

Competencias cognitivas en la formación ciudadana mediada por las TIC: una estrategia gamificada en el área de las Ciencias Sociales.

Autor

Leonardo Arturo Ramírez Ceballos

Director

Gustavo Adolfo Díaz Contreras

Mg. En Investigación Literaria.

Codirector

Luis Alejandro Palacio García

Doctor en Economía

**Universidad Industrial De Santander
Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática
Maestría en Informática para la Educación
Bucaramanga**

2022

Tabla de contenido

Introducción	9
1. Planteamiento y formulación del problema.....	10
2.1 Objetivo general:.....	16
3. Marco referencial.....	16
3.1 Antecedentes de investigación.....	16
3.1.1 Antecedentes internacionales	17
3.1.2 Antecedentes Nacionales.....	18
3.1.3 Antecedentes locales.....	21
3.2 Marco Teórico.	22
3.2.1 Lineamientos curriculares y estándares de Ciencias Sociales.....	22
3.2.2 Las competencias cognitivas para la formación ciudadana.	24
3.2.3 Evaluación de las Competencias Cognitivas para la ciudadanía.....	25
3.2.4 Ambientes de aprendizaje y el trabajo colaborativo.....	26
3.2.5 Gamificación y tecnología.	29
4. Diseño metodológico	30
4.1 Contextualización de la investigación	30
4.2 Metodología	31
4.3 Fases de investigación-acción.....	32
4.3.1 Fase I.....	32
4.3.2 Fase II.....	33
4.3.3 Fase III.....	35
4.3.4 Fase IV.	36
5. Análisis e interpretación de resultados	37
5.1 Resultados correspondientes al objetivo 1.....	37
5.1.1 Resultados de las pruebas del ICFES (Evaluar para Avanzar 2020).....	37
5.1.2 Resultados del diagnóstico inicial, tipo Likert.....	39
5.2 Resultados correspondientes al objetivo 2.....	42
5.2.1 Resultados del diseño de la estrategia de enseñanza-aprendizaje a través de la gamificación.....	43
5.2.2 Resultados del diseño en la plataforma gamificada de Classcraft.....	47
5.2.2.1 Reglas del ambiente gamificado.....	47
5.3 Resultados correspondientes al objetivo 3.....	51
5.3.1 Resultados finales de la prueba “evaluar para avanzar 3ª11-2021”.....	51

5.3.2	Resultados finales de la actividad gamificada.....	54
5.3.3	Resultados de la encuesta final tipo Likert” valoración de la formación recibida.....	63
6.	Conclusiones y sugerencias	70
	Referencias.....	76
	Apéndices.....	79

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1 Cuadro comparativo resultados "Evaluar para avanzar", Icfes 2020 (ICFES., 2020b.)	38
Tabla 2 Semestre 1S 2021.....	38
Tabla 3 Temarios y contenidos	39
Tabla 4 Percepción estudiantil.....	40
Tabla 5 Satisfacción estudiantil	41
Tabla 6 Sugerencias para la asignatura	41
Tabla 7 Secuencia didáctica: Competencias a desarrollar	43
Tabla 8 Secuencia didáctica: Exploración	44
Tabla 9 Secuencia didáctica: estructuración y práctica.....	45
Tabla 10 Secuencia didáctica: valoración y extensión.....	45
Tabla 11 Esquema categorial de diario de campo	46
Tabla 12 Resultados tomados de evaluar para avanzar311 (ICFES, 2022)	52
Tabla 13 Cuadro comparativo "Evaluar para avanzar 2020 - 2021"	53
Tabla 14 Planeación de la intervención 1	54
Tabla 15 Diario de campo de la intervención 1.	56
Tabla 16 Planeación de la intervención 2.	59
Tabla 17 Diario de campo de la intervención 2.	61
Tabla 18 Transformación de la clase	64
Tabla 19 Trabajo colaborativo	66
Tabla 20 Gamificación y tecnología	68

Índice de figuras

	Pág.
Figuras 1 Intro de classcraft.....	47
Figuras 2 Roles de Classcraft.....	47
Figuras 3 Tablero de juego.....	48
Figuras 4 Reglas del tablero.....	49
Figuras 5 Perfil gamificado del estudiante.....	50
Figuras 6 Clase en Classroom.....	50
Figuras 7 Equipos estudiantiles.....	51
Figuras 8 Resultados pruebas externas.....	51
Figuras 9 Evidencia trabajo individual.....	58
Figuras 10 Ambientes de aprendizaje.....	65
Figuras 11 Trabajo colaborativo.....	67
Figuras 12 Gamificación y tecnología.....	69

Lista de apéndices

	Pág.
Apéndice A Promedio de precisión 1	79
Apéndice B Promedio de precisión 2.....	80
Apéndice C Dimensiones fundamentales para la acción ciudadana	81
Apéndice D fases de un proyecto de investigación-acción	81
Apéndice E esquema categorial del diario de campo	82
Apéndice F Consentimiento Informado.....	83
Apéndice G Asentimiento informado.....	86
Apéndice H Categorías, aprendizaje y evidencias de las competencias cognitivas para la formación ciudadana para el grado 9°	88
Apéndice I Diseño de Intervención.....	90
Apéndice J Planeación y diarios de campo de intervenciones.....	91
Apéndice K Libro de códigos.....	100
Apéndice L Matriz de contingencia	101
Apéndice M Resultados académicos segundo semestre 2021.	109

Resumen

Título: Competencias cognitivas en la formación ciudadana mediada por las TIC: una estrategia gamificada en el área de las Ciencias Sociales.*

Autor: Leonardo Arturo Ramírez Ceballos**

Palabras clave: Competencias cognitivas, ambientes de aprendizaje, trabajo colaborativo, gamificación.

Descripción:

La formación en ciudadanía es un pilar importante para la construcción de una sociedad, por esta razón, entre otras más, la educación juega un papel importante. Para tener una guía en este sentido, el Instituto Colombiano para la evaluación de la Educación ICFES creó, en el 2020, la prueba “Avanzar 3 a 11°, con la finalidad de permitir a los docentes establecer estrategias de mejoramiento en la educación. Un aspecto a valorar es el pensamiento ciudadano, que evalúan las competencias cognitivas. Por tal motivo la presente investigación, basada en el paradigma socio crítico aplicando la Investigación Acción, tuvo como objetivo fortalecer dichas competencias en un grupo de jóvenes de la I.E. San Francisco de Sales de San José de Cúcuta, Norte de Santander.

Para cultivar la creciente inmersión tecnológica creada por la virtualidad, se diseñaron actividades que permitieron mejorar las competencias cognitivas para la formación ciudadana, con la mediación TIC y la metodología de la gamificación para incentivar y mejorar los ambientes de enseñanza – aprendizaje en el aula, siendo el punto de partida el Proyecto Institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia” que busca fortalecer la formación ciudadana en la institución.

* Trabajo de grado

** Facultad: Ingeniería Fisicomecánicas. Escuela: Ingeniería de Sistemas e Informática. Director: Mg. Gustavo Díaz

Abstract

Title: Cognitive competencies in citizen education mediated by ICT: a gamified strategy in the area of Social Sciences.*

Author: Leonardo Arturo Ramírez Ceballos**

Keywords: Cognitive skills, learning environments, collaborative work, gamification.

Description

Training in citizenship is an important pillar for the construction of a society, for this reason, among others, education plays an important role. In order to have a guide in this regard, the Colombian Institute for the Evaluation of Education ICFES created, in 2020, the test “Avanzar 3 to 11”, in order to allow teachers to establish improvement strategies in education. One aspect to assess is citizen thinking, which evaluates cognitive skills. For this reason, this research, based on the socio-critical paradigm applying Action Research, aimed to strengthen these skills in a group of young people from the I.E. San Francisco de Sales of San José de Cúcuta, Norte de Santander.

To cultivate the growing technological immersion created by virtuality, activities were designed that allowed improving cognitive skills for citizen training, with ICT mediation and the gamification methodology to encourage and improve teaching - learning environments in the classroom, being the starting point is the Institutional Project "Kindness and Demand to build excellence" that seeks to strengthen citizen training in the institution.

* Graduation Project

** Faculty: Ingeniería Fisicomecánicas.
Mg. Gustavo Díaz

School: Ingeniería de Sistemas e Informática.

Director:

Introducción

La formación en ciudadanía es uno de los objetivos más importante para la educación en Colombia, ya que contribuye en la construcción de una sociedad justa, equitativa, solidaria y crítica, donde cada persona conozca su papel y las contribuciones que puede generar por ser parte de una comunidad (Ruiz & Chaux, 2005), por esta razón, el Estado colombiano ha expedido lineamientos y estándares que establecen el camino educativo hacia una formación ciudadana. Teniendo en cuenta dichos derroteros del Estado, el Instituto Colombiano de la Educación ICFES, en el año 2018, estableció un marco de referencias sobre las habilidades o competencias que todo ciudadano debe poseer y así, poder valorar a los estudiantes sobre su apropiación (ICFES., 2018).

Ahora bien, ante la situación que se atravesó por la pandemia del Covid-19, la educación se abrió a una transformación de sus métodos, técnicas, pedagogías y demás, para asimilar las TIC, no como herramientas, sino cómo medios para alcanzar un aprendizaje, más aún para establecer y retomar la importancia de la formación ciudadana.

Teniendo en cuenta los aspectos anteriores, cabe preguntar, ¿cómo mejorar las competencias cognitivas para la formación ciudadana en los estudiantes medida por las TIC?, para dar respuesta a esta pregunta inicial, la presente propuesta de investigación, basada en el paradigma socio crítico aplicando la Investigación Acción, tuvo como objetivo fortalecer las competencias cognitivas para la formación ciudadana en el área de las Ciencias Sociales, aprovechando la inmersión tecnológica creada por la virtualidad en la educación, diseñando actividades para la formación ciudadana con la mediación TIC y la metodología de la gamificación, para incentivar y mejorar los ambientes de enseñanza – aprendizaje en el aula de un grupo de jóvenes de diferentes zonas y características mixtas de una institución educativa oficial de San José de Cúcuta, Norte de Santander, que tiene como Proyecto Institucional fortalecer la

formación ciudadana en la institución llamado “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”.

Así, para ejecutar el desarrollo de dicha propuesta de investigación se planificó seis pasos, estando como primera medida el planteamiento del problema y objetivos de la propuesta; de segundo lugar el marco referencial (antecedentes internacionales, nacionales y regionales); en un tercer paso, el marco teórico; en cuarto lugar, se estableció un diseño metodológico; en quinto lugar, un análisis e interpretación de resultados, y se finaliza con las conclusiones y recomendaciones.

1. Planteamiento y formulación del problema

Es difícil negar que la sociedad colombiana necesita recuperar la formación ciudadana como prioridad de la educación y eje fundamental para crear tejido social, más aún cuando se presentan enormes dificultades sociales de todo tipo (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.). En este aspecto la Institución Educativa San Francisco de Sales (IESFS)¹ ha estado construyendo desde su proyecto educativo institucional (PEI) el proyecto educativo llamado “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia²”, que pretende fundamentar la formación ciudadana y la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Esta propuesta transversal a todas las áreas del conocimiento, inició en el grado noveno del 2021 con el propósito de generar estudiantes integrales, tanto en conocimiento para el siglo XXI cómo en valores humanos, de este modo lo plantea la UNESCO en sus enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe (UNESCO, 2013).

¹ Siglas que se usarán para referirse a la Institución Educativa San Francisco de Sales.

² Proyecto Institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”
<https://iesanfranciscodesales.edu.co/web/>

Para la IESFS es de vital importancia este proyecto institucional por estar reestructurando la visión educativa, ya que en años anteriores se basaba en los principios evangélicos y del sistema preventivo de Don Bosco, pero como consecuencia al cambio de razón social generado el 17 de Enero del 2017, construye una nueva visión basándose en forjar personas comprometidas con la adquisición y desarrollo de competencias académicas, laborales, deportivas, artísticas, ambientales y, en especial, las ciudadanas que conlleva a ser honesta, responsable y respetuosa de los derechos y deberes de todo ciudadano, características que forman parte de la nueva visión, misión y filosofía institucional (IESFS, 2018).

Este proyecto institucional tomó como base importante los resultados de las pruebas aplicadas por el Estado a partir del año 2020. En nuestro país el Instituto Colombiano para la evaluación de la Educación (ICFES) ha dado pasos importantes hacia la estimación del aprendizaje de la formación ciudadana³. Un buen ejemplo de ello son las recientes pruebas “Evaluar para Avanzar 3^a11⁴”, pruebas que fueron creadas a partir de la reciente situación de la educación colombiana tras la pandemia generada por el Covid-19. Estas evalúan saberes y destrezas en lectura; matemáticas; ciencias naturales y educación ambiental; competencias ciudadanas: pensamiento ciudadano; e inglés, permitiendo a los docentes tener conocimiento sobre que se evalúa, falencias, fortalezas e instrumentos de valoración de competencias, otorgando la oportunidad de diseñar o modificar las estrategias educativas (ICFES., 2020a).

³ (...) el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. || (Glosario de colombiaaprende.edu.co)

⁴ El objetivo de Evaluar para Avanzar 3° a 11° es ofrecer un conjunto de herramientas de uso voluntario para apoyar y acompañar los procesos de enseñanza de los docentes durante la actual emergencia sanitaria. Esta información contribuye en el diseño de estrategias de nivelación para el retorno de los estudiantes o para mejorar las estrategias de educación y trabajo académico en casa frente a los efectos que la cuarentena haya podido generar en ellos y ellas. <https://www.icfes.gov.co/web/guest/evaluar-para-avanzar-2020>

Para la presente propuesta solo se trabajó con los resultados obtenidos en las pruebas Evaluar para Avanzar de las competencias ciudadanas: pensamiento ciudadano, a causa de la estrecha relación con el área de Ciencias Sociales, los cuales se abordan según, el ICFES (2018) el conocimiento, la argumentación, el multiperspectivismo, y el pensamiento social, reflexivo y sistémico, propios de las competencias cognitivas, ya que estas hacen parte de los procesos mentales necesarios para la formación ciudadana, y, además de ser el eje central de trabajo de la propuesta, es el punto de partida para comprender y realizar una acción ciudadana (Ruiz & Chau, 2005), lo fue también para el proyecto institucional como punto de inicio para la formación ciudadana estudiantil, la cual busca la transversalidad, partiendo de las competencias cognitivas cómo eje central de la educación en la IESFS e ir gradualmente desarrollando y aplicando las competencias emocionales, comunicativas e integradoras.

Ahora bien, en dichos resultados arrojados por las pruebas Evaluar para Avanzar en cuanto a pensamiento ciudadano para la IESFS, se hallan reflejadas las falencias claves, las cuales son, el punto de partida para el proyecto institucional. Para dicho proyecto se tomó como inicio los resultados obtenidos en el grado noveno, por ser el último grado de la educación básica e iniciadores del proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”.

Para obtener un panorama más amplio fue necesario comparar los resultados de los estudiantes de octavo grado del 2020 (que en el 2021 cursaron noveno grado) junto a los obtenidos por el grado noveno del 2020 en las pruebas Evaluar para Avanzar 3^a11, no obstante es imperativo señalar que el ICFES, en su marco de referencias del 2018 establece una serie de parámetros para evidenciar el nivel de adquisición o aprendizaje de habilidades y destrezas que los estudiantes deben poseer y ejecutar, pueden ser tomadas de forma explícita o implícita de los estándares de educación. El primer parámetro son las **afirmaciones** que agrupan las habilidades y destrezas a

mostrar, seguido de las **evidencias** que permiten accionar las afirmaciones y por último las **tareas**, las cuales señalan las acciones puntuales que debe realizar un estudiante (ICFES., 2018). Por tal motivo se analiza solo las afirmaciones que componen un saber y/o una habilidad que el estudiante debe reflejar.

Teniendo en cuenta lo anterior, los resultados emanados por los estudiantes de octavo grado en el 2020, evidencian falencias en los siguientes aprendizajes (afirmaciones) del pensamiento ciudadano expedidos por el ICFES: El 44% de los estudiantes presentaron dificultades en *comprender que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas* (**pensamiento sistémico**); el 51% en *evaluar los usos de las Ciencias Sociales* (**conocimientos**) y el 45% en *reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes* (**multiperspectivismo**). (ICFES., 2020b.) (Ver apéndice A). Estos aprendizajes hacen parte de las habilidades mentales propias de las competencias cognitivas en ciudadanía (Conocimiento, pensamiento social, reflexivo y sistémico) agrupados dentro del marco de referencias del ICFES (ICFES., 2018).

De la misma forma, se evidenció que el 48% de los estudiantes de noveno grado presentan dificultades en *conocer la Constitución y su función de regular las acciones de las personas y grupos sociales* (**conocimientos**); el 53% en *reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes* (**multiperspectivismo**); y el 45% en *comprender que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas* (**pensamiento sistémico**) (ICFES., 2020b.) (Ver apéndice B).

En consecuencia los resultados reflejaron las dificultades en las afirmaciones valoradas, como producto de 1) la ausencia de las habilidades y destrezas evaluadas por el ICFES en el plan de área de Ciencias Sociales, y 2) al no establecer en el área dichas afirmaciones, los procesos de

enseñanza aprendizaje no permiten ampliar de manera puntual los procesos mentales propios de las competencias cognitivas para la formación ciudadana (Conocimiento, pensamiento social, reflexivo y sistémico).

En función de la problemática anteriormente nombrada y teniendo en cuenta el proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”, se planteó la propuesta de fortalecer de manera específica las competencias cognitivas para la formación ciudadana de multiperspectivismo y la argumentación en contextos ciudadanos, esto debido **primero** al corto tiempo para ejecutar de manera eficaz la propuesta de investigación y **segundo**, además de ser evaluadas según el marco de referencia de competencias ciudadanas (ICFES., 2018) y en las pruebas evaluar para avanzar 3° a 11° (ICFES., 2020a), estas dos competencias relacionan al ciudadano de manera directa al contexto social en el cual transcurre su vida pero también son la base conceptual del saber de una persona, dónde se puede avanzar hacia una comprensión social para luego realizar una acción ciudadana.

De acuerdo con lo anterior y según lo expresado por Enrique Chauv (2004) quien explica que la competencia cognitiva en formación ciudadana aparte de generar procesos mentales y conocimientos importantes también beneficia tanto la convivencia pacífica como la participación democrática, la pluralidad y la valoración de las diferencias sociales o, en otras palabras, para ponerse mentalmente en la posición del otro (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.), son aspectos muy importantes para el proyecto institucional, es necesario también la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), en busca de la integralidad del estudiante en el siglo XXI.

Por tal motivo se planteó fortalecer dichas competencias mediadas por las TIC usando la metodología de gamificación⁵, el cual tiene características que agrupan elementos, diseños o estructuras de juegos en ambientes no-lúdicos, que permiten la motivación como fuente para el aprovechamiento de conocimientos y saberes, además del mejoramiento de habilidades. Dicha metodología, se presenta como un recurso emergente, motivacional e innovador para la institución y podría tener efectos positivos al incentivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, además de renovar y diversificar la práctica docente (Parra & Segura, 2019).

De este modo, ante la situación de la sociedad, las exigencias educativas actuales en formación ciudadana y el uso de las tecnologías en la educación, es posible preguntarse ¿cómo mejorar las competencias cognitivas para la formación ciudadana en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa San Francisco de Sales?

⁵ Aunque la estrategia no es novedosa en el contexto educativo, el término “gamificación” sí resulta de reciente data, pues fue acuñado por primera vez en 2002 por el desarrollador de videojuegos británico Nick Pelling en la web de su empresa “Conundra Ltd.” (Disponible en línea: <https://goo.gl/WEP7ZH>).

2. Objetivos

2.1 Objetivo general:

Fortalecer las Competencias cognitivas de multiperspectivismo y argumentación, para la formación ciudadana en el área de las Ciencias Sociales para el grado noveno mediante el diseño de una propuesta pedagógica basada en la gamificación.

2.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de los aprendizajes de las competencias cognitivas para la formación ciudadana en los estudiantes de noveno grado
- Diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje a través de la gamificación, que fortalezca las habilidades cognitivas de multiperspectivismo y argumentación para la formación ciudadana.
- Analizar los resultados de la estrategia implementada con el fin de contribuir al proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”.

3. Marco referencial

3.1 Antecedentes de investigación

A continuación, observaremos las derivaciones de investigaciones, artículos y proyectos relacionados que aportan concisamente ideas, herramientas y experiencias para esta propuesta, en ellos se citan fundamentos bibliográficos correspondientes al tema en cuestión, se señalan el objetivo de cada producción y los aportes más importantes para el desarrollo de esta propuesta de investigación. Para su análisis se establece una lectura objetiva, con el ánimo de hacer un paneo general sobre el estado de la producción actual.

3.1.1 Antecedentes internacionales

TITULO	AUTORES	OBJETIVO	METODOLOGÍA	CONCLUSIONES	APORTES A LA PROPUESTA
<i>Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.</i> (Ortiz, Jordan, & Agredal, 2018).	Ana Ortiz, Juan Jordán y Miriam Agredal.	Explora teóricamente el manejo y ayudas de la gamificación entre los años 2011 y 2016 en el ambiente formativo.	Revisión de corte cualitativa fundamentada en el análisis de contenido.	Sus resultados indican los alcances en el sumario educativo en cuanto a la estimulación el trabajo colaborativo, las relaciones estudiantiles a través de la interacción.	Contribuye a la propuesta señalando que la gamificación transforma la acción educativa en el aula incentivando la motivación en los alumnos, además de ser repositorio de diferentes experiencias gamificadas.
<i>Diseño e implementación de un cambio metodológico en el ámbito científico mediante la gamificación y el modelo de las 5E.</i> (Garcia, Bautista, & Gisbert, 2019).	Francesc i Grau, Cristina Valls Bautista y Mercè Gisbert Cervera.	Describir la transformación metodológica al aplicar la gamificación en la asignatura de Física y Química en 3º de la ESO usando a la plataforma gamificada de Classcraft.	Se basa en la Investigación-acción de enfoque cualitativo que describe los pasos generados para transformar la metodología en la asignatura.	Evidencia el mejoramiento en el producto académico, la motivación del estudiante, las habilidades sociales influyendo en el mejoramiento del clima en el aula.	Aporta a la propuesta el conocimiento que la gamificación debe estar acompañada de un diseño metodológico organizado y coherente mejora el aprendizaje del estudiante.

3.1.2 Antecedentes Nacionales

TITULO	AUTORES	OBJETIVO	METODOLOGÍA	CONCLUSIONES	APORTES A LA PROPUESTA
<i>La formación de competencias ciudadanas. (Ruiz & Chaux, 2005).</i>	Alexander Ruiz y Enrique Chaux.	Aportar disposiciones conceptuales que permitan un ejercicio práctico en la construcción de una formación en ciudadanía clara y coherente.	El libro describe fundamentos conceptuales y pedagógicos de la formación ciudadana, presenta recomendaciones a docentes en cuanto a análisis de textos, recursos audiovisuales, entre otros.	Muestra el enriquecimiento en cuanto a las posturas teóricas y pedagógicas para la formación en competencias ciudadanas.	La contribución más grande a la propuesta es la visión de desarrollo de competencias ciudadanas en el contexto educativo colombiano, además de ser participe directo de la creación de las pruebas saber en ciudadanía.
Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).	Enrique Chaux, Juanita Lleras y Ana María Velásquez	Este libro presenta el cómo originar la formación en la ciudadanía en la escuela, otorgando iniciativas del cómo abordarlas en las escuela y aún más desde las áreas académicas.	El libro recopila investigaciones académicas y experiencias de los mismos autores en torno a lo establecido referencialmente por el MEN.	Presenta visiones de cómo promover la formación ciudadana desde el aula de clase y aún más desde el ámbito institucional.	El aporte más relevante es ofrecer características y guías para la aplicación de las competencias ciudadanas desde los ámbitos académicos dentro de las áreas de aprendizaje.
<i>Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia.</i>	Andrea Constanza Rodríguez, Sara Patricia Ruiz León y	Este artículo pretende mostrar un estado del arte conceptual y demostrativo de las acciones que	Esboza una compilación de descriptiva de conceptos, autores y elementos	Hace recomendaciones sobre seguir la continuidad del desarrollo de las competencias	El aporte a la propuesta recae en la descripción estructural como se ha aplicado las competencias

(Rodríguez, León, & Guerra., 2007).	Yolanda Guerra.	corresponden a la formación ciudadana en Colombia.	esenciales para la formación en ciudadanía.	ciudadanas no solo desde lo teórico sino desde la práctica en universidades e instituciones educativas en Colombia.	ciudadanas desde el contexto colombiano.
<i>DIDACTIC - Aplicación de la gamificación y la inteligencia artificial en la educación virtual.</i> (Torres-Barreto, Acosta Medina, & Álvarez-Melgarejo, 2020).	Martha Liliana Torres Barreto, Julieth Katherin Acosta Medina y Mileidy Álvarez Melgarejo	Este proyecto busca mejorar la participación, motivación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Presenta un método basado en los cinco pasos para el diseño interactivo de Kumar & Herger: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer al usuario • Identificar los objetivos de aprendizaje • Comprender la motivación • Definir los elementos de la gamificación • Administrar y monitorear. 	Los múltiples beneficios del proyecto se vieron reflejados en la diversificación del proceso de enseñanza-aprendizaje elevando la motivación de los estudiantes, además recomiendan expandir esta metodología a otros campos académicos.	La contribución más importante radica en mostrar la importancia de una organización coherente en cuanto al diseño de las actividades y el desarrollo de las mismas para obtener los beneficios de la gamificación.
<i>Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación.</i> (Aparicio, Torres, & Alvarez, 2018).	Daniel Aparicio, Martha Torres y Mileidy Álvarez	Este artículo persigue soluciones a la motivación en las clases por medio de actividades gamificadas en torno a las competencias ciudadanas desde la innovación en el aula.	Se desarrolló en la relación de la modificación y adaptación de la actividad llamada Loop con la herramienta gamificada Canvas señalando la	Los resultados arrojados demuestran una mayor interacción en cuanto a conocimientos del contexto nacional, el respeto por los demás, el uso de la creatividad y la iniciativa grupal, fomentar la participación estudiantil, entre otras.	Contribuyendo al conocimiento en el diseño de actividades en la optimización de habilidades cognitivas, permitiendo a docentes dinamizar las prácticas pedagógicas por medio de la mediación tecnológica.

				secuencia didáctica de intervención.		
<i>Factores que afectan los resultados en las pruebas sobre competencias ciudadanas y su relación con el índice sintético de calidad educativa. (Pérez & Díaz, 2019).</i>	Jonathan Martínez Pérez e Iván Martínez Díaz.	Perfila herramienta explora horizontes inclusión articulación institucionales teniendo en cuenta las categorías de evaluadas por el ICFES.	una que los de y carácter descriptivo de acuerdo con el índice sintético de calidad.	La tesis abraza por sus características numéricas una investigación cuantitativa de carácter descriptivo de acuerdo con el índice sintético de calidad.	Permiten identificar una serie de elementos que afectan el buen desarrollo de las competencias ciudadanas impulsadas por las diversas falencias en los currículos y proyectos educativos institucionales.	Aporta el análisis de los factores que impactan los resultados en competencias ciudadanas en las Pruebas Saber 11 basadas en el marco referencial del ICFES.
<i>Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones en el contexto educativo de Bogotá. (Romero, Martínez, Vásquez, Beltrán, & Silva., 2012).</i>	Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.	Brindar herramientas haciendo un análisis de múltiples referentes conceptuales sobre los ambientes de aprendizaje y sus aplicaciones contextuales en el aula.	Describe y analiza múltiples perspectivas metodológicas sobre los ambientes de aprendizaje en un balance nacional e internacional.	En este aspecto concluye la importancia de todos los actores educativos como factores determinantes en la construcción de un ambiente de aprendizaje, además de tener muy en cuenta la relación intrínseca de las TIC en los estudiantes y el contexto actual.		Analiza múltiples referentes conceptuales sobre los ambientes de aprendizaje aportando como base fundamental a la propuesta investigativa las reflexiones sobre la configuración de espacio reales de aprendizaje, la importancia de las relaciones humanas entre estudiantes y docentes, y la organización coherente de los diversos elementos y factores que conforman los ambientes de aprendizaje

3.1.3 Antecedentes locales.

TITULO	AUTORES	OBJETIVO	METODOLOGÍA	CONCLUSIONES	APORTES A LA PROPUESTA
<i>Las prácticas pedagógicas en el aprendizaje de competencias ciudadanas y su representación social en la Institución educativa Colegio Nuestra Señora de Belén de la ciudad de San José de Cúcuta. (Jiménez, 2016).</i>	Rigoberto Jiménez.	Comprender las representaciones sociales de la comunidad educativa y las prácticas pedagógicas entorno a las competencias ciudadanas.	S desarrolló con enfoque cualitativo usando el método hermenéutico tomando como fundamento principal los estándares en competencias ciudadanas emanadas por el MEN.	Arrojan la importancia de promover una transformación en la formación ciudadana desde lo institucional, evitando factores como el individualismo en estudiantes y el dogmatismo de los currículos académicos.	Esta investigación aporta la importancia de las prácticas pedagógicas docentes como posibles generadores de actitudes que irían en contravía del aprendizaje, además de evidenciar la importancia del proceso cognitivo como herramientas en el contexto del diario vivir en sociedad.
<i>El laboratorio social como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la competencia convivencia y paz en los estudiantes del grado noveno de la institución educativa sagrado corazón de Jesús de San José de Cúcuta. (Osorio, 2018).</i>	Sandra Yaneth Albarracín Osorio.	La estrategia pedagógica llamada “laboratorio social” busca el fortalecimiento de las Ciencias Sociales a través de saberes humanísticos y culturales.	El método cualitativo basado en un análisis descriptivo e interpretativo permitió a esta investigación visualizar situaciones sociales en procura de la apropiación de la competencia de convivencia y paz.	Los resultados reflejaron una superación más allá desde lo teórico en cuanto a la comprensión del conflicto colombiano, al fortalecimiento del trabajo en equipo, las iniciativas creativas y el liderazgo.	Debido a la aplicación de la técnica del “Laboratorio social” se pueden tomar como contribución la inmersión del estudiante en las actividades escolares, incentivando la iniciativa estudiantil, el liderazgo y la apropiación efectiva de los saberes en el aula de clase.

3.2 Marco Teórico.

Para dar inicio al ámbito conceptual, es pertinente enunciar el modelo social-cognitivo que acoge la IESFS asumiendo la educación como una dinámica específicamente humana, encauzada a la evolución solidaria de las personas (IESFS, 2018). Por esta razón, la institución privilegia el desarrollo integral del ser humano buscando el desarrollo del pensamiento crítico y el trabajo cooperativo con la mediación del docente apoyado en las teorías cognitivas y humanistas, partiendo del desarrollo conceptual de las competencias ciudadanas en la formación ciudadana desde las Ciencias Sociales y en la construcción de conocimientos teniendo en cuenta las habilidades que esta área desarrolla, en palabras de Enrique Chauv, Juanita Lleras y Ana María Velásquez “La construcción de conocimiento en el área de sociales les permite a los estudiantes comprender los problemas humanos desde una perspectiva interdisciplinaria y reflexionar sobre maneras de aportar a su solución” (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.). Por lo tanto, en este marco teórico se referencia las competencias cognitivas para la ciudadanía, la evaluación de las competencias cognitivas en ciudadanía del ICFES, los lineamientos y estándares expedidos por el MEN, los ideales de ambientes de aprendizajes, y el trabajo colaborativo para mediarlos con gamificación.

3.2.1 Lineamientos curriculares y estándares de Ciencias Sociales.

La Ley General de Educación de 1994, proyecta para las Ciencias Sociales los Lineamientos Curriculares⁶, definidos como:

Puntos de apoyo y orientación general que se editan con el ánimo de aportar a los maestros del país, elementos de tipo conceptual y metodológico que dinamicen en gran

⁶ Se pueden consultar en: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/107737>

modo su quehacer pedagógico para iniciar los profundos cambios que demanda la educación de este naciente milenio (MEN., 2002.)

En este orden los Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales y Ciudadanas (EBCCS)⁷ basado en la definición de los lineamientos curriculares anteriormente mencionado las puntualizan como “criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender nuestros niños, niñas y jóvenes, y establecen el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer, en cada una de las áreas y niveles” (MEN, 2004).

Los estándares para el grado noveno son:

“Identifico el potencial de diversos legados sociales, políticos, económicos y culturales como fuentes de identidad, promotores del desarrollo y fuentes de cooperación y conflicto en Colombia; Reconozco y analizo la interacción permanente entre el espacio geográfico y el ser humano y evalúo críticamente los avances y limitaciones de esta relación; y Analizo críticamente los elementos constituyentes de la democracia, los derechos de las personas y la identidad en Colombia” (MEN, 2004).

La estructura relacionada entre los lineamientos y estándares persigue la transformación de la enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en procura de enfrentar los nuevos retos de la globalización en favor de edificar saberes científicos, reconocimiento de la diversidad social y protección de los derechos humanos, características fundamentales para la formación en ciudadanía.

⁷ Se puede consultar la serie guías N°7 en <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENEstandaresCienciasSociales2004.pdf>

3.2.2 Las competencias cognitivas para la formación ciudadana.

Para el Ministerio de Educación Nacional, la convivencia está ligada a los principios constitucionales, la cual estructuran las Competencias Ciudadanas definidas como la agrupación de saberes y destrezas **cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras**, haciendo permisible que el ciudadano actúe de manera productiva en la sociedad democrática (MEN, 2004). Para esta propuesta las competencias cognitivas según Chaux (2004) se definen así: *Las Competencias cognitivas* agrupan las capacidades para realizar diversos procesos mentales. En este caso, son habilidades para llevar a cabo métodos intelectuales que benefician el ejercicio de la ciudadanía (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

El MEN resalta los procesos mentales, básicos y fundamentales en la acción ciudadana, que fortifican las destrezas de reflexión crítica y resolución de problemas (MEN, 2004). Estas ofrecen que las personas analicen las situaciones para evitar discrepancias graves en la comunidad, para lo cual Chaux (2004) destaca tipologías muy importantes dentro de ellas como *la toma de perspectiva* que agrupa la destreza sobre la postura de los demás; *la interpretación de intenciones* como la capacidad para interpretar las acciones de los demás; *la generación de opciones*, la habilidad de generar múltiples soluciones a conflictos; *la metacognición*, como la práctica de autoreflexionar sobre su propio accionar; y *el pensamiento crítico* que posibilita el análisis objetivo de diferentes contextos a comprender (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

Todo lo expuesto se entrelaza a los ambientes democráticos, que permiten su ejecución según lo definido por el MEN (2003). Ruíz y Chaux (2005) simplifican la manera como se debe considerar la relación de estos componentes para permitir la acción y formación ciudadana (Ruiz & Chaux, 2005), planteamientos que se encuentran en el ICFES en su “marco de referencia para la evaluación icfes – prueba de competencias ciudadanas 2018” (ICFES., 2018).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el marco de referencia del ICFES resalta la siguiente pregunta ¿qué debe saber una persona para un buen ejercicio de ciudadanía en Colombia? (ICFES., 2018). Para responder esta pregunta es necesario tener en cuenta la palabra saber, por lo tanto, es **el conocimiento** como punto de inicio que un estudiante (en este caso de noveno grado) necesita, como los fundamentos políticos del Estado colombiano, los principios fundamentales de la Constitución política de 1991, los mecanismos de participación estudiantil, entre otros. Así mismo se expresan destrezas ineludibles para el ejercicio de la ciudadanía como **la argumentación** que es la habilidad de valorar sus enunciados y la firmeza de los mismos entornos a un contexto; **el multiperspectivismo** como la capacidad de captar la realidad social desde diversas visiones de las personas; y **el pensamiento sistémico** que permite entender las distintas realidades sociales en diferentes extensiones de sus problemáticas y posibles soluciones a ellas (ICFES., 2018)(Ver apéndice C).

3.2.3 Evaluación de las Competencias Cognitivas para la ciudadanía.

Partiendo de los EBCC, los cuales fueron abordados anteriormente, el ICFES diseñó las Pruebas Saber 9° para valorar el pensamiento ciudadano.

Según Julieth Katherin Acosta Medina, Martha Liliana Torres Barreto, Mileidy Alvarez Melgarejo, Maira Camila Paba Medina en su artículo “Desarrollo de competencias ciudadanas en Colombia y en el mundo: contexto actual y estrategias empleadas” (2019), las competencias ciudadanas tienen dos disposiciones de evaluación: la primera, valora las competencias cognitivas con preguntas contextuales de selección múltiple con única respuesta y la segunda valora las competencias emocionales e integradoras como sondeo cualitativo de percepción personal (Acosta, Torres, Alvarez, & Paba, 2019).

En concordancia al primer ítem planteado anteriormente la prueba saber 9° y evaluar para avanzar de Ciencias Sociales y ciudadanas posee tres habilidades, **el pensamiento social; la interpretación y análisis de perspectivas; y pensamiento reflexivo y sistémico**, de acuerdo a con las disposiciones del MEN (MEN., 2006.)⁸. Según las orientaciones del icfes (2021), *el pensamiento social* consiste en la habilidad de los estudiantes en tomar herramientas de las Ciencias Sociales para la comprensión de estructuras constitucionales y elementos políticos; *la interpretación y análisis de perspectivas* que evalúa objetivamente los aspectos políticos, económicos y culturales, con el propósito de establecer diversas visiones e interacciones de los diferentes grupos sociales; y *el pensamiento reflexivo sistémico* el cual valora las diferentes perspectivas presentes en una problemática así como la comprensión de diferentes soluciones a la misma (ICFES., 2021.).

Dentro de este panorama el icfes en su “marco de referencia para la evaluación icfes – prueba de competencias ciudadanas” agrupa todo lo anterior y señala los conocimientos en conceptos básicos y elementos esenciales de la Constitución política de 1991, además de rotular las habilidades que deben desarrollar los estudiantes para el ejercicio de la ciudadanía, como la argumentación, el multiperspectivismo y el pensamiento sistémico, mencionadas en el ítem 2.2.2 (ICFES., 2018).

3.2.4 Ambientes de aprendizaje y el trabajo colaborativo.

Ahora bien, para la ejecución de ambientes de aprendizaje es vital enunciar el trabajo colaborativo, momento adecuado para mencionar a Savater, por la coincidencia en lo humanístico con la institución (IESFS) en lo social que se puede avanzar para beneficiar la convivencia y la

⁸ Se pueden consultar en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf y https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf4.pdf

formación ciudadana, dejando claro que éstas interrelacionan al sujeto con los demás miembros de una comunidad, como él menciona “*La buena vida humana es buena vida entre seres humanos o de lo contrario puede que sea vida, pero no será ni buena ni humana*” (Savater, 2008). En este aspecto, Chaux (2004) define el aprendizaje cooperativo como una estrategia pedagógica que tiene el objetivo promover la responsabilidad en grupo de estudiantes, para que logren alcanzar una meta en común, que no solamente favorezca a cada miembro del grupo, sino que también sea meritorio para el grupo en general (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.). Esta práctica permite incentivar el trabajo colaborativo en aras de mejorar las relaciones sociales y el aprendizaje. Según Gabriela López y Santiago Acuña en el artículo “Aprendizaje cooperativo en el aula” advierten que el aprendizaje cooperativo es una metodología que contribuye a mejorar significativamente la enseñanza-aprendizaje, pero la eficacia de este obedece en gran medida de los objetivos que se pretende alcanzar; las características de los estudiantes (edad, destreza, motivación, autonomía, responsabilidad); las condiciones educativas que rodean a la aplicación de la actividad (López & Acuña., 2020), por tal motivo el ambiente de aprendizaje tiene mayor relevancia que la explicación o mera transmisión de información o conocimiento; la enseñanza debe situarse en un ambiente que estimule el interés del estudiante (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

De modo similar al Aprendizaje cooperativo, se debe conocer algunos fundamentos de los Ambientes de aprendizaje, en ese sentido Paredes Daza y Sanabria Becerra en el artículo “Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible” agrupa a varios exponentes de los ambientes de aprendizaje, entre ellos Jiménez con su artículo “Creación de Ambiente de Aprendizaje” expresa que:

Un ambiente de aprendizaje se entiende como el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden, en el que se consideran tanto los espacios

físicos o virtuales como las condiciones que estimulan las actividades de pensamiento de dichos sujetos (Paredes & Sanabria, 2015).

De otro modo, la Secretaría de Educación de Bogotá (2012) opina:

Los ambientes de aprendizaje son ámbitos escolares de desarrollo humano que lo potencian en las tres dimensiones: socioafectiva, cognitiva, físico-creativa. Además, siempre deben tener una intención formativa, es decir, un propósito que encauce las acciones hacia el desenvolvimiento deseable del sujeto (Romero, Martínez, Vásquez, Beltrán, & Silva., 2012).

Se puede inferir que el ambiente de aprendizaje se asienta en las dinámicas que componen dicho proceso y no solo en los entornos materiales o en los lazos interpersonales entre los representantes del proceso educativo (Paredes & Sanabria, 2015).

Finalmente, el diseño de actividades que entrelazan todo lo anterior estaría pensada en buscar la comprensión y ejecución de las competencias cognitivas para la ciudadanía, y la motivación del estudiante, para esta propuesta se abordará las características planteadas en el libro “Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta de integración a las áreas académicas.”, que propone Chau (2004) para la formación ciudadana, ya que estas características mostraron tener eficacia en programas como, “Aulas en Paz: Resultados Preliminares de un Programa Multi-Componente” que evidencia un gran resultado en el clima escolar, la interrelación de los estudiantes y el proceso académico de estudiantes con problemas en los ámbitos anteriores (Ramos, Nieto, & Chau., 2007), planteamientos corroborados en el artículo del 2008 “Aulas en Paz 2: Estrategias Pedagógicas” donde manifiesta que los planteamientos de Chau pueden 1) servir de modelo del ejercicio de formación; 2) crear oportunidades para fortalecer las

competencias ciudadanas en los temas académicos; 3) identificar y aprovechar las oportunidades que se den espontáneamente para la práctica ciudadana; y 4) fomentar un clima de aula consistente con estas competencias (Chaux, y otros, 2008).

3.2.5 Gamificación y tecnología.

Teniendo presente la creciente importancia de las TIC en la educación y utilización de la gamificación en las aulas de todos los niveles educativos, y ante la creciente proliferación de experiencias innovadoras como lo demuestra la Universidad Politécnica Salesiana en su libro titulado “gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación” donde muestra múltiples experiencias efectivas de enseñanza – aprendizaje mediados por TIC y gamificación (Torres & Romero, 2018.), se evidencian los múltiples beneficios en diferentes escenarios de la adecuada implementación de la gamificación medida por las TIC.

Ahora bien, al enunciar la gamificación nos referimos al uso de juegos, estructuras y/o características de estos en el contexto educativo, pero se debe señalar muy brevemente la necesidad de deslizar y demarcar el concepto de Gamificación de aquellos métodos anteriores que prepararon este interés por el videojuego como instrumento lúdico en el aula; el Aprendizaje basado en el juego (Game-based learning) y los juegos serios (Serious Games), pero que comparten uno de los muchos objetivos primordiales de la gamificación los cuales el estudiantado forje sus propios conocimientos a través de la interacción con el docente como guía en el aprendizaje, pero también del trabajo cooperativo entre ellos para mejorar sus capacidades, al desenvolverse en el salón de clases, revitalizar los ambientes de aprendizaje, prevenir casos de desmotivación mediante el cual mejorarán en sus resultados de aprendizajes y aumentarán el rendimiento académico (Borras, 2015), el cual incentivan, aún más, la introducción de las nuevas tecnologías de información y

comunicación en el aula trasladando a la instauración de mediaciones novedosas y originales para la dinamización del mismo (Contreras, 2016).

4. Diseño metodológico

4.1 Contextualización de la investigación

La institución educativa San Francisco de Sales atiende una población estudiantil proveniente de diversos barrios de la ciudad de San José de Cúcuta, La Libertad, Comuneros, El Aeropuerto, Trigal del Norte, Villa María, Atalaya, San Luis, Escobal, Niza, Quinta Oriental, otros provienen de los municipios del área metropolitana como Villa del rosario, Los Patios y otros vienen de los municipios de la República Bolivariana de Venezuela como Ureña y San Antonio. La sede principal (primaria y bachillerato), teniendo en cuenta el sistema de matrícula estudiantil (SIMAT⁹), muestra que los estudiantes de la Institución Educativa San Francisco de Sales son heterogéneos, mixtos y de estrato social diverso. Las edades en la básica secundaria el promedio de edad oscila entre los 11 a los 15 años y la media técnica entre los 15 y los 17 años.

Para esta investigación, se delimitó como objeto de estudio a los estudiantes de básica secundaria del grado noveno de la institución educativa sede principal, por los siguientes motivos:

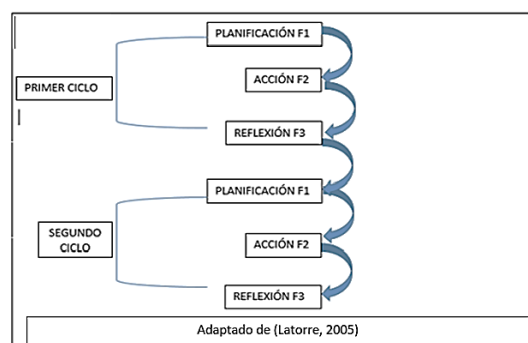
1) para la IESFS el grado noveno permite centrar y anclar la proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia” para iniciar el desarrollo integral de los estudiantes, 2) al ser el nivel educativo de culminación de la educación básica en la institución educativa permite visualizar los procesos realizados desde sexto grado y más adelante desde primaria, 3) al conocer en este grado el nivel de apropiación del multiperspectivismo, pensamiento sistémico,

⁹ El sistema integrado de matrícula SIMAT es una herramienta que permite organizar y controlar el proceso de matrícula en todas sus etapas, así como tener una fuente de información confiable y disponible para la toma de decisiones. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-168883.html?_noredirect=1

argumentación en contextos ciudadanos y conocimientos en diferentes áreas, facilitarán la construcción o reconstrucción de estrategias educativas en los grados inferiores y posteriores, todo esto en busca del desarrollo de habilidades que les permitan responder y contribuir a la ciudadanía, la cultura, la ciencia, la tecnología, al medio ambiente y al deporte, formando personas “amablemente exigentes”.

4.2 Metodología

En esta propuesta la investigación es cualitativa, porque aspira hacer un acercamiento general de los contextos sociales, basada en unos estudios descriptivos e interpretativos dado que, se parte de una aproximación antepuesta a la realidad que va a ser centro de estudio. También se aborda desde el paradigma socio crítico el cual enuncia tres formas básicas: la investigación-acción (I.A), la investigación-acción colaborativa (I.A.C) y la investigación-acción participativa (I.A.P) (Buendía & Colás, 1999). Ahora bien, en esta propuesta se adopta la I.A, que establece un compromiso del investigador con todos los miembros de la comunidad educativa para aportar en la solución a la problemática de una situación social excepcional, una reflexión clara cuando Miguel Martínez dice “el método de la investigación-acción tan modesto en sus apariencias, esconde e implica una nueva visión de hombre y de la ciencia, más que un proceso con diferentes técnicas” (Martínez, 2009). Con esto se debe tener en cuenta que la I.A es cíclica y responde a un sinfín de procesos investigativos en busca de ese cambio (Latorre, 2005).



Es imperativo enunciar y dejar en claro que teniendo en cuenta los intereses y tiempos que maneja esta propuesta basados en los resultados de las prueba “Evaluar para Avanzar 3 a 11” 2021, solo es posible desarrollar un solo ciclo de la I.A, dejando los demás procesos investigativos para el desarrollo y mejoramiento institucional.

En este orden de ideas el paradigma de investigación socio crítico contribuye a una perspectiva crítica en los sujetos de investigación y el propio investigador, siendo totalmente participativo y de aplicabilidad para poder generar transformaciones importantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Colmenares, 2012). Con esto el docente mediante la autorreflexión, se sumerge en el camino de la investigación por medio de la acción y reflexión de su práctica docente. El docente de Ciencias Sociales puede prestar atención a las alternativas por medio de su reflexión y análisis, cambiando la enseñanza tradicional por aquellas que mediadas por TIC como generadores de conocimiento aprovechando los múltiples recursos tecnológicos que nos brinda los avances de la sociedad actual. Por consiguiente, para incidir en la enseñanza de las Competencias ciudadanas en un nuevo nivel, las herramientas de la sociedad de la información y el conocimiento tendrán un papel relevante (Dwyer, 2004).

4.3 Fases de investigación-acción.

4.3.1 Fase I.

La fase I corresponde al diagnóstico y reconocimiento del problema; tomando como fuentes de información los resultados de las pruebas del ICFES (Evaluar para Avanzar 2020¹⁰ para

¹⁰ Evaluar para Avanzar 3° a 11° permite, además, identificar y brindar información sobre el nivel de desarrollo de las competencias en las áreas evaluadas, permite ejecutar planes de mejora para el año 2021. En síntesis, se trata de una iniciativa que sirve como herramienta de apoyo para contribuir en el monitoreo y fortalecimiento del desarrollo de las competencias de los estudiantes. <https://www.icfes.gov.co/web/guest/evaluar-para-avanzar-2020>

diagnosticar el nivel de los “aprendizajes” en cuanto a las competencias cognitivas.); para ello se recurre a los documentos institucionales PEI, el proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”, y el plan de área de Ciencias Sociales. Al reflexionar dicha información se asientan las bases para la propuesta de investigación.

4.3.2 Fase II.

Teniendo en cuenta los documentos anteriores para el grado noveno y los aprendizajes de competencias (Competencias Cognitivas para la formación ciudadana) establecidos en el marco de referencias evaluadas por el ICFES, se diseñaron las actividades dentro de la estrategia pedagógica gamificada con el fin de generar espacios a través del trabajo colaborativo contribuyendo a la motivación y el interés por el aprendizaje (Jaimes, 2020).

Las actividades que fueron gamificadas se denominaron “La historia sin fin: Ciudadanía en Colombia” (diseños propios de esta propuesta basada en algunas características planteadas para el aula de Chau, 2004).

Estos diseños son base fundamental para tomar acciones concretas con los estudiantes de noveno grado mediante el cual se aproximaron a los aprendizajes señalados por el ICFES en las pruebas “Evaluar para Avanzar 3 a 11”.

Esta estrategia tuvo como objetivo específico mejorar los aprendizajes procedentes de la prueba anteriormente mencionada, que se desarrolló en la siguiente secuencia:

- 1) Una introducción al ambiente gamificado (explicando reglas del juego).
- 2) La información histórica el cual buscó analizar el contexto social, económico y político en el que ocurrió.

3) Se analizó diversas explicaciones sobre la información histórica, respondiendo preguntas contextualizadas que conduzcan a reflexión sobre los extremos vividos en esa época.

4) Como producto final estableció conexiones entre el hecho histórico de ese entonces y el presente, teniendo muy en cuenta las diferencias de la Constitución de 1886 y la de 1991, además entre la historia del país y la vida de cada uno de los estudiantes, características esenciales de los (EBCC) para el grado noveno (MEN, 2004), que fueron evaluados en las pruebas saber (evaluar para avanzar 2021¹¹).

Al implantar dichos vínculos se involucraron en la reflexión sobre la forma como los acontecimientos del pasado han moldeado la identidad nacional y el sentido de ser miembros de nuestra sociedad (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

El desarrollo de estas actividades, permitió nuevas perspectivas para comprender la realidad y reconocer los retos que, como ciudadanos, enfrentan en el presente para construir una sociedad más justa y equitativa, con el fin de orientar sus acciones hacia el futuro. Además, se involucró a los estudiantes en una labor de procesamiento y análisis de información que implica el desarrollo de competencias cognitivas tales como la interpretación y análisis de perspectivas, y la argumentación (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

Estas actividades quedaron plasmadas en la plataforma gamificada seleccionada para esta propuesta. Ahora bien, las herramientas para gamificar permiten la diversificación del conocimiento, además de motivar a los estudiantes por medio de un entorno lúdico. Con estas

¹¹ Si bien debe entenderse que no es el único insumo ni herramienta con la que se debe contar para este objetivo, con base en estos instrumentos de valoración, los y las docentes contarán con un material que les permitirá estructurar estrategias de mejora a nivel local, en el aula y en el colegio, que posibiliten estrategias educativas y de aprendizaje.

características existen muchas plataformas educativas disponibles como Kahoot, Genially, Socrative, entre muchas otras, pero teniendo en cuenta que la IESFS maneja Google- Workspace¹² como plataforma base, se optó por aplicar la plataforma educativa de Classcraft¹³, ya que se sincroniza totalmente con la plataforma institucional, lo cual se busca un aprendizaje más significativo desde el entorno lúdico, como lo plantea Manuel Mora Márquez y Jesús Camacho Torralbo en su artículo “Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria” (2019), “Además, potencia el trabajo en equipo y fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación” (Mora & Camacho, 2019).

4.3.3 Fase III.

Desde la aplicabilidad de las actividades anteriores se realizó la recolección de la información por medio de:

- El diario de campo: instrumento importante al recopilar información mediante a la observación en la que el investigador forma parte del grupo, y participa en las labores asignadas (Latorre, 2005). Este tipo de observación valora la apreciación y construcción de conocimiento en los estudiantes (Latorre, 2005). Este instrumento tiene su estructura categorial y registró la información de los encuentros o sesiones con los estudiantes. (Ver apéndice E) Se tomó dicho instrumento por ser la herramienta que mejor permite recopilar las apreciaciones y realidades en el momento, o justo después, por consiguiente, permitió ver un panorama de la motivación de la realidad estudiantil y admite reflexionar de primera mano las experiencias de la enseñanza aprendizaje, esto difiere de

¹² Conjunto de herramientas digitales interconectadas y sincronizadas entre sí para permitir la colaboración de trabajo entre diversos grupos con características y tamaños diferentes, brindando agilidad, seguridad y confiabilidad. Para mayor información visitar https://workspace.google.com/intl/es-419_ar/

¹³ Para mayor información visitar <https://www.classcraft.com/es-es/>

otras herramientas como en los registros anecdóticos, los registros de perfiles, entre otras (Latorre, 2005).

- La grabación en tiempo real en video permitió al investigador registrar y acoplar imágenes auditivas y visuales de las acciones aplicadas para la ejecución de la propuesta aplicada. Esta acción sirvió de apoyo para el docente y la estrategia, además estuvo debidamente avalada por los asentimientos presentados a acudientes y estudiantes. (Ver apéndice F y G) Dicha herramienta permite reflexionar con mayor detalle las reacciones, inquietudes, aportes de los estudiantes ante la actividad asignada, además de registrar en detalle el trabajo colaborativo y el ambiente de aprendizaje, características fundamentales para el desarrollo de la propuesta, además de ser una herramienta con ese nivel de detalle al recopilar y brindar la información (Latorre, 2005).

La aplicación de la propuesta se ejecutó según el esquema diseñado y siguiendo el calendario asignado.

4.3.4 Fase IV.

Inicialmente se presentaron los resultados de la estrategia aplicada, al tomar **primero** el análisis los resultados obtenidos en la prueba “evaluar para avanzar 2021”, **segundo** de los resultados evidenciados en cada actividad dentro del aula (talleres, exposiciones y evaluaciones), teniendo como con base fundamental para la valoración las categorías, afirmaciones (aprendizajes) y evidencias descritas por el marco de referencias del ICFES (2018) (Ver apéndice H), y como **tercero**, se aplicó por formulario de google una escala actitudinal siguiendo el método de Likert. Este instrumento y método es muy utilizado en las Ciencias Sociales ya que permite evidenciar del encuestado si está en acuerdo o desacuerdo ante una afirmación o ítem, así se pudo evidenciar

la percepción del ambiente de aprendizaje gamificado aplicado en las actividades propuestas (Matas, 2018).

Esta información se analizó teniendo presente la eficacia de los resultados logrados en la investigación. Para esta intención se definió como cualidad general las competencias ciudadanas; teniendo en cuenta que para esta propuesta solo se analizaron las competencias cognitivas de **Multiperspectivismo** y **Argumentación** en ciudadanía. Al finalizar el primer ciclo de la I.A de la propuesta, se buscó difundir los resultados obtenidos con los demás docentes de Ciencias Sociales, que posteriormente fueron expuestos ante toda la comunidad y directivos docentes para desarrollar un plan de mejoramiento. Todo lo anterior se ve especificado en el cuadro metodológico. (Ver apéndice I)

5. Análisis e interpretación de resultados

5.1 Resultados correspondientes al objetivo 1.

5.1.1 Resultados de las pruebas del ICFES (Evaluar para Avanzar 2020)

Los resultados de las pruebas del ICFES (Evaluar para Avanzar 2020 para diagnosticar el nivel de los “aprendizajes” en cuanto a las competencias cognitivas.); para ello se recurrió al ICFES, que en su marco de referencias del 2018 establece una serie de parámetros para evidenciar el nivel de adquisición o aprendizaje de habilidades y destrezas que los estudiantes deben poseer y ejecutar, pueden ser tomadas de forma explícita o implícita de los estándares de educación. El primer parámetro son las afirmaciones que agrupan las habilidades y destrezas a mostrar, seguido de las evidencias que permiten accionar las afirmaciones y por último las tareas, las cuales señalan las acciones puntuales que debe realizar un estudiante (ICFES., 2018). Por tal motivo se analizó solo las afirmaciones que componen un saber y/o una habilidad que el estudiante debe reflejar.

Para ello se hizo una comparación de los resultados de los estudiantes del grado octavo y noveno del año 2020.

Tabla 1 Cuadro comparativo resultados "Evaluar para avanzar", Icfes 2020 (ICFES., 2020b.)

CUADRO COMPARATIVO DE RESULTADOS DEL ICFES “EVALUAR PARA AVANZAR 2020” SOBRE MULTIPERSPECTIVISMO Y ARGUMENTACIÓN DE LOS GRADOS OCTAVO Y NOVENO			
RESULTADOS GRADO OCTAVO 2020		RESULTADOS GRADO NOVENO 2020	
Porcentaje de dificultades	Afirmación	Porcentaje de dificultades	Afirmación
40%	Contextualiza, evalúa la solidez y pertinencia de enunciados o argumentos. (Argumentación)	42%	Contextualiza, evalúa la solidez y pertinencia de enunciados o argumentos. (Argumentación)
45%	En reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes (multiperspectivismo).	53%	en reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes (multiperspectivismo)

En consecuencia, los resultados reflejan las dificultades en las afirmaciones valoradas, como producto de 1) la ausencia de las habilidades y destrezas evaluadas por el ICFES en el plan de área de Ciencias Sociales, y las cuales también se proyectaron en resultados obtenidos en los procesos académicos institucionales como se puede ver a continuación

Tabla 2 Semestre 1S 2021

Grado: NOVENO - Semestre: 1S 2021			
Área	Aprobaron primer semestre 2021	Reprobaron primer semestre 2021	Promedio
DIMENSIÓN SOCIOPOLÍTICO Y CIUDADANA (Ciencias Sociales)	20 de 39 - 51.3%	19 - 48.7%	2.82
SEDE PRINCIPAL - JORNADA: MAÑANA/Estadísticas generada por plataforma Ovy			
https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php Generado el 20-09-2021 11:10			

2) Al no estar establecidos en el área dichas afirmaciones, los procesos de enseñanza aprendizaje no amplió de manera puntual los procesos mentales, propios de las competencias cognitivas para la formación ciudadana (Multiperspectivismo y argumentación).

5.1.2 Resultados del diagnóstico inicial, tipo Likert.

Al tomar los documentos institucionales PEI y el proyecto institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia”, que tiene como objetivo principal en el área de Ciencias Sociales fundamentar la formación ciudadana y la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), lo cual plantea una transformación del plan de área de Ciencias Sociales para el grado noveno. Para esto la coordinación académica realizó un diagnóstico inicial, tipo Likert, (desde su perspectiva general) en el mes de junio en el cual los estudiantes de noveno grado del 2021 se les permitió evaluar todas las áreas en ese nivel, tomando a nueve estudiantes para evaluar a Ciencias Sociales y los resultados fueron los siguientes:

En la **primera** premisa de “considero que el temario y los contenidos de la asignatura son... (Por favor, marca tantas opciones como consideres oportunas)”, los resultados fueron:

Tabla 3 Temarios y contenidos

PREMISA	OPCIONES	PORCENTAJE	NÚMERO DE RESPUESTAS
Considero que el temario y los contenidos de la asignatura son... (Por favor, marca tantas opciones como consideres oportunas).	Interesantes	11%	1
	Me hacen pensar	33%	3
	Me hacen ver otros puntos de vista	44%	4
	Son complicados pero merecen la pena	67%	6
	Ninguno de los anteriores	22%	2
	Número de respuestas		16

Tomado de <https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php>

Se puede inferir que la temática no implica una problemática entre los estudiantes y el docente.

En la **SEGUNDA** premisa, valora del 1 al 10 (donde 10 es "Totalmente de acuerdo" y 1 es "Totalmente en desacuerdo") las siguientes cuestiones, los resultados fueron los siguientes:

Tabla 4 Percepción estudiantil

Fila	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La asignatura ha aumentado mi interés en la materia	0% (0)	11% (1)	22% (2)	44% (4)	22% (2)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
Mi conocimiento sobre la materia ha aumentado gracias a esta asignatura	0% (0)	33% (3)	22% (2)	22% (2)	22% (2)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
La asignatura ha cubierto mis expectativas	0% (0)	33% (3)	22% (2)	44% (4)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
La asignatura ha ayudado a completar mi formación	0% (0)	44% (4)	33% (3)	22% (2)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
La metodología utilizada en la asignatura te ha ayudado a adquirir competencias o habilidades importantes para tu vida	0% (0)	29% (2)	57% (4)	0% (0)	14% (1)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
Se ha utilizado alguna plataforma virtual para desarrollar la clase de manera amena	0% (0)	89% (8)	11% (1)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)
Se han desarrollado actividades de trabajo colaborativo	0% (0)	50% (4)	25% (2)	25% (2)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)	0% (0)

Tomado de <https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php>

Al interpretar los resultados de esta segunda premisa, se puede extraer que la metodología utilizada en el área no está generando un conocimiento ni interés, por lo cual no enfatiza en la formación, ni en las expectativas de los estudiantes esto agravado por el poco uso de plataformas digitales y el desarrollo cooperativo entre los estudiantes.

En la **TERCERA** premisa, el cual tiene como eje la pregunta ¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con esta asignatura? los resultados fueron:

Tabla 5 Satisfacción estudiantil

Valoración de la pregunta	Porcentaje	Cantidad
Satisfecho	33%	3
Ni satisfecho ni insatisfecho	44%	4
Insatisfecho	22%	2
Número de respuestas		9

Tomado de <https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php>

Al ver los resultados de esta pregunta que realizó la coordinación académica en base a la percepción de los estudiantes de noveno grado en cada asignatura, es evidente que el 44% de los jóvenes ni están satisfechos ni insatisfechos y el 22% están insatisfechos con el área de Ciencias Sociales, lo cual refleja que el 66% no tienen una buena expectativa en las clases razones por las cuales los educandos expresan de manera conjunta la transformación de las metodologías empleadas en la asignatura.

Dentro de esa misma tercera premisa tenemos una segunda pregunta ¿Tienes alguna sugerencia de mejora para esta asignatura? (solo escoge una respuesta), lo cual los estudiantes contestaron:

Tabla 6 Sugerencias para la asignatura

Opción de respuesta	Porcentaje	Cantidad
Me desanima cuando colocan los típicos compromisos de la clase	22.2%	2
Trabajar más en equipo y hacer debates.	44.4%	4

Me gustaría que tuviera una metodología más llamativa e interesante.	22.2 %	2
Mejorar toda la clase.	11.1 %	1
Número de respuestas		9

Tomado de <https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php>

Se puede visualizar y percibir que todos los estudiantes sugieren un desarrollo pedagógico más motivante y diverso, que lleve por otro camino el proceso de enseñanza-aprendizaje para tener como meta un aprendizaje más significativo, y la mejora de las habilidades esenciales en la formación en ciudadanía.

Por tal motivo y tras reflexionar sobre los resultados de “Evaluar para Avanzar 2020”, los académicos y las percepciones de los estudiantes generados por el diagnóstico de la coordinación académica, la institución dio luz verde a la propuesta de investigación que plantea fortalecer dichas competencias mediadas por las TIC usando la metodología de gamificación, el cual tiene características que agrupan elementos, diseños o estructuras de juegos en ambientes no-lúdicos, que permiten la motivación como fuente para el aprovechamiento de conocimientos y saberes, además del mejoramiento de habilidades. Dicha metodología, se presenta como un recurso emergente, motivacional e innovador para la institución y podría tener efectos positivos al incentivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, además de renovar y diversificar la práctica docente (Parra & Segura, 2019).

5.2 Resultados correspondientes al objetivo 2.

Para este segundo objetivo se estructuró una estrategia que combinara las características de la gamificación el cual agrupan elementos, diseños o estructuras de juegos en ambientes no-lúdicos, que permiten la motivación como fuente para el aprovechamiento de conocimientos y saberes, además del mejoramiento de habilidades con el planteamiento institucional de clase para

fortalecer las habilidades cognitivas, especialmente las referentes al multiperspectivismo y argumentación planteadas por el ICFES.

5.2.1 Resultados del diseño de la estrategia de enseñanza-aprendizaje a través de la gamificación.

Se estableció un esquema que recogiera la información importante sobre la competencia a desarrollar, la afirmación o el aprendizaje según el ICFES y la evidencia que el estudiante debe mostrar en las clases. Para mayor comprensión se tomará la clase (0) de la ejecución de la propuesta. En esta primera clase se tomó las competencias cognitivas e integradoras, ya que buscaba inicialmente la comprensión de la importancia de las normas, y como ellas establecen los deberes y derechos de todo ciudadano. En **primer** lugar, tenemos la descripción de la competencia a desarrollar, la afirmación (aprendizaje) establecida por el marco de referencias del ICFES 2018 y la evidencia que el estudiante debe mostrar.

Tabla 7 Secuencia didáctica: Competencias a desarrollar

IE. San Francisco de Sales		Curso 9°GEA			
Área	Ciencias Sociales	Fecha	28	07	21
Docente	Leonardo Ramírez	Semestre	2		
Competencia	Comprendo que los mecanismos de participación permiten decisiones y, aunque no esté de acuerdo con ellas, sé que me rigen. (Cognitiva) y Participo en la planeación y ejecución de acciones que contribuyen a aliviar la situación de personas en desventaja. (Integradora).				
Afirmación (Aprendizaje)	El estudiante conoce los mecanismos que los niños y los ciudadanos tienen a su disposición para participar activamente y para garantizar el cumplimiento de sus derechos.				
Evidencia	El estudiante conoce la función de las figuras de autoridad en diferentes niveles (en la familia; el colegio; la localidad; la ciudad; el municipio) y el alcance de su autoridad.				

En **segundo** lugar, tenemos la exploración, en el cual se motiva a los estudiantes hacia un nuevo aprendizaje reconociendo sus saberes previos frente a la temática a abordar y/o la actividad

a realizar, la importancia y necesidad de dicho aprendizaje. Le permite al docente tener un diagnóstico básico de los conocimientos y la comprensión de los estudiantes frente al nuevo aprendizaje y/o la actividad a realizar, lo cual le brinda pautas para desarrollar la actividad y facilitar la comprensión y el logro del aprendizaje propuesto.

Tabla 8 *Secuencia didáctica: Exploración*

1. EXPLORACIÓN	
Principio de amabilidad y exigencia, para construir la excelencia	
<p>Se explica que para el segundo semestre del 2021 se aplicará una metodología gamificada con el ánimo de despertar el interés, motivación y enfocar la atención de los estudiantes por al aprendizaje.</p> <p>Responder las preguntas: ¿Qué van a proponer los estudiantes?, ¿Por qué los estudiantes necesitan dicha metodología? ¿Cómo el docente desarrollará el conocimiento en un ambiente gamificado?</p> <p>Se explica que el objetivo es fomentar un clima de aula positivo para el aprendizaje que genere y promueva altas expectativas en los estudiantes, mejorando los resultados en las pruebas externas.</p>	
<p>En una tercera parte tenemos la estructuración y la práctica aplicada en el cual el docente realiza la conceptualización, enseñanza explícita y modelación en relación al objetivo de aprendizaje. Presenta el tema – hace la modelación y verifica la comprensión del aprendizaje en los estudiantes. Plantea la secuencia de actividades a desarrollar teniendo en cuenta los tiempos, la organización de los estudiantes, el producto esperado y los tópicos etc. En este momento el docente planea cómo los estudiantes van aplicar, socializar y transferir lo comprendido durante la actividad con el fin de constatar si se logró el objetivo de aprendizaje.</p>	

Tabla 9 *Secuencia didáctica: estructuración y práctica*

1. ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA APLICADA

En primer lugar, se crean de manera voluntaria seis grupos pequeños de tres estudiantes y dos de cuatro.

En segundo lugar, se establecen los roles de cada estudiante dentro del grupo para que el trabajo colaborativo sea más eficiente y eficaz, además de generar responsabilidad personal y grupal.

En tercer lugar, cada grupo discutirán cuales sería las normas más adecuadas y pensarán necesarias para el buen desarrollo de la gamificación.

En cuarto lugar, los grupos sustentarán las normas y los roles, discutiendo sobre la aprobación y aplicación en el ambiente gamificado.

En quinto lugar, se discute de manera general pero teniendo en cuenta las disposiciones de cada equipo, el objetivo, reglas, el tablero de juego, y los premios al o los ganadores.

Y para finalizar, en la **cuarta** parte se realiza la valoración y extensión, que es el cierre de la reflexión del momento pedagógico. Se planifican los compromisos o tareas, en base al desempeño, teniendo en cuenta el objetivo o la evidencia del aprendizaje de la guía y aspectos de cómo puede el estudiante mejorar dicho aprendizaje.

Tabla 10 *Secuencia didáctica: valoración y extensión*

1. VALORACIÓN Y EXTENSIÓN

Al quedar establecido toda la estructura de la clase gamificada, se plantean las siguientes preguntas para discutir las en clase:

1. ¿Crees que son importantes las normas en una sociedad?
2. ¿Crees que las sanciones son importantes para hacer cumplir las normas?

Los estudiantes al establecer los objetivos, normas y estructura del juego se verán más comprometidos al desarrollo académico en la clase ya que es un producto diseñado con la intervención de ellos mismos, además de generar más motivación en la clase.

Se dejará como compromiso un trabajo intergrupal para la creación y validación del tablero de juego para la clase, además del logo y nombre del equipo, también se solicitará consultar sobre los términos de multiperspectivismo y argumentación. Se recuerda que el tema a iniciar tiene una estrecha relación con el proyecto de lectura que están realizando en el área de Lengua Castellana “Cien años de soledad”.

A continuación, se presenta el esquema categorial del diario de campo referente a la primera clase (o clase 0).

Tabla 11 Esquema categorial de diario de campo

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 28 jul 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 6:30 pm – 7:15 pm	SESIÓN: 00	TEMA: Introducción
OBJETIVO: Dar a conocer el objetivo, la metodología y el planteamiento de la propuesta.	COMPETENCIA: Cognitiva e Integradora.	ESTRATEGIA: Diálogo abierto.
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	Se establecieron los parámetros a socializar (objetivo, la metodología y el planteamiento de la propuesta) en un tiempo determinado de 40 minutos.	1. No establecí el tiempo en la motivación.
Ejecución.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se desarrolló en horas de la noche. 2. Se socializó las características de la propuesta, haciendo énfasis en los alcances y metodología de la propuesta. 3. Se estableció un diálogo directo con los estudiantes involucrados, para establecer sus expectativas en cuanto al aprendizaje. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se estableció un diálogo fluido con los estudiantes. 2. A pesar del poco tiempo dado a la motivación, los estudiantes mostraron gran interés por la metodología a aplicar. 3. Se definieron los horarios para la ejecución de la clase.
Sugerencias para próxima intervención.	1. Tener muy presente las variaciones de la socialización con los estudiantes.	1. Tener muy presente el tiempo para desarrollar las diferentes perspectivas.

5.2.2 Resultados del diseño en la plataforma gamificada de Classcraft.

Los estudiantes, de manera concertada construyeron las reglas y mecánica de la gamificación, elaboración del tablero de juego y premiación, todo esto basado en roles estudiantiles mediado por la plataforma de Classcraft, teniendo como resultado lo siguiente

Figuras 1 Intro de classcraft



Tomado de <https://game.classcraft.com/teacher/gea//home>

5.2.2.1 Reglas del ambiente gamificado.

1. Se crearán seis grupos de tres (3) estudiantes y dos de cuatro (4) estudiantes.
2. Cada integrante tendrá un rol específico:

Figuras 2 Roles de Classcraft



Adaptado de <https://game.classcraft.com/teacher/gea//home>

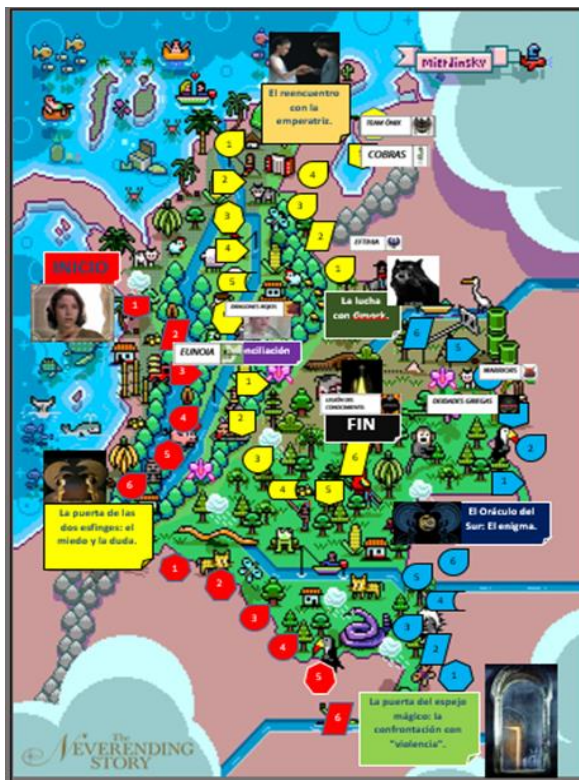
- A. **Rol de acción:** se trata de la persona que impulsa y finaliza una tarea. Este rol se centra, principalmente, en cumplir los objetivos del grupo mediante la correcta motivación y gestión del equipo humano de la misma.
- B. **Rol social:** el encargado de coordinar el equipo e investigar los recursos. Se trata de aquella persona que aporta nuevos conocimientos **extraídos** tras arduas investigaciones de sí mismo y de los miembros del grupo.
- C. **Rol mental:** el experto y cerebro de la operación. Es la persona que se encarga de aportar la creatividad, energía, lógica y coherencia al trabajo y equipo.

5.2.2.2 Mecánica del juego.

El tablero se puede ver el mapa político de Colombia (32 departamentos). En el tablero las casillas están divididas entre 7 estaciones sin contar con la de “Inicio”, las casillas del camino son (42) en total.







Figuras 3 Tablero de juego

Tablero del juego.



Figuras 4 Reglas del tablero

Reglas del juego.

1. Las casillas blancas  otorgan un bono de 500 puntos y además los miembros del grupo deben decir en voz alta y de manera clara un "¿Sabías Que?", luego el docente leerá una información particular.
2. Las casillas negras  , de cualquier forma, otorgan al grupo la oportunidad de iniciar la próxima clase mostrando sus actividades, además de decir en voz alta y de manera clara un "Somos pioneros", cuando cumplan se les otorgará 50 puntos.
3. Las casillas rojas  , de cualquier forma, otorgan al grupo la oportunidad de volver a tirar los dados desde el punto anterior, si así lo desean.
4. Las casillas verdes  , de cualquier forma, otorgan al grupo la oportunidad de incrementar su nota en un +1,0, en la actividad presentada que deseen.
5. Las casillas amarillas  , de cualquier forma, obligará al grupo retroceder un paso atrás en su camino.
6. Las casillas grises  , de cualquier forma, obligará al grupo retroceder al inicio de la partida.
7. Cada grupo al llegar o pasar por cada estación, deberá responder una pregunta del moderador.
8. El primer grupo que llegue al final, deberá darle un nombre a la emperatriz infantil, debe seguir las pistas dejadas en cada estación, para acertar con el nombre correcto. Solo tendrán una oportunidad de decirlo en voz alta.
9. En caso de no acertar con el nombre se le otorgará 2000 puntos y se esperará a otro grupo que llegue al final y pronuncie su nombre.

Premiación del juego.

1. El equipo que complete el recorrido del tablero y diga el nombre de la Emperatriz Infantil ganará el juego y obtendrá el primer premio (Un diploma de excelencia y una hamburguesa de OLeD WEST para cada integrante del equipo).
2. Los demás equipos recibirá un diploma de reconocimiento por los logros alcanzados en el desarrollo y aplicación de la propuesta de investigación.

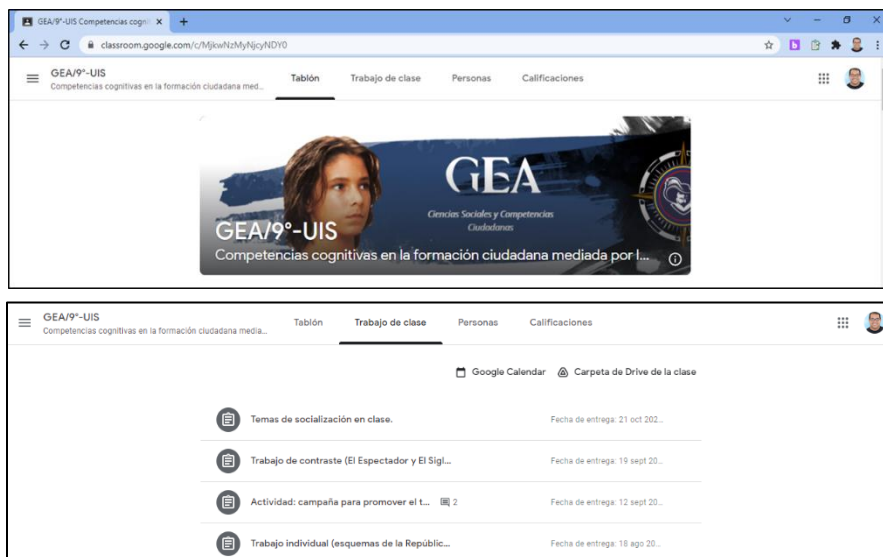
Después de crear la estructura del ambiente gamificado, por parte de los estudiantes, se dispuso al montaje en la plataforma de Classcraft quedando de la siguiente manera:

Figuras 5 Perfil gamificado del estudiante



De igual manera al terminar el montaje en la plataforma de gamificación, esta se sincronizó con classroom, usada por la institución para la administración de las evidencias académicas y de convivencia.

Figuras 6 Clase en Classroom



Tomado de <https://classroom.google.com/c/MjkwNzMyNjcyNDY0>

Y finalizando el montaje del ambiente gamificado, los estudiantes crearon los equipos de trabajo según la disposición que demandaba el juego, crearon los logos y nombres de dichos grupos quedando de la siguiente manera

Figuras 7 Equipos estudiantiles



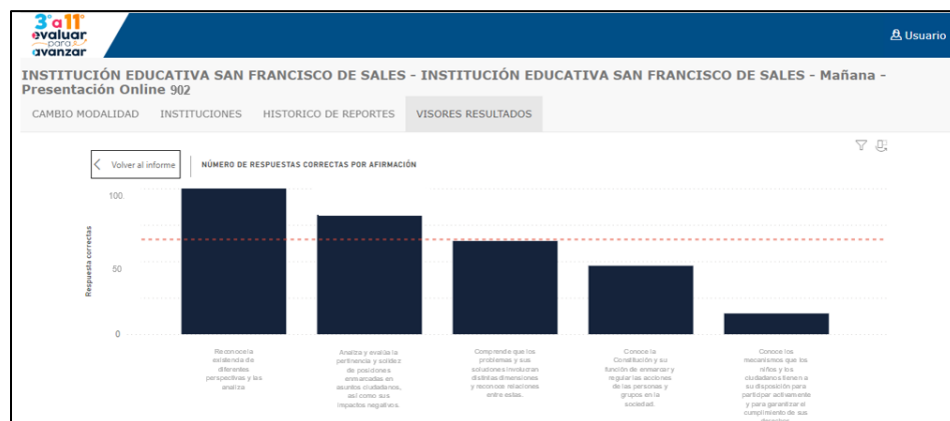
5.3 Resultados correspondientes al objetivo 3.

5.3.1 Resultados finales de la prueba “Evaluar para Avanzar 3ª11-2021”.

Ahora bien, desde la recolección de los resultados finales de la estrategia aplicada, se tomó **primero** los resultados obtenidos en la prueba “Evaluar para Avanzar 3ª11-2021”.

Según las pruebas externas presentadas (Evaluar para Avanzar 3ª 11-2021) los resultados fueron los siguientes

Figuras 8 Resultados pruebas externas



Tomado de <https://evaluarparaavanzar311.icfes.gov.co/#no-back-button>

Tabla 12 Resultados tomados de evaluar para avanzar311 (ICFES, 2022)

Competencia.	Afirmaciones.	Número de preguntas.	Distribución porcentual de preguntas.	Respuestas correctas.	Porcentaje general con relación al # de preguntas.
Multiperspectivismo.	Reconoce la existencia de diferentes perspectivas y las analiza.	6	30%	6	100%
Argumentación.	Analiza y evalúa la intención, credibilidad, pertinencia y solidez de las posiciones enmarcadas en asuntos ciudadanos, como sus posibles impactos negativos.	3	15%	2	66.6%
Pensamiento sistémico.	Comprende que las problemáticas sociales y sus soluciones involucran distintos aspectos y reconoce las relaciones entre estos.	6	30%	3	50%
Conocimientos.	Conoce la Constitución y su función de enmarcar y regular las acciones de las personas y grupos en la sociedad.	2	10%	1	50%
	Conoce los mecanismos que los niños y los ciudadanos tienen a su disposición para participar activamente y para garantizar el cumplimiento de sus derechos.	3	15%	1	33.3%
TOTAL DE PREGUNTAS		20	100%	13	65%

Adaptado de <https://evaluarparaavanzar311.icfes.gov.co/#no-back-button>

Al tomar los resultados de las pruebas Evaluar para Avanzar 2020 y se realiza un cuadro comparativo para contrastarlos con los obtenidos en la prueba del 2021, se puede encontrar lo siguiente

Tabla 13 Cuadro comparativo "Evaluar para avanzar 2020 - 2021"

CUADRO COMPARATIVO DE RESULTADOS DEL ICFES “EVALUAR PARA AVANZAR 2020 y 2021” SOBRE MULTIPERSPECTIVISMO Y ARGUMENTACIÓN EN EL GRADO NOVENO			
RESULTADOS GRADO NOVENO 2020		RESULTADOS GRADO NOVENO 2021	
Porcentaje de dificultades	Afirmación	Porcentaje de dificultades	Afirmación
42%	Contextualiza, evalúa la solidez y pertinencia de enunciados o argumentos. (Argumentación)	34.3%	Analiza y evalúa la intención, credibilidad, pertinencia y solidez de las posiciones enmarcadas en asuntos ciudadanos, como sus posibles impactos negativos. (Argumentación)
53%	En reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes (multiperspectivismo).	0%	Reconoce la existencia de diferentes perspectivas y las analiza. (multiperspectivismo)

Elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla 13, se contrasta los resultados obtenidos del 2020 con los del 2021. Al hacer comparativas numéricas de dichas derivaciones hay un mejoramiento en los resultados de las pruebas del 2021, donde el promedio de dificultad de la competencia argumentativa disminuyó, del 42% en el 2020 hasta el 34.3% en el 2021; aunque el nivel se mantiene dentro del parámetro básico según el icfes, se evidencia una disminución de 7.7% en las dificultades en esta habilidad. Por el contrario, la competencia de multiperspectivismo pasó de tener un 53% de dificultad en el 2020 a un 0% en el 2021, este descenso del porcentaje posiciona esta habilidad en el rango superior según el icfes (ICFES, 2022), evidenciando que se tuvo un proceso eficaz y coherente para mejorar las dificultades presentadas por los estudiantes en las pruebas Evaluar para Avanzar 3^a11.

Teniendo en cuenta lo anterior, es claro que al construir las actividades como una estructura gamificada de intervención en el aula de clase, se permitió avanzar en el mejoramiento de las

competencias antes mencionadas, la cual se puede difundir y aplicar a los demás niveles educativos del área de Ciencias Sociales. Las actividades que fueron gamificadas, teniendo en cuenta la secuencias didáctica se denominaron “La historia sin fin: Ciudadanía en Colombia” (diseños propios de esta propuesta basada en algunas características planteadas para el aula de ChauX) (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

Estas actividades quedaron plasmadas en la plataforma gamificada de Classcraft, ya que se sincroniza totalmente con la plataforma institucional. Se espera generar un aprendizaje más significativo desde el entorno lúdico, como lo plantea Manuel Mora Márquez y Jesús Camacho Torralbo en su artículo “Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria” (2019), “Además, potencia el trabajo en equipo y fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación” (Mora & Camacho, 2019)

5.3.2 Resultados finales de la actividad gamificada.

Segundo, los resultados evidenciados en cada actividad gamificada dentro del aula (talleres colaborativos, exposiciones, debates, etc.), tuvieron como base fundamental las categorías, afirmaciones (aprendizajes) y evidencias descritas por el marco de referencias del ICFES (ICFES., 2018).

Durante

Tabla 14 Planeación de la intervención 1

IE. San Francisco de Sales		Curso 9°GEA			
Área	Ciencias Sociales	Fecha	05	08	21
Docente	Leonardo Ramírez	Semestre	2		
Competencia	Multiperspectivismo.				
Afirmación (Aprendizaje)	El estudiante reconoce la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes.				
Evidencia	En situaciones de interacción, el estudiante reconoce las posiciones o intereses de las partes presentes y puede identificar un conflicto.				

1. EXPLORACIÓN

Principio de amabilidad y exigencia, para construir la excelencia

Tolerancia

Se aprovechará la conexión en el área de Lengua Castellana para plantear a los estudiantes interrogantes que les permitan hacer una interpretación inferencial de los hechos narrados. Para ello se tomará el ejercicio de lectura que realizaron en la asignatura de Lengua Castellana sobre la obra de “Cien años de soledad” de Gabriel García Márquez y de allí plantearles las siguientes preguntas: **“Cada respuesta vale 500 puntos”**

1. ¿Cómo podrían relacionarse los planteamientos de Cien años de soledad con la situación social, económica y política que vive Colombia en la actualidad? (Santillana, 2018.)
2. ¿En qué medida crees que el conflicto armado se asemeja al enfrentamiento entre liberales y conservadores que presenta Gabriel García Márquez en su obra? (Santillana, 2018.)
3. ¿Cómo se ve en el texto el atentado contra la democracia? ¿Continúa vigente esta situación en Colombia? Si es así, ¿cómo se manifiesta? (Santillana, 2018.)

1. ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA APLICADA

Se inicia con la socialización del contexto histórico de Colombia desde el año 1900.

Los equipos que completen el siguiente esquema para establecer las causas y las consecuencias del conflicto llamado **La Guerra de los Mil Días**, para la cual tendrán **1000 puntos + tres casillas de avance**.



Se iniciará un conversatorio donde cada equipo debe responder las siguientes preguntas ¿Qué consecuencias trajo esta guerra para el país?

¿Qué perspectivas o visiones tenían los individuos o grupos presentes en un conflicto?

¿Qué propuestas de solución pueden crear teniendo muy en cuenta las múltiples visiones encontradas en este conflicto?

Cada participación bien argumentada tendrá 100 puntos extras.

1. VALORACIÓN Y EXTENSIÓN

Cada equipo elabora un mapa conceptual y una reflexión final sobre el conflicto **La Guerra de los Mil Días** y se establecen posibles similitudes con algunos hechos o fenómenos actuales, todo lo anterior basándose en la información contenida en:

1. <https://www.radionacional.co/cultura/historia-colombiana/guerra-de-los-mil-dias-siete-puntos-clave-para-entender-este-hecho>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=xBEmBA7-Aiw&t=116s>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=3Xn4QMuCwII>

Se realizará un repaso sobre los puntos obtenidos por cada equipo, seguidamente el docente escogerá un rol del juego, quién se encargará de lanzar los dados y así avanzar en el tablero gamificado.

Se finalizará dejando como compromiso el primer trabajo colaborativo que consistirá en dos partes. La **primera** parte deben imaginar que son contratados para mediar entre los trabajadores y el gobierno, ¿Qué harían y por qué? La **segunda** parte consistirá en conformar un movimiento social para apoyar una causa justa y útil. ¿Cuál causa apoyarías y por qué? Se debe diseñar una propuesta (logo, lema, objetivos, etc.) y socializarla a la clase.

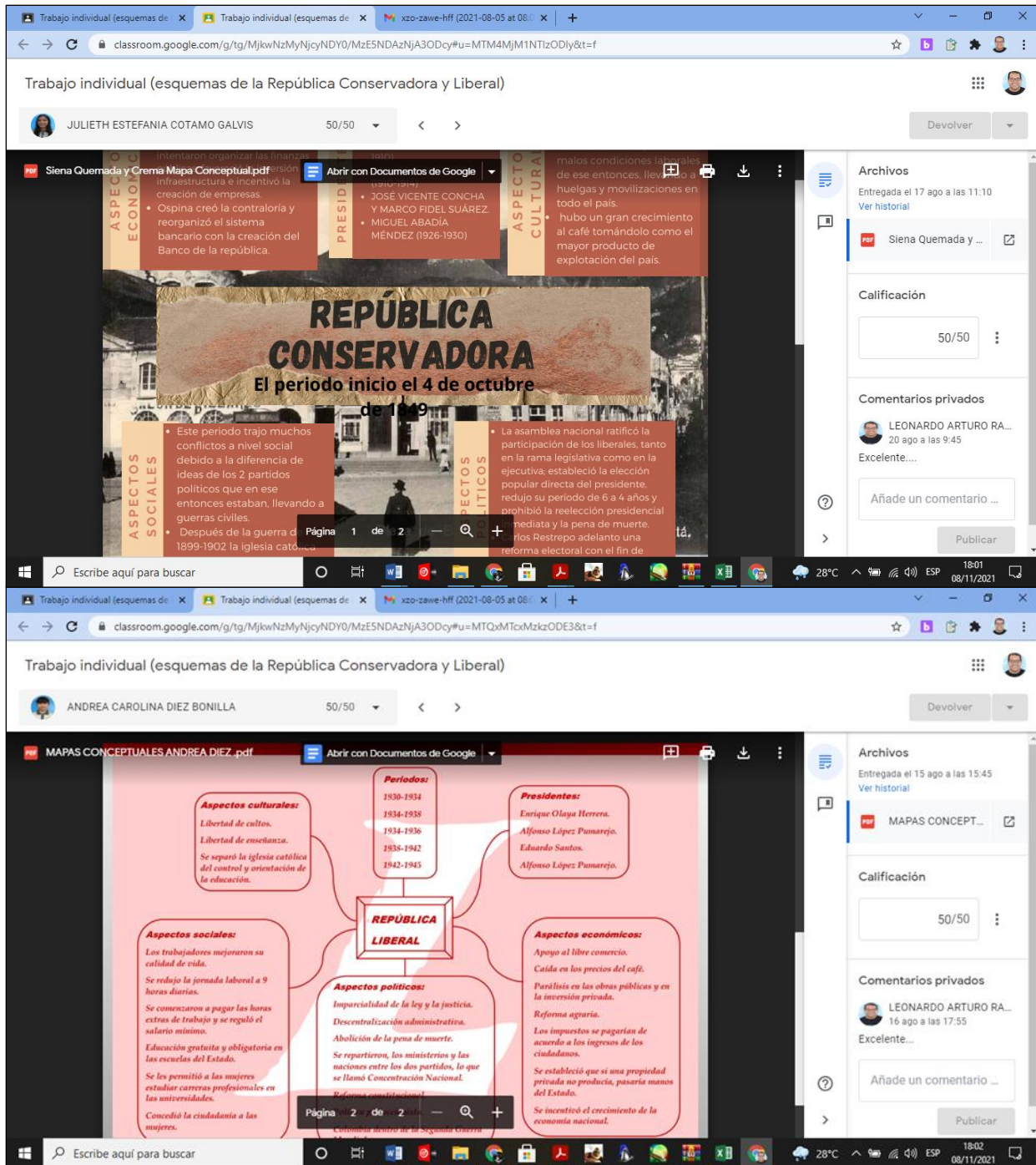
Esta estructura organizativa, proporcionó una ruta coherente y eficaz para el mejoramiento de la intervención metodológica, aportando un derrotero a desarrollar con los estudiantes favoreciendo la enseñanza-aprendizaje dentro del aula, como se corrobora en el documento “Diseño e implementación de un cambio metodológico en el ámbito científico mediante la gamificación y el modelo de las 5E” (García, Bautista, & Gisbert, 2019).

Tabla 15 Diario de campo de la intervención 1.

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 5 ago 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 8:00 am – 12:00 m	SESIÓN: 01	TEMA: Colombia 1900-1950.
OBJETIVO: Dar a conocer el planteamiento de la gamificación en la clase. Contextualizar la clase con temas anteriores para establecer la conexión con los aprendizajes anteriores.	COMPETENCIA: Multiperspectivismo.	ESTRATEGIA: Conversatorio como forma de intercambio de ideas de manera informal y amena, creando un espacio de reflexión y diálogo.
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	<ol style="list-style-type: none"> Organizar la información de la estrategia gamificada para la clase. Se establece el tema para conectar aprendizajes en clases anteriores con los nuevos. 	<ol style="list-style-type: none"> Establecer más tiempo para las intervenciones de los estudiantes.
Ejecución.	Iniciamos recordando las reglas gamificadas. Luego se comenzó con la socialización de las preguntas planteadas sobre el libro de “Cien años de soledad” y su relación y	<ol style="list-style-type: none"> Se estableció un diálogo muy fluido con los estudiantes. La expectativa de la gamificación creó un

	<p>descripción del contexto histórico de Colombia desde el año 1900, estableciendo un conversatorio en el cual los estudiantes recordaron lo leído aprendizajes previos conformando la ruta social, política y económica en el siglo XX. Analizamos el comportamiento socio-político, económico y cultural de Colombia durante la Guerra de los Mil Días, cada estudiante intervino dando su opinión y argumentación de la misma, realizaron la elaboración de los mapas conceptuales del material académico del tema.</p> <p>Se finalizó dejando como compromiso el primer trabajo colaborativo que consistió en dos partes. La primera parte deben imaginar que son contratados para mediar entre los trabajadores y el gobierno, ¿Qué harían y por qué? La segunda parte consistió en conformar un movimiento social para apoyar una causa justa y útil. ¿Cuál causa apoyarías y por qué? Se debe diseñar una propuesta (logo, lema, objetivos, etc) y socializarla a la clase.</p>	<p>interés bastante elevado en el desarrollo de la clase.</p>
<p>Sugerencias para próxima intervención.</p>	<p>2. Ampliar los espacios en el desarrollo de participación estudiantil en el desarrollo de la clase.</p>	<p>2. Tener muy presente el tiempo en la participación de los estudiantes y no exceder de las dos horas de la sesión.</p>

Figuras 9 Evidencia trabajo individual



Tomado de <https://classroom.google.com/c/MjkwNzMyNjcyNDY0/gb/sort-name>

En esta semana se abordó el tema de *Colombia durante la primera mitad del siglo XX*, siendo como subtema central las características y consecuencias de la Guerra de los Mil Días.

Respecto a la actividad a desarrollar, se procedió a contextualizarla al ambiente gamificado mediante el cual cada equipo asumieron de manera aleatoria la postura de algún bando político involucrado en la Guerra Fría, dónde cada equipo analiza y comprende las perspectivas de cada partido político, creando el mapa conceptual y una reflexión como conclusión del hecho producido en Colombia, lo cual fueron creados mapas conceptuales muy interesantes y reflexiones muy sólidas y potentes en corte moral, cómo lo expresa Chaux en su libro “ Competencias ciudadanas: de los estándares al aula” (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.)

Un estudiante expresó *“profe, la verdad nunca había entendido que la violencia en Colombia venía desde antes y que se pueda decir que sea culpa de la ambición de dos partidos que hoy existen”* lo cual permitió que todo el curso expresara su asombro. Expresiones que tomaron bastante tiempo, más que el planeado y esto llevó a que algunos no alcanzaran a expresar sus opiniones.

Tabla 16 Planeación de la intervención 2.

IE. San Francisco de Sales		Curso 9°GEA			
Área	Ciencias Sociales	Fecha	19	08	21
Docente	Leonardo Ramírez	Semestre	2		
Competencia	Argumentación				
Afirmación (Aprendizaje)	El estudiante analiza y evalúa la pertinencia y solidez de enunciados o discursos.				
Evidencia	El estudiante devela prejuicios, preconcepciones e intenciones en enunciados o argumentos. El estudiante evalúa la solidez y pertinencia de enunciados o argumentos.				

2. EXPLORACIÓN

Principio de amabilidad y exigencia, para construir la excelencia	Tolerancia
---	-------------------

Iniciaremos con una socializando el compromiso dejado en la sesión anterior, asignando los respectivos puntos a cada equipo (“*Cada respuesta bien argumentada vale 1000 puntos*”). Luego haremos girar los dados para avanzar en el tablero del juego. Seguidamente haremos la visualización del período conocido como La República Conservadora y liberal, para ello veremos tres videos que contienen aspectos importantes en este período de tiempo:

1. Hegemonía conservadora a la república liberal <https://www.youtube.com/watch?v=X84JcuIBWxA>
2. La masacre de las bananeras <https://www.youtube.com/watch?v=xNffivmUFXY>
3. Guerra con Perú <https://www.youtube.com/watch?v=T7-ZkMH1uxk>

2. ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA APLICADA

Al terminar la visualización de los videos, cada equipo deberá hacer el siguiente proceso:

Durante la República conservadora:

1. ¿Cuáles fueron sus presidentes? ¿En qué aspectos se destacaron sus gobiernos? (Santillana, 2018.)
2. En su criterio, ¿cuál fue el mejor presidente de la República conservadora? ¿Por qué? (Santillana, 2018.)
3. ¿Qué formas de violencia se dieron? Y ¿Qué papel asumieron estos gobiernos frente a la violencia? (Santillana, 2018.)

“*Cada respuesta bien argumentada vale 500 puntos*”

Luego de contestar y socializar estas preguntas, se expondrá las características de la república liberal, seguidamente se deberá realizar las siguientes actividades:

El juego mostrará la frase del expresidente López Pumarejo “Vamos a realizar por medios pacíficos lo que una revolución haría por medios violentos”. Se solicitará que piensen y reflexionen esta frase y como se aplicaría actualmente, motivando la participación a esta actividad (***cada intervención tiene vale 200 puntos individuales, pero bien argumentado valdrá 200 puntos por equipo + tres puestos de avance***). Luego se elaborará un cuadro de doble entrada, para condensar la comparación entre la hegemonía conservadora y la República liberal. Pueden hacerlo como el siguiente:

Política colombiana	Hegemonía conservadora	República liberal
Principales ideas políticas		
Situación económica		
Situación social		

Y para finalizar construiremos conclusiones a partir de la información del cuadro. Luego, en la socialización final, estableceremos los beneficios y efectos negativos que trajo al país cada uno de los gobiernos de esta época.

2. VALORACIÓN Y EXTENSIÓN

Y para evaluar, y finalizar construiremos conclusiones a partir de la información del cuadro. Luego, en la socialización final, estableceremos los beneficios y efectos negativos que trajo al país cada uno de los gobiernos de esta época.

El Oráculo del juego a expresado que con base al siguiente video Documental: Gaitán sí: <https://www.youtube.com/watch?v=iSZnGtMHGCA>.

Teniendo en cuenta las diferentes posturas, opiniones y visiones de Gaitán...

¿Qué pasaría si... Jorge Eliecer Gaitán hubiera sido presidente de Colombia?

Pueden ver estos videos::

<https://www.youtube.com/watch?v=dRjLxJtmv8U&t=49s>

https://www.youtube.com/watch?v=WxX5FrS_7qQ&t=107s

<https://www.youtube.com/watch?v=lp3JA8Sfhbo&t=64s>

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

Valor de cada supuesto bien formulado son de 5000 puntos individuales, más un Bonus + 1000 puntos al equipo, por contradecir y/o defenderse con argumentos.

Tabla 17 Diario de campo de la intervención 2.

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 19 ago 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 7:00 am – 12:00 m	SESIÓN: 02	TEMA: Conclusiones sobre Colombia en la primera mitad del siglo XX.
OBJETIVO: El estudiante analiza y evalúa la pertinencia y solidez de enunciados o discursos.	COMPETENCIA: Argumentación.	ESTRATEGIA: Trabajo colaborativo por equipos y socialización de las producciones elaboradas.
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	Se estableció una distribución del tiempo más amplia, teniendo en cuenta el número de los equipos y las posibles intervenciones o reposiciones a los argumentos de los compañeros.	Establecer una estrategia para la participación de aquellos estudiantes que tengan dificultades con el micrófono.
Ejecución.	Se inició cuando los equipos expresaron, lo estudiado y discutido en casa sobre una mediación entre el gobierno y los trabajadores ¿qué harías? Y ¿por qué? Y al finalizar se concluye con un listado de imperativos necesarios a	Se estableció un diálogo muy fluido con los estudiantes. La expectativa de los puntos por participación y la influencia de ellos en el desarrollo del juego y la competencia con los demás equipos los motiva cada vez más.

	<p>resolver entre las divergencias del gobierno y los trabajadores, desde la visión de los jóvenes colombianos.</p> <p>El trabajo realizado para esta sesión fue muy sustancioso, la gran mayoría de los equipos concluyeron que aunque el gobierno conservador tuvo sus enormes fallas aportó a un orden que necesitaba Colombia. Además, definieron que Alfonso López Pumarejo fue el mejor presidente de la época y que sería interesante que sus reformas se aplicaran actualmente. Luego Cada intervención bien argumentada tendrán puntos individuales y en equipo en el juego.</p>
<p>Sugerencias para próxima intervención.</p>	<p>Establecer una estrategia para la participación de aquellos estudiantes que tengan dificultades con el micrófono.</p>

Esta sesión potenció el trabajo colaborativo al formalizar exposiciones orales de cada estudiante y equipo sobre la perspectiva de la forma de vida de los colombianos teniendo en cuenta la política de esos años. Cada intervención ayudó a visualizar la realidad colombiana y como estas de uno u otro modo fueron construyendo nuestra realidad actual, aspectos importantísimos a la hora de contribuir a la formación ciudadana como lo menciona Andrea Constanza Rodríguez, Sara Patricia Ruiz León y Yolanda Guerra en el documento *“Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia”* (Rodríguez, León, & Guerra., 2007).

En estos aspectos, lograron procesos muy interesantes dentro del ambiente de aula gamificada, los estudiantes mostraron un sobresaliente desempeño en la participación en clase y en cada actividad sugerida para esta. Obtuvieron resultados cuantitativos muy importantes, pero lo más relevante fueron los aspectos cualitativos, donde cada estudiante va mostrando una robustez en sus opiniones, reflexiones y argumentos, lo cual les ayudará a forjar sus puntos de vista en su vida cotidiana.

En estas sesiones gamificadas desarrollando actividades, tanto individualmente como colaborativamente, los estudiantes obtuvieron la oportunidad de expresar sus puntos de vista de forma activa, asertivamente y argumentativamente. Los ejercicios realizados a lo largo de las sesiones fueron muy útiles para trabajar las habilidades argumentativas y de multiperspectivismo, identificar problemas, plantear hipótesis, reunir información, analizar de manera crítica y llegar a conclusiones. Además los resultados académicos finales, producto de dichas intervenciones (Apéndice M), muestran un promedio final de 3,97 en el segundo semestre del 2021. Esta cifra tuvo un aumento significativo al compararla con la arrojada al cierre del primer semestre del 2021 de 2,82 (tabla 2), acreditando un incremento valioso en el promedio académico del área. En resumen, estas sesiones gamificadas renuevan la forma de abordar los aprendizajes, reavivando el entusiasmo por el conocimiento en el aula de clase y mejorando el rendimiento académico (García, Bautista, & Gisbert, 2019).

5.3.3 Resultados de la encuesta final tipo Likert” valoración de la formación recibida.

De acuerdo al sistema análisis de contenido se evidencian claramente el alto grado de impacto positivo que ha tenido la aplicación de la metodología gamificada y mediada por la TIC, consolidando una forma diferente de enseñanza-aprendizaje.

En las respuestas de los estudiantes se muestran elementos que admiten analizar los procesos inmersos en el área de ciencias sociales, teniendo en cuenta el discernimiento en los

“cambios en la clase”, “el aprendizaje significativo” y “la motivación” que se pudieron generar en los estudiantes.

Los estudiantes evidencian la transformación en la forma en que se impartió la clase y se generaron procesos que surgen en las dinámicas dentro del aula, en este caso, virtual. En la tabla 1 se recogen las frecuencias obtenidas en los códigos relacionados con los procesos propios de los *ambientes de aprendizaje*:

Tabla 18 Transformación de la clase

Tabla 1: Código (ítem 1)	Sub códigos	Frecuencias
AA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE	Cambios en la clase de sociales	11
	Aprendizaje significativo	9
	Motivación	12

Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1mYwio3S9XXe3ly9yI9PwhjTzjb4UdXcvfdqGTm4OaNo/edit#responses>

A continuación, algunas de las narrativas con respecto a los cambios en la clase:

- *“Fue bastante gratificante, intentar superar cada uno de los puntos a tener en cuenta, de igual modo mejoró mucho mi pánico al hablar en público, siento que fue algo sumamente enriquecedor para mi proceso académico y personal.”*
- *“Fue una buena experiencia, fue al nuevo y diferente a lo que estoy acostumbrado a ver en las aulas de clase, esto fue muy didáctico y dinámico por esto me gustó mucho esta clase”.*
- *“Es una experiencia nueva pero agradable que nos incita a esforzarnos cada vez más...”.*

Con respecto al aprendizaje significativo, los estudiantes apuntan lo siguiente:

- *“Excelente, conocí nuevos métodos y dinámicas me pareció genial y aprendí demasiado”.*
- *“es muy bueno, me aporta nuevos conocimientos y me permite aprender con métodos diferentes, que motivan a participar e incrementan el interés por los temas”.*

- *“fue una clase muy bonita, gracias a ella tengo nuevos conocimientos, fue una experiencia única”.*

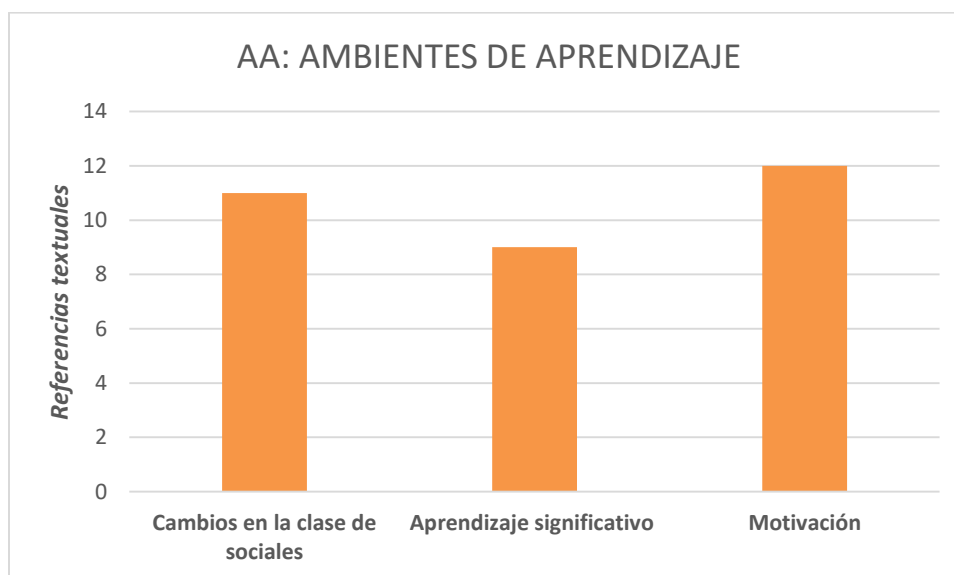
Referente a la motivación, los estudiantes apuntan lo siguiente:

- *“Mi experiencia fue muy buena, porque es algo diferente e interesante; sale de lo típico y aburrido eso hace que nos interésemos[sic] en los temas”.*
- *“Realmente divertida y llena de nuevos conocimientos acompañados de adrenalina y nervios”.*
- *“Motivación a argumentar. Fácil aprendizaje. Demasiado dinámico”.*

Se destaca la transformación que se presentaron en las clases virtuales con respecto a las anteriores de la aplicación del proyecto. Además, por igual medida los estudiantes expresan que actualmente se favorece el aprendizaje significativo y la motivación como lo demuestra Ana Ortiz, Juan Jordán y Miriam Agredal en el documento *“Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”* (Ortiz, Jordan, & Agredal, 2018).

En el grafico 1 se muestran los aspectos referentes a los procesos del ambiente de aprendizaje.

Figuras 10 Ambientes de aprendizaje



Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1mYwio3S9XXe3ly9yI9PwhjTzjb4UdXcvfdqGTm4OaNo/edit#responses>

Con respecto a la dinámica del trabajo colaborativo se pueden identificar claramente la apreciación que obtuvieron los estudiantes y las propuestas de mejoramiento en la estructura y ejecución de los equipos de trabajo. En estos aspectos los estudiantes mencionan que fue de gran utilidad la forma en que el trabajo colaborativo se ejecutó en la clase, buscándole el máximo de provecho.

En la tabla 2 se recogen las frecuencias relacionadas al proceso de integración en relación al *trabajo colaborativo*.

Tabla 19 Trabajo colaborativo

Tabla 2: Código (ítem 2)	Sub códigos	Frecuencias
TC: TRABAJO COLABORATIVO	relaciones sociales y el aprendizaje	17
	Propuesta de mejoramiento	13

Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1mYwio3S9XXe3ly9yI9PwhjTzjb4UdXcvfdqGTm4OaNo/edit#responses>

Se encuentra encabezando las posibilidades que tuvieron al aprender de sus relaciones sociales como herramienta para uso pedagógico; sin embargo, muestran aspectos que se deben tener en cuenta para mejorar sus relaciones en el aula. Algunas citas que se extraen con respecto al aprendizaje son:

- *“Bastante satisfactoria, nos dieron la oportunidad de expresar nuestras ideas sin necesidad de juzgarnos por estar equivocados”.*
- *“pues chévere porque en todos los trabajos fue grupal y pues ase juego que hace más entretenido la clase.”.*
- *“Fue una gran experiencia donde me abrí a nuevas personas obtuve muchos nuevos conocimientos y la interacción fue espectacular”.*

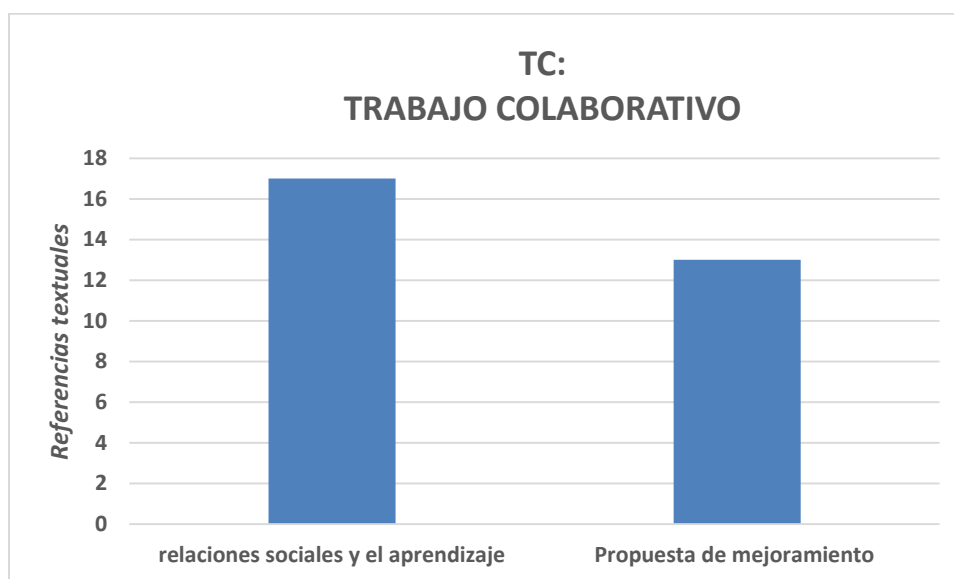
Con relación a las propuestas de mejoramiento se encuentran referencias como:

- *“Sólo que el profesor incite aún más a los estudiantes, nombrándolos o otra cosa”.*
- *“pues lo que si me gustaría es que sea un poco más seguidas las clases, pues creo que si podíamos incrementar y retener por más tiempo la información (ser un poco más constante, pero todo influye también el estudiante)”.*
- *“1) Muchas veces el trabajo en equipo se torna pesado. 2) Los espacios de trabajo son algo cortos[sic] en ocasiones. 3) Puede que algunos grupos tengan roces entre sí”.*

Se observa entonces que la vinculación del trabajo colaborativo en el aula favoreció los aprendizajes, lo cual está en concordancia con los resultados arrojados en el documento de *“El laboratorio social como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la competencia convivencia y paz en los estudiantes del grado noveno de la institución educativa sagrado corazón de Jesús de San José de Cúcuta”* que expresan el fortalecimiento del trabajo colaborativo e incentivan el liderazgo (Osorio, 2018).

En el grafico 2 se observa lo relacionado al proceso de trabajo colaborativo.

Figuras 11 Trabajo colaborativo



Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1mYwio3S9XXe3ly9yI9PwhjTzjb4UdXcvfdqGTm4OaNo/edit#responses>

En las narrativas de los estudiantes se pueden apreciar la apropiación de la **gamificación y la tecnología**, teniendo en cuenta los procesos de planeación que pudieron valorar y las experiencias individuales dentro del aula virtual. En la tabla 3 se pueden observar las frecuencias referente a este eje.

Tabla 20 Gamificación y tecnología

Tabla 3: Código (ítem 3)	Sub códigos	Frecuencias
GT: GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA.	Ventajas	19
	Desventajas	6

Tomado de: <https://docs.google.com/forms/d/1mYwio3S9XXe3ly9yI9PwhjTzbj4UdXcvfdqGTm4OaNo/edit#responses>

Con respecto a las ventajas los estudiantes expresaron:

- *“Es una experiencia única y enriquecedora, ya que por medio de las TIC pudimos adquirir de mejor forma nuestros conocimientos y esta metodología nos ayudó de forma positiva a ampliar nuestros conocimientos y a interesarnos más por la clase.”*
- *“Nada, las clases con esta metodología no necesitan nada y si lo necesitara se iría consiguiendo mediante el transcurso de la actividad; en fin, clases únicas y agradables.”*
- *“Todo está muy bien ejecutado y las actividades son muy interactivas que nos ayudan a expresarnos mejor.”*

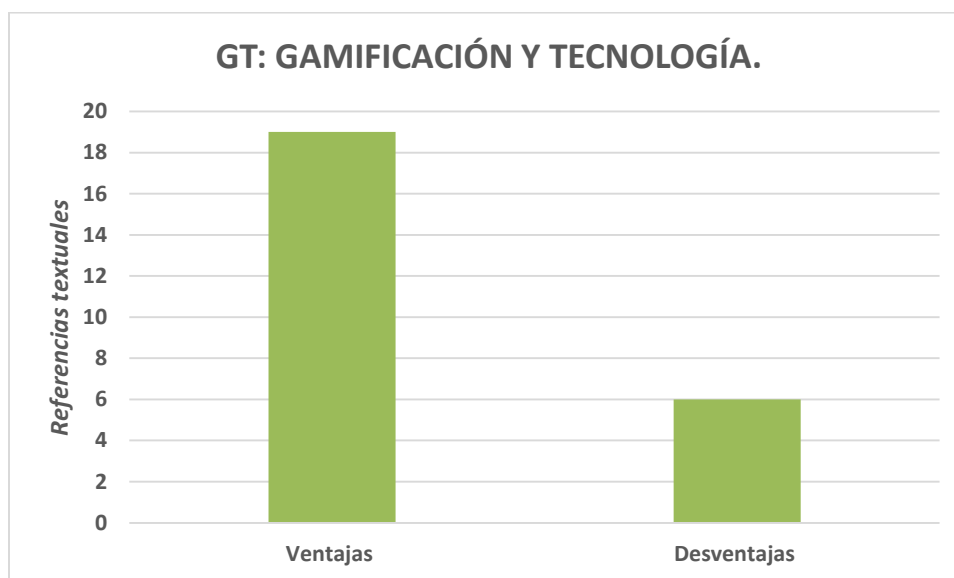
Así mismo, hubo una referencia que muestra desventajas en la gamificación y la tecnología, aplicada en el aula:

- *“el que sea virtual 2 tener muy poquitos debates 3 que es cada 15 días”.*
- *“el hecho que se hizo en virtualidad es un poco menos favorable, del resto creo que no tengo más”.*
- *“Me gustaría que fuera de manera presencial, ya que la virtualidad hace el aprendizaje más complicado y muchas veces lo hace más estresante”.*

De este modo, se puede identificar que las fortalezas de la gamificación y la tecnología fue el aporte que pudieron hacer referente a la transformación de la estructura y de las actividades del aula, premisa importante que evidencia la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje expresado por Daniel Aparicio, Martha Torres y Mileidy Álvarez en el documento “*Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación*” (Aparicio, Torres, & Alvarez, 2018). Sin embargo, el aspecto negativo fue con el modo de clase que se vivió por circunstancias de la pandemia Covid-19.

En la figura 12 representa las ventajas y desventajas la gamificación y tecnología:

Figuras 12 Gamificación y tecnología



En este orden de ideas, los resultados obtenidos tras la intervención gamificada, muestran una transformación positiva, en primer lugar, la elaboración estructural de las clases, permitió secuencias pedagógicas coherentes y ajustadas con el marco de referencia del ICFES; y en segundo lugar, la evolución del ambiente de enseñanza-aprendizaje en el aula de clase mediada por TIC diversificó las prácticas pedagógicas docente, impulsando la motivación, la apropiación de las

habilidades de multiperspectivismo y argumentación, según los resultados de la prueba Evaluar para Avanzar 3^a11-2021 y el trabajo colaborativo en el estudiante (Ortiz, Jordan, & Agredal, 2018). Factores suficientes para resolver la pregunta inicial de este proceso investigativo.

6. Conclusiones y sugerencias

Los datos analizados ponen de manifiesto que el diseño y la aplicación de una estrategia gamificada mediada por las TIC, impacta de múltiples formas los procesos dentro del aula de clase.

En primer lugar, la comparación de los resultados de las pruebas Evaluar para Avanzar “3^a11” 2020 y 2021 en el grado noveno, muestra un avance significativo en la comprensión y apropiación de las competencias cognitivas de multiperspectivismo y argumentación por parte de las estudiantes partícipes de la ejecución de la propuesta, como se puede ver en la tabla (13), competencias indispensables para la formación ciudadana como lo expresa el marco de referencias para la evaluación ICFES (ICFES., 2018). Esto implica que los estudiantes han desarrollado, en gran medida, las habilidades de multiperspectivismo y argumentación, competencias importantes ya que relacionan al ciudadano de manera directa al contexto social en el cual transcurre su vida, y a su vez, son la base conceptual del saber de la persona llevando a la comprensión social para luego realizar una acción ciudadana, como lo expresa Chaux en su libro “Competencias ciudadanas : de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas” (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

En segundo lugar, la metodología tuvo un gran impacto mejorando los resultados académicos del segundo semestre del 2021 (Apéndice M) con relación a la tendencia evidenciada en la tabla (2), del primer semestre del mismo año, mejorando el rendimiento estudiantil en el área de Ciencias Sociales (Borras, 2015), en otras palabras, el cambio que se desarrolló en el área transformó la perspectiva del estudiante. Expresiones como “*Fue bastante gratificante, intentar*

superar cada uno de los puntos a tener en cuenta, de igual modo mejoró mucho mi pánico al hablar en público, siento que fue algo sumamente[sic] enriquecedor para mi proceso académico y personal” denotan que el cambio en el área e impulsó el mejoramiento personal y académico en la misma.

En tercer lugar, las percepciones de los estudiantes, en relación al ambiente de aprendizaje, evidencia que los cambios en las clases fueron positivamente notables, impactando los procesos dentro el aula y generando un aprendizaje más significativo, revelando para los estudiantes nuevas técnicas o métodos para cumplir con los objetivos, como lo expresa un estudiante al decir *“Excelente , conocí nuevos métodos y dinámicas me pareció genial y aprendí demasiado”*, también, como lo muestra la tabla (18) del análisis de contenido sobre la encuesta tipo Likert realizada a los estudiantes intervenidos. La renovación del ambiente de aprendizaje influyó en el fortalecimiento de las competencias cognitivas en la formación ciudadana, así lo enuncia un estudiante al comentar, *“Bastante satisfactoria, nos dieron la oportunidad de expresar nuestras ideas sin necesidad de juzgarnos por estar equivocados”* y otro al sugerir hacer *“experimentos sociales, encuestas sobre alguna problemática que haya en el país para saber su opinión[sic] y trabajar mediante eso”*, lo cual demuestra la retención y desarrollo de las competencias ciudadanas (Acosta, Torres, Alvarez, & Paba, 2019), además de la necesidad de ser parte activa de la sociedad, acciones que se vieron reflejadas en los resultados de la prueba del ICFES “evaluar 3^a11 2021 (Borras, 2015).

En cuarto lugar, los procesos propios del trabajo colaborativo a partir de la integración de las tecnologías por parte del docente, teniendo en cuenta los resultados de la tabla (19), fomenta en los estudiantes hábitos de indagación, observación, reflexión y autoevaluación que permitió profundizar en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Esta premisa, aunque no estaba

planteada en los objetivos principales, se pudo fortalecer en el trabajo de aula, encontrando apreciaciones como *“Fue una gran experiencia donde me abrí a nuevas personas obtuve muchos nuevos conocimientos y la interacción fue espectacular”*, la cual, brinda la posibilidad de trabajar con sus compañeros y aportar diferentes visiones a un contexto u objetivo, situación que está en consonancia con López y Acuña la cual muestra el trabajo colaborativo como una metodología eficaz para que los estudiantes socializan ideas y propuestas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones (2020).

Como quinto lugar se refleja que, el uso de la gamificación incentiva, aún más, la introducción de las nuevas tecnologías de información y comunicación, debido a la inmersión del estudiante en el manejo de distintas herramientas digitales, que le permitieron mostrar los resultados de actividades gamificadas, como se puede ver en la figura (9), trasladando la instauración de mediaciones novedosas y originales para la dinamización del mismo (Contreras, 2016).

En este aspecto, la tabla (20) corrobora la importancia de las TIC en la educación, permitiendo abrir diferentes formas de trabajo, lo cual llevó a los estudiantes al análisis de contenidos y presentación de resultados diferentes a lo comúnmente realizados dentro del área de Ciencias Sociales, contribuyendo a la diversificación de las herramientas educativas dentro del aula de clase, tanto para estudiantes como para el docente. La utilización de la gamificación mediada por TIC en el aula como práctica efectiva de enseñanza – aprendizaje, evidencian múltiples beneficios en diferentes procesos y escenarios, como lo demuestra la Universidad Politécnica Salesiana en su libro titulado *“gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación”* donde muestra múltiples experiencias efectivas de enseñanza – aprendizaje mediados por TIC y gamificación (Aparicio, Torres, & Alvarez, 2018).

Los espacios tecnológicos facilitaron la ejecución de la metodología gamificada donde el estudiante asumió diferentes perspectivas con respecto a hechos específicos de acuerdo con la temática desarrollada (la historia de Colombia del siglo XX), relacionando sus conocimientos previos producto de las vivencias personales y familiares, pudiendo ser socializadas por medio de herramientas tecnológicas, para facilitar procesos de argumentación y multiperspectivismo, expresadas en el libro de “Competencias ciudadanas : de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.). Para soporte de las anteriores reflexiones se adjunta libro de códigos (apéndice K) y matriz de contingencia (apéndice L).

Ahora bien, esta propuesta, además de buscar el fortalecimiento de las competencias cognitivas de multiperspectivismo y argumentación, pretendió de manera implícita motivar el uso y la aplicación de diferentes estrategias innovadoras mediadas por TIC (UNESCO, 2013) que busquen integrar la tecnología en los saberes académicos siendo más pertinentes y eficaces. En este aspecto y para esta propuesta, la gamificación generó la motivación y el interés por el aprendizaje, adquirir mayor comprensión y atención al ser más atractivo, favoreciendo el compromiso y la responsabilidad del estudiante, desarrollando aprendizajes más autónomos y generando colaboración entre pares (Mora & Camacho, 2019).

De igual forma, la integración de las Ciencias Sociales con la tecnología, como las observadas dentro del análisis de contenido, llevan a un aprendizaje consciente de las herramientas tecnológicas, abriendo nuevos caminos, vislumbrando usos, finalidades y aportes a la formación de los educandos en ciudadanía. En este sentido, los estudiantes no solo fueron espectadores de los ambientes gamificados, sino que tuvieron la posibilidad de generar la construcción de su propio conocimiento y expectativas, esto concuerda con lo esbozado por Enrique Chaux, dónde plantea

que los estudiantes al proyectar sus puntos de vista, escuchar a los compañeros y hacer acuerdos, van estructurando una formación ciudadana conectada a sus realidades sociales (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).

Con todo lo anterior, es notable la integración de mediaciones tecnológicas en las Ciencias Sociales, pretendiendo convertir en oportunidad la gamificación, para encauzar a los estudiantes en su motivación para que así sean más participativos y productivos en el desarrollo cognitivo en formación ciudadana, que se refleje en una buena interrelación escolar en la institución, sustentada en promover una ciudadanía activa (Aparicio, Torres, & Alvarez, 2018) respetuosa de los derechos y deberes, al reconocimiento de sus emociones y de cada miembro de la comunidad educativa Desalista, que al largo plazo guiará en procesos de aprendizaje más significativo y con sentido (Cortizo, 2011)

Ya finalizando, para la sostenibilidad de la investigación en el contexto educativo, es necesario expresar sugerencias a tener muy en cuenta para la ampliación y ejecución del proceso investigativo realizado.

En primer lugar, es necesario el fortalecimiento de la competencia argumentativa, ya que a pesar de presentarse un incremento según los resultados de la prueba Evaluar para Avanzar 3^a11-2021, es evidente la necesidad de enriquecer las actividades para mejorar el desarrollo de esta habilidad ciudadana.

En segundo lugar, para tener un fortalecimiento más amplio en la formación ciudadana, es inevitable incluir las demás habilidades cognitivas en el desarrollo ciudadano del estudiante, aunque es vital la integración de manera secuencial y planeada, para evitar aglomeraciones que puedan afectar el buen desarrollo de las competencias ejecutadas.

En tercer lugar, es necesario la integración o adaptación de otras áreas como lengua

castellana, ética, entre otras, la cual aportarían a los estudiantes competencias vitales para desarrollar y reforzar la formación ciudadana en un espectro más amplio, además de cimentar la estructuración del Proyecto Institucional “Amabilidad y Exigencia para construir la excelencia” que busca fortalecer la formación ciudadana en la institución, con lo cual, se espera enriquecerlo y expandirlo en el año 2022.

Y como cuarto lugar, la realización de la metodología gamificada tiene la posibilidad de ejecutar, a mediano y largo plazo, una plataforma gamificada propia, elaborada por los mismos estudiantes aprovechando los cursos de media técnica de diseño gráfico y desarrollo de software que ofrece la institución, de tal manera que la integración progresiva en los demás grados y/o niveles académicos estén abarcados por todos los espacios educativos, para así, obtener resultados cualitativos y cuantitativos a nivel institucional, además de explorar, aún más, las talantes educativas de los videojuegos gracias a las evoluciones tecnológicas, su efectiva anexión y ejecución en las aulas de clases de la institución.

Referencias

- Acosta, J., Torres, M., Alvarez, M., & Paba, M. (2019). Desarrollo de competencias ciudadanas en Colombia y en el mundo: contexto. *hal-02305098f*.
- Aparicio, D., Torres, M., & Alvarez, M. (2018). *COMPETENCIAS CIUDADANAS DESDE UN ENFOQUE DE GAMIFICACIÓN*. Bucaramanga: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01952203>.
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 14 de julio de 2017 de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf.
- Buendía, E., & Colás, L. y. (1999). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. España: McGraw-Hill, España.
- Chaux, E., Bustamante, A., Castellanos, M., Jiménez, M., Nieto, A. M., Rodríguez, G. I., . . . Velásquez., A. M. (2008). Aulas en Paz 2: Estrategias Pedagógicas. *Revista Interamericana de Educación para la Democracia. Vol 1, No. 2. www.ried-ijed.org*, 124-145.
- Chaux, E., Lleras, j., & Velásquez, A. (2004.). *Competencias ciudadanas : de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas*. Bogotá D.C., Colombia: Ediciones Uniandes. ISBN 958-695-148-0.
- Colmenares, A. M. (2012). *Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción*. Bogotá: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 1, 102-115.
- Contreras, R. S. (2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. Catalunya (España): RIED. Revista Iberoamericana de Educación.
- Cortizo, J. C. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid*. Madrid.
- Dwyer, T. (2004). *Tecnologías de información y comunicación, sus impactos sobre la pedagogía, la investigación y los paradigmas en las ciencias sociales*. *Investigaciones sociales*, 325 -335.
- García, F., Bautista, V., & Gisbert, M. (2019). Diseño e implementación de un cambio metodológico en el ámbito científico mediante la gamificación y el modelo de las 5E. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa Num (66)* <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1187>, 1-17.
- ICFES. (07 de Febrero de 2022). *evaluar para avanzar311*. Obtenido de <https://evaluarparaavanzar311.icfes.gov.co/visor-resul-general>
- ICFES. (2018). *Marco de referencia para la evaluación icfes - Prueba de competencias ciudadanas*. Bogotá.: ISBN de la versión digital: 978-958-11-0683-7.
- ICFES. (2020a). *Guía de orientación grado 9º. Competencias Ciudadanas: Pensamiento Ciudadano*. Bogotá D.C: Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes).
- ICFES. (2020b.). *BOLETÍN I PRUEBAS EVALUAR PARA AVANZAR EN PENSAMIENTO CIUDADANO*. Bogotá.

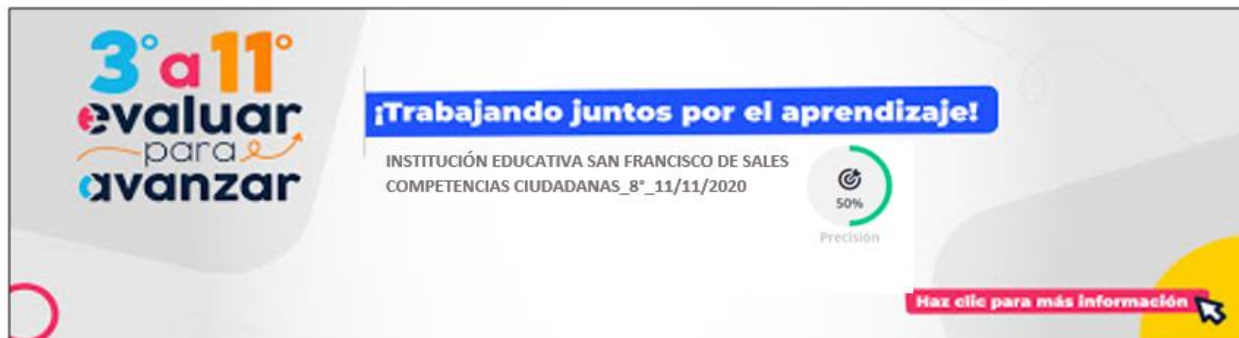
- ICFES. (2021.). *Guía de orientación prueba saber 11*. Bogotá.: Publicación del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes) © Icfes, 2020.
- IESFS. (2018). *PEI*. Cúcuta.
- Jaimes, G. E. (2020). *Estrategia pedagógica basada en las competencias ciudadanas, eje convivencia y paz, para el fortalecimiento de la convivencia en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Andrés Páez de Sotomayor de Bucaramanga*. Bucaramanga: Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/11928>.
- Jiménez, R. J. (2016). *Prácticas pedagógicas en el aprendizaje de competencias ciudadanas y su representación social*. San José de Cúcuta: Catálogo en línea de el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, Universidad Santo Tomás.
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Editorial Graó, de IRIF, S.L. el Francesc Tarrega, 32-34. 08027 Barcelona .
- López, S. G., & Acuña, S. (2020). Aprendizaje cooperativo en el aula. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos, año 16, número 37.*, 29-37.
- Martínez, M. (2009). *La investigación-acción en el aula*. México: Trillas.
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 20(1), 38-47. . <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>.
- MEN. (2004). “Estándares básicos de competencias ciudadanas”. *Educación Básica y Media*. Colombia: IPSA.
- MEN. (2002.). *Lineamientos Curriculares para el Área de Ciencias Sociales*. . Magisterio.
- MEN. (2006.). *Estándares Básicos de Competencias 3*. Bogotá.: Imprenta Nacional de Colombia.
- Mora, M., & Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles. *Apertura*, 11(1), <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>, 56-73.
- Ortiz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. São Paulo,: Educ. Pesqui.
- Osorio, S. Y. (2018). *EL LABORATORIO SOCIAL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA CONVIVENCIA Y PAZ EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DE SAN JOSÉ DE CÚCUTA*. San José de Cúcuta: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA.
- Paredes, J., & Sanabria, W. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25) DOI: <http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i1.39>, 144-158.
- Parra, G. M., & Segura, A. (2019). *Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo*. Ceuta: Revista de Educación, 386. Octubre-Diciembre 2019, pp. 113-135.

- Pérez, J. M., & Díaz, I. M. (2019). *Factores que afectan los resultados en las pruebas sobre competencias ciudadanas y su relación con el índice sintético de calidad educativa*. Barranquilla.: Universidad de la Costa, CUC.
- Ramos, C., Nieto, A. M., & Chaux., E. (2007). Aulas en Paz: Resultados Preliminares de un Programa Multi-Componente. *Revista Interamericana para la Educación en Democracia*. Vol 1, No. 1, , 36-56 .
- Rodríguez, A. C., León, S. P., & Guerra., Y. (2007). Competencias Ciudadanas aplicadas en Colombia. *Revista Educación y Desarrollo Social* • Vol. 1 • No. 1, 140-157.
- Romero, R. F., Martínez, J. A., Vásquez, D. J., Beltrán, L. F., & Silva., L. A. (2012). *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones*. Bogotá.: Taller de Edición • Rocca® S. A.
- Ruiz, A., & Chaux, E. (2005). *La Formación de Competencias Ciudadanas*. Bogotá D.C.: Asociación colombiana de facultades de educación - Ascofade.
- Santillana. (2018.). *Sociales Vol 1*. Bogotá.: Santillana ISBN 978-958-750-631-0.
- Savater, F. (2008). *Ética para Amador*. Madrid, España: Ariel.
- Torres, Á., & Romero, L. M. (2018.). *GAMIFICACIÓN EN IBEROAMÉRICA: Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito-Ecuador.: Universidad Politécnica Salesiana. ISBN: 978-9978-10-323-4.
- Torres-Barreto, M. L., Acosta Medina, J. K., & Álvarez-Melgarejo, M. (2020). DIDACTIC - Aplicación de la Gamificación y la Inteligencia Artificial en la Educación Virtual. *Revista Innovación Digital y Desarrollo Sostenible*, 105-112.
- UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC's en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Publicado en 2013 por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago).

Apéndices

Apéndice A Promedio de precisión 1

PROMEDIO DE PRECISIÓN 1



PORCENTAJE PROMEDIO DE RESPUESTAS INCORRECTAS EN CADA APRENDIZAJE EVALUADO EN PENSAMINETO CIUDADANO 8°

Aprendizaje	EE	Colombia	ETC
Reconoce la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes.	45%	50%	47%
Comprende que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas.	44%	49%	46%
Contextualiza y evalúa usos de fuentes y argumentos.	40%	49%	44%
Evalúa usos sociales de las ciencias sociales.	51%	56%	52%
Comprende modelos conceptuales, sus características y contextos de aplicación.	38%	44%	40%
Comprende perspectivas de distintos actores y grupos sociales.	32%	45%	40%

Los colores se asignan según los siguientes rangos:

- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es menor al 20% se asigna el color verde.
- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 20% y menor al 40% se asigna el color amarillo.
- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 40% y menor al

70% se asigna el color naranja.

Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 70% se asigna el color rojo. Tomado del ICFES, Resultados de la prueba “Evaluar para Avanzar” octavo grado (ICFES., 2020b.)

Apéndice B Promedio de precisión 2

PROMEDIO DE PRECISIÓN 2



PORCENTAJE PROMEDIO DE RESPUESTAS INCORRECTAS EN CADA APRENDIZAJE EVALUADO EN PENSAMINETO CIUDADANO 9º

Aprendizaje	EE	Colombia	ETC
Conocer la Constitución y su función de regular las acciones de las personas y grupos sociales	48%	50%	47%
Comprende que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas.	45%	49%	46%
Contextualiza y evalúa usos de fuentes y argumentos.	42%	49%	44%
Reconocer la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en donde interactúan diferentes partes.	53%	56%	52%
Comprende modelos conceptuales, sus características y contextos de aplicación.	39%	44%	40%
Comprende perspectivas de distintos actores y grupos sociales.	36%	45%	40%

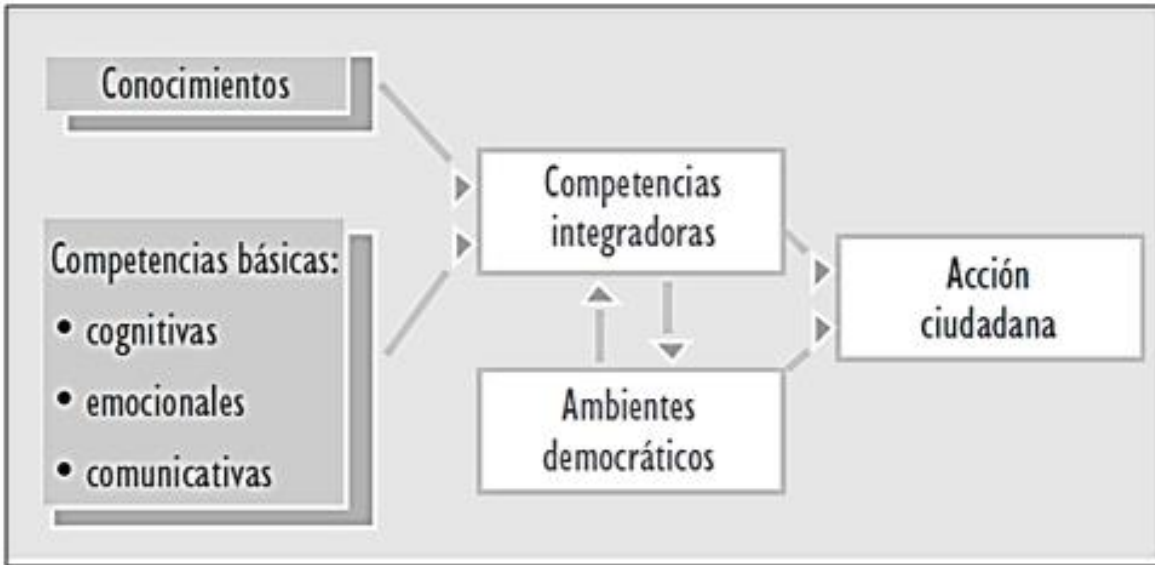
Los colores se asignan según los siguientes rangos:

- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es menor al 20% se asigna el color verde.
- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 20% y menor al 40% se asigna el color amarillo.

- Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 40% y menor al 70% se asigna el color naranja.

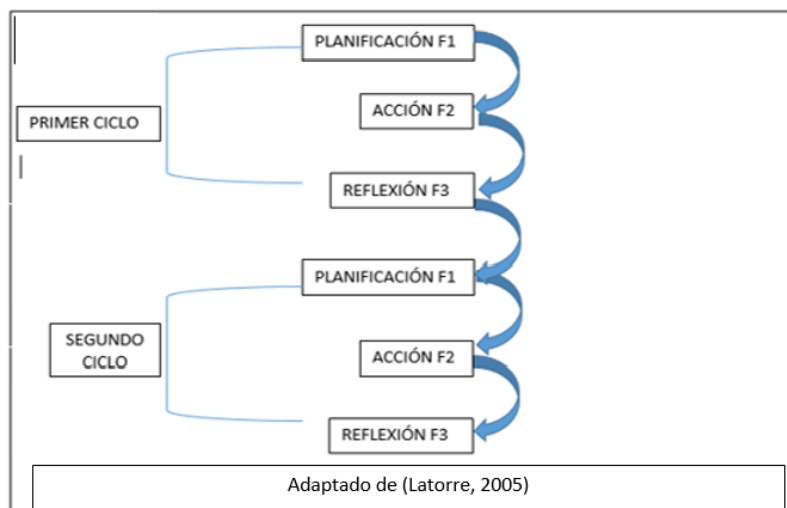
Si el porcentaje promedio de respuestas incorrectas es mayor o igual al 70% se asigna el color rojo.
Tomado del ICFES, Resultados de la prueba “Evaluar para Avanzar” noveno grado (ICFES., 2020b.)

Apéndice C Dimensiones fundamentales para la acción ciudadana



Tomado de Ruíz y Chaux 2005, (Ruiz & Chaux, 2005, pág. 33)

Apéndice D fases de un proyecto de investigación-acción



Adaptado de (Latorre, 2005)

Apéndice E *esquema categorial del diario de campo*

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN:	FECHA:	GRADO:
HORA:	SESIÓN:	TEMA:
OBJETIVO:	COMPETENCIA:	ESTRATEGIA:
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.		
Ejecución.		
Sugerencias para próxima intervención.		

Apéndice F *Consentimiento Informado*FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN**CONSENTIMIENTO INFORMADO
PADRES DE FAMILIA¹⁴**

Con base en lo establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, por lo cual se garantiza la prevalencia de derechos a niños, niñas y adolescentes, usted deberá conocer acerca de esta investigación y aceptar la participación de su hijo (a) en ella si lo considera conveniente. Por favor lea con cuidado:

El objetivo y la justificación de la investigación

Su hijo(a) integra un grupo escolar de la básica secundaria de Institución Educativa San Francisco de Sales asumiendo funciones como representante estudiantil, por lo cual se le propone participar en un proyecto de investigación para fortalecer las competencias cognitivas en la formación ciudadana mediados por la gamificación tics en Ciencias Sociales. El investigador pretende mediante el estudio diseñar una estrategia pedagógica que fortalezca las Competencias cognitivas, como base de las competencias ciudadanas por medio de la técnica de la gamificación en estudiantes de grado noveno de la Institución. Esta investigación servirá de referente para transformarlas el fortalecimiento de la formación ciudadana y las prácticas pedagógicas del aula, y será replicada o descartada en futuras clases; asimismo, es la oportunidad de construir conocimientos de manera conjunta con los estudiantes partiendo de sus necesidades de conocimiento, y respondiendo a las expectativas de los procesos de enseñanza y aprendizaje dados en la institución.

Los procedimientos y propósitos

Si usted acepta la participación de su hijo (a) tenga en cuenta que será filmado, grabado y fotografiado durante el desarrollo de la investigación cuando se aplique el diagnóstico inicial (grabado) que permitirá identificar el uso de tecnologías en el aula, la implementación de notas de campo que posibilitará la recolección de información respecto a la pertinencia de la misma y, la consolidación de los resultados que arrojará datos sobre los logros alcanzados con el presente estudio. Asimismo, se utilizarán estas fotografías, audios y videos como apoyo para conferencias, ponencias, talleres, en artículos, libros y otros textos académicos derivados del Proyecto de investigación y la Maestría en Informática para la Educación de la UIS.

Molestias o riesgos esperados Debido a que su hijo (a) participa en esta investigación, en ocasiones podría sentirse incómodo con los registros de video o escritos, audio o fotográficos

¹⁴ Adaptado de: García -Mesa., H. Y. (sf). Intervención didáctica para la asignatura de química basada en el uso de simuladores didácticos para fortalecer la capacidad de resolución de problemas científicos. Maestría en Informática para la Educación. Universidad Industrial de Santander.



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN

situación que se podrá ir superando en el desarrollo del estudio; asimismo, el docente seguirá motivando al grupo para que encuentren en este ejercicio académico la oportunidad de potenciar sus competencias investigativas.

Los beneficios

El estudio y sus resultados posibilitarán no solo las competencias cognitivas sino la transformación de la formación ciudadana, el mejoramiento en las pruebas externas, la renovación de las prácticas pedagógicas en la asignatura de Ciencias Sociales y el aprendizaje de herramientas tecnológicas de libre acceso, situación de gran beneficio para los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo en grado noveno.

La garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta y aclaración a cualquier duda

Usted puede preguntar personalmente o por escrito hasta su complacencia todo lo relacionado con el estudio y la participación de su hijo(a) en él.

Libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y que su hijo (a) deje de participar en el estudio

Es importante que tenga claro que su hijo(a) participa de manera voluntaria en el estudio y si usted lo considera pertinente puede retirarlo del mismo sin afectaciones a su rendimiento académico.

Privacidad y anonimato

El nombre de su hijo(a) no será revelado en el estudio y se manejará una codificación para cada participante que garantice la confidencialidad de la información. Además, los datos obtenidos mediante el estudio serán utilizados en escenarios académicos y con fines investigativos.

El compromiso de proporcionarle información actualizada obtenida durante el estudio, aunque esta pudiera afectar la voluntad de su hijo(a) para seguir participando.

En caso de que se presenten situaciones adversas que amenacen los derechos de su hijo(a) será informado oportunamente, aunque eso signifique que sea retirado del estudio.

Autorización para el uso de imágenes, audios y videos obtenidos en este estudio

Como se mencionó anteriormente los videos, audios y fotografías podrán ser utilizados en páginas web administradas por las instituciones mencionadas, como apoyo para conferencias, ponencias, talleres y publicaciones en libros y otros textos académicos derivados del Proyecto de investigación y la Maestría en Informática para la educación de la UIS

(Marque con una X si autoriza o no autoriza y firme en caso de autorizar)

Si autoriza _____

Firma de autorización

No autoriza _____

Aceptación

Con fecha _____ habiendo comprendido lo anterior usted acepta que su hijo (a) participe activamente en la investigación titulada “Competencias cognitivas en la formación ciudadana mediada por las TIC: una estrategia gamificada en el área de las Ciencias Sociales”

Nombre del representante legal del estudiante

Firma

Numero de celular: _____

Correo electrónico: _____

Apéndice G Asentimiento informado

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO¹⁵

Con base en lo establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, por lo cual se garantiza la prevalencia de derechos a niños, niñas y adolescentes, usted deberá conocer acerca de esta investigación y aceptar participar en ella. Por favor lea con cuidado y haga las preguntas que desee hasta su total comprensión.

El objetivo y la justificación de la investigación

Su hijo(a) integra un grupo escolar de la básica secundaria de Institución Educativa San Francisco de Sales asumiendo funciones como representante estudiantil, por lo cual se le propone participar en un proyecto de investigación para fortalecer las competencias cognitivas en la formación mediados por la gamificación tics en Ciencias Sociales. El investigador pretende mediante el estudio diseñar una estrategia pedagógica que fortalezca las Competencias cognitivas, como base de las competencias ciudadanas por medio de la técnica de la gamificación en estudiantes de grado noveno de la Institución. Esta investigación servirá de referente para transformar las el fortalecimiento de la formación ciudadana y las prácticas pedagógicas del aula, y será replicada o descartada en futuras clases; asimismo, es la oportunidad de construir conocimientos de manera conjunta con los estudiantes partiendo de sus necesidades de conocimiento, y respondiendo a las expectativas de los procesos de enseñanza y aprendizaje dados en la institución.

Los procedimientos y propósitos

Si usted acepta participar tenga en cuenta que será filmado, grabado y/o fotografiado durante el desarrollo de la investigación cuando se aplique el diagnóstico inicial (grabaciones) que permitirá identificar el nivel de competencia científica del grupo, la implementación de la secuencia didáctica que posibilitará la recolección de información respecto a la pertinencia de la misma incluyendo lo que escriban, y la consolidación de los resultados que arrojará datos sobre los logros alcanzados con el presente estudio. Asimismo, se utilizarán estas fotografías, audios y videos como apoyo para conferencias, ponencias, talleres, en artículos, libros y otros textos académicos derivados del Proyecto de investigación y la Maestría en Pedagogía de la UIS.

Molestias o riesgos esperados

¹⁵ Adaptado de: García -Mesa., H. Y. (sf). Intervención didáctica para la asignatura de química basada en el uso de simuladores didácticos para fortalecer la capacidad de resolución de problemas científicos. Maestría en Informática para la Educación. Universidad Industrial de Santander



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
MAESTRÍA EN INFORMÁTICA PARA LA EDUCACIÓN

En ocasiones podría sentirse incómodo con los registros de video o escritos, audio o fotográficos situación que se podrá ir superando en el desarrollo del estudio.

Los beneficios

El estudio y sus resultados posibilitarán no solo las competencias cognitivas sino la transformación de la formación ciudadana, el mejoramiento en las pruebas externas, la renovación de las prácticas pedagógicas en la asignatura de Ciencias Sociales y el aprendizaje de herramientas tecnológicas de libre acceso, situación de gran beneficio para los procesos de enseñanza y aprendizaje llevados a cabo en grado noveno.

La garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta y aclaración a cualquier duda

Usted puede preguntar hasta su complacencia todo lo relacionado con el estudio y su participación en él.

Libertad de retirarse en cualquier momento y dejar de participar en el estudio

Es importante que tenga claro que usted participa de manera voluntaria en el estudio y si lo considera pertinente puede retirarse del mismo sin afectaciones a su rendimiento académico.

Privacidad y anonimato

Su nombre no será revelado en el estudio y se manejará una codificación para cada participante que garantice la confidencialidad de la información. Además, los datos obtenidos mediante el estudio serán utilizados en escenarios académicos y con fines investigativos.

El compromiso de proporcionarle información actualizada obtenida durante el estudio

En caso de que se presenten situaciones adversas que amenacen sus derechos, será informado oportunamente.

Autorización para el uso de imágenes, audios y videos obtenidos en este estudio

Como se mencionó anteriormente los videos, audios y fotografías podrán ser utilizados en páginas web administradas por las instituciones mencionadas, como apoyo para conferencias, ponencias, talleres y publicaciones en libros y otros textos académicos derivados del Proyecto de investigación y la Maestría en Informática para la educación de la UIS.

(Marque con una X si autoriza o no autoriza y firme en caso de autorizar)

Si autoriza _____

Firma de autorización

No autoriza _____

Aceptación

Con fecha _____ habiendo comprendido lo anterior usted acepta participar activamente en la investigación titulada “Competencias cognitivas en la formación ciudadana mediada por las TIC: una estrategia gamificada en el área de las Ciencias Sociales”:

Nombre del estudiante

Nombre del representante legal del estudiante

Firma

Numero de celular: _____

Correo electrónico: _____

Apéndice H Categorías, aprendizaje y evidencias de las competencias cognitivas para la formación ciudadana para el grado 9°

Categorías, aprendizaje y evidencias de las competencias cognitivas para la formación ciudadana para el grado 9°			
Código	Categoría	Aprendizaje-afirmación	Evidencias
1. CCog	1. Pensamiento sistémico	El estudiante comprende que los problemas y sus soluciones involucran distintas dimensiones y reconoce relaciones entre estas.	1.1 El estudiante identifica las dimensiones presentes en una situación. 1.2 El estudiante establece relaciones que hay entre dimensiones presentes en una situación de conflicto. 1.3 El estudiante analiza efectos de decisiones para distintas dimensiones.
2. CCog	2. Multiperspectivismo	El estudiante reconoce la existencia de diferentes perspectivas en situaciones en	2.1 En situaciones de interacción, el estudiante reconoce las posiciones o intereses de las partes presentes y

		donde interactúan diferentes partes.	puede identificar un conflicto. 2.2 El estudiante reconoce que las cosmovisiones, ideologías y roles sociales generan diferentes argumentos, posiciones y conductas.
3. CCog	3. Conocimientos	3. El estudiante conoce la Constitución y su función de enmarcar y regular las acciones de las personas y grupos en la sociedad.	3.1 El estudiante conoce algunos de los principios fundamentales de la Constitución. 3.2 El estudiante conoce la organización del Estado y las funciones básicas de las ramas del poder. 3.3 El estudiante conoce los derechos fundamentales consagrados en la Constitución.

Tomado del marco de referencias del ICFES 2018, referentes de los instrumentos de valoración para la prueba "Evaluar para Avanzar" noveno grado (ICFES., 2018)

Apéndice I *Diseño de Intervención*

FASE I: PLAN DE ACCIÓN	Etapa 1: Diagnóstico	Acción 1: Planeación 1. Observación de realidad institucional y valoración de la situación actual de los estudiantes (diagnóstico inferencial) 2. Consulta y selección de documentos institucionales (Resultados ICFES EVALUAR PARA AVANZAR 2020, Plan de área 9° de Ciencias Sociales)
		Acción 2: Ejecución 1. Análisis de documentos institucionales (Resultados ICFES EVALUAR PARA AVANZAR 2020, Plan de área 9° de Ciencias Sociales)
		Acción 3: Descripción 1. Esclarecimiento de resultados obtenidos a partir del instrumento 2. del diagnóstico. (Resultados ICFES EVALUAR PARA AVANZAR 2020)
	Etapa 2: Consideraciones éticas	1. Elaboración de formatos de asentimientos y consentimientos informados.
	Etapa 3: Estudio Documental	Acción 1: Fase Heurística 1. Protocolos de búsqueda, revisión y selección de la información.
		Acción 2: Fase analítica 1. Análisis de antecedentes 2. Planteamiento teórico conceptual y metodológico 3. Reporte de revisión
	Etapa 4: Diseño de intervención	Acción 1: tema/problema 1. Análisis del tema en el contexto de las tics
Acción 2: Propuesta 1. Diseño de propuesta de mundo 2. Diseño de propuesta específica a trabajar		
Acción 3: Recursos 1. Selección de recursos para uso en competencias ciudadanas en tic 2. Planeación de las actividades 3. Edificación de estrategias didácticas		
FASE II: ACCIÓN	Etapa 1: Ejecución	1. Aceptación de consentimientos y asentimientos informados 2. Acatamiento del cronograma de investigación 3. Formulación acciones de aula para producción cognitiva de estudiantes con uso de tecnologías.
FASE III: OBSERVACIÓN	Etapa 1: Supervisión del plan de acción	Acción 1: observar 1. Observación participante (grupo a investigar) 2. Registro de diario de campo 3. Evidencia filmica y auditiva previamente autorizado por acudientes y estudiantes mediante los consentimientos y asentimientos diligenciados.

		<p>Acción 2: análisis de producciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abordaje del plan de acción 2. Observación a las producciones de aprendizaje elaborados por los estudiantes
	Etapa 2: impacto y relevancia de las evidencias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Repaso del uso de las tics en el aula a partir de lo planteado 2. Afirmar el fortalecimiento de las Competencias cognitivas en ciudadanía en el aula. 3. Examinar las construcciones cognitivas de estudiantes de noveno grado en un ambiente gamificado mediante el uso de tecnologías.
Fase IV: Reflexión	Etapa 1: Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación de las observaciones y los resultados arrojados de la prueba Evaluar para Avanzar 2021, en el marco de destrezas cognitivas en formación ciudadana. 2. Valorar los resultados de las actividades propuestas en clase y la aplicación de la encuesta actitudinal para establecer conclusiones en cuanto al ambiente de aprendizaje gamificado. 3. Socialización con todos los docentes del área de Ciencias Sociales y directivos docentes 4. Establecer acciones de mejora (institucional)

Apéndice J Planeación y diarios de campo de intervenciones.

IE. San Francisco de Sales			Curso	9°		
Área	Ciencias Sociales	Fecha	02	09	21	
Docente	Leonardo Ramírez	Semestre	2			
Competencia	Multiperspectivismo					
Afirmación (Aprendizaje)	El estudiante analiza las diferentes perspectivas presentes en situaciones en donde interactúan diferentes partes.					
Evidencia	El estudiante compara las perspectivas de diferentes actores.					

1. EXPLORACIÓN	
Principio de amabilidad y exigencia, para construir la excelencia	
PARTE UNO	
<p>Para esta sesión se tiene como estrategia la lectura en equipos, el trabajo colaborativo y la discusión en grupos.</p> <p>Responder la pregunta: ¿Cuál era la situación política durante la época de La Violencia?</p> <p>Se explica que el objetivo es que los estudiantes caractericen la situación política de la época de confrontación bipartidista.</p> <p><i>(Cada intervención tiene vale 200 puntos individuales).</i></p>	

1. ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA APLICADA
--

Lectura previa. Esta actividad es tomada del libro Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas de Chaux (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.)

Es conveniente asignar una lectura para introducir la confrontación bipartidista. Ésta podría ir acompañada de una guía de lectura que ayude a los estudiantes a caracterizar la situación política de la época, y las tensiones entre liberales y conservadores.

- ¿Quién fue elegido presidente en 1946?
- ¿A qué partido pertenecía?
- ¿Hace cuánto tiempo no estaba este partido en el poder?
- ¿Cuál partido dominaba el poder ejecutivo?
- ¿Cuál dominaba el poder legislativo?
- ¿Qué participación tuvieron los liberales en el gobierno de Ospina Pérez?
- ¿Quiénes estaban de acuerdo con el gobierno de Unión Nacional?, ¿por qué?
- ¿Quiénes no estaban de acuerdo?, ¿por qué no?

(Cada respuesta vale 100 puntos individuales).

Trabajo cooperativo

Una vez los estudiantes se han familiarizado con el periodo histórico es conveniente reunirlos en grupos de cuatro personas para que pongan en común lo que han concluido sobre su trabajo individual y caractericen la situación política de la época. Por ejemplo, cada grupo podría hacer una presentación digital en la que representen el conflicto entre liberales y conservadores o podría hacerse un periódico en el que haya un resumen de noticias sobre la confrontación bipartidista.

Aparte de las instrucciones concernientes a la actividad en clase, es importante indicarle al grupo que cada uno de los integrantes juega un papel importante en él y que deben cooperar entre sí para lograr un producto realmente valioso.

Para lograr esta cooperación puede resultar útil supervisar que cada miembro del grupo (realizando salas virtuales independientes por equipo) cuente lo que concluyó durante su trabajo individual y que después todos aporten ideas sobre el producto que podrían desarrollar. *(Cada intervención vale 50 puntos individuales)*. A continuación, sería bueno que los equipos se dividieran y cada uno asumiera una función en la elaboración del producto.

Compromiso: Se divide el grupo en dos. A un grupo se le entrega la editorial **“Proeza del fraude” de El Siglo** y al otro la **“Interpretación realista del triunfo” de El Espectador** para que lean en casa. Esta lectura va acompañada de una guía con preguntas tales como las siguientes:

- ¿De qué partido creen que es el autor de esta editorial?
- ¿Quiénes creen ustedes que leen la columna de este autor?
- ¿Qué creen que quiere este autor que los lectores piensen sobre su partido?
- ¿Qué creen que el autor quiere que los lectores piensen sobre el partido opuesto?
- ¿Qué piensa el autor de esta editorial sobre las elecciones al Congreso de marzo de 1947?

(Cada intervención tiene vale 300 puntos individuales, pero bien argumentado valdrá 500 puntos por equipo + un puesto de avance).

PARTE DOS

Esta actividad es tomada del libro Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas de Chaux (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.)

Se continua con la clase anterior contestando la siguiente pregunta:

¿Cómo fueron las elecciones según “El Espectador” y “El Siglo”?

El objetivo de esta parte es que los estudiantes contrasten diversas fuentes de información.

Discusión en equipos (Contraste):

Los estudiantes formarán parejas de equipos que hayan leído la editorial diferente a la de ellos. El objetivo de la discusión es contrastar las respuestas a las preguntas de la guía de lectura para conocer la visión que cada editorial brinda sobre el hecho histórico. Se les podría pedir a los estudiantes que hagan un cuadro de contraste (en Word) en el que sinteticen las diferencias entre las dos editoriales.

Discusión en equipos (Hipótesis):

Las mismas parejas de equipos que hicieron el cuadro de contraste proponen hipótesis para explicar las razones de estas diferencias.

2. VALORACIÓN Y EXTENSIÓN

Puesta en común:

El objetivo es que los estudiantes extraigan conclusiones sobre la manera como se presenta la información en diferentes medios y sobre la actitud crítica que se debe asumir frente a la información.

Cada equipo expone las hipótesis que discutieron en la clase anterior. Éstas se recopilan en una presentación Power Point para poderlas discutir más adelante.

Discusión de las hipótesis:

El curso entero discutirá las hipótesis planteadas por cada equipo con el fin de analizar su aplicabilidad. Durante esta discusión es importante orientar a los estudiantes para que establezcan conexiones con el texto que leyeron al principio y para que analicen cómo se refleja el conflicto entre liberales y conservadores en estas columnas.

(Cada hipótesis tiene vale 1000 puntos individuales, pero bien argumentado valdrá 2000 puntos por equipo + tres puestos de avance).

Reflexión:

Se pedirá a los estudiantes que escriban una reflexión en la que respondan un par de preguntas como las siguientes:

¿Qué piensa sobre la información que nos dan los noticieros y periódicos?

¿En qué medida este ejercicio cambió su manera de ver el noticiero o leer el periódico?

(Cada reflexión bien argumentada valdrá dos puestos de avance).

Se deja compromiso para desarrollar en equipo: Se realizarán exposiciones sobre hechos relevantes que sucedieron en Colombia desde 1980 hasta 1990. Cada equipo escogerá los hechos que serán publicados en Classcraft.

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 02 de septiembre 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 9:30 am – 11:40 m	SESIÓN: 03 parte 1	TEMA: Conclusiones sobre Colombia en la primera mitad del siglo XX.
OBJETIVO: El estudiante analiza las diferentes perspectivas presentes en situaciones en donde interactúan diferentes partes.	COMPETENCIA: Multiperspectivismo.	ESTRATEGIA: Lectura, trabajo cooperativo y discusión en grupo.
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	Se estableció una socialización por equipos con base a la idea sobre la actividad de la primera parte. En un segundo momento se desarrolló la contextualización del periodo de la Violencia.	Ninguna.
Ejecución.	Al ejecutar las actividades de la primera parte de la sesión fue evidente que al reunirse en de equipos, algunos estudiantes captaron fácilmente las diferentes visiones que tenían el partido conservador dentro del Estado colombiano durante esa época, a pesar que veían un mismo hecho político. Las opiniones de cada estudiante	
Sugerencias para próxima intervención.	El tiempo fue el adecuado y se	

	realizaron todas las actividades sin apresuramientos.	
--	---	--

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 16 de septiembre 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 8:00 am – 12:00 m	SESIÓN: 03 parte 2	TEMA: Conclusiones sobre Colombia en la primera mitad del siglo XX.
OBJETIVO: El estudiante analiza las diferentes perspectivas presentes en situaciones en donde interactúan diferentes partes.	COMPETENCIA: Multiperspectivismo.	ESTRATEGIA: Lectura, trabajo cooperativo y discusión en grupo.
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	Se continuó con el proceso de la clase anterior.	Ninguna.
Ejecución.	Al ejecutar las actividades de la segunda parte de la sesión fue evidente la discusión dentro de cada equipo sobre la lectura del periódico, también fueron muy notables las participaciones de los estudiantes para realizar las actividades de cada pregunta. Al reunirse en de equipos, algunos estudiantes captaron fácilmente las diferentes visiones que tenían los medios de comunicación y cómo son influenciados por su origen o tendencia.	La gamificación sigue creando un interés bastante elevado en el desarrollo de la clase, los puntos por participación y la influencia de ellos en el desarrollo del juego es un buen aliciente para mantener la motivación.

	<p>Las reflexiones finales de los equipos fueron muy diversas, uno de ellos respondió:</p> <p><i>“En cierto modo los noticieros y periódicos nos informan "a su manera", porque muchas veces son noticias falsas o con información manipulada. Claro que en otras ocasiones nos informan correctamente dándonos a conocer la noticia de forma breve y directa. En fin, muchas veces no es bueno confiar en todo lo que nos ponen en los noticieros y los periódicos”.</i></p> <p>Y otro dijo:</p> <p><i>“Pensamos que son importantes ya que nos informan sobre sucesos ocurridos, trabajos y nos ponen al tanto sobre lo que sucede día a día, por otro lado consideramos que es una pérdida de tiempo ya que aunque nos den a conocer noticias reales estos medios de comunicación son mentira porque a ellos les venden el contenido, jamás dan sus propias opiniones ni argumentos si no la información que muchas veces los políticos y gobernantes</i></p>	
--	--	--

	<p><i>quieren que el pueblo sepa. A estos medios de comunicación solo les importa tener un salario fijo, por este motivo ocultan, en muchas ocasiones, información verídica, lo único que ellos dan a conocer son las cosas que les benefician”.</i></p> <p>Al finalizar muchos estudiantes expresaron la satisfacción de la actividad, aunque otros criticaron la duración de la misma.</p>	
Sugerencias para próxima intervención.	El tiempo fue el adecuado y se realizaron todas las actividades sin apresuramientos.	

IE. San Francisco de Sales			Curso	9°	
Área	Ciencias Sociales	Fecha	30	09	21
Docente	Leonardo Ramírez	Semestre	2		
Competencia	Multiperspectivismo y argumentación				
Afirmación (Aprendizaje)	El estudiante analiza las diferentes perspectivas presentes en situaciones en donde interactúan diferentes partes. (Multiperspectivismo) El estudiante analiza y evalúa la pertinencia y solidez de enunciados o discursos. (argumentación)				
Evidencia	El estudiante compara las perspectivas de diferentes actores. (Multiperspectivismo). El estudiante devela prejuicios, preconcepciones e intenciones en enunciados o argumentos. (Argumentación).				

1. EXPLORACIÓN	
Principio de amabilidad y exigencia, para construir la excelencia	

Para esta penúltima sesión se tiene como estrategia S. Q. A. (Santillana, 2018.)

A partir de la estrategia S. Q. A. (sé, quiero saber, aprendí) se profundizará en la temática de la problemática actual colombiana. Para ello, se construirá un mural virtual, dividiéndolo en tres partes y cada parte se nombra con las iniciales S (sé), Q (quiero saber) y A (aprendí), respectivamente.

Ahora, se hablará con sus estudiantes acerca de diversos temas de la problemática actual colombiana como los grupos armados ilegales, la descomposición social, la discriminación y la exclusión, el matoneo escolar, la violencia de género y el deterioro ambiental.

Desarrollar un conversatorio y consigne los saberes previos que manifiesten sus estudiantes en la parte S del mural.

1. ESTRUCTURACIÓN Y PRÁCTICA APLICADA

Proponer a los estudiantes elaborar preguntas problematizadoras de acuerdo con los temas que ellos quieren saber y consígnelas en la parte Q del mural. Finalmente, se dividirá la clase en los equipos correspondientes, y solicitaré que, mediante una consulta, resuelvan varios de los interrogantes propuestos y que consignen sus conclusiones en la parte A del mural.

1. VALORACIÓN Y EXTENSIÓN

Puesta en común:
 El Cierre de la actividad es con una exposición por grupos de una o varias consultas, correlacionando las preguntas planteadas con las respuestas emitidas.
(Cada hipótesis tiene vale 2000 puntos individuales, pero bien argumentado valdrá 3000 puntos por equipo + cuatro puestos de avance).

DIARIO DE CAMPO DEL DOCENTE INVESTIGADOR		
INSTITUCIÓN: San Francisco de Sales.	FECHA: 30 de septiembre 2021	GRADO: Noveno-Gea
HORA: 9:00 am – 11:30 am	SESIÓN: 04	TEMA: Colombia en el siglo XXI.
OBJETIVO: El estudiante analiza las diferentes perspectivas presentes en situaciones en donde interactúan diferentes partes. El estudiante devela prejuicios,	COMPETENCIA: Multiperspectivismo y Argumentación.	ESTRATEGIA: Estrategia S. Q. A.

preconcepciones e intenciones en enunciados o argumentos.		
SESIÓN DE CLASE		
CAMPOS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN CRÍTICA
Planificación.	Se estableció una charla inicial sobre los puntajes de cada grupo a puertas de finalizar el juego. Se explicó las actividades para ejecutar, lo cual les pareció muy chévere, debido a la pregunta ¿Cuál es el tema más importante para dialogar en Colombia?, ya que dejar a los propios estudiantes escoger los temas de discusión es raro.	Ninguna.
Ejecución.	Los estudiantes plantearon los diversos temas, luego se dio tiempo suficiente (30 min) para buscar información que responda a las múltiples preguntas planteadas en la sesión. Luego, cada equipo expuso sus respuestas dando claridad a muchos estudiantes y dejando la puerta abierta para ampliar más los temas. La sesión terminó con el recordatorio del compromiso a desarrollar en el último encuentro.	La expectativa por la finalización del juego los motiva aún más a participar y realizar las actividades con mayor asertividad.
Sugerencias para próxima intervención.	Se requerirá una ampliación más profunda los alcances,	

	<p>limitaciones y papel que cumplen los medios de comunicación en los escenarios sociopolíticos, culturales y económicos de nuestro país.</p>	
--	---	--

Apéndice K Libro de códigos.

Libro de Códigos del Análisis de Contenido.

CÓDIGO	DEFINICIÓN DEL CÓDIGO	EJEMPLOS DE PALABRAS QUE PUE DAN ESTAR RELACIONADAS CON EL CÓDIGO
<p>AA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE</p>	<p>la Secretaría de Educación de Bogotá (2012) define ambientes de aprendizaje como Los ámbitos escolares de desarrollo humano que lo potencian en las tres dimensiones socioafectiva, cognitiva, físico-creativa. Además, siempre deben tener una intención formativa, es decir, un propósito que encauce las acciones hacia el desenvolvimiento deseable del sujeto (Romero, Martínez, Vásquez, Beltrán, & Silva., 2012, pág. 24).</p>	<p>Ambiente, contexto, interrelación, acciones, diseño, aprendizaje, interés.</p>
<p>TC: TRABAJO COLABORATIVO</p>	<p>En este aspecto, Chaux (2004) define el aprendizaje cooperativo como una estrategia pedagógica que tiene el objetivo promover la responsabilidad en grupo de estudiantes, para que logren alcanzar una meta en común, que no solamente favorezca a cada miembro del grupo, sino que también sea meritorio para el grupo en general (Chaux, Lleras , & Velásquez , 2004.).</p>	<p>Apoyar, ayuda, orientar, colaborar, mediar, asistencia, trabajo, contribución, socialización.</p>
<p>GT: GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA.</p>	<p>La metodología de la gamificación posee características que agrupan elementos, diseños o estructuras de juegos en ambientes no-lúdicos, que permiten la motivación como fuente para el aprovechamiento de conocimientos y saberes, además del mejoramiento de habilidades. Dicha metodología, se presenta como un recurso emergente, motivacional e innovador para la institución y podría tener efectos positivos al incentivar a los alumnos en clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, además de renovar y diversificar la práctica docente (Parra & Segura, 2019)</p>	<p>Juego, motivación, lúdico, innovador, didáctica, método, técnica, herramienta, ciencia, plataforma, online.</p>

Apéndice L Matriz de contingencia

Matriz de Contenido.		AA: AMBIENTES DE APRENDIZAJE			TC: TRABAJO COLABORATIVO		GT: GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA.	
		Cambios en la clase de sociales	Aprendizaje significativo	Motivación	relaciones sociales y el aprendizaje	Propuesta de mejoramiento	Ventajas	Desventajas
CITAS								
Fue bastante gratificante, intentar superar cada uno de los puntos a tener en cuenta, de igual modo mejoró mucho mi pánico al hablar en público, siento que fue algo súmamente enriquecedor para mi proceso académico y personal.	1 : Segmento 1	1						
Una experiencia muy buena ya que me enseñó temas que no conocía y me los enseñó de una manera muy didáctica haciendo que tuviera más motivación por la clase.	2 : Segmento 2						1	
Mi experiencia fue muy buena, porque es algo diferente e interesante; sale de lo típico y aburrido eso hace que nos interésemos en los temas	3 : Segmento 3			1				
Es una experiencia única y enriquecedora, ya que por medio de las TIC pudimos adquirir de mejor forma nuestros conocimientos y esta metodología nos ayudó de forma positiva a ampliar nuestros conocimientos y a interesarnos más por la clase.	4 : Segmento 4						1	
Realmente divertida y llena de nuevos conocimientos acompañados de adrenalina y nervios	5 : Segmento 5			1				
super bien.	6 : Segmento 6							
Bastante satisfactoria, nos dieron la oportunidad de expresar nuestras ideas sin necesidad de juzgarnos por estar equivocados.	7 : Segmento 7				1			

fue una experiencia única	8 : Segmento 8			1				
Fue una experiencia muy bonita quisiera volverla a repetir	9 : Segmento 9			1				
Fue una buena experiencia, fue al nuevo y diferente a lo que estoy acostumbrado a ver en las aulas de clase, esto fue muy didáctico y dinámico por esto me gusto mucho esta clase	10 : Segmento 10	1						
Fue una experiencia muy chevre y divertida con nuevos aprendizajes , con una metodología muy buena , avanze en el ámbito mi formación como ciudadano	11 : Segmento 11			1				
Es una experiencia nueva pero agradable que nos incita a esforzarnos cada vez mas...	12 : Segmento 12	1						
Me pareció muy divertido didáctico y que nos ayudo mucho a los que tenemos miedo o pena al expresarnos al hablar. Aprendí mucho y es una excelente forma de aprender.	13 : Segmento 13			1				
Muy chevere, una clase diferente y muy didáctica, mi interés por temas relacionados aumentaron y me gusto tener una clase diferente a las demás.	14 : Segmento 14	1						
La describo como una de las mejores experiencias educativas, el método didacta es genial para la educación.	15 : Segmento 15		1					
pues chévere porque en todos los trabajos fue grupal y pues ase juego que hace mas entretenido la clase.	16 : Segmento 16				1			
Demasiado buena, me gustó demasiado la dinámica, entretenedida y nos aportaba conocimientos.	17 : Segmento 17				1			
Fue una gran experiencia donde me abrí a nuevas personas obtuve muchos nuevos conocimientos y la interacción fue espectacular	18 : Segmento 18				1			
Fue muy buena experiencia con respecto a como aprendimos , que hay otras formas de aprendizaje en la que se puede facilitar más la socialización y adquisición de nuevo conocimiento	19 : Segmento 19				1			

Excelente , conocí nuevos métodos y dinámicas me pareció genial y aprendí demasiado	20 : Segmento 20		1					
Excelente	21 : Segmento 21							
es muy bueno, me aporta nuevos conocimientos y me permite aprender con métodos diferentes, que motivan a participar e incrementan el interés por los temas	22 : Segmento 22		1					
El proyecto fue increíble, me encantó la metodología, la forma de aprendizaje me genera más interes por aprender y poder generar más conocimiento	23 : Segmento 23	1						
Agradable	24 : Segmento 24							
FUE UNA MUY BUENA EXPERIENCIA ME DIVERTI Y DESCUBRI UNA NUEVA FORMA DE APRENDER	25 : Segmento 25				1			
Considero que en ocasiones las actividades a realizar podría rozar lo repetitivo.	26 : Segmento 26	1						
Quizás que no sean tan largas, ya que eso que cansé un poco la mente del estudiante y abruma la idea de saber que es largo el tiempo de la clase.	27 : Segmento 27	1						
Sería hacer experimentos sociales, encuestas sobre alguna problemática que haya en el país para saber su opinion y trabajar mediante eso	28 : Segmento 28				1			
Nada, me gustó mucho la metodología, el juego y el tema se combinaban muy bien.	29 : Segmento 29		1					

en realidad las clases me parecieron lo suficientemente buenas y más que eso la verdad no tengo nada que conserve que debería quitar o agregar	30 : Segmento 30		1					
la participación por que participo poco	31 : Segmento 31					1		
Me gustaría que fuera de manera presencial, ya que la virtualidad hace el aprendizaje más complicado y muchas veces lo hace más estresante.	32 : Segmento 32							1
ninguna cosa porque me pareció perfecta	33 : Segmento 33						1	
Nada porque fueron muy buenas	34 : Segmento 34						1	
Para mi las clases esta bien, no encuentro nada para mejorar	35 : Segmento 35						1	
Nada por qué No tiene ningún error	36 : Segmento 36						1	
Nada, las clases con esta metodología no necesitan nada y si lo necesitara se iría consiguiendo mediante el transcurso de la actividad; en fin clases únicas y agradables.	37 : Segmento 37						1	
La verdad nada	38 : Segmento 38						1	
Todo esta muy bien ejecutado y las actividades son muy interactivas que nos ayudan a expresarnos mejor.	39 : Segmento 39						1	
Todo está bien.	40 : Segmento 40						1	

Pienso que lo único a mejorar es la duración de los encuentros, el tiempo en ocasiones no nos alcanzaba.	41 : Segmento 41								1
nada.	42 : Segmento 42							1	
Sólo que el profesor incite más a los estudiantes, nombrandolos o otra cosa.	43 : Segmento 43					1			
Me gusto mucho la metodología por lo tanto no cambiaria nada a las clases	44 : Segmento 44							1	
pues lo que si me gustaría es que sea un poco más seguidas las clases, pues creo que si podíamos incrementar y i retener por mas tiempo la información(ser un poco más constante pero todo influye también el estudiante)	45 : Segmento 45					1			
Nada todo excelente	46 : Segmento 46							1	
No les cambiaría nada, porque me parece que están muy bien estructuradas, organizadas en todos los sentidos	47 : Segmento 47	1							
mejoraría tal vez la cantidad de tiempo de las clases, ya que al ser una sola por semana se volvían muy extensas	48 : Segmento 48								1
la verdad nada, todo estuvo de la mejor manera	49 : Segmento 49	1							
No tengo muy en claro eso	50 : Segmento 50								
ME GUSTARIA QUE HUBIERAN MAS ENCUNTROS PORQUE PIENSO QUE HUBIERON MUY POCOS Y ME GUSTARIA HABER TENIDO MAS ENCUNTROS Y REALIZAR MAS ACTIVIDADES	51 : Segmento 51								1
1) Muchas veces el trabajo en equipo se torna pesado. 2) Los espacios de trabajo son algo cortos en ocasiones. 3) Puede que algunos grupos tengan roces entre sí.	52 : Segmento 52					1			
- la duración de la clase. - para mí preferencia hubieron varios trabajos en grupos, pero no es algo que esta mal.	53 : Segmento 53					1			
1. Que siendo virtual se pierde un poco el animo 2. Tocar mucho mas a fondo los temas	54 : Segmento 54					1			
No encuentro aspectos negativos.	55 : Segmento 55								

No tengo ningún aspecto negativo de la clase	56 : Segmento 56							
nada	57 : Segmento 57							
-Como era virtual, habían muchas fallas de conexión. - Falta de socialización, por mi parte no logre conocer a los compañeros con los que hice mis actividades. - Demasiada presión	58 : Segmento 58					1		
ninguno no me parece nada negativo	59 : Segmento 59							
Ninguno en mi opinión	60 : Segmento 60							
Pues un poco la casilla que te llevaba al principio del tablero, aparte de esto no veo ningun punto negativo	61 : Segmento 61					1		
1 que sea virtual 2 tener muy poquitos debates 3 que es cada 15 días	62 : Segmento 62							1
Nada, lo único malo pero que no es culpa de la clase es la virtualidad si una metodología de estas se aplicara en un entorno presencial seria lo mas gratificante tanto para los profesores como para los alumnos.	63 : Segmento 63					1		
Los aspectos son personales, por el grupo en el que estaba pero eso es lo que nos ayuda a ser mejores líderes.	64 : Segmento 65					1		
1. Algunos de los estudiantes me caen muy mal la verdad, me fuera gustado sacarlos. 2. Como se hacen las preguntas, osea digamos cuando uno iba a responder algunos interrumpían. 3. No tengo nada más.	65 : Segmento 65					1		
Personalmente no encuentro aspectos negativos de esta metodología.	66 : Segmento 66						1	
no tengo ningún aspecto negativo de la clase.	67 : Segmento 67						1	
Nada.	68 : Segmento 68							
.Oportunidades para participar .Cooperación en grupo	69 : Segmento 69					1		

pues creo que no hay algún aspecto negativo, solo creo que si fuera en presencialidad seria mucho mejor por la fluidez de expresarse de los estudiantes	70 : Segmento 70					1		
No tengo nada negativo , todo positivo	71 : Segmento 72							
No tengo nada malo que decir con respecto a la metodología en la clase	73 : Segmento 73						1	
1. nada 2. nada otra vez 3. nada en el número tres	74 : Segmento 74						1	
el hecho que se hizo en virtualidad es un poco menos favorecible, del resto creo que no tengo más	75 : Segmento 75							1
tampoco tengo una respuesta para esto dakjkda	76 : Segmento 76							
LA VERDAD NO HE ENCONTRADO NINGUNO	77 : Segmento 77						1	
1) Es una metodología diferente a las clases comunes 2) Me relaciono mejor con compañeros de diferentes aulas de clase. 3) Ayuda bastante en el tema de la competitividad de cada grupo.	78 : Segmento 78				1			
- la manera de explicar los temas didácticamente. - temas, aprendizajes y conocimientos nuevos. - más seguridad para los estudiantes gracias a las participaciones.	79 : Segmento 79		1					
1. Nos abrieron los ojos y nos concientizaron con muchos temas 2. Aprendimos a defender nuestra opinión con elementos contundentes 3. Los métodos son diferentes y eso llama la atención	80 : Segmento 80				1			
1. Permite dar nuestra opinión libremente y no nos juzga. 2. La manera de evaluar fue excelente ya que nos permitía analizar y participar bien. 3. Esta metodología nos ayudó a mejorar nuestra manera de expresarnos y socializar con los demás.	81 : Segmento 81				1			
Nos dejan expresarnos de manera libre El profesor siempre tiene en cuenta nuestras opiniones Nos divertimos y estudiamos al mismo tiempo mejorando nuestro aprendizaje	82 : Segmento 82		1					
participación comunicación método diferente de aprendizaje	83 : Segmento 83	1						
0	84 : Segmento 84			1				

fue una clase muy bonita, gracias a ella tengo nuevos conocimientos, fue una experiencia única	85 : Segmento 85		1				
Es creativo, es diferente y tiene mayor cooperación	86 : Segmento 86				1		
Su dinamismo que le da la oportunidad a los estudiantes a participar activamente, su metodología fácil de entender y también me gusto que fuera como un juego de mesa	87 : Segmento 87				1		
1 muy dinámica 2 diferente 3 dar nuestra opinión sobre los diferentes temas	88 : Segmento 88				1		
1. Su metodología lo hace ser 1000 veces mas agradable que una clase de transcribir de una guía al cuaderno. 2. El docente, cuando un profesor da lo mejor de si para enseñar hace agradable y cómoda la clase lo cual es la mejor experiencia que puede tener un alumno. 3. La forma esforzarse por unas casillas o unos simples puntos nos llevan a dar lo mejor de nosotros y a tratar de ser los mejores.	89 : Segmento 89				1		
Nos permiten dar nuestras opiniones Es una forma muy bonita y didáctica de Aprendizaje Participativa y saber coordinar y el liderazgo	90 : Segmento 90				1		
1. Lo didáctica que es. 2. Ganamos más aprendizaje. 3. Da animos de hacer los trabajos ya que es una clase muy entretenida y diferente.	91 : Segmento 91			1			
1. Permite mayor participación de los estudiantes. 2. Se aprende a gusto. 3. La información aprendida no se olvidará gracias a la metodología.	92 : Segmento 92			1			
- todo es grupal - hace juegos que hace mas divertida la clase y atención - cuando uno participa y la respuesta es incorrecto el profe le explica cual era y el porque, haciendo mas divertido la clase para los alumnos y una mejor atención.	93 : Segmento 93			1			
1) mejora la socialización de los estudiantes. 2) mejora la motivación del estudiante en el área. 3) desarrolla mas seguridad en el estudiante sobre sus pensamientos.	94 : Segmento 94			1			
.Interacción con el profesor .Mejor metodología de la clase .Mejoría en cuanto al aprendizaje	95 : Segmento 95		1				
Pues al usar este método de gamificación , que es como tipo un juego hace que sea mas activo el impulso de querer aprender para poder ganar el juego, también otro aspecto seria la participación de los estudiantes al querer mostrar sus puntos de vista y defenderlos, y una cosa importante fue que no se necesito buscar o tener que aprender todos los temas de golpe sino que entre todos fuimos mostrando los temas que nos correspondían , y así argumentar la visión del otro	96 : Segmento 96						1

Aprendizaje más rápido Me motiva más Me interesó más por esa materia y sus actividades	97 : Segmento 97			1				
Nos permite relacionarnos más con nuestros compañeros, nos permite adquirir los conocimientos más fácilmente y aprendemos mientras nos divertimos en grupo	98 : Segmento 98				1			
1. La actitud del profesor 2. La oportunidad de participar y presentar nuestras propias actividades 3. Los temas a tratar	99 : Segmento 99				1			
la energia del profesor la metodologia el hecho de debatir en clase para conocer diferentes puntos y aprender	100 : Segmento 100	1						

Apéndice M Resultados académicos segundo semestre 2021.

Grado: NOVENO - Semestre: 2S 2021			
Área	Aprobaron primer semestre 2021	Reprobaron primer semestre 2021	Promedio
CIENCIAS SOCIALES Y COMPETENCIAS CIUDADANAS	25 de 25 - 100%	0 - 0.7%	3.97
SEDE PRINCIPAL - JORNADA: MAÑANA/Estadísticas generada por plataforma Ovy			
https://iesanfranciscodesales.edu.co/docentes/estadisticas.php Generado el 31-01-2022 11:10			