con los actuales de esta forma se podrá dar cuenta de que el uso de la gamificación si es una herramienta en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes. Esta investigación está desarrollada en el sentido que los jóvenes están adictos al uso de la tecnología y que muy poco le dedican tiempo a leer un libro pero si pueden para horas en un medio tecnológico son unos zombis tecnológicos, unos adictos a la tecnología y lo que se quiere es que esa adicción se convierta en una mecanismo o herramienta para fortalecer la lectura de los estudiantes.

Se puede decir que la introducción de esta en la educación está relacionada con un papel importante en la formación diaria de todos los entes involucrados teniendo presente lo que Pérez, (2003) nos enseña sobre el poder político al momento de tomar una posición sobre los aspectos,

dispositivos, distribución de mecanismos y circulación del tema, se puede establecer que la gamificación es un mecanismo importante al momento de fortalecer la lectura, con base en la propuesta pedagógica sobre el uso de la gamificación en el ámbito educativo, el autor establece que el juego desde la infancia, ejerce un desarrollo motor e intelectual en los infantes, nunca se deja de aprender utilizando los juegos la posición es que si se puede aprender por medio de los juegos. Teniendo presente que los estudiantes del grado decimo pueden desarrollar una mejor comprensión lectora utilizando las TIC, específicamente la gamificación podemos abordar el déficit que tiene la institución en la implementación de ella, acá se puede abordar una realidad que se tiene y fortalecerla.

La perspectiva crítica abordada en el tema está relacionada a lo curricular ya que en la institución educativa no se está abordando lo tecnológico para afianzar el conocimiento de los estudiantes, solamente se abordan los temas pero no los mecanismos o la forma en que estos se pueden aplicar, la crítica está relacionada al aspecto de la falta de herramientas en los currículos para la implementación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Hoy día todas las empresas utilizan las TIC como mecanismos esenciales en su funcionamiento, las universidades también lo hacen, pero si en las instituciones no se les está brindando la oportunidad a los estudiantes que desarrollen estas tecnologías los estamos limitando. Ahora la importancia que se desarrolla en el ámbito del papel docente no solamente es formar alumnos para el área de la escuela, sino más bien para todas las áreas de la vida, esto quiere decir que se busca fortalecer a ciudadanos para que ejerzan un papel dentro y fuera de las instituciones educativas. Como docentes en el área de filosofía no solamente se quiere que los estudiantes aprendan filosofía, sino que aprendan a filosofar esto conlleva un grado de responsabilidad, capaces de desenvolverse en cualquier área de su vida esto quiere decir que al momento de darles

responsabilidades en el aula de clases ellos van a ir aprendiendo que en el transcurso de la vida existen responsabilidades que hay que cumplir y que si estas no se cumplen, conllevaran a unas consecuencias estas en el ámbito educativo es perder una nota, pero en la vida diaria a un empleo, familia, esposa es por ello que se busca afianzar en ellos un grado de responsabilidad dentro del aula para que cuando se enfrenten a la vida cotidiana puedan o sepan enfrentarse a dichas asignaciones. Ahora, así como se les exige responsabilidades a los estudiantes, nosotros como docentes debemos tenerlas también, esto quiere decir que debemos plasmar los procesos y estrategias que vamos a desarrollar y esto se puede hacer en un diario u agenda. Estos diarios de campo se estarán desarrollando según el plan de trabajo de la institución para cada periodo, esto quiere decir que no solamente es tener la información sobre los temas que se van a desarrollar en los diferentes periodos académicos, sino que por semana se puedan abordar los tema específicos y poder tener las actividades clara y precisas del tema a trabajar.

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

La vida del hombre desde sus inicios se desarrolla en competencias, esto asociado con los desafíos que se deben atravesar son los que forman a los hombres. Medina, (2010, p.91). Establece que la formación basada en competencias “orienta a la formación humana integral” esto quiere decir que se deben formar personas que sean capaces de sobre llevar cualquier dificultad, problema o necesidad en su diario vivir. El autor establece que si las competencias como tal no producen un cambio significativo en las personas, si no hay un cambio de pensamientos y sentimientos en los individuos estas competencias son banas, es por ello que es necesario un cambio en nuestra forma de hacer, pensar y actuar para poder desarrollar de una manera eficiente las competencias, lo que se quiere con este modelo es que las personas puedan tener un cambio en su personalidad. Ahora hablando de las competencias en educación, estas son un pilar fundamental en la formación de cada individuo, como docentes debemos tener claro que no solamente estamos preparando a los estudiantes para la escuela, sino que esto conlleva desafíos fuera del aula de clases. Medina, (2010). Declara que se debe replantar la relación enseñanza–aprendizaje en este proceso se ven involucrados los docentes, directivos y estudiantes. Dicho anteriormente no es formar estudiantes, es formar ciudadanos capaces de sobre llevar cualquier situación entrelazado en cualquier nivel educativo, laboral o de convivencia. Medina, (2010, p. 91). Declara que la educación basada en competencias “promueve la continuidad entre todos los niveles educativos, procesos laborales y de convivencia” el autor describe las competencias docentes y que estas son efectivas cuando se ponen en práctica, en la propuesta pedagógica se quiere afianzar el trabajo en quipo de los estudiantes, se quiere que ellos desarrollen y planeen actividades juntos, se requiere que tengan una buena comunicación para poder desarrollar cada uno de los desafíos que deben enfrentar,

también se van a tener en cuenta el uso de la tecnología para fortalecer el crecimiento intelectual de los estudiantes, se van a desarrollar diferentes mecanismos de juego y esto conlleva diferentes tipos de materiales para cada actividad. Todo lo dicho anteriormente sobre lo que plantea la propuesta pedagógica hace relación con lo que plantea el autor sobre las competencias docentes descrita por Medina, (2010, p, 94)

Tobón plantea que las competencias docentes son las que efectivamente se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas, a saber: trabajo en equipo, comunicación, planeación del proceso educativo, evaluación del aprendizaje, mediación del aprendizaje, gestión curricular, producción de materiales, tecnologías de la información y la comunicación, y gestión de la calidad del aprendizaje.

Para el autor es fundamental esta metodología de enseñanza, ya que como se ha expuesto anteriormente, la vida conlleva desafíos y estos solo los podemos sobrellevar cuando estamos preparados para enfrentarlos, no capacitados porque ninguna persona esta capacitados para enfrentar las diversidades de la vida, pero si preparados al saber que tenemos que atravesar diferentes circunstancias. Medina, (2010, p.90) establece “Una persona es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás, es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral”.

Teniendo claro lo que Medina nos enseña: en la propuesta pedagógica sobre el uso de la gamificación como herramienta esencial en el fortalecimiento de la comprensión lectora, establece que propicia el aprendizaje en competencias ya que una persona competente tiene la capacidad de integrarse con los demás, los juegos dentro del aula de clases, fortalecen los lazos de: amabilidad, acompañamiento, resistencia, responsabilidad y sobre todo de compañerismo. Unificando cada uno de estos aspectos en un futuro tendremos unas personas capaces de ser empáticos con situaciones que estén atravesando las otras personas. De otra manera el debilitamiento de las relaciones interpersonales dentro de las instituciones educativas conlleva a

personas resentidas y que solo van en busca de los suyo propio y no les interesan las demás personas, por lo que la gamificación hace parte del modelo de competencias entrelazando los saberes del día a día, pero también hacia un futuro.

Como docentes en el área de la filosofía, siempre hemos buscado que los estudiantes aprendan a filosofar y no filosofía, ya que no solamente es enseñar modelos de aprendizaje o mecanismo de retención del conocimiento, sino que se busca que los alumnos puedan desarrollar las habilidades para ser críticos y poder dar sus propios puntos de vista de algún tema en particular, que ellos puedan desarrollar sus propios pensamientos filosóficos y no los implementados por el docente. Como docente no estoy de acuerdo con que las competencias sean la cura o solución para todos los problemas que presenta la educación, ya que se deben hacer estudios para poder mirar en qué áreas de la educación se están presentando los problemas, porque muchas veces las dificultades no están intrínsecamente en los modelos, sino en los docentes, directivos y alumnos, la educación basada en competencias no es la solución a cada uno de ellos. Medina, (2010, p.92) Establece algo muy interesante sobre las competencias. “las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo” todo esto depende de las problemáticas encontradas y poder diseñar los procesos y mecanismos necesarios para la implementación de cada una de las dificultades.

No se puede establecer que las competencias sean el único ni mejor modelo de enseñanza para mejorar la educación, existen otros modelos que también son eficaces al momento de la enseñanza como por ejemplo: el modelo (ABP) aprendizaje basado en proyecto, este modelo no solamente fortalece las competencias de los estudiantes, sino que también fortalece el conocimiento y la responsabilidad de los mismos, como docente me gustaría este compromiso

de los estudiantes, ya que estos modelos pueden introducirse en cualquier ámbito de la vida de los estudiantes, no solamente en la educación, sino que a cualquier circunstancia de la vida cotidiana. Medina, (2010, p. 92). Nos enseña que “la finalidad de la educación es saber integrar los tipos de saberes: ser, hacer y saber” teniendo claro los conceptos de estos saberes, conceptual, metodológico y humano se puede decir que la propuesta pedagógica involucra estos saberes. La propuesta está buscando la implementación de estrategias utilizando la gamificación, para el fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. En todo este proceso se puede observar que se involucra el saber, el cómo hacerlo y lo humano. La relación intrínseca que tienen la propuesta se establece el trabajo en equipo, el buscar los mecanismos para dar solución y como estos se van a desarrollar. En esto juega un papel fundamental los cuatro pilares de la educación según Morín, sobre el aprender a ser, aprender a convivir con los demás, aprender hacer las cosas y aprender a conocer. En la propuesta se puede establecer que se busca afianzar el saber, el cómo hacerlo, y como aprender hacerlo. Esto relaciona las competencias que cada individuo posee y algunas que sobresalen, mirando los diferentes contextos en el cual se esté trabajando, y las competencias que se esté desarrollando. La propuesta pedagógica en la que se está trabajando busca afianzar las competencias básicas y genéricas. Como establece Medina, (2010, p.92). “las competencias básicas son fundamentales para la vida; las genéricas, son comunes a diversas ocupaciones y profesiones” las competencias básicas, son aquellas con las cuales nacemos y están arraigadas a nuestro ser, como pueden ser las destrezas y habilidades, estas son fundamentales para la vida. Y están las competencias genéricas, estas son comunes y se establecen de acuerdo con las ocupaciones y profesiones. En el ámbito educativo estas fortalecen el desarrollo intelectual y social de los estudiantes, como poder sobrellevar los diferentes retos y la implementación de estrategias esenciales para fortalecer el concomimiento de los estudiantes.

Como se ha manifestado anteriormente sobre la finalidad de la propuesta pedagógica sobre afianzar las competencias básicas y genéricas de los estudiantes como lo establece Mediana, se debe tener presente que las básicas son fundamentales y estas se deben desarrollar al finalizar un ciclo, estas deben estar presente en la vida de cada individuo como es terminar los estudios, ingresar a la universidad, ser capaces de desarrollar un aprendizaje, involucrarse en la vida cotidiana como una persona adulta esto quiere decir que estas competencias básicas son fundamentales en la vida de cada persona, ahora las genéricas son los conocimientos adquiridos, habilidades desarrolladas, fortalezas adquiridas, actitudes aprendidas, destrezas aprendidas en el desarrollo de un individuo, es por ello que con la puesta en marcha de esta propuesta pedagógica se quiere afianzar estas competencias por medio de la gamificación es importante resaltar que no solamente son los mecanismos de los juegos los que están en uso en la propuesta sino que estos sean mecanismos esenciales para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Un ejemplo que podemos establecer en el fortalecimiento de la competencia genérica utilizando la gamificación es: usando el juego de la botella de agua, este consiste en armar dos grupos de estudiantes y darles la misma lectura sobre un tema específico al cabo de media hora se inicia con la parte lúdica a cada estudiante se le da la oportunidad de ir pasando y el grupo que no pueda levantar la botella tiene que responder a una pregunta de la lectura por parte del otro grupo, aquí se está fortaleciendo la parte creativa, intelectual, social y cultural de los estudiantes. Este modelo de la gamificación es adaptable a cualquier área y contexto de la educación es una manera efectiva de enseñanza, este modelo ha tenido un crecimiento a nivel mundial por los resultados que ha obtenido.

## **Planeación Didáctica**

Para tener una idea clara sobre la planeación de la siguiente secuencia y con el fin de dar respuesta a la pregunta de investigación diseñada fue necesario la implementación de estas actividades las cuales se desarrollaron en la Institución Educativa María Alfaro de Ospino con una población de 16 estudiantes del grado decimo (A) la cual conto con la implementación de una secuencia didáctica nombrada el comprendo y aprendo la cual contó con 3 actividades de las cuales se implementaron dos de la siguiente manera:

### **Actividad 1, Mundo de la Lectura**

Fecha: 17 octubre de 2023.

Competencia: Dialógica.

#### ***Momento de Inicio***

Se saluda a todos los estudiantes dando la bienvenida a la actividad, el docente hace la siguiente pregunta: ¿Qué opina usted sobre la existencia de Dios? el docente tendrá en cuenta las respuestas de varios estudiantes para llevarlos a la idea central de la actividad, también se les dirá a los estudiantes que tomen nota de esas respuestas para que una vez finalizada la lectura que se les va a presentar puedan hacer una comparación. se les presenta a los estudiantes el tema a trabajar en esta actividad dando inicio con la lectura El Dios de Aristóteles el cual se estará trabajando desde la página 7-12 sobre los conceptos de ser y Dios según Aristóteles y el cristianismo. Después se orientará a los estudiantes para que vayan plasmando ideas sobre la existencia, naturaleza de Dios y el ser esto con el fin de poder desarrollar un torbellino de ideas con todos los grupos.

En la cual se utilizó la siguiente estrategia de evaluación: Después de terminada la lectura, se les estará realizando unas preguntas aleatorias a los estudiantes sobre que entendieron

por ser, Dios y su naturaleza. Y se utilizó el siguiente recurso didáctico: [https://781480a2-297b-41eb-a97c-31cd1b144745.filesusr.com/ugd/2b3f00\\_7d93671353254f2d9df2615f37e3b6f0.pdf](https://781480a2-297b-41eb-a97c-31cd1b144745.filesusr.com/ugd/2b3f00_7d93671353254f2d9df2615f37e3b6f0.pdf).

### ***Momento de Desarrollo***

Después de la pregunta rompe hielo y explicarles el tema que se va a trabajar, se le dice a los estudiantes que en esta sesión se va a trabajar con un juego llamado torbellino de ideas, el torbellino de ideas consiste en ejercitar la imaginación de los estudiantes, esto con el fin de encontrar nuevas ideas y soluciones a las diferentes problemáticas que se presentan, se estará trabajando en grupos para de esta forma tener el mayor número de ideas se desarrollará de la siguiente forma:

- El docente da a conocer el tema a trabajar.
- Se abordan las problemáticas del tema.
- Se desarrollan las ideas.
- Se hace una conclusión.

Se orienta a los estudiantes sobre quien es Dios, su naturaleza y el ser. Una vez se realice la orientación se estarán haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Si Dios existe porque permite que ocurran tantas catástrofes y guerras?
- ¿Quién es Dios?
- ¿Dios es real?
- ¿Es el hombre culpable de todas las cosas?
- ¿Somos superiores a Dios?

Esto se realiza con el fin de que los estudiantes generen interrogantes sobre la lectura. Se organizan los grupos de 4 estudiantes y se establece el tiempo de inicio de la lectura, se les dice que cuentan con 15 minutos para hacer la lectura y 15 minutos para sacar las ideas. Con la

lectura del texto se espera que los estudiantes desarrollen una comprensión sobre lo que el autor quiere decir y que ellos tomen sus propias opiniones sobre el tema tratado. Con los grupos conformados se hace un sorteo para ver qué grupo inicia con el torbellino de ideas y de esta forma puedan expresar los interrogantes e ideas encontradas.

En la cual se utilizó la siguiente estrategia de evaluación: El docente hace revisión a los grupos de trabajo para observar cómo van con el desarrollo de las preguntas. Y se utiliza el pizarrón para escribir las preguntas.

### ***Momento de Cierre***

Finalizando los 15 minutos para tomar las ideas y escribirlas, se les pide a los estudiantes hacer una mesa redonda por los grupos conformados para dar inicio al torbellino de ideas, para escoger el orden se realizó un sorteo. Se da inicio al torbellino se establece o designa a uno de los estudiantes que estará a cargo de presentar las ideas del grupo de esta forma cada grupo presentara sus ideas y los otros estarán haciendo revisión y de esta forma se estará eliminando las ideas repetidas para que al finalizar la secuencia se pueda tener un orden para el texto argumentativo.

En la cual se utilizó la siguiente estrategia de evaluación: Se estará observando la postura crítica de los estudiantes sobre el tema y el celular como recurso didáctico. Y se obtuvieron los siguientes productos: Entrega de las preguntas formuladas, punto de vistas de los estudiantes sobre la existencia y naturaleza de Dios y postura crítica de los estudiantes.

### **Actividad 2, Indagando Sobre la Existencia de Dios según Santo Tomás**

Fecha: 24 octubre de 2023.

Competencia: Crítica.

### ***Momento de Inicio***

Se saluda a los estudiantes dando la bienvenida a la actividad, después el docente hace una pequeña oración para mirar la actitud de ellos frente a la problemática que se ha venido trabajando, se les indica que esta es la segunda actividad de la secuencia sobre el tema y que en esta oportunidad se estará trabajando desde la perspectiva que tiene Santo Tomas de Aquino sobre la existencia de Dios.

En este punto se hace un repaso del tema trabajado la semana anterior y se recuerda las preguntas que quedaron plasmadas para esta sesión que son las siguientes:

- ¿Se puede demostrar la existencia de Dios?
- ¿Qué piensa Tomás de Aquino sobre Dios?

También se tienen en cuentas las preguntas que surgieron para poder realizar una comparación de lo que piensa Aristóteles y Tomás.

- ¿Si Dios existe porque permite que ocurran tantas catástrofes y guerras?
- ¿Quién es Dios?
- ¿Dios es real?
- ¿Es el hombre culpable de todas las cosa?
- ¿Somos superiores a Dios?

Después de realizar el repaso del tema de la semana anterior, se comienza abordar la el tema desde la perspectiva que tiene santo Tomás de Aquino para demostrar la existencia de Dios.

En este momento de la actividad se utilizó la siguiente estrategia de evaluación:

Identificar si los estudiantes realizaron algún tipo de investigación sobre el tema a desarrollar y si le surgieron algunos interrogantes de las preguntas plasmadas, se escogerá a 1 participante de

cada grupo para que haga su apreciación y se utiliza el pizarrón como recurso didáctico para las preguntas que surgieron.

### ***Momento de Desarrollo***

De este modo a los estudiantes se les brinda el material sobre lo que piensa Tomas de Aquino de la existencia de Dios y las 5 formas en como demostrarlo. En esta actividad se les plantea a los estudiantes que se estará realizando un juego para tratar las cinco vías que establece Aquino. El juego consiste en que cada grupo elegirá un participante para que por medio del juego de la botella escojan el orden y la forma de demostrar la existencia de Dios, existen 4 grupos de 4 estudiantes cada grupo tendrá cinco intentos de parar la botella, el grupo que menos veces levante la botella tendrá dos formas de demostrar la existencia ya que hay cinco formas y cuatro grupos; de igual forma se estará escogiendo el orden para expresar sus ideas y puntos de vista.

Para afianzar el tema que se viene trabajando desde la fase anterior, se les pide a los todos estudiantes que hagan una mesa redonda para realizar el sorteo antes mencionado para saber el orden y a que grupo le corresponden dos formas, los estudiantes eligen al participante que va a realizar los lanzamientos y se procede con el juego, esto se hace con el fin de motivar y sacar los estudiantes de la rutina sobre la lectura de textos y ellos estén jugando y aprendiendo. Las vías o formas que se van a trabajar según Carbajal, (2021) son las siguientes:

- Todo lo que se mueve es movido por otro
- Experiencia de secuencias ordenadas de causa y efecto.
- El orden de los seres contingentes.
- Las cosas que nos rodean en grados de perfección.
- Teoría del diseñador inteligente

De esta forma la cuarta y quinta vía le corresponde al grupo que menos aciertos tubo en los lanzamientos, después de escoger el orden y las vías se hace entrega del material de apoyo a los estudiantes para que de esta forma ellos estudien cada una la de las vías que les corresponde y puedan sacar sus ideas para de esta forma hacer la construcción de la lluvia de ideas.

En este momento de la actividad se utilizó la siguiente estrategia de evaluación: Como se está trabajando desde la competencia crítica, se estará observando la posición crítica de los estudiantes respecto a lo que establece Santo Tomás Aquino de como demostrar la existencia de Dios. Se utilizó una botella de agua para realizar el sorteo y la siguiente lectura:

<https://noticieros.televisa.com/especiales/filosofia-como-demostrar-la-existencia-de-dios/>

### ***Momento de Cierre***

El docente ya tiene el orden y vías que le corresponde a cada grupo para hacer su participación y se procede hacer la lluvia de ideas, se le pide a los grupos ubicarse en la parte delantera del salón para que un participante haga la explicación, exprese las ideas y haga un resumen de la vía que le correspondió en el sorteo. También se les indica a los estudiantes que se les brindará un cuestionario en google para que ellos lo llenen y también puedan compartirlo a los amigos que en la actividad 1 le habían hecho las preguntas.

En este momento de la actividad se utilizó la siguiente estrategia de evaluación: Identificar por medio de la socialización de las formas de demostración si a los estudiantes les quedó dudas sobre el tema desarrollado. Se le pide a cada grupo que diga que forma les pareció más eficiente al momento de demostrar la existencia de Dios. y como recursos didácticos se utiliza el celular y el siguiente cuestionario: <https://forms.gle/djHxJ4sBHRFMv6gw6>

### **Enfoque Didáctico**

Teniendo en cuenta las preguntas orientadoras y poder dar respuestas a las mismas, se debe establecer que la secuencia didáctica que se trabajó se titulaba “comprendo y aprendo” esta secuencia estuvo diseñada para tener 3 sesiones de 1 hora de duración cada una. Se trabajó con 16 estudiantes del grado decimo (A) de la Institución Educativa María Alfaro de Espino. Las actividades diseñadas en la secuencia didáctica están dirigidas a una de las falencias encontradas en la institución educativa sobre el desinterés de los estudiantes hacia la lectura, buscando que por medio de la gamificación estos se involucren en las actividades diseñadas y de este modo fortalecer la lectura. Se debe tener en cuenta que las secuencias están diseñadas y constituyen una organización para que los alumnos puedan desarrollar un aprendizaje significativo como lo establece Díaz (2013, p.31)

Las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo. Por ello, es importante enfatizar que no puede reducirse a un formulario para llenar espacios en blanco, es un instrumento que demanda el conocimiento de la asignatura, la comprensión del programa de estudio y la experiencia y visión pedagógica del docente, así como sus posibilidades de concebir actividades para el aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo con esto, se puede establecer que las actividades diseñadas están respondiendo a un aprendizaje significativo y no solamente a llenar o responder un documento, ya que éstas están encaminadas a dar respuesta a la falencia y necesidad encontrada en el aula de clases; esto con el fin de poder fortalecer las competencias y cualidades de los estudiantes al momento de introducirse al mundo de la lectura. Teniendo presente que la problemática encontrada en la población estudiantil obtenida mediante los resultados de las pruebas saber en el ítem de lectura crítica teniendo estos un bajo rendimiento, la secuencia está encaminada a que

por medio de la gamificación estos puedan fortalecer la lectura y poder desarrollar sus propios criterios y conclusiones. Los juegos fueron diseñados para sacar de la rutina a los estudiantes y de esta forma poder hacer una lectura crítica y argumentativa sobre su posición al tema trabajado, de este modo la secuencia didáctica está vinculada con el diagnóstico al tener las directrices para fortalecer la falencia encontrada desde la fase 1. Según Monzón & Vili (2019, p.1) estos establecen lo siguiente:

La manera en que el estudiante aprende se considera su estilo de aprendizaje. Un estudiante aprender mejor viendo, escuchando, al estar activo o reflexionando, por nombrar algunos. Los estilos y los ritmos de aprendizaje se describen típicamente mediante las modalidades sensoriales del alumno (es decir, visual, táctil, auditiva y kinestésica) y procesos intelectuales (es decir, activos, reflexivos, globales o analíticos) Desde este punto de vista se establece que la secuencia didáctica aborde los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes ya que dicha secuencia utilizó herramientas que abordan los modelos y ritmos de aprendizaje como lo visual, auditivo, la reflexión, en la secuencia se utilizaron estos mecanismos al momento de desarrollar las tres actividades; los estudiantes utilizaron herramientas lúdicas para el fortalecimiento de su aprendizaje. Ya que desde el diagnóstico se pudo evidenciar que la falencia más inmediata que tenía la población era el fortalecimiento de la lectura crítica porque en los resultados de las pruebas saber habían presentado un bajo rendimiento, la secuencia didáctica fue diseñada para abordar esta dificultad; los estudiantes presentaban un interés en poder mejorar estos resultados y esto solamente se puede hacer practicando, leyendo y esta secuencia fue diseñada especialmente para esto, fortalecer la lectura. La secuencia fue diseñada para poder suplir diferentes necesidades de aprendizaje de los estudiantes ya que esta busca el fortalecimiento de la lectura, expresión, redacción, compañerismo y sobre todo a tener una postura crítica de un documento u opinión de algún autor, de este modo también se fortalecieron las habilidades y actitudes de los estudiantes.

Es importante establecer que una competencia está diseñada para fortalecer el conocimiento de los estudiantes como lo expresa el Ministerio de educación Nacional en las orientaciones pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media (2010,p.29) donde establece lo siguiente: “se entiende por competencia un «conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores” ahora la secuencia didáctica fue diseñada para fortalecer estas competencias en los estudiantes. También es interesante expresar lo que el Ministerio de educación Nacional (2010, p.31) dice sobre las competencias:

Las competencias se evidencian en los desempeños o acciones del estudiante que permiten al docente valorar el nivel de las mismas. Así pues, una competencia es una potencialidad que se actualiza o se expresa de manera concreta en una serie de acciones o desempeños.

Esta serie de acciones o desempeños se ven reflejados en los estudiantes al momento de participar en los mecanismos de juegos diseñados en la secuencia didáctica. Es importante precisar que estos desempeños solamente están siendo potencializados como lo establece el Ministerio de educación Nacional ya que cada uno de los estudiantes tenía un saber previo sobre el tema que se está abordando, la mayoría ya había escuchado, leído o hablado acerca de la existencia de Dios, la secuencia didáctica fue diseñada para que los estudiantes abordaran el punto de vista del autor, pero también sobre lo que ellos pensaban acerca del tema, se trabajó para que los estudiantes pudieran fortalecer estos saberes previos que ellos tenían en relación a Dios y el ser; sino no se cuenta con algunos saberes previos sobre algún tema o asunto a trabajar, esto dificulta un poco el proceso de enseñanza-aprendizaje pero no limita a que los estudiantes puedan tener un aprendizaje eficiente. Como docentes nos vamos a encontrar con muchas

problemáticas y dificultades al momento de enseñar como la que se evidencio al momento de la construcción de la secuencia didáctica , es por ello que el docente debe estar dispuesto y preparado para afrontar dichas dificultades de este modo es satisfactorio ver como por medio de la planeación e implementación de la secuencia se pueden obtener unos buenos resultados, como docente me he identificado siempre con hacer este tipo de planeación ya que por medio de ellas siempre se está un paso adelante a lo que se va a estar trabajando con los estudiantes es por ello que seguiré trabajando desde esta temática con las secuencias didácticas. La secuencia fue diseñada para fortalecer la lectura de los estudiantes, teniendo esto claro se puede evidenciar varios logros alcanzados por el docente hacia los estudiantes tales como: trabajo en equipo, investigación, postura crítica, compañerismo, lluvias de ideas, identificación de fortalezas y debilidades esto con el fin de que los estudiantes desarrollen o adopten un pensamiento independiente y crítico.

## **Implementación**

Para dar respuesta a las preguntas orientadoras de la fase, es necesario decir que la secuencia didáctica que se trabajó se titulaba “comprendo y aprendo” esta secuencia estuvo diseñada para tener 3 sesiones de 1 hora de duración cada una. Se trabajó con 16 estudiantes del grado decimo (A) de la Institución Educativa María Alfaro de Espino. En esta oportunidad se está implementado la actividad 1 titulada el mundo de la lectura donde se da inicio con la bienvenida a cada uno de los estudiantes y se establece el orden de la secuencia y la forma en que se va a desarrollar en la actividad se trabajaron todos los puntos diseñados iniciando con los saberes previos que cada uno de los estudiantes tenía acerca del tema que se iba a trabajar para ello el docente hace una pregunta para de esta forma poder obtener estos conocimientos previos la pregunta era la siguiente: ¿Qué opina usted sobre la existencia de Dios? donde varios de los estudiantes dieron su punto de vista siendo esto fundamental para abordar el tema, entre las respuestas más representativas estaba que era un ser que se sentaba a mirar como su creación se destruía sola y él no hacía nada para arreglarlo. Teniendo presente que la problemática o necesidades encontrada en la institución esta direccionada a la lectura crítica y que por medio de la secuencia se quiere que los estudiantes fortalezcan y afiancen esta misma, se puede establecer en cada uno de los momentos de la secuencia didáctica se tuvo en cuenta estas necesidades de los estudiantes y se estaba trabajando para ello. La secuencia se diseñó para que cada uno de los alumnos pudiera alcanzar el aprendizaje esperado ya que a los estudiantes se les brindaron todas las herramientas y materiales para que ellos pudieran fortalecer su postura crítica sobre un tema abordado y esto era lo que se había establecido desde el inicio.

Es importante tener en cuenta que la secuencia fue diseñada para tener unos espacios donde los estudiantes tendrían que desarrollar funciones específicas y de este modo poder lograr

desarrollar toda la actividad, los materiales que fueron entregados a los estudiantes estaban de acuerdo al tema que se estaba desarrollando siendo estos eficientes para que ellos pudieran sacar su postura crítica y poder afianzar al mismo tiempo la lectura. Con esto se está cumpliendo la finalidad de una secuencia que establece que los alumnos puedan desarrollar un aprendizaje significativo ya que de esta forma se facilita el trabajo tanto para el docente como al estudiante. Los tiempos diseñados para cada parte de la actividad fueron esenciales en el cumplimiento de las necesidades de los estudiantes ya que primeramente se estableció el tema que se iba a trabajar también se les brindo una pregunta introductoria para ir fortaleciendo las necesidades encontradas en la caracterización, después se les brinda el material necesario y el tiempo adecuado para la lectura de la misma y por ultimo ellos tienen el espacio para sacar su postura y hacer partícipe a otros compañeros.

Los estudiantes en esta actividad tenían estrategias para ser evaluados las cuales son las siguientes: preguntas aleatorias sobre el tema y postura crítica del mismo esto con el fin de poder fortalecer las necesidades encontradas, en la planeación de la secuencia se diseñaron de esta forma para estar acorde a dicha necesidad que es fortalecer la lectura crítica de los estudiantes, con esto se consiguió que cada uno de los alumnos participara de una forma acertada sobre lo que ellos pensaban y pudieran hacer cuestionamientos de las mismas por ello considero que cada una de las estrategias de evaluación cumplió el objetivo en esta actividad 1. En otro aspecto la competencia con la que se trabajó en esta primera actividad fue la dialógica donde se pretendía que los estudiantes desarrollaran una interacción pedagógica sobre el tema abordado y de esta forma poder fortalecer su postura crítica con los puntos de vista de los otros compañeros esto quiere decir que la actividad cumplió con lo diseñado sobre el logro que se estaba esperando desde su diseño.

Como docente encargado de diseñar y aplicar dicha secuencia considero que cada una de las acciones que realice estuvieron de acuerdo a lo planificado ya que el objetivo de esta primera actividad era fortalecer de una forma dialógica la postura crítica de los estudiantes, en la primera intervención sobre la pregunta orientadora y la que desencadenaría todo el trabajo en dicha secuencia la pregunta fue la siguiente: ¿Qué opina usted sobre la existencia de Dios? con esta primera acción realizada se consiguió que los estudiantes comenzaran a intervenir y dar su postura y pensamiento sobre la existencia de Dios y la relación que este tiene con el hombre, por ello puedo decir que con cada intervención que realicé se estaba promoviendo el aprendizaje esperado de la secuencia, cuando se les brindo los materiales es otra acción que estaba cumpliendo el aprendizaje y así sucesivamente en cada una las intervenciones se cumplió el objetivo esperado. Observando otro punto de vista sobre los recursos didácticos utilizados en la primera actividad se pude establecer que estos cumplieron su función sobre el aprendizaje que se quería que los estudiantes obtuvieran ya que el primer recurso era la lectura sobre la cual los estudiantes tenían que hacer su postura crítica y sacar sus propias conclusiones, el tablero y el celular también jugaron un papel fundamental en esta primera actividad por ello se establece que cada uno de los recursos utilizados estaban cumpliendo su labor y objetivo sobre los aprendizajes esperados.

Siguiendo la continuidad de la secuencia didáctica se comienza a trabajar la sesión 2 da la secuencia didáctica y se da la bienvenida a los estudiantes y se les brida la información que estamos en la segunda actividad de la secuencia titulada indagando sobre la existencia de Dios según santo Tomas esto con el fin de seguir con el tema abordado en la fase anterior y poder suplir las necesidades educativas encontradas desde la caracterización. Desde la sesión 1 se está fortaleciendo la lectura crítica de los alumnos es por ello que en la implementación de esta

segunda actividad se está buscando que cada uno de los estudiantes pueda alcanzar el aprendizaje esperado desde la creación e implementación de la secuencia.

Los tiempos para esta segunda actividad fueron un plus para que los estudiantes pudieran conseguir una buena distribución y organización en el desarrollo de la actividad, así como en la sesión 1 los tiempos, materiales planeación, organización y distribución de cada uno de los momentos fueron acertados y ayudaron a fortalecer la necesidad por la cual fue diseñada dicha secuencia. A los estudiantes se les brindó materiales y tiempos adecuados para que cada uno desarrollara su lectura y tuviera su postura crítica sobre el tema abordado esto con el fin de poder fortalecer la necesidad encontrada. Otro aspecto fundamental que se trabajó en esta actividad fue la competencia crítica buscado que cada uno de los estudiantes pueda fortalecer su postura sobre lo que piensa sobre algún tema específico, ahora con esta competencia se trabajaron varias estrategias de evaluación entre ellas la postura crítica de los estudiantes y que expresaran cuál de las cinco formas según Tomas eran las más efectivas; como docente puedo decir que estas estrategias de evaluación fueron efectivas ya que lo que se está buscando por medio de la actividad 2 es fortalecer su postura crítica, al momento de los estudiantes dar su punto de vista se está fortaleciendo la necesidad encontrada y por ello están acorde a lo planeado.

Teniendo en cuenta que los aprendizajes que se están esperando al momento de implementar la secuencia son que los estudiantes puedan fortalecer su postura crítica sobre algún tema y de esta forma ellos puedan mejorar su nivel en los resultados de las pruebas saber y fortalecer la lectura, se puede establecer que la implementación de esta segunda actividad cumple con los objetivos de cada uno de los aprendizajes diseñados desde la caracterización para poder realizar esta secuencia. Para ello en esta segunda actividad se trabajó desde la competencia crítica que busca el fortalecimiento de los pensamientos propios de cada estudiante afianzando

este aprendizaje por medio de las estrategias de evaluación presentes en la actividad; es por ello que se establece el logro de la competencia por medio de las estrategias ya que al momento de que ellos dar su postura crítica sobre el tema se está consiguiendo el objetivo fundamental de la actividad.

Como docente encargado de la actividad, estuve al frente de cada momento y acción que se realizó por ello considero que cada intervención que se hizo fue concisa y efectiva para fortalecer el resultado de los aprendizajes que estábamos esperando desde dar la bienvenida, compartir el material, hacer la parte lúdica, el orden para dar su postura infirieron en los resultados de los aprendizajes esperados. Para ello los recursos didácticos presentados estaban acordes a el tema que se estaba trabajando ya que estos recurso facilitaron el resultado de los aprendizajes porque eran fáciles de consultar y se convirtieron en herramientas esenciales para abordar la problemática sobre la existencia de Dios, estos recursos didácticos al mismo tiempo estaban diseñados para fortalecer la lectura y que los estudiantes desarrollaran y fortalecieran una crítica del tema abordado. Estos recursos cumplieron las funciones por las cuales fueron diseñados desde la secuencia didáctica, la parte del juego (gamificación) por medio de la botella sirvió como catapulta para que los estudiantes estuvieran atentos y con ganas de involucrarse de lleno en la actividad, el cuestionario, el tablero, el documento cada uno de estos recursos cumplió su funcionalidad.

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

La secuencia didáctica implementada en la institución educativa Mara Alfaro de Ospino y que fue diseñada a partir de la caracterización realizada, la cual nos arrojó los bajos rendimientos en la lectura crítica de los estudiantes en los resultados de las pruebas ICFES, nos llevó al diseño de unas herramientas para fortalecer la lectura crítica de los estudiantes por medio de la gamificación como un modelo o mecanismo esencial en la lectura ya que por medio de esta se les facilita a los estudiantes el relacionarse con mecanismos digitales en la educación es por ello que en el desarrollo de estas estrategias fue diseñada una secuencia didáctica titulada *comprendo y aprendo* la cual contó con tres sesiones de una hora de duración cada sesión en la cual se abordaron dos competencias la dialógica y la crítica obteniendo unos resultados favorables en la participación de los estudiantes.

Teniendo esto presente se puede establecer que cada una de las actividades diseñadas en la secuencia dieron como resultados un buen uso de las herramientas y esto llevó a que los estudiantes afianzaran y fortalecieran la lectura y sobre todo su postura crítica sobre los temas abordados, es importante tener en cuenta lo que nos enseña Díaz (1996, p. 1) “las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo”. La secuencia permitió que cada uno de los estudiantes obtuviera un aprendizaje significativo en el desarrollo de su postura crítica sobre el tema abordado y no se quedara con la opinión de su docente en el desarrollo de la actividad; es por ello que se puede decir que se obtuvieron buenos resultados tales como: postura crítica, apropiación de los temas abordados, uso de las herramientas y recursos digitales en todo el desarrollo de dicha secuencia. Ahora es importante recalcar que muchas veces lo que uno planifica no sale totalmente como fue

diseñado y es por ello que como docentes debemos estar preparados para estos sucesos que pueden pasar dentro del aula de clases, como docente encargado en el desarrollo de la secuencia puedo decir que las intervenciones que realice fueron acertadas ya que estas fueron de ayuda a los estudiantes para el desarrollo de la actividad esto está de acuerdo a lo que enseña el Ministerio educación Nacional (2013, p. 8) “un docente que quiera desarrollar competencias con sus estudiantes, debe procurar que ellos tengan diversas oportunidades y espacios en los que puedan requerirlas, practicarlas y aplicarlas” en dicha secuencia se desarrollaron los espacios para que cada uno de los estudiantes obtuvieran o desarrollaran unas competencias sobre el tema abordado, hay que mejorar los tiempos estipulados ya que una hora no es suficiente para el desarrollo de cada uno de los tiempos establecidos en la secuencia, también es esencial tener un respaldo de los documentos a trabajar ya que en el municipio se va la luz muy seguido y esto dificulta el uso de los mecanismos digitales en la actividad.

Una de las acciones concretas que se deben realizar para el mejoramiento de la implementación sería la que fue descrita anteriormente tener respaldo de los materiales a trabajar en físico ya que una de las características de la población donde fue implementada la estrategia y su contexto regional es que la luz se va seguidamente y esto dificulta el desarrollo de las actividades dentro del área de la sala de cómputo para que los estudiantes tengan los materiales de una forma digital continuamente es por ello que esto sí o sí debe estar en el desarrollo de las clases como lo establece Ministerio educación Nacional (2013, p. 5) que el “diseño e implementación de estrategias pertinentes e innovadoras, que faciliten el acceso de los niños y jóvenes de las zonas rurales a la educación”. Ya que las zonas rurales siempre cuentan con obstáculos en el desarrollo de las actividades. Como docente encargado en el desarrollo de las actividades puedo decir que en cada una de las intervenciones realizadas favorecieron los

aprendizajes esperados por parte de los estudiantes, ya que con cada ayuda, dirección y consejo se buscaba que los estudiantes avanzaran en su postura crítica y lectura de los materiales; se debe tener presente que siempre debe existir un líder, guía u orientador para que las cosas fluyan de una forma adecuada, es por ello que como docente y orientador de la clase se dieron directrices para el desarrollo adecuado de las actividades como lo establece Catalán (2020, p. 5)

La investigación educativa genera una transformación en el hacer docente, debido a que busca el trabajo en equipo, cooperativo, comunitario con una secuencia sistemática y con cambios permanentes en el proceso, con el objetivo de llegar al contexto a la realidad social de los actores.

Como se ha dicho anteriormente muchas veces lo que se planea no sale totalmente como fue establecido es por ello que se deben tener estrategias y mecanismos para sobre llevar el impase que salga, ahora en la implementación de la secuencia existió una diferencia en lo que se había planeado en los tiempos ya que se había planeado una hora pero fue necesario media hora más para la culminación de toda la actividad, como fortaleza se puede decir que la actividad pudo desarrollarse con cada uno de los momentos establecidos Medina, (2010, p.91). Establece que la formación basada en competencias “orienta a la formación humana integral”. Lo que quiere decir el autor; es que no solamente se debe preparar en el ámbito educativo, sino que la enseñanza pueda traspasar esas fronteras y puede ser un eje en las decisiones que se puedan tomar en la vida. Es por ello que se deben tener estas recomendaciones a la hora de seguir haciendo estas secuencias ya que siempre vamos a encontrar algunas dificultades a la hora de implementarlas.

Es importante precisar que esta secuencia fue diseñada para fortalecer por medio de la gamificación la lectura, es por ello que se pueden resaltar los siguientes aspectos importantes relacionados con la investigación: se orientó a que cada estudiante tomara su postura crítica, su

utilizó la gamificación como una herramienta esencial en todo el proceso, se fortaleció la lectura en los estudiantes esto de acuerdo a lo que nos enseña Monzón & Vili (2019, p.1) sobre como aprenden los estudiantes: “La manera en que el estudiante aprende se considera su estilo de aprendizaje. Un estudiante aprender mejor viendo, escuchando, al estar activo o reflexionando” se buscó que cada estudiante desde su forma de aprender obtuviera los conocimientos necesarios, como docente encargado de la planeación e implementación de la secuencia puedo resaltar los siguientes aspectos: se diseñó de acuerdo a las necesidades encontradas en la caracterización de la institución educativa, se orientó desde la gamificación como una herramienta esencial para que los estudiantes afianzaran por medio de las TIC el amor a la lectura y de esta forma tener una postura crítica sobre algún tema específico, el diseño de la secuencia fue adecuado, los materiales didácticos fueron acordes, los recursos de lectura cumplieron su objetivo. Como docente en formación estoy de acuerdo en que se debe hacer una planeación de las actividades que se van a realizar ya que estas nos permiten tener un orden y los materiales a tiempo, cuando no hay una planeación se puede generar un caos al momento de dar una clase ya que esta desde el aspecto pedagógico nos orienta a tener unos diseños y estrategias para cada grupo de estudiantes y esta nos orienta de una forma más adecuada al momento de buscar soluciones a problemáticas encontradas en las aulas de clase, cuando se hace una planeación hay formas más sencillas de dar solución a las dificultades encontradas.

## Conclusiones

Teniendo presente la problemática encontrada en la institución educativa realizada en la caracterización, sobre el bajo rendimiento en la lectura crítica de los estudiantes y los propósitos que se establecieron en la investigación sobre la implementación de estrategias didácticas que fortalezcan y afiancen la comprensión lectora y de impulsar y gestar espacios dentro de la institución para promover el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del grado decimo de la Institución Educativa María Alfaro de Ospino se puede concluir que las actividades diseñadas e implementadas en la institución educativa cumplieron su objetivo principal orientado desde los propósitos en el ámbito de impulsar y gestar espacios para promover el aprendizaje específicamente la lectura crítica de los estudiantes. Con la implementación de una secuencia didáctica diseñada a partir de las investigaciones realizadas en la población estudiantil, la cual contó con tres sesiones donde se buscó la participación activa de los estudiantes afianzando su postura crítica sobre el tema abordado generando en ellos el deseo de seguir participando en las demás actividades.

Teniendo en cuenta el contexto de la población estudiantil y las necesidades educativas encontradas se diseñó la secuencia didáctica con el fin de mejorar estas necesidades, el contexto que se encontró fue basado desde los resultados de las pruebas ICFES, las cuales arrojaron un panorama bastante desalentador sobre los resultados de la lectura crítica de los estudiantes es por ello que al finalizar la secuencia y cada una de las actividades diseñadas se puede decir que la planeación, diseño y ejecución de la secuencia fue adecuada ya que esta cumplió con su objetivo que fue la participación activa de los estudiantes y el mejoramiento de la lectura y postura crítica de los mismos. Es importante precisar que hizo falta un mayor tiempo en la aplicación de cada una de la actividades planteadas ya que estas fueron diseñada con una hora de participación pero

no fue adecuado para finalizar la actividad, cuando se ejecuten estos diseños, planificaciones es mejor que sobre tiempo y no que haga falta es por ello que esto debe ser un factor esencial en el desarrollo de cada una las actividades.

Abordando los propósitos descritos anteriormente sobre la implementación de estrategias didácticas que fortalezcan y afiancen la comprensión lectora y de impulsar y gestar espacios dentro de la institución para promover el desarrollo del aprendizaje se puede concluir que se lograron estos objetivos ya que al implementar la gamificación como una herramienta esencial en el desarrollo de cada una de las actividades y al fortalecer la lectura y postura crítica de los estudiantes se cumplió con cada uno de estos objetivos. Cuando se diseñó la secuencia didáctica se buscó por todas las formas crear espacios diferentes donde los estudiantes pudieran tener una participación más asertiva y que al mismo tiempo estos fortalecieran la lectura y la crítica. Una de las mayores dificultades que se presentaron en la aplicación de la secuencia fue la del fluido eléctrico ya que en el municipio es constante el corte, esto afecto la parte de la entrega del material digital a los estudiantes pero se pudo solucionar gracias a que se tenía impreso los materiales ya que se tenía en cuenta estos factores.

Es indispensable resaltar que durante todo el proceso desde la planificación, diseño y ejecución de la propuesta pedagógica en el diplomado existieron varios cambios importantes direccionados por hacía el mejoramiento de las actividades; desde el cambio u orientación de la pregunta de investigación, población, competencias, asignatura, DBA y estándares pero todo fue con el fin de mejorar hacia los alumnos y docente en formación. Al establecer esta propuesta pedagógica se puede concluir que no solamente se diseñó para ser aplicada a estos estudiantes, sino más bien que pueda ser aplicada en diferentes áreas, ya que la gamificación puede ser utilizada en toda las áreas de la educación esto con el fin de que esta se proyecte a otras áreas

fuera de la filosofía esto con el fin que cada una de las actividades contribuyan en el mejoramiento de las necesidades encontradas en dichas instituciones u áreas académicas ya que estas fueron una fortaleza para el mejoramiento de la postura crítica de los estudiantes.

Para finalizar se puede establecer varios aspectos que afianzan que el uso de herramientas como las TIC específicamente la gamificación en la educación contribuyen a un aprendizaje más certero ya que los estudiantes se involucran más con todo lo que tiene que ver con las tecnologías y los juegos que con las rutinas dentro de las aulas de clases, como se ha dicho anteriormente sobre los propósitos se establece que se cumplió con cada uno de estos objetivos ya que se evidencia la postura crítica de los estudiantes y los nuevos espacios por medio de la gamificación dentro de las actividades diseñadas.

### Referencias Bibliográficas

- Aparicio, G (2019) Uso y apropiación de las Tic en educación Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía  
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059355012/561059355012.pdf>
- Carbajal, J (2021) ¿Cómo demostrar la existencia de Dios? Hay 5 maneras, según Tomás de Aquino <https://noticieros.televisa.com/especiales/filosofia-como-demostrar-la-existencia-de-dios/>
- Barrio, C. M. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional (Doctoral dissertation, Universidad Miguel Hernández). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/cittes?codigo=62213>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação, 15(esp4).<https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Díaz Barriga, Á. (1996). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica.  
[http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas\\_Angel%20D%C3%ADaz.pdf](http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf)
- Díaz-Barriga, Á (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. Revista Iberoamericana de Educación Superior, IV(10),3-21. ISSN.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299128588003>

López, C. (2014). Enseñar y aprender filosofía sobre y a través de TIC.

<http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/ensenanzafilosofia/XXI2014/paper/viewFile/71/53>

Medina, E. (2010). Formación integral y competencias Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. 93. <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545095007.pdf>

Ministerio de educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la filosofía en la educación media. [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Pedagogicas_Filosofia_en_Educacion_Media.pdf)

[340033\\_archivo\\_pdf\\_Orientaciones\\_Pedagogicas\\_Filosofia\\_en\\_Educacion\\_Media.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Pedagogicas_Filosofia_en_Educacion_Media.pdf)

Ministerio de educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:

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

Monzón Coaquira, & Pastor Vili. (2019). Estilos y Ritmos de Aprendizaje en los Estudiantes del nivel intermedio en el Centro de Educación Básica Alternativa 71018 Cras la Capilla Juliaca, 2017.

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UANT\\_759ce848405bfd53b6f7011b27fc2506#:~:text=Los%20estilos%20y%20los%20ritmos,reflexivos%2C%20globales%20o%20anal%C3%ADticos\)](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UANT_759ce848405bfd53b6f7011b27fc2506#:~:text=Los%20estilos%20y%20los%20ritmos,reflexivos%2C%20globales%20o%20anal%C3%ADticos)

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys7074](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys7074)

Perera, L y Veciana, M (2013). Las TIC como instrumento de mediación pedagógica y las competencias profesionales de los profesores,

<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360633908004.pdf>

## **Apéndice**

### **Apéndice A Evidencias de la Implementación**

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/jberdugog\\_unadvirtual\\_edu\\_co/\\_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjberdugog%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FEvidencia%20implementaci%C3%B3n%20Diplomado&ga=1](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/personal/jberdugog_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjberdugog%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FEvidencia%20implementaci%C3%B3n%20Diplomado&ga=1)

### **Apéndice B Enlace del Video de Sustentación**

<https://www.youtube.com/watch?v=QDc1tNzbXqg>