LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA DE LA SEGUNDA DÉCADA DEL SIGLO XX EN LA INSTITUCIÓN TOMAS URIBE URIBE EN EL GRADO 9-1

DEELAN FERNANDO MAYOR PIEDRAHITA

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN HISTORIA

GUADALAJARA DE BUGA

2019

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA DE LA SEGUNDA DÉCADA DEL SIGLO XX EN LA INSTITUCIÓN TOMAS URIBE URIBE EN EL GRADO 9-1

DEELAN FERNANDO MAYOR PIEDRAHITA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de Licenciatura en Historia

Director de trabajo de grado:

Lic. RICARDO ABDUL CANIZALES ROMERO

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN HISTORIA

GUADALAJARA DE BUGA

2019

NOTA DE ACEPTACIÓN

_____

_____

GUADALAJARA DE BUGA 3 DE OCTUBRE 2019

DEDICATORIA

A mis padres, por los esfuerzos brindados.

TABLA DE CONTENIDO

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA DE LA SEGUNDA DÉCADA DEL SIGLO XX EN LA INSTITUCIÓN TOMAS URIBE EN GRADO 9-1 10

¿PUEDE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MEJORAR EL PROCESO ACADÉMICO EN CONSTRUCCIÖN DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE HISTORIA? 11

El objetivo general 12

Objetivos específicos 12

Conceptos a trabajar: 12

Didáctica 12

Pedagogía 13

Virtualidad: 14

Videojuego 15

Secuencia Didáctica 16

CAPITULO 1 18

¿QUE ES LA HISTORIA? 18

ENSEÑANZA DE LA HISTORIA 20

ENSAÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA 24

CAPITULO 2 29

ESTADO DEL ARTE 29

A. ¿POR QUÉ ES NECESARIA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LAS AULAS DE CLASE? 29

B. CONTEXTO HISTÓRICO 30

C. SURGIMIENTO DE LA LÚDICA 33

D. SURGIMIENTO DE LA LUDIFICACIÓN 35

E. GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES 37

F. GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA 42

G. **¿CÓMO SE AFRONTA LAS DINÁMICAS DE JUEGO EN UN ENTORNO EDUCATIVO?** 43

H. LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA 46

A. LA SECUENCIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA 48

¿QUÉ COHERENCIA POSEEN LOS EJES CONTEXTUALES CON LA PREMISA DE DESARROLLO DE INTENTIDAD NACIONAL? 74

DIMENSIONES DEL SABER 77

PROYECTO PERIODO 78

¿CÓMO SE EVALÚA EN EL SISTEMA DE GAMIFICACIÓN IMPLEMENTADO EN AVENTURAS? 80

C. LINEAMIENTOS 81

D. OBJETIVOS 83

El objetivo general 84

Estado inicial (diagnóstico) 85

Reinterpretación de la Historia 85

Análisis de fuente 86

Pensamiento crítico: 87

Formación ciudadana: 88

Estado intermedio (delimitación de la estrategia): 88

sección uno, ... 89

Sección dos: 89

Sección tres:. 90

Sección cuatro: 90

Sección cinco:. 91

Sección seis y siete: 92

Sección ocho, nueve y diez : 92

Estado Final (proyecto radio): 94

Resultado final:. 95
F. JUSTIFICACIÓN 97
G.CONCLUSIONES 98
DISCUSIÓN 106
BIBLIOGRAFÍA 111
WEBGRAFÍA 114
REFERENCIAS VISUALES: 116
ANEXOS. 122
FOTOS 122
MANUAL Y SECUENCIA DIDACTICA 142

RESUMEN

Este trabajo se enfoca en las necesidades que se hacen evidente en la creación de métodos lúdicos para la enseñanza de la Historia en Colombia, enfocado en la estrategia gamificación la cual se desenvuelve en un rol activo entre el aprendizaje y el juego, dando así herramientas para la creación de ejes contextuales que desarrollen un vistazo más cercano del alumno con su realidad social.

Palabras Clave: Gamificación, Ludificación, Didáctica, Colombia, Años Veinte, Juego.

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA DE LA SEGUNDA DÉCADA DEL SIGLO XX EN LA INSTITUCIÓN TOMAS URIBE EN GRADO 9-1

La idea inicia siendo una crítica a la problemática del método que implementa algunos docentes hoy día, que sigue consistiendo en procesos de la escuela heteroestructurante donde se impone, se establece y se produce por tradición, y la escuela activa muy eventualmente se desarrolla en las instituciones. En este caso el desarrollo y la construcción de conocimiento mediante el discurso entre docente y alumno, se ve opacada y se limita la intencionalidad de creación de conocimiento por las partes implicadas. Por lo antes expuesto en este contexto, es necesario construir métodos de complementación didáctica con alternativas de aprendizaje, como es la gamificación en este caso. Para ofrecer una nueva alternativa de construcción de saberes, lo que se pretende es

transponer la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados. Se hará el proceso de secuencia en la Institución Educativa Tomas Uribe Uribe en el grado 9-1.

¿PUEDE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MEJORAR EL PROCESO ACADÉMICO EN CONSTRUCCIÖN DEL CONOCIMIENTO EN EL ÁREA DE HISTORIA?

La problemática gira en torno a los docentes que son escépticos con los métodos alternos que incluyen la lúdica, el concepto solo evoca desinterés por parte del educador romántico de su metodología, es comprensible la barrera que existe ante estas nuevas usanzas ya que genera un obstáculo mayor, a la hora de la construcción de secuencias didácticas que inserten la gamificación e integren una forma de interacción con la misma realidad que nos compone es un tema que no se hace a la ligera, ya que se debe reflexionar algunas preguntas antes de tomar papeles en la creación y formación del conocimiento, ya que el verdadero reto es pensar como provocar al estudiante en seguir escudriñando lo que se les plantea y que esto genere reflexión sobre la Historia de la sociedad donde están envueltos.

El objetivo general

- Evaluar los alcances que ofrece la técnica de aprendizaje "gamificación" en la construcción de conocimiento en la enseñanza de la Historia.

Objetivos específicos

- Calificar las ventajas o desventajas que puede traer consigo la gamificación en la construcción del conocimiento Histórico.

- Sugerir nuevos métodos que implementen la gamificación en el currículo estudiantil en miras a la enseñanza significativa de la Historia.

Conceptos a trabajar:

Didáctica según el autor Mallard, la didáctica se configura como [1] "Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: didaktiké, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko (didaktike, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko).Todos estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad." didáctica es la rama de la Pedagogía que se

[1] Mallart, Juan. Cap. 1 Didáctica: Concepto, Objeto y Finalidad. Pág:3

encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar**,** analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos).

[2]Fernández (1985, 27) apunta que la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza"

Pedagogía: Según el autor [3]Meireu, "la pedagogía, contrariamente a lo que dicen sus adversarios, no es la asociación de una reeducación peligrosa de la conciencia y de los dispositivos didácticos manipuladores: toda educación a la libertad impone una instrumentación de la libertad. Toda instrumentalización didáctica requiere una preocupación constante respecto de aquello que le

[2] Ibíd. Mallart, Juan, pág. 5
[3] El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión; Armando Zambrano Leal.

permite al otro escapar a la empresa tecnócrata que ella ejerce sobre él (Meirieu, 1997 b: 114). El discurso pedagógico debe comprenderse no como la expresión de lo que conviene exactamente decir —inclusive pensar— en tal o cual momento de la evolución de los debates sobre la educación, para hacer aquello que uno quiere verdaderamente hacer y que precisamente no lo decimos (114)". Finalmente, para él, el discurso la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio. Es importante destacar que la pedagogía se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología.

Virtualidad: Esté concepto viene a raíz del autor Martínez [4] da a entender que desde hace tiempo se acota el termino, pero hoy en día tiene una particularidad muy arraigada a él y es que se utiliza no solo en algo inexistente o juegos, si no que se utiliza en espacios económicos, financieros, el trabajo el mercado, el arte, la inteligencia colectiva, administrativos científicos y educativos, como lo son la lectura, escritura, el ciberespacio y las aulas virtuales, entre otros muchos. El concepto virtualidad viene desde platón cuando hace referencia que el conocimiento se genera por medio de las ideas y de imágenes que el hombre capta de su contexto.

[4] Virtualidad, Ciberespacio y comunidades virtuales; Luis Manuel Martínez Hernández, María Elizabeth Leyva Arellano, Luisa Fernanda Félix Arellano, Paula Elvira Cecenas Torrero, Verónica Clementina Ontiveros; Primera edición: Julio de 2014, Editado en México, Red Durango de investigadores educativos, A.C.

Para el autor [5]Josep duart La virtualidad es; una apariencia de la realidad y está definida como un proceso imaginario; por ello lo que aprendemos de un sistema de cómputo aparenta ser real porque se estudia de la realidad pero no es real debido que no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos realidad virtual.

Es algo que genera situaciones distintas que antes no existían, la diferencia es que en la virtualidad existe un potencial en lo que desarrolla comunicación, e interacción.

Videojuego; [6] Según Piaget (1951) "al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de juego sin límites a uno basado en normas, con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización."

[5] Ibíd.; Martínez Hernández; Pág.: 7
[6] Videojuegos: Conceptos, Historia Y su potencial como herramientas para la educación; José Luis Eguia Gómez, Ruth S. contreras-Espinosa, Lluís Solano-albajes. Universidad de bellas artes, Catalunya.

Independiente de la disciplina que aborda la temática del juego, este es definido como una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad y sin límites porque representa una fuente de desorden contra la cual el orden social debe enfrentarse.

Según [7]Frasca (2001) "Incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red."

Secuencia Didáctica: La secuencia didáctica, en las distintas formas de concepción posee una finalidad, ofrece una configuración para el ordenamiento en que se ofrecen las actividades a través de las cuales se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, se enfoca en la coherencia o sucesión de las actividades a trabajar, y no en las actividades en sí, ya que es necesario a finalidad tener un espacio de evaluación que muestre un crecimiento de la construcción del conocimiento en el estudiante.

La secuencia didáctica o (SD) implicará entonces una sucesión premeditada (planeada) de actividades es decir un orden, las cuales serán desarrolladas en un determinado periodo de tiempo, con un ritmo académico propuesto, el orden y el ritmo constituyen los parámetros de las SD, además algunas actividades pueden proponerse por fuera, entonces la Secuencia se torna más una guía para el docente que un reglamento que seguir a pie de letra.

[7] Ibíd.; José Luis Eguia Gómez; Pág.; 5

"Las secuencias didácticas (SD) constituyen el corazón de la didáctica, el aquí y el ahora, el momento de la verdad en que se pone en juego el éxito o el fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje"[8] (**Revisar Secuencia Didáctica en los anexos fuera del cuerpo de trabajo**)

[8] Rodríguez, C.E. (2007) Didáctica de las ciencias económicas, Edición electrónica gratuita. Texto completo en www.eumed.net/libros/2007c/322/

CAPITULO 1

¿QUE ES LA HISTORIA?

La Historia es un concepto que trae consigo una cantidad de diferenciaciones, ya que está se enfoca dependiendo del interés del investigador o del sujeto de estudio, un ejemplo, se puede decir que la que estudia el contorno social y el proceso cultural de un lugar en específico se puede denominar Historia sociocultural, se enfoca a como se compone las costumbres del sitio al cual se va a estudiar, por ende lo que se quiere llegar a finalidad con este enfoque de la Historia es ver como las personas de esta determinada sociedad adopta procesos de acción con su entorno, dependiendo de las herencias y de la cultura que compone esta sociedad estudiada, y gracias al estudio de esto podremos definir o concluir como funciona una sociedad ante su realidad. Existe la Historia económica, la Historia política y demás.

Varios autores han descrito que el concepto de Historia en las obras del siglo XIX y XX se abstenían a definirlo, se daba por entendido de que era, y por otra parte los manuales ofrecían una definición más positivista diciendo cosas como, La Historia como ciencia de evolución del hombre como ser social, u otra definición es: [9]"La ciencia que intenta describir y explicar, volviendo a vivirlos, los fenómenos de la vida en aquello que se trata de los cambios de las relaciones de los hombres con las diversas colectividades sociales."

[9] Sergio Fernández Riquelme, Cultura y pasado. El Concepto de Historia de Johan Huizinga. La razón histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las ideas. ISSN 1989-2659

La Historia aparece como una manera de darle forma al pasado, pues para concretar algún saber era realmente conveniente investigar los indicios que se daban gracias a las conexiones que existían en los acontecimientos históricos, y si estos poseían fuentes que coincidieran era necesario su estudio más afondo. La Historia se entiende en el hecho de la investigación de los nexos o nodos que poseen las fuentes, es decir no hay necesidad de leer una cantidad extensa de información sobre un tema especificó si este no tiene algún punto de similitud con otros puntos de vista, puede que toda esta cantidad de fuentes de la información que no posea esta relación de convergencia pueda ser solo una invención del instante.

Historia es un término que se ha definido de distintas maneras, pero tienen el común que se trata de un tipo de inquisición o de investigación sobre hechos acaecidos en el pasado, es el registro de las acciones realizadas por los hombres.

El objeto cognoscente de la Historia es el denominado Historiador, y el trabajo de este consiste en determinar qué fue lo sucedido realmente, dado que este no pudo ser testigo de primera instancia, se ve en la obligación de recurrir a las fuentes primarias de las cuales reconstruye los hechos, esté quehacer inicia un trabajo lógico de razonamiento para reconstruir con mayor fidelidad lo acaecido desde los rastros o evidencias halladas en los documentos. La Historia entendida individualmente es el estudio de los hechos como realmente ocurrieron pero esté va en conjunto del objeto del saber, ya que el historiador para poder ofrecer una definición o proceso del hecho histórico necesita de

un alto desarrollo del pensamiento crítico, ya que es necesario poner en juicio lo que acaeció y lo que se describe en las fuentes primarias, para ofrecer de forma asertiva o lo que se le llama lo más próximo a lo que evidentemente sucedió.

La Historia es una ciencia, porque ofrece métodos de verificación de lo que se plantea, pues las fuentes, y el pensamiento crítico dan formalidad a lo que las ciencias demandan, aunque siempre ha existido una lucha de su identidad científica, porque la Historia a finalidad es una fuente de relato descrita por los hechos del pasado o el presente, lo que realmente interesa saber es cómo las ciencias empíricas se han desarrollado a partir del conocimiento del sentido común, "La Historia lo ha hecho a partir de la tradición; y la ciencia es algo más que el sentido común organizado, también la Historia es algo más que la tradición con conciencia de sí misma que requiere actitud crítica por parte del historiador"[10].

ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

La Historia tiene sus fines educativos ahora más en las sociedades contemporáneas esté posee un rol considerable como maestra de la vida así la define Heródoto, es un conocimiento que suele ser usado para la justificación del presente dice el autor Joaquín Prats.

[10] Sánchez Jaramillo, Luis Fernando, La Historia como ciencia, revista latinoamericana de estudios educativos (Colombia), Vol.1, Núm.1, Julio-diciembre, 54-82, Universidad de caldas Manizales, Colombia.

El estudio de la Historia puede facilitar la comprensión del presente, no hay nada en el que no pueda ser entendido, mejor conociendo los hechos pasados la Historia no pretende postularse como la única disciplina que ayuda a comprender el presente, pero se puede dar afirmación de que con ella su conocimiento es mucho más rico y relevante.

Se dan las guías y herramientas necesarias para la preparación del estudiante en la vida adulta, ya que la Historia ofrece un marco de referencia que da a entender los problemas sociales, y así situar la importancia de los acontecimientos diarios y usar críticamente la información que se le otorga en su entorno, en definitiva para vivir con plena conciencia ciudadana.

Se debe tener presente que la disciplina histórica trae consigo unas dificultades a la hora de la enseñanza de esta misma. La dificultad para enseñar la Historia da a entender que gira en torno a la falta de interés de los estudiantes por aprenderla, pues los procesos históricos realmente no son dinámicos y se vuelve tedioso a al momento de impartirla porque se forma un bucle de clases magistrales sin funcionamiento de una actividad que proporcione interés en los estudiantes, es considerable tenerlo presente pues las propuestas que se han venido haciendo algunas décadas hasta ahora no denota una innovación en la implementación de temas o de dinámicas que generen la interacción activa del estudiante y el docente, como lo sería el debate siendo este el ejemplo más básico. Desde una postura cercana, se hace referencia a algunas investigaciones, sobre instituciones que se encuentran en el valle del cauca, en específico, Buga, Tuluá, y allegados.

Es esencial estar conscientes del constante cambio en el que vivimos, por eso es de vital importancia construir individuos capaces de llevar a cabo transformaciones, que estén atentos de la realidad en la que se desenvuelven y a la vez una visión provisoria para planear alternativa. La Historia se comprende como un pilar en el conocimiento del pasado para la interpretación de nuestra realidad o presente pues nos ofrece las herramientas que afrontan la tan cambiante ola de modernidad que afecta a las sociedades en finalidad.

El enfoque de la enseñanza de la Historia, es promover aprendizajes efectivos que les permitan desenvolverse en la sociedad en la que conviven, independientes del sector y cultura de la que provengan se intenta desligarse del tradicionalismo de impartir la Historia su intención se ve reflejada en despertar la curiosidad del conocimiento histórico y favorecer el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que se manifiestan de la vida.

Por ende el estudio de la Historia en las aulas de educación básica debe promover una visión que integre el conocimiento de los hechos y procesos históricos que se atraviesa en 4 ámbitos de estudios; el económico, social, político y cultural aparte de esto es esencial el desarrollo de tres competencias para el aprendizaje de la misma. Que es la comprensión del tiempo y espacio histórico, el manejo de información y consciencia histórica para la convivencia.

Ahora se centra en la temática de las Tecnologías las de información y comunicación, se da a entender que la escuela siempre va tras la sociedad; y hoy día esta viene en nodos de interconectividad, y en este punto es donde existe la gran problemática y aparecen los límites a la hora de crear métodos de interacción didáctica con los estudiantes, ya que el profesorado tiene una concepción de enseñanza de la escuela heteroestructurante, y surge el miedo a la pérdida del control sobre el proceso por parte del profesorado, [11]"su falta de dominio de las TIC, el tiempo extra de dedicación exigido, los cambios que puede traer al rol del docente y la gran velocidad en la que avanza no solo la tecnología si no la sociedad que está inmersa en esta, limita u obstaculiza el proceso para reflexionar las posibilidades y consecuencias de su introducción en el aula, dificulta la integración de dichas mecánicas para la creación de contenido útil y versátil en la enseñanza de la Historia, mediante la didáctica".

[11] Ibíd.: Prats. Pág. 125

ENSAÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA

Para empezar la enseñanza de la Historia en Colombia es un tema un poco problemático, pues en la documentación investigada hace referencia a una fragmentación de dicha materia. Pero iniciemos con los estudios que se refieren a las descritas por el ministerio de educación de Colombia en el siglo XX.

En la época descrita las políticas educativas estaban relacionadas con la invención de una memoria histórica que el Estado colombiano no desarrollo e intento implementar durante la segunda mitad del siglo XX. La excusa fue de que el Estado central si se interesó por incidir en la definición de la memoria compartida desde una perspectiva que podría denominarse nacionalista, como eje central de la materia Historia era crear una consciencia nacionalista como proyecto de memoria compartida del MEN, pero con un pequeño desliz en la metodología para lograr construir esto unieron las asignaturas integradas en este proyecto realizado en los años ochenta. Su justificación era mantener los rasgos propios de un nacionalismo cultural articulados con una formación política y cívica legitimadora del régimen democrático vigente y del sistema capitalista como meta deseable de toda la sociedad.

Bueno la Historia en Colombia comienza a ejercer un rol un poco monumental, debido a la guerra de los mil días se crea la academia de Historia a principios del siglo XX, después de esta crisis que consigo trae la guerra, se expide un decreto 2388 por el que se intensificaba la enseñanza de la Historia patria, eso fue el 15 de julio de 1948 con una intencionalidad de unificar la nación y la dignificación de la ciudadanía colombiana, considerando a la educación como promotora del papel formador de hábitos democráticos, decoro personal y orgullo nacional a través de la Historia.“ [12] Una medida tomada para concretar estos propósitos fue la declaración de obligatoriedad del estudio de la Historia de Colombia en todos los grados, estableciendo como mínimo dos grados tanto en primaria como en secundaria”. Con la ayuda de la Academia Colombiana de Historia, los docentes que impartirían estas áreas estaban bajo el apoyo de los materiales ya sean literarios, audiovisuales etc… Que la (ACH) les ofrecían para implementarlos en las aulas, todo como esfuerzo para mejorar la enseñanza de la Historia. Considerada como “superior”, la cátedra debía tener el nivel de conocimiento mínimo del programa dirigido al grado 6° del bachillerato.

Y de qué forma impulsaban al docente a tomar esta responsabilidad, pues las estrategias que el MEN y el Estado ofrecía para el fortalecimiento de la asignatura se veía desde premios en efectivo entregados a los docentes, acompañado de diplomas honoríficos, y su fin realmente recayó en una

[12] Álvaro Acevedo Tarazona, Gabriel Samacá Alonso, La política educativa para la enseñanza de la historia de Colombia (1948- 1990): de los planes de estudio por asignaturas a la integración de las ciencias sociales.

educación cívica centrada en la obediencia de las autoridades. Toda esta formación espiritual y patriótica que se había venido construyendo gracias a lo antes dicho, comienza a generar un desequilibrio por parte de las guerras consagradas "mundiales" debido a esto su espíritu y vitalidad se da una necesidad de nuevos métodos para estabilizar lo ocurrido en estas guerras y ahí es donde llega la fase de la integración de las ciencias sociales.

A mediados de los años setenta se da inicio a una acción de reforma de la educación colombiana, tanto a nivel institucional como curricular, esta deriva del decreto 1002 de 1984, los historiadores dieron unas sugerencias metodológicas ante el MEN para una mejoría en la enseñanza de la Historia en Colombia, y en ese proceso fue que comenzó a sugerirse que esta disciplina no podía ser impartida si estaba alejada de cuestiones sociales, ya sean la economía, la moral, la ética, la cultura ETC… Se comenzarían a impartir temas con cortes más políticos y económicos de alguna forma pretendían desplazar la mirada del amor a la patria hacia el desarrollo económico como eje de la Historia nacional.

Es pocas palabras su enfoque se comenzó a desviarse a temáticas que realmente resultaban un poco más de interés elitista más que de la misma patria. Por eso es que hoy día en las ciencias sociales tiende a tocar temas en consecuencia de las guerras bipartidistas y el concepto de violencia-guerra ya que son consecuencias de configuración terrenal y económica en el país.

En la actualidad se puede hablar del 2017 se genera otra reforma en la educación y esta va ligada a la obligatoriedad de las clases de Historia separada de las ciencias sociales.

En el año 1994 en el gobierno de Cesar Gaviria fue tomada una decisión polémica, eliminar la cátedra de Historia del plan de estudios de los colegios y la fusiono con la de ciencias sociales, criticada por docentes e historiadores, generó un debate y un enorme malestar que acaba de terminar. El presidente Juan Manuel Santos Sancionó una ley que obliga a todos los colegios del país a "incluir en su plan curricular la educación en Historia de Colombia como una disciplina integrada en los lineamientos de las ciencias sociales."

La Ley no. 1874 del 27 Dic 2017, se modifica parcialmente la ley general de educación, ley 115 de 1994. Sus objetivos son:

- Contribuir a la formación de una identidad Nacional que reconozca la diversidad étnica cultural de la nación colombiana.

- Desarrollar el pensamiento crítico a través de la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país, en el contexto americano y mundial.

- Promover la formación de una memoria histórica que contribuya a la reconciliación y la paz en nuestro país.

Gracias a estos objetivos que resalta la nueva ley es que se generan los ejes contextuales que se atraviesan en toda la secuencia didáctica, pues la temática tiene como objetivo fortalecer lo promulgado en dicha ley.

CAPITULO 2

ESTADO DEL ARTE

A. ¿POR QUÉ ES NECESARIA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LAS AULAS DE CLASE?

[13]La Historia, entendida como materia escolar, no debe concebirse tal un cuerpo de conocimientos acabados, sino a manera de aproximación al conocimiento en construcción. Dicho acercamiento deberá realizarse a través de caminos que incorporen la indagación, el acercamiento al método histórico y la concepción de la Historia a modo de una ciencia social y no simplemente como un saber erudito o sencillamente curiosidad. La enseñanza de la Historia es conveniente por ser la memoria de la humanidad que nos introduce en la evolución de la civilización y los logros del género humano. Este comprender ha acompañado a los hombres desde el despegue de su vida, y la memoria de sus experiencias y descubrimientos permite la acumulación de entendimiento y su avance continuo.

[13] Joaquim Prats, Joan santacana, Universidad de Barcelona, Enseñanza y aprendizaje de la historia en la educación básica

B. CONTEXTO HISTÓRICO

La noción del concepto de juego en el aprendizaje- enseñanza se remonta del siglo XVIII con las ideas que propone [14]Jean-Jacques Rousseau en su gran obra del proceso del infante y su entorno de aprendizaje titulada Emilio. Gracias a estos 4 libros que componen esta obra, desde la infancia hasta la edad ya más sexual ha logrado reflexión en los pedagogos de la época, y a favor de la gran variable de estudios que ofrece Rousseau llegan grandes intelectuales en el ámbito de la educación, como es Pestalozzi y Fröebel, los conceptos que van consigo en la obra Emilio para ser más explícitos relata, que el niño y la naturaleza es lo primordial, pues en interacción tienen un flujo considerable de aprendizaje, afirma que la libertad es el primero de los derechos naturales del hombre, y se manifiesta en contra de la instrucción tradicional por su rigidez, severidad, el uso del castigo corporal y psicológico que anula la personalidad del niño.

[14] ROUSSEAU, Jean-Jacques. Emilio o la educación, Traducción de Viñas Ricardo. http://www.heterogenesis.com/PoesiayLiteratura/BibliotecaDigital/PDFs/Jean-JacquesRouseeau-Emilioolaeducacin0.pdf

Por otra parte Pestalozzi afronta un rol fundamental, hace reflexión ante la importancia que tiene la familia como rol educativo en los más pequeños, trata de aclarar que el docente no es el encargado de educarlo en todas sus esferas, su parentela debe considerar ofrecerle un desarrollo de la comunicación en la primera infancia en su núcleo familiar y la escuela, es ya en las fases del siglo XIX que se comienzan a crear teorías sobre el juego como implementación didáctica y la construcción de juguetes para la enseñanza.

Fröebel es considerado el precursor de la educación preescolar, quien comprendió la utilidad del entretenimiento para desarrollar una enseñanza integral, el juego espontaneo favorecía el desarrollo de la personalidad a diversos niveles y lo utilizo en su metodología. Formulo nuevos métodos y materiales educativos e ideo juegos y actividades. [15]"Fröebel era consciente que la educación comenzaba desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo, parte de la libertad del niño, su creatividad y su innata generosidad".

Entendía lo que decía Pestalozzi y lo aplico al crear los jardines para niños, decía que los padres proporcionaban la influencia educativa más constante de la vida de un niño, ya que desde niño las primeras experiencias educativas ocurrían dentro la familia y comprendía que el jardín de niños era como una extensión de la casa misma.

[15] Friedrich Fröbel : el jardín de la infancia, Por Ileana Gabriela Rodríguez Martínez

Bueno la idea del juego se genera desde lo antes descrito y por lo ya dicho se pretendía enseñar libremente sin los límites del método clásico. La filosofía de Fröebel propone el empleo de actividades infantiles no de modo mecánico, si no espontaneo que sea más intuitivo con finalidad de la auto-instrucción y no científico, en la que el niño involucre todo su ser, dicha actividad debe ser placentera y manifestarse esencialmente en el juego, pero también en las distintas tareas que se le encomiendan o las que por su propio medio se ven motivados a realizar. La finalidad de esta metodología iba centrada a crear personas trabajadoras, pues el proceso designaba la obtención de conocimiento mediante la ejecución de las labores designadas algo como juego-trabajo y el resultado de este modo seria gente activa, con ideales y comprometida.

Gracias a las ideas de Pestalozzi sobre la intuición educativa Fröebel crea el instituto autodidacta, ya que este se consideraba el método óptimo para aprender y consiste en una enseñanza intuitiva con fines de auto instrucción. A favor esto idearía una serie de materiales didácticos (juegos educativos) con el fin de llegar a la conclusión que el hombre merece ser educado integralmente desde su infancia.

C. SURGIMIENTO DE LA LÚDICA

La lúdica es una construcción mediante lo que se refiere al juego en la educación, la diferencia es que este posee una connotación formadora y educativa en la vida del hombre, es una acción que puede llevar a un cambio, a una actividad que tiene un valor didáctico, los teóricos que ofrecen el juego como herramienta de aprendizaje-enseñanza, se remonta a Fröebel, Montessori, Decroly, Jean Piaget, gracias a estos autores se puede complementar de que la lúdica es un movimiento inherente al ser humano a su desarrollo psicosocial.

La lúdica es "el proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje"[16] ya que a diferencia del juego, este presenta reglas y fines. Entonces la finalidad de la lúdica aparte del gozo y la intencionalidad del entretenimiento están enfocados en los ámbitos más académicos, cuyo fin es construir conocimiento mediante las actividades o juegos lúdicos que se emplean para la formación del

[16] Sara Margarita Yáñez Flores, La lúdica Vs Juego ¿Estrategia didáctica?, Universidad Autónoma de Coahuila, revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo.

sujeto. El concepto definido tradicionalmente, lúdica igual juego. El juego se define como [17]"Una actividad estructurada que consiste en el simple ejercicio, las sensaciones son automotrices, intelectuales y sociales, así como la reproducción ficticia de una situación vivida" A diferencia de la lúdica que es libre y espontánea.

Diferentes Autores, se refieren a la lúdica como: juego en sí mismo que se desarrolla fuera de la cotidianidad del sujeto; como metáfora de las diferentes actividades que realiza el hombre; conforme el juego las interacciones que existen entre sujeto y objeto y finalmente el juego didáctico pretende enriquecer el aprendizaje.

[18]La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida la denominada primera infancia, ya que por este medio no solo se desarrolla su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual, social, moral y creativa". La lúdica nace como una opcional a la forma convencional de construir el conocimiento pues anterior mente la palabra "construcción" se generaba desde el punto en que el maestro ofrece información y el alumno la memoriza, a diferencia de la alternativa lúdica esta intenta impulsar la genialidad y el gozo del estudiante, mediante los contenidos que el docente le ofrece y de este modo ambos aprenden, es más como un ensayo y error de retroalimentación.

[17] Sosa, Martha Yolanda y Arévalo, Ana Cecilia, "Elaboración y validación de un programa de juegos para maduración socio afectiva y desarrollo social. UFG,SS.,1996

[18] Jaime Hernán Echeverri, José Gabriel Gómez, Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación 2009

D. SURGIMIENTO DE LA LUDIFICACIÓN

La ludificación nace para formalizar y estructurar al juego en el ámbito académico, teniendo en cuenta la planificación de los contenidos en los currículos que fomenten de forma adecuada y dinámica los temas que se les pide al docente enseñar, no es ventajoso si no se implementa una estrategia con objetivos que ofrezcan un enfoque a la práctica de la instrucción mediante la gamificación, ya que el concepto o el proceso de aplicarlo se le conoce más como una táctica de enseñanza y aprendizaje en cualquier esfera posible.

La ludificación o tiene unos parámetros como los currículos, el perfil de los alumnos, los profesores o los recursos económicos disponibles que hacen que la aplicación de la estrategia deba adaptarse a cada entorno académico, es algo más flexible y espontaneo a la hora de ser implementado como los métodos antiguamente usados. "La ludificación cada vez más es una estrategia muy utilizada en el ámbito de la docencia en general y de la informática en particular como un elemento de motivación del alumnado[19]".

[19] Guillem villa y Xavi Canaleta, La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes, Universidad ramon Lllull Barcelona.

Se evidencia algunas cosas unas buenas y otras malas, se aclara que el método es funcional pero se debe pensar en primer lugar a que tipo de alumno se le va a brindar estas dinámicas pues no todos se sienten atraídos de la misma forma que otros y más conveniente aún es la cantidad de temas que se implementara para las clases, no saturar el ambiente académico y de responsabilidades porque la atención se dispersa y el enfoqué queda afectado en los temas que se exponen. Es necesario dar elementos opcionales, las más esenciales serian, fomentar el aprendizaje fuera del aula, potenciar el aprendizaje competitivo, despertar el interés por la materia. Cómo punto final se aprecia la importancia de no ludificar todo el contenido de una Área de sentado si no que hay que elaborar un trabajo de análisis sobre qué se debe y que no se debe ludificar, para así tener un enfoque y coherencia entre la motivación del estudiante y el argumento que se le ofrece.

No obstante, el objetivo de la gamificación o ludificación no es utilizar el gusto del humano de jugar por entretenerse si no darle un enfoque de aprendizaje significativo, se pretende comprometer al estudiante con las actividades y que estas mejoren sus capacidades, habilidades, conocimientos, los elementos de juego son las herramientas que se diseñan y se usan para acrecentar la motivación del alumno y se vuelva una experiencia de formación, ya que estos elementos vienen en forma de normas y reglas, su función y el propósito de ligarlos a los patrones o componentes como son los puntos, niveles, leadboards, recompensas, estatus, competencia, logros y otros que se van registrando en la práctica y desarrollo de la actividad forman el sistema de gamificacion.

Hoy en día el concepto se ha desarrollado de manera constante y en medida ha pasado de ser un término asociado con la informática, al mundo de los juegos digitales y al diseño de los mismos,

para utilizarse de un modo mucho más amplio y que tiene un significado transversal. La palabra se ha propuesto en 2001 por Oxford dictionaries, como uno de los términos para ser palabra del año, del 2010 al 2014 se ve el gran incremento por la cantidad de nuevas publicaciones sobre el respectivo tema.

E. GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Los análisis que se han logrado evidenciar sobre la implementación de la estrategia de formación enfocada en la gamificación de las aulas de clase, siempre se ha incluido poco a poco gracias a el interés que tiene el profesor respecto a sus estudiantes, en generar entendimiento significativo en una sociedad tan inmersa en tecnología, es evidente que el estudiante pasa más tiempo de ocio en plataformas digitales en busca de diversión, que de conocimiento académico. El docente ha reflexionado sobre esta conducta social que se ha ido construyendo en las últimas décadas, gracias a ello surge la idea de implementar dinámicas que usen al juego como un ente generador de conocimiento, desde las bases del entretenimiento, como son las reglas de un video juego, o de un juego de rol, para el desarrollo de nuevas dinámicas de enseñanza.

Debido a que el docente ha tenido la motivación de reflexionar sobre cómo ofrecer y construir entendimiento a causa de que existe una ola variable de modernidad que trae consigo la tecnología

en las sociedades actuales y el fácil acceso a esta, han logrado crear métodos para dar formación en las ciencias sociales desde módulos ya sean virtuales como webs, los que incluyen foros de debates, o de investigación, para la actividad de formar conocimiento con la interacción de su entorno (las personas que componen las comunidades virtuales) han traído a colación formas de enseñar las CCSS desde unas tácticas bastante versátiles en cuestión de productividad y de exponer el conocimiento al estudiante con el plus de la diversión en el aprendizaje.

La gamificación como término aparece gracias al autor Nick Pelling, en el año 2002, [20] "Aplicando un diseño de interfaz de usuario acelerado similar a un juego para hacer que las transacciones electrónicas sean divertidas y rápidas". Empleando está idea en los trasfondos educativos y de trabajo se puede lograr un acceso a la enseñanza de forma divertida y significativa, pero la producción del diseño de los contenidos y de las mecánicas a implementar son de un cuidado que conlleva tiempo en desarrollar. Por el hecho de que la gamificación surge en un contexto de completa y total evolución del juego digital.

La gamificación descrita por "[21]Pilar Rivero, expone, que es la introducción de mecánicas y dinámicas de juego en el aula y en cualquier entorno, en principio, ajeno al juego"

[20] Navarrete García, Claudia, la gamificación al servicio de las ciencias sociales en secundaria. Teoría y práctica docente, 2016-2017.

Ibid. Navarrete. Pág.16. "applying game-like accelerated user interface design to make electronic transactions both enjoyable and fast

[21] Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de Ciencias Sociales. Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, nº 86, 4-6.

Se puede desarrollar el método de en tres modos de trabajo, usar juegos durante las clase de manera controlada y planificada por parte del docente, aplicar algunas características propias de los juegos, sobre todo de los videojuegos, con el fin de motivar al alumnado ante las dinámicas que le son cercanas y por ultimo formar del aprendizaje un juego, a partir del desarrollo propio con los contenidos curriculares de la asignatura como si fueran una actividad lúdica.

La aplicación de la gamificación en la formación de las CCSS en diferentes estudios y lecturas exponen el juego analógico más prioritario que el digital aunque existe más investigación sobre el virtual que el analógico y propone la planificación de juegos de rol para la educación, existe un blog nombrado 1de10 en la mochila alternativas al ocio digital a través de la enseñanza, en el cual la especialidad es Geografía, Historia e Historia del Arte, a pesar de esto la mayoría de investigaciones sobre el tema va centrado al uso de los videojuegos para la instrucción de las ciencias sociales.

La reflexión gira en torno a distintas cuestiones y podrían ser que los videojuegos históricos ofrecen sencillez para construir estrategias que motiven el pensamiento histórico, ya que algunos están centrados en periodos concretos y brindan un entendimiento o la facilidad de crear procesos históricos.

El escenario digital con sus juegos es una gran herramienta para el diseñador en este caso el profesor en la creación de nuevos modos de construcción de saberes con la gamificación, teniendo en cuenta las bases y las temporalidades que manejan los videojuegos se puede desde allí crear entretenimiento análogos para el desarrollo de clase en cuestión, este pensamiento se ve ligado a la consciencia de que toda institución no está acoplada para desarrollar la gamificación de manera digital, pero gracias a la flexibilidad y adaptabilidad de la ludificación podemos implementarlo de forma física.

Existen algunos juegos que ofrecen una cercanía ya sea a las estructuras, música y ambientación de algunas épocas referentes un ejemplo al canon de la época antigua, es el príncipe de persia, otras alternativas más realistas ya sea en su entorno, el contexto, y cuyo objetivo suele ser revolver misterios, y por ultimo están los juegos que se basan en una construcción fiel de numerosos aspectos, ya no solo el marco, sino también en distintas cuestiones, como la geografía, político, económico, etc… ofrece una visión bastante global y acertada de un determinado momento histórico, y los grandes ejemplos de esto son los civilization o el ages of empire.

[22]"Resulta necesario ser conscientes de que además de los juegos mencionados, que se crearon como una actividad lúdica y no pedagógica, en la actualidad se ha diseñado un juego para explicar el tema de Roma a los alumnos de 1º de ESO. El juego se llama Libertus y se ha desarrollado con esta finalidad didáctica específica. A través de éste, el alumnado del nivel ya indicado, aprende sobre la sociedad, la política, las costumbres, entre otros aspectos de la Antigua Roma".

Existen algunos ejemplos que desarrollan las áreas de CCSS mediante gamificación digital, para la geografía existe, Eduloc, es una App que está anexada a google maps que ofrece la creación de itinerarios donde se establecen rutas para yincanas y juegos de pistas. Por otro lado el área de Historia del Arte resultan pertinentes los siguientes títulos, misión Van Gogh, Louvre, la maldición final o Versalles, son juegos de rol en los que el jugador tiene que resolver distintos enigmas dentro de un patrimonio que es parte fundamental en el desarrollo de este, y para finalizar en el Área de Historia, aparte del ya antes mencionado Libertus creado por una compañía sevillana llamada Karmo multimedia, existe una gran variedad de videojuegos que nos ofrecen ideas que evocan a la creación de dinámicas lúdicas desde todos los puntos de vista que se han propuesto.

[22] Ibíd. Navarrete. Pág. 25.

F. GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Para trabajar esté contenido se ha investigado algunos artículos y la experiencia de varios docentes de España en la implementación de la ludificación en sus aulas de clase en el ámbito de Historia se ha evidenciado algunas maneras de afrontar el proceso de gamificar un aula con buenas propuestas, de ejemplo está el canal de YouTube titulada [23] "La cuna de Halicarnaso" y algunas otras revistas e artículos anexados en la revista iber. En especial el artículo 24 (***La Historia a través de los videojuegos***) en primer lugar el profesor J.A Lucero, hace una participación fundamental a la hora de innovar la forma de pensarse y enseñar la Historia, ya que se idea un blog introductorio con una cantidad de información con un formato dinámico y llamativo para el estudiante ya que esto genera un enganche con la materia a exponer, lo complementa con un canal de YouTube el antes ya descrito, en el cual hace su aportación teórica y entretenida de los procesos históricos, desde la edad prehistórica hasta las conocidas revoluciones existentes, es muy interesante como el profesor abarca los temas que a primer vistazo son aburridos y los vuelve dinámicos solo con edición de videos, esto son tareas externas que el estudiante debe concretar para llegar a la clase donde realmente se evidencia el reto del aprendizaje del alumno con el moderador, en este contexto no es algo nuevo, si lo llamamos lectura para la clase.

[23] https://www.youtube.com/user/lucyferorota1, plataforma multimedia de audio y video, fecha de última visita 7/10/2019

G. ¿CÓMO SE AFRONTA LAS DINÁMICAS DE JUEGO EN UN ENTORNO EDUCATIVO?

Aparte de la ludificación que se aporta con la edición del temario en videos, al llegar a las aulas el docente propone un sistema de competencias, niveles, logros y demás prerrequisitos con ello se pretende optimizar la construcción de conocimiento, estos recursos antes dichos los usa de forma que el alumno tenga un motivo por el cual aprender la información que se les expone, la finalidad es pasar por algunas épocas de la Historia, el nivel máximo al que el estudiante debería acercarse es el del emperador, pero inicia siendo cazador, en éste contexto nos referimos a la época prehistórica hasta los imperios greco romanos. Usan los logros como ayudas, ya sean los comodines en los juegos de mesa, existen beneficios potenciales como la exoneración de evaluación o la prolongación de entrega de una tarea, pero no todos pueden ganarse los logros propuestos, ya que ínsita a la competitividad entre estudiantes y de forma más natural a la integración de trabajo cooperativo.

Por otro lado lo que Iturriaga y Marchena en el artículo revisado, propone dos juegos para la implementación de dinámicas que asemejen al juego sin perder el contexto histórico que estos mismos atraviesan, la saga civilization, siendo un juego de gestión de población y recreación de lugares históricos, ofrecen el acercamiento del alumno a la económica, política y cultural que desempeñaban en una época determinada en este caso la revolución americana, y el expansionismo Europeo en américas de indias, al emprender un recorrido más puntual en épocas, los docentes

trasladan la fórmula del juego de gestión y recrean un juego de roles donde el estudiante sea el que recolecte la información de la agronomía, otro fomente vías de expansión económica, todo en grupos para poder abarcar las esferas que se desempeñan en el juego, es decir un grupo de 6 estudiantes se harán cargo de estudiar en profundidad que pasa con la economía del país y otros 6 con la política, si estos dos contenidos se pueden llegar a una síntesis, los dos grupos formaran un debate que genere inclusión de estas dos esferas estudiadas para fomentar el aprendizaje indirecto con las otras esferas (grupos) sea el cultural, religioso etc…

En el sentido De La saga de Assasins Creed, es un poco más curiosa pues el juego compone y atraviesa algunas épocas en específico y unos lugares relevantes, como lo pueden ser Estambul, Venecia, Roma, El Caribe, Francia, Inglaterra, Norte América, Egipto y Grecia. Todo se genera desde una Historia claramente ficcional pero con un recorrido de escenario histórico, es decir por donde el protagonista tiene que cumplir sus cometidos son fieles a la geografía y a la Historia de su construcción las edificaciones más simbólicas de cada ciudad están altamente representadas con la realidad y el plus de esto gira entorno que además de poder observar cómo se componía la ciudad desde una perspectiva más profunda, el juego te ofrece una sinopsis o resumen de cada construcción significativa de la ciudad fielmente sacada de la Historia, un ejemplo es la entrega de Egipto, el cual tiene dos modalidades geniales, uno es el modo foto, el cual da libertad al jugador de hacer grandes tomas de su alrededor, con las pirámides, tumbas y demás cosas que allí se encuentran y el modo explorar, es una guía simulada por los pasajes más icónicos de Egipto, con una Historia fiel mente recreada de las fuentes históricas, cada uno de los lugares es una fiel representación de lo que debe ser, cómo se aplica esto en el aula, gracias a los recorridos históricos

de las estructuras que ofrece la saga se logran transportar a dinámicas y actividades de reconocimiento monumental de las épocas y sus respectivas ciudades de origen.

¿Para qué se hace?, se desarrolla con el fin de tener un recorrido más general y universal de la composición del arte de cada ciudad y mostrar las diferentes realidades que componen nuestro entorno, gracias a las arquitecturas de antes es que hoy se conocen las actuales y como se ha logrado desafiar al canon clásico con la época del postmodernismo, todo esto es posible con una mirada más profunda a las edificaciones y claramente al contexto histórico que componen los diferentes juegos y su temporalidades muestra la realidad de las interacciones que posee su población con el entorno, la revolución francesa como ejemplo, ya que recrea los escenarios en divisiones, la burguesía y sus barrios muy llenos de lujos y los de la clase trabajadora, en una pobreza palpable, se ve el proceso de las huelgas de los trabajadores ante las instituciones gubernamentales y la corona los derechos que tienen los ciudadanos franceses y trabajadores del pueblo, muestran la realidad de una forma bastante organizada y cercana a lo que cualquier fuente puede otorgar.

Es necesaria la buena información teniendo presente los datos que otorgan dichos juegos y organizarlos de manera correcta para desarrollar y construir dinámicas de enseñanza mediante los contextos y reglas que ofrecen estos, innovar e impulsar al estudiante a su crecimiento personal y cognitivo gracias a los pequeños fenómenos que se presentan en lugares virtuales y ficcionales como son los videojuegos.

H. LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA

Se han hecho diferentes tipos de rastreos en plataformas como la Opac, de algunas universidades ya sea Meléndez, San Fernando, la biblioteca Luis Ángel Arango y se han encontrado algunos estudios sobre la gamificación en ámbitos tales como economía, las empresas, la educación como ya se ha descrito antes, pero no sobre Historia en Colombia, lo cual genera no una dificultad para avanzar en el proceso si no que otorga un reto al investigador y en éste caso al docente en la construcción de una secuencia didáctica que se efectué de manera exitosa con los objetivos propuestos al inicio, se han elegido una época en especificó que son los años 20 la idea va encaminada a lograr un contexto con distintos espacios, como lo es la violencia, con la matanza de las bananeras y en paralelo los días de radio y tampoco se puede dejar de lado la literatura de aquel tiempo con autores como José Félix Fuenmayor, Gabriel García Márquez etc…

La idea claramente no es saturar al alumno con contenidos como se ha venido haciendo desde hace más de 100 años, si no comprender hechos históricos importantes que fomenten los diferentes

elementos que componen nuestra realidad social, la finalidad en primer lugar es tomar de forma ingeniosa distintas mecánicas de juego e implementarlas en juegos de mesa o de roles, que el estudiante se vea en la tentación de estar en constante interacción con lo que se le propone y sus compañeros, la sociabilidad para la creación de espacios de construcción de conocimiento es parte fundamental para lo que se desea lograr, como aprendiz reconozco que el método que se ha implementado en la escuela vieja fue interesante en la época que se necesitaba al civil pasivo y que captara toda orden sin refutar, pero en la tan apabullante ola de modernización que ha tenido el pensamiento y el actuar del alumno, gracias a esto se ha encontrado dificultades con algunos profesores de corte un poco más ambiguo, donde la reflexión y el entendimiento se ha visto coartado por principios como, eso no es lo que dice el autor en el texto, mi pregunta gira en torno a ¿**Entonces para que pensamos lo que leemos?** Indudablemente se han percibido con limitantes expuestas en una oración " **lo que dices quien lo propone**" A finalidad, se desea dejar un tanto de lado esta forma de limitar al estudiante ante la reflexión y la creación de pensamiento crítico y sobre lo que lee, escucha y ve, por supuesto lo que comprende.

5. SECUENCIA DIDACTICA

A. LA SECUENCIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN COLOMBIA

Lo decretado por el presidente Santos en el año 2017 que la Historia se debe impartir de forma obligatoria aparte de las ciencias sociales, se da motivo a la creación de nuevas formas de construir el conocimiento histórico, aunque es bien sabido que se deben tocar temas, siendo cátedra de paz, para la inclusión y la creación de conciencia social, se quiere generar con la Historia una construcción de nacionalidad en el estudiante desde los hechos y el tiempo histórico, pues son los procesos que forman el pensamiento y las dinámicas que componen la sociedad colombiana, como dice el viejo dicho " Quien conoce la Historia no La repite".

[24]Debido al decreto 1002 del año 1984 al integrar a la Historia en las Ciencias Sociales, dio un inevitable debilitamiento a la materia, puesto que al tener tantas fases no tenían un punto de enfoque que construir, si no que tomaban retazos para la creación de un conocimiento aproximado y limitado ya que gracias a ello se dan unas renovaciones curriculares que se apoyaron en la Ciencias Sociales y debido a esto se facilitaron tanto el desarrollo de visiones distorsionadas del valor pedagógico de la interdisciplinariedad que privilegian el presente, son referentes de posicionamiento para entender el mundo como el encubrimiento de la vuelta a una Historia

[24] Enseñar y aprender Historia a partir del análisis de fuentes históricas. Una experiencia formativa en educación superior
Nilson Javier Ibagón Martín

secuencial, episódica y plana, provocándose así una disolución de la Historia como saber escolar proceso que se ha agudizado en la actualidad.

La formación en Historia de los licenciados de Ciencias Sociales en Colombia se ha visto afectada negativamente, si se tienen presente, por una parte, la disminución del número de seminarios y espacios académicos que dan cuenta de esta disciplina en las respectivas mallas curriculares y por otra, el mantenimiento de prácticas y discursos que al fundamentarse en la memorización y sentido lineal de la Historia, han dificultado un trabajo asociado al desarrollo de contendidos históricos estratégicos o de segundo orden. La falta de dominio de habilidades relacionadas con la conciencia histórica, el método histórico, reflexiones de carácter historiográfico y elementos propios de la didáctica de la Historia.

Dimensiones que desde [25]"un porcentaje significativo de los docentes de la licenciatura y los propios estudiantes la asumen innecesarias o ajenas a su aprendizaje, debido a estos inconvenientes que se ven regularmente en la formación del docente y del estudiantado por la anexión de la Historia en las Ciencias Sociales se ven reflejadas en la poca falta de criterio social y crítica constructiva que ofrece la Historia como unidad.

[25] Ibíd. Ibagón, Nilson. Pág. 123

Teniendo en cuenta las limitaciones que traía consigo tener unida a la Historia con las Ciencias Sociales, ahora en la actualidad existe la oportunidad de innovar la forma de pensar el uso de los hechos y el tiempo histórico para la formación de la Historia, en lo que se ha podido investigar de las fuentes, las secuencias generales se enfocaban en las Ciencias Sociales nunca en la Historia como un patrón principal, hoy día con la posibilidad de verla como la unidad prima para la identidad nacional es óptimo pensar qué clase de acontecimientos, o Historia se debe enseñar, para la formación de conciencia de patriotismo en donde se encuentre coherencia del pasado con el presente, como una herramienta de resolución de problemas o crítica social porque no como investigador, los puntos fuertes de la Ciencias Sociales normalmente, eran, la ética, religión, geografía básica, política y demás pero como son tantas áreas en una sola unidad, todas estas quedaban en un mar de puntos suspensivos.

Ahora con la posibilidad de enfoque en una Materia es esencial esforzarse no solamente en la necesidad de mostrar a Colombia en todas sus fases, sino en cómo se va a impartir las clases que predisponen aburrimiento, pues el estudiante generalmente al escuchar la idea de Historia, posee un desaliento eufórico por ella. Es ahí donde entra la curiosa forma de elaborar nuevas formas de enseñar Historia como es la estrategia de ludificación para mejorar el proceso del aprendizaje del alumno.

B. LA SECUENCIA DIDACTICA Y GAMIFICACIÓN

Para implementar de forma correcta la gamificación en la didáctica de la enseñanza de la Historia, se debe tener en cuenta las múltiples formas de aprendizaje, ya que es inevitable estar presente ante el escenario en el cual construirá un mundo de conocimiento y diversión, gracias a la gamificación no es necesario el uso de la tecnología tan arraigadamente como la palabra pretendería, de alguna u otra manera la idea es implementar el léxico y los componentes que generan al video juego atractivo y emocionante por ejemplo, son los sistemas de progreso, el arco de formación dependiendo las dificultades, los retos, los trofeos, los niveles y experiencia, con ofrecer nuevas relaciones de ideas con el contexto del entretenimiento podemos generar interés del Alumno (jugador) de entrar a nuestro mundo gamificado de la Historia.

La experiencia es gratificante cuando el que construye el currículo o la secuencia didáctica se ve inmerso en ella misma, para así poder comprender y concretar un rol con el alumno. El docente tendría una denominación bastante común en las comunidades de juegos online que se llama

Moderador o ***Game Master***, ***¿qué hace?*** lo mismo que puede elaborar un dios o un profesor, crear y construir las dinámicas, reglas que componen un escenario o mundo del saber. Existen algunas ideas para la fomentación de la Historia en un aula gamificada y todo desde la tecnología análoga, textos, audio visuales y la personificación de características de los personajes que se van presentando en las secciones (niveles), se pueden implementar aunque opcional formatos de manuales, para que el estudiante esté al tanto de que se enfrenta, por otro lado la implementación de Badges (insignias) Achivements (logros) Tokens (beneficios)

Todo esto tiene una profundidad en la que genera interés en conocer los procesos históricos de nuestra sociedad y los hechos del tiempo pasado que logran comprender la realidad actual en Colombia, teniendo el plus de competitividad entre alumnos para la formación significativa y la necesidad de crear, gremios, clanes O partys (grupos de estudiantes) que cooperen para llegar a su meta, la complementación del aula gamificada es que entre docente y estudiante crearan el espacio propicio en la construcción del conocimiento, pues el lore (Historia de los acontecimientos, o hilo argumentativo) es claramente necesaria para el desarrollo de las prácticas y de los retos que se ven implementados en los niveles, en éste caso el hilo argumentativo, seria, la catedra teórica y explicativa de un escenario. Todo ello coherentemente financiado con la idea de una meta en particular, sea el entendimiento de un proceso, de una realidad social, de unas dinámicas, que componen a una esfera o sociedad en sí y finalmente el aprendizaje significativo para el desarrollo del pensamiento de identidad nacional y pensamiento crítico ante los obstáculos venideros.

C. LUDIFICACIÓN

La ludificación al ser la parte de la gamificación ya reglamentada en el currículo o la secuencia didáctica, la forma de ofrecer un escenario dinámico de aprendizaje está en las pequeñas diferencias de conceptos, expresados anteriormente, para que la dinámica fluya, se harán implícitas las herramientas construidas en el proceso de la implementación lúdica en el aula de clase.

Que compone las partys o clanes, o gremios, pues es una forma de organización de alumnos que tienen una idea similar para la competitividad en la construcción del conocimiento ante los demás jugadores, donde la experiencia y las penalizaciones son compartidas, en este modo de práctica el individualismo no existe y si cabe la posibilidad el progreso es limitado para él y la penalización es igual de severa como si estuviera en grupo, estas son ideas que se van implementando mediante el proceso va avanzando, pero en primera medida el manual de uso y de funcionamiento de los niveles es necesario, igual que la creación de tablas de puntuación ya que a la final los 10 primeros estudiantes tendrían alguna recompensa un poco distinta a los siguientes 10 y así sucesivamente, es interesante la creación de títulos en los jugadores, existen tipos de jugadores, (diferencias de aprendizaje) están divididos en.

- **Archievers**. Su objetivo es resolver los retos con éxito y así recibir una recompensa por ellos. Desde el punto de vista que la autora catalina Alfonso nos describe los estilos y formas de aprendizaje, los Archievers, tienen características que se pueden definir en los pragmáticos ya que según ella nos dice: [26] " El punto fuerte de las personas con predominancia en estilo pragmático es la aplicación práctica de las ideas, descubren el aspecto positivo de las nuevas ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen". De este modo da solidez a la función del jugador que tiene como meta obtener los logros que generan los distintos niveles, con sus respectivas aventuras abordo, todo para demostrarse a sí mismo que si funciona es bueno y el plus de mostrarle a sus competidores que es mejor. Las características van desde, experimentador, práctico, directo, eficaz, realista, positivo, concreto y objetivo.

- **Explorers**: Desean descubrir y aprender cosas nuevas o desconocidas dentro del juego. Este tipo de jugador está inmerso con el "estilo activo" según las características personales de los estilos de aprendizaje, que la autora Alonso, Catalina describe, se definen como

[26] Catalina M. Alonso, Domingo J. Gallego, Peter Honey: Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora. Universidad de Deusto, Instituto de ciencias de la educación; Ediciones Mensajero.
Pág.70

[27]"Las personas que tienen predominancia en estilo activo, se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias. Son de mente abierta, nada escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas. Son gentes del aquí y ahora y les encanta vivir nuevas experiencias. Sus días están llenos de actividad. Piensan que por lo menos una vez hay que intentarlo todo. Tan pronto como desciende la excitación de una actividad, comienzan a buscar la próxima". Crecen fácil ante los desafíos que suponen nuevas experiencias y se aburren con los largos plazos, son individuos muy grupales que se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.

- **Socializers.** Sienten atracción por los aspectos sociales del juego por encima de la propia estrategia. Los jugadores que tienen este gusto poseen en mayor parte las características que describen al estilo activo antes descrito, pues estos poseen unos dones o fascinaciones por [28] "ser animador, improvisador, descubridor, espontaneo, vividor de la experiencia, generador de ideas, lanzado, protagonista, conversador, voluntarioso, divertido, participativo, competitivo, cambiante" entonces se puede decir que poseen más facultades en el **aprendizaje colaborativo** y unificador que los otros tipos de jugadores que existen. Por su facultad interpersonal y su facilidad para entablar amistades o lazos con jugadores que no son sus aliados, todo con una finalidad de crear conceptos y generar experiencia con el dialogo.

[27] Ibíd.: Alonso, los estilos de aprendizaje. Pág.70

[28] Ibíd.: Alonso, los estilos de aprendizaje. Pág.71

- **Killers**. Busca competir con otros jugadores. De igual manera los asesinos tienen propiedades múltiples el conocido sistema multimodal: es un estilo que se basa en tener varios estilos predominante, mucha gente posee este tipo de peculiaridad que suele englobar algunas características de cada uno y si nos vamos a categorizarlo sería así: arriesgado, descubridor, improvisador, aventurero, competitivo, (estilo activo)

  Observador, recopilador, paciente, inquisidor (estilo reflexivo).

  Crítico (estilo teórico). Eficaz, útil, rápido, decidido (estilo pragmático) ya que para poder dar competencia o nivel a los diferentes tipos de jugadores que componen el escenario debe tener muchas más virtudes y características que otros para poder elaborar frente a cualquier blanco que le proponga un desafío sea fácil o difícil. Estas características muestran su gran balance y destreza que posee el jugador relacionado con el rol prescrito como Asesino.

Estos son unos títulos de ejemplo, los cuales tienden a cambiar dependiendo el contexto y el tipo de jugador con el que se encuentre en el camino, todo lo que se ha descrito en el tópico, es algo que se implementaría en el currículo es bueno expresar el interés que el docente posee para la construcción de metodologías que desarrollen los distintos tipos de inteligencia y modelos de aprendizaje del alumno con el cambio de concepción que el estudiante tiene ante una materia.

La intención de tenerlo como base en las secuencias didácticas o currículos es la posibilidad de que sean usadas de forma correcta, aunque el docente está en la libertad de hacer uso de estas o no, en mi parte es una necesidad de hacerlo posible, poder gamificar un aula de clase, en materias como es la Historia compone un reto interesante, porque no se debe perder el componente de construcción de un saber significativo para que el estudiante comprenda de donde viene y su finalidad, teniendo de herramienta, los hechos históricos y la crítica de nuestra actualidad, el enfoque en la ludificación consiste en tres temáticas, las que se llamaron la trinidad de la sociedad, las cuales son, política, economía y cultura.

Donde la finalidad de triangular estos tres contextos ofrezca la comprensión y composición de una sociedad sobre sus dinámicas culturales, políticas y económicas, puesto que gracias a estos tres espacios que con gran apoyo nos relata la Historia, tenemos un pasaje a la interpretación de una realidad del pasado hasta el presente y observar qué cosas funcionan de la misma manera y que otras han cambiado en dicho tiempo y que problema pretende toda está modernización social.

D. APRENDIZAJE COLABORATIVO

Se trabaja el concepto por razones pertinentes al desenvolvimiento de la secuencia didáctica y los escenarios donde los jugadores se desarrollan principalmente por que la travesía es en grupo, segundo porque cada personaje tiene un rol que cumplir en el mismo, en las aventuras que anexadas muestran que tipos y que roles deberían desempeñar al elaborar cada aventura, como lo es el guerrero, el mago, el soporte y el asesino, todos estos van con una intención de los estilos de aprendizaje y se pueden semejar de la siguiente manera, **el guerrero** el pragmático del grupo, no es necesario asociarlo con que estilo de aprendizaje va de acorde ya que está implícito, **el mago** es el estilo teórico, pues su principal don o característica es el entendimiento, **el soporte** está ligado al estilo socializador, ya que en su facultad debe tener presente ideas, lazos, conexiones, lugares donde ir y extraer conocimiento desde las fuentes vivas, donde la palabra se vuelve su mejor aliado ya que toda información traída va para facilitar el trabajo del equipo, **el asesino** va más ligado a lo antes descrito al sistema multimodal, por estas razones he de traer a contexto la idea de aprendizaje colaborativo no siendo más se define como [29] "Es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes

[29] Aprendizaje Colaborativo Técnicas didácticas; TEC de Monterrey, Del sistema tecnológico de monterrey, Programa de desarrollo de habilidades docentes.
http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf

con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia".

Este tipo de aprendizaje colaborativo conlleva unos factores para que funcione de manera adecuada y es **la responsabilidad individual**, teniendo en cuenta que el trabajo es grupal, es pertinente que el alumno sea consciente que individualmente tiene distintos deberes que cumplir para poder expresarlos ante su comunidad o grupo de compañeros. Comunicación cara a cara, es oportuno que los alumnos hagan trabajo real en el cual se promuevan el éxito como miembros del equipo intercambiando información valiosa y ayudándose mutuamente de forma eficiente y efectiva ya que ofrece retroalimentación para ser mejores en el desempeño, como el análisis de las ideas y las conclusiones que cada uno puede ofrecer para tener un resultado final de mejor calidad. **Trabajo en equipo**, Al trabajar en grupo, los estudiantes deben poseer cualidades interpersonales y grupales además del conocimiento necesario para resolver el problema planteado en la materia de estudio. **Interdependencia positiva**, los alumnos se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el discernimiento del contenido y desarrollar habilidades para la labor en equipo, comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. Con todo esto es necesario dar evidencia a el proceso que ha tenido el grupo para ofrecer validación de los esfuerzos de cada estudiante y rol que cumplen en el grupo ha dado buenos o malos resultados en el transcurso de las clases.

6. DISEÑO DE SECUENCIA DIDÁCTICA Y GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE COLOMBIA DE LA SEGUNDA DÉCADA DEL SIGLO XX EN LA INSTITUCIÓN TOMÁS URIBE URIBE EN GRADO 9-1

Para tener un acercamiento de la realidad que compone en la sala en la que se desenvuelve el proyecto, es la caracterización de los alumnos y el grado en general, con más de 30 estudiantes llegando a la cumbre de 35, con un aproximado del 70% de estudiantes de estratos 2 y 3 dejando así una pequeña cifra de los estratos 1 de esta manera se conforma la unidad del aula de clase de este noveno en el que se desarrolla las funciones de proyecto, las clases van en secciones de 55 minutos teniendo en cuenta que son 19 en total.

Es conveniente tener presente estas cifras, para saber que desempeño tendrá el trabajo implementado, para observar si la economía del estudiante les ofrece las facilidades y lograr las metas dejadas en el transcurso de las secciones, como la investigación por las redes de información, libros, copias y demás incentivos que se dejan en la aula de clase

A. El tema gira en torno a la premisa ¿**qué supone la Historia de los años 20 para Colombia?**

B. Se han establecido, a partir de la revisión y análisis de diversas propuestas de estándar o ejes estructurales del área de Historia, unos **ESTÁNDARES** que configuran la manera particular en que se entiende la enseñanza de la Historia de Colombia en términos generales, y en particular, en esta propuesta de trabajo gamificado.

Los documentos que hay del MEN sobre el tema, se refieren, casi siempre a las Ciencias Sociales y la Historia aparece anexada a las demás ciencias humanas. Para una mejor aprehensión, se han tomado los pilares sociales que ofrece el MEN y se restructura la cátedra de Historia. Demos paso a lo que el MEN brinda como estándares: el área de Ciencias Sociales gira en torno a las relaciones con la Historia y la cultura, relaciones espaciales y ambientales, relaciones Ético - políticas.

Existen ejemplos en los Estándares que ofrecen ideas para la construcción de los siguientes modos, teniendo en cuenta lo que nos ofrece el MEN y lo que el decreto sobre la Historia como materia obligatoria en las aulas de clase y la visión que tiene la Historia en la sociedad, se da la creación de los siguientes ejes contextuales para la implementación de la catedra en Historia de los años 20 en Colombia.

Gracias a lo investigado y leído en el programa de estudio sobre la Historia, Geografía Ciencias Sociales, del grado octavo, que brinda el MEN de Chile, se pueden rescatar los siguientes puntos y gracias a ellos reestructurar estándares para el proceso de formación curricular en la enseñanza de la Historia de Colombia. Los puntos que más interés ofrecen son los siguientes: [30]"Desarrollo del **pensamiento crítico** y ofrece las siguientes actividades, Formular preguntas, relacionar el conocimiento mediante la comparación, fundamentar opiniones y extraer conclusiones según la evidencia. Por otro lado, se encuentra el análisis y la labor con fuentes de información y sus actividades giran en torno a la obtención de información, utilización de las fuentes para resolver preguntas o problemas, sistematización progresiva del trabajo con fuentes, como la identificación de la misma, el análisis de la información, la estructuración de interrogantes y organizar los datos. Por último, no menos significativo, el eje de la comunicación, el cuál evoca, que el estudiante estructure lo que aprende, para poder explicarlo y fundamentarlo para otros".

Gracias a dichos puntos fundamentales que ofrece el MEN de Chile, nos da oportunidad de reajustar estos ejes contextuales, para la enseñanza de algo propio, puesto que actualmente o no han sido implementadas, o no se han compartido, currículos que hablen en esencia sobre la Historia mucho menos de Colombia, en el estudio de dicho acontecimiento, se delimito el habla hispana para el desarrollo de esta investigación de la creación de uno y por cuestiones geográficas y de

[30] Estándares de aprendizaje, Historia, Geografía y Ciencias Sociales. Octavo Básico. Ministerio de educación, Gobierno de Chile. Pág. 54-55

cercanía se precisó indagar más a fondo lo que el gobierno de Chile ofrecía en la educación, gracias a esto tenemos propuestas muy interesantes y no muy alejadas a las ideas que se poseen para la formación de un currículo, para la enseñanza de la Historia, es verdad que en el proceso de creación se tomaron los nombres en esencia, pero la finalidad de cada eje contextual tiene otro enfoque realmente. Se genera un punto de cohesión para el desarrollo de un currículo que delimite las necesidades que demanda el Estado Colombiano para la formación de la Historia. Gracias a ello existe la siguiente propuesta contextual.

La propuesta se estructura a partir de dos tipos de ejes. Por un lado se considera que la construcción de una identidad nacional es transversal a los fines particulares del proceso de enseñanza y aprendizajes de la Historia de Colombia, particularmente en el periodo de tiempo que se refiere la secuencia a trabajar. La idea de identidad nacional se profundizará más adelante. Por otro camino esa construcción o desarrollo histórico, en términos pedagógicos se entiende y dinamiza en escenarios cognitivos, sociales, históricos, disciplinares y personales que se organizan alrededor de competencias y habilidades necesarias para comprender la Historia y sus implicaciones en el ser y quehacer presente y futuro en tanto construcción integral de conocimiento. Como ejes contextuales se tiene entonces: reinterpretación de la Historia, análisis de fuentes, pensamiento crítico y formación ciudadana.

El eje transversal que da inicio a los contenidos es el **desarrollo de identidad nacional:** para darse una idea de qué trata lo propuesto, es necesario vislumbrar lo que Nación significa y cómo este genera un punto de consciencia social llamada identidad nacional. Según lo que propone la autora en su artículo de la identidad nacional. El término originalmente aparece como un concepto biologicista, ya que era visto de manera exclusiva para referir a la descendencia. Después en la edad media, se usaba el termino en sentido bilógico, pero ya no era exclusivo y no poseía connotación socio –política, ni tenía relación con el poder y el concepto era representado con los sínodos de la iglesia, en la que los obispos representan a naciones que se corresponden con demarcaciones territoriales.

Ya el uso del concepto en la esfera política en la lengua española aparece a partir de 1884, cuando (nación) significa "Estado o cuerpo político que reconoce un centro común supremo de gobierno y [31]"territorio que comprende y aun sus individuos, tomados colectivamente como conjunto" gracias a estas primeras connotaciones de poder se observa que hasta el siglo XIX el concepto se usa predominantemente en un sentido sin mayores connotaciones políticas. En el pasar de la época prevalece un uso ambiguo del término en el que se mezclan criterios, del lenguaje, de la étnica y procesos políticos y se observa una clara proyección jurídico-política al transformarse en la fundamental fuente de legitimidad del estado moderno. En la actualidad la idea nación tiene más un significado geográfico que sanguíneo.

[31] HOYOS de los RIOS, Olga Lucía, La identidad nacional: Alguna consideraciones de los aspectos implicados en su construcción psicológica, psicología desde el caribe, núm. 5 Enero-julio, 2000, pp. 56-95 universidad del norte, Barranquilla, Colombia. Pág. 61

La nación se divide en tres esferas conceptuales; la civil es la que está arraigada al pensamiento de que la nación era una comunidad de ciudadanos y fuera de esta son los denominados extranjeros, es probable decir que el estado nacional es una comunidad de leyes, con un cuerpo común de leyes que obligan a los ciudadanos residentes. [32]"Anthony Smith señala como características del modelo cívico de nación las siguientes, a) la condición previa de toda nación es el país. El territorio del país es el de la nación; territorio y comunidad se pertenecen mutuamente y de manera exclusiva, b) El Estado nacional, al tiempo que consolida el espacio nacional, regula la vida de los ciudadanos dentro de su jurisdicción territorial, c) hay una idea de patria, que es una comunidad de leyes e instituciones con una única voluntad política". La nación en palabras más simples se puede concebir como la búsqueda de la autenticidad, de lo verdaderamente propio y para llegar a ello es necesaria las herencias sean raciales, étnicas y lingüísticas-culturales. Allí se encuentra un problema con la claridad gracias a la idea de cultura, este frecuentemente es relacionado con el concepto de lenguaje y dan por sentado que una nación se forma por seres de la misma cultura y por lo tanto, hablantes de la misma lengua. Es así que el concepto de nación forma parte del campo de las creencias y no de las ideas, campó en el que la imprecisión conceptual es prácticamente una necesidad ontológica. Esto daría una claridad a la imposibilidad de establecer una definición precisa y concreta del hecho nacional y la necesidad de recurrir a percepciones subjetivas: la identidad nacional como una creencia colectiva de los seres que componen la nación.

[32] Ibíd. Hoyos de los RIOS, pág. 62

En el proceso de legitimar un Estado, la construcción de las naciones siempre ha tenido connotaciones violentas, el desarrollo cívico de la nación implica la victoria de las mayorías étnicas frente a las minorías étnicas que habitan la frontera del Estado y es debido a esta victoria que se legitima en el recurso del concepto cívico de la nación.

Existe como consecuencia otro concepto derivado de la nación, que es la nacionalidad, que suele describirse como un sentimiento nacional, pero para no irse por las ramas el termino más simple y concreto de nacionalidad es [33]"la noción de nacionalidad se separó, en el siglo XIX, de la nación. La nacionalidad es lo que justifica o postula la existencia de una nación. Una nacionalidad es un grupo humano que aspira bien a formar una nación, bien a fundirse por razones de afinidad en una nación ya existente. Para ser una nación a la nacionalidad le falta su Estado o el que sea libremente aceptado por ella".

Después existe el movimiento ideológico que nace a partir de la idea nación, y nacionalidad, que es comúnmente llamado nacionalismo; este pretende conseguir o mantener la autonomía, unidad e identidad de un grupo social que se considera que constituye una nación.

[33] Ibíd. HOYOS de los RIOS. Pág. 74

La identidad nacional descrita por la autora, hace referencia de que identidad puede connotarse como igualdad, en este sentido [34]"Los componentes de determinado grupo se parecen justo en aquello en lo que se diferencian de los que no pertenecen a ese grupo. Esta pauta de similitud-disimilitud es uno de los significados de la identidad nacional". La identidad nacional se constituye por el reconocimiento de los miembros de esa nación como comunidades culturales, los cuales están unidos, cuando no homogeneizados, por recuerdos históricos, mitos, tradiciones y símbolos colectivos.

En estos aspectos se puede tener claridad de que es la identidad nacional por otro lado existe una dificultad por esa razón es tan complejo el desarrollo de la misma en Colombia, puesto que el autor Luis Alexander aponte rojas en tu trabajo de identidad colombiana relata que [35]"El punto de partida, para hablar de identidad en González, es la afirmación de que en Suramérica, cuyo mapa "se parece a un jamón con tres grandes venas […] y que se encuentra amarrado a Norteamérica por una débil longaniza", no hay nada original, nada propio, puesto que este continente ha sido producto de la copia e imposición de modelos e ideologías ajenas, un territorio que carece de substancia".

Por estas razones y las que implican la subjetividad es que Colombia ha sido un territorio complicado de ofrecerle una identidad a su totalidad, pero si nos vamos a los grandes rasgos generales que se han visto en el proceso la violencia, la herencia cultural, sea de afuera y dentro

[34] Ibíd. HOYOS de los RIOS. Pág. 83
[35] APONTE ROJAS, Luis Alexander, Identidad Colombiana en Fernando González Ochoa, Universidad de san Buenaventura, sede Bogotá, 2010. Pág. 174

del país, nos generan procesos de economía, social y político bastante marcados por la geografía colombiana. La violencia, corrupción, la fauna, la música y la literatura nos ofrecen un punto unificador para dar en totalidad una identidad nacional en el proceso del individuo civilizado.

Los ejes contextuales giran en torno a la **Reinterpretación de la Historia** y sus desempeños son.

- Interpreta la diferencia entre conceptos históricos y temporales
- Describen la relación que existen en la construcción histórica como herramienta para la resolución de problemas en el presente
- Organiza temporalmente periodos, procesos y acontecimientos dela Historia de Colombia como es la economía, cultura y política
- Elaboran redes complejas que relacionan eventos históricos, las causas y sus consecuencias, con relación al presente

Este eje temático y desempeños nacen gracias a los objetivos leídos en el decreto de: **La Ley no. 1874 del 27 Dic 2017, se modifica parcialmente la ley general de educación, ley 115 de 1994.** El cual se refiere a: promover la formación de una memoria histórica que contribuya a la reconciliación y la paz en nuestro país.

Gracias a estos objetivos y los procesos que nos ofrece el MEN en el desarrollo de las clases de ciencias sociales, podemos crear desde las bases un eje contextual para la temática netamente de la Historia y las clases se desarrollan en 4 momentos, que es la violencia, literatura, comunicación

y política, con actividades, sencillas como la obtención de información de un hecho en específico, en este caso la masacre de las bananeras, para que trabajen el concepto de violencia y pasado histórico, fuentes y demás, la estructuración de esquemas sintetizadores de conceptos, como hasta el proyecto de que sintetiza todos los saberes en la elaboración de una estación de radio. Todo va en torno a hechos del pasado con nexos en el presente.

El otro eje contextual nace de la lectura gracias a la experiencia como historiador y la importancia de analizar el conocimiento que esta descrito sea en las fuentes o en las palabras del docente en prácticas del discurso y el debate, con influencias de los estándares propuestos por el [36]MEN de Chile que hacen énfasis también en la enseñanza de la Historia, dejando un apartado netamente a la área, elemento que en Colombia aún no se implementa.

Aunque también es cierto que el pensamiento [37]analítico y crítico puede generar confusión, dado que el pensamiento analítico está íntimamente relacionado con el pensamiento crítico, pero se diferencian en medidas de acción, pues analizar se enfoca en descomponer sistemáticamente un problema complejo en sus elementos, se puede decir que se enfoca en recopilar la información necesaria sobre los antecedentes y las causas, le da un propósito a los datos y verifica las suposiciones para aclarar ideas, comprende el punto de vista al que quiere analizar y piensa en sus consecuencias, reconoce las conexiones entre las fuentes que ha recogido y determina la

[36] Estándares de aprendizaje, Historia, Geografía y Ciencias sociales. Octavo Básico. Ministerio de educación, Gobierno de Chile. Pág. 38-39

[37] Elder, Linda, Paul, Richard, Pensamiento analítico, cómo descifrar el pensamiento y qué buscar cuando lo descifra, los elementos del pensamiento y los criterios que deben tener, basado en conceptos y herramientas de pensamiento crítico.

importancia relativa de los elementos para detectar las causas y así proponer las soluciones apropiadas. A diferencia del pensamiento crítico que significa analizar y evaluar la información de manera independiente de los demás. Al pensar críticamente se puede aprender mejor ya que ayuda a entender las ideas en el tema y recordar, el pensamiento crítico se puede aprender.

[38]"La esencia del pensamiento crítico está relacionada directamente con la capacidad de descifrar la lógica de cualquier proceso u acción", ya que reconoce un propósito, reflexiona sobre este, busca información (análisis de fuente) la interpreta y a diferencia del análisis la infiere para contribuir en el mejoramiento de dicha acción gracias a la relación que tiene el pensamiento ante la idea reflejada, también tiene la noción de suponer y observar las implicaciones y consecuencias de esta misma y tener un punto de vista como base de argumentación, también distingue entre cuestiones principales y secundarias, distingue la información relevante de la irrelevante, posee criterios razonables en la evaluación de los datos, considera la posibilidad de puntos de vista alternativos, está dispuesto a cambiar de opinión sobre la base de las pruebas y argumentos, suele estar preparado para explicar sus propios puntos de vista, opiniones y creencias, las defiende y se adapta. Por estas razones están diferenciadas en la secuencia didáctica, aunque también es cierto que se pueden dejar como un mismo eje contextual, llamado pensamiento crítico, se dividió, para abarcar de forma más estructurada cada acción y ofrecer una formación menos ambigua.

[38] Ibíd. Elder, Paul, Pág. 17

Análisis de fuente, este eje contextual nace gracias a lo antes descrito y se compone de los siguientes desempeños.

- Organiza de forma coherente estructuras que triangulan la información ofrecidas en las fuentes sean orales, físicas o virtuales
- Construye desde las fuentes esquemas de asociación del conocimiento histórico, con los conceptos política, cultura y economía
- Evidencia problemáticas de épocas antecesoras encontradas en las fuentes y las aborda con relación a los procesos del tiempo presente

Este eje contextual tiene la importancia de generar bases para lo que viene siendo el siguiente eje y es el pensamiento crítico, ya que al leer o reflexionar la información ofrecida en las fuentes obtiene bases y herramientas necesarias en la elaboración de aportes críticos del conocimiento concebido en las secciones.

El eje de **Pensamiento Crítico** nace principalmente por la necesidad que supone la Historia para la resolución de problemas del pasado y el presente, gracias a la influencia que genera la **Ley no. 1874 del 27 Dic 2017,** el objetivo propuesto dicta: desarrollar el pensamiento crítico a través de la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país, en el contexto americano y mundial. Gracias a las diferentes secciones en miras del pasado al futuro, con la relación de ofrecer siempre preguntas reflexivas a lo que han visto e investigado se generan los siguientes desempeños:

- Sintetiza ideas que corresponden a la estructura social y renueva su significado a la hora de simplificarlas para llegar a una conclusión más significativa
- Desenvuelve un rol en los debates y discusiones: donde adopta una posición la cual confronta, defiende y tiene la capacidad de modificar su postura cuando reconoce Mayor peso en los argumentos de otras personas
- Ofrece opinión ante las ideas de los compañeros y de esta forma complementa el conocimiento en el aula de clase
- Reflexiona de manera adecuada a las preguntas que surgen en el debate o en los distintos tipos de fuentes

El eje se ve enfocado en los espacios del discurso estudiante y docente, los espacios nominados mesas redondas, es donde más se ve evidenciado el pensamiento crítico y el competitivo ante el conocimiento con sus compañeros de aula.

El último eje que se ha diseñado para dar coherencia a los Estándares en la enseñanza de la Historia en Colombia, es la **Formación ciudadana**. Ya que el eje conceptual gira en torno a la idea del desarrollo de la identidad nacional y por eso se usan los conceptos descritos en la secuencia didáctica anexada al trabajo, es de gran importancia también lo que describe la **Ley no. 1874 del 27 Dic 2017,** que motiva a, contribuir a la formación de una identidad nacional que reconozca la diversidad étnica cultural de la nación Colombiana. Es poco necesario explicar para que se precisa este eje contextual pues por una parte es necesario ser consciente de que somos parte de una

estructura aún más grande, (Estado) y nos regimos por sus leyes, derechos y deberes, Amor de patria que se le denomina.

Tiene tres desempeños los cuales son:

- Toma un rol de identidad nacional gracias a los indicios que ofrece la Historia en la sociedad
- Reconoce y describe distintas instancias de participación política y social en democracia
- Identificar los conceptos de nación y de ciudadanía en situaciones dadas

Estos tópicos contextuales, se pueden generar gracias a los objetivos propuestos en el decreto del 2017 y los estándares de Historia del MEN de Chile, se combinan para dar unos tópicos más cercanos y aplicables para la sociedad colombiana, en el Área de Historia, desligándose de algún modo de la concepción de las ciencias sociales.

A finalidad los ejes contextuales en su mayor influencia va en torno a lo que se decretó en el 2017 por el Estado colombiano, para la enseñanza de la Historia obligatoria, fuera de las ciencias sociales, es la mayor motivación para la creación de estos estándares, pues se ciñe a un decreto y desarrolla de forma contundente el propósito de los objetivos que el Estado colombiano pretende en sus aulas de clase, por ello es una buena manera de iniciar, la era de la reinterpretación de la

Historia como se ha venido enseñando todo este tiempo y que mejor manera que hacerla lúdico teórica. La manera más sencilla de compactar todos los conocimientos y ofrecer un motivo de identidad nacional, es el proyecto de periodo, no solo fomenta, la investigación si no que se compromete en el rol, de un actor social de la época en este caso los años 20, indirectamente se ve implicado en la mega estructura social que es el Estado y la idea de nación y ciudadano de ella.

¿QUÉ COHERENCIA POSEEN LOS EJES CONTEXTUALES CON LA PREMISA DE DESARROLLO DE INTENTIDAD NACIONAL?

En primer lugar la reinterpretación de la Historia, nos ofrece repasar los acontecimientos ocurridos en nuestra sociedad, también se deben tener en cuenta conceptos que ayudan al estudiante a comprender procesos que forman parte de nuestro pasado y presente, como es el concepto tiempo, hechos, tiempo histórico y cronológico, debido a los aportes que se brindan en el decreto que tanto se ha nombrado, hacen presente la necesidad de promover la formación de una memoria histórica que contribuya a la reconciliación y a la paz en nuestro país, dada esta premisa, se puede relacionar que los procesos que llevan a cabo la re lectura de los acontecimientos en Colombia, pretenden no solo ofrecer una visión de la cultura de nuestra sociedad si no la sensibilización del ser ante su patria, evitando nuevamente ejercer la Historia que no deseamos en el futuro, esto desde la relectura y el enfoque de los hechos históricos en Colombia, creando indirectamente una

consciencia de estar inmersos en una supra estructura (Estado) que organiza y limita las acciones de los civiles insertos en ella ofreciéndoles, deberes y derechos ante los procesos sociales.

En segundo lugar se encuentra el análisis de fuente, el cual está muy relacionado con lo que es la reinterpretación de los hechos históricos, ya que es fundamental que los estudiantes distingan distintos tipos de fuentes y entiendan que estas le proporcionan la evidencia que sustenta los conocimientos e interpretaciones propias de la Historia, por otra parte es conveniente que este conocimiento y fuentes tengan un guía el docente en este caso, para que las actividades planificadas sean relacionadas con los tiempos pertinentes, del pasado y se puedan relacionar con procesos del presente, puede ser en su diario vivir, entonces resulta la pregunta ¿cómo esto desarrolla la identidad nacional? se puede responder que lo realmente significativo es la lectura que se les ofrece y la explicación del docente que relaciona los conceptos de la reinterpretación histórica para crear un proceso de inmersión social, para así generar consciencia de que somos personas que componemos algo más grande, puesto que las relaciones que existen en las fuentes son realidades pasadas que componen quiera o no nuestro presente. Analizar dichos acontecimientos ofrece una visión más cercana a lo que una patria ha hecho con nosotros.

Pensamiento crítico, el desarrollo de este es una herramienta necesaria para que los estudiantes logren desenvolverse en su vida con la capacidad de evaluar situaciones, resolver problemas, comparar y contrastar visiones fundamentar opiniones, reflexionar, extraer conclusiones y tomar decisiones. El pensamiento crítico se desarrolla de distintas maneras, analizando, los contextos que

generan problemática a los alumnos, para dar respuesta de manera explicativa y subjetiva del porqué de su decisión ante dicho reto. Por otro lado, en la lectura de las realidades, sean los documentos, los conceptos y las mismas preguntas el estudiante es motivado a cuestionarse el porqué de los procesos ocurridos en su sociedad si es de su interés, pero principalmente otorga la capacidad de preguntarse por qué y para qué de los actos sociales, estatales, económicos, culturales y así problematizar y generar reflexión y consciencia sobre la supra estructura en la que estamos insertos.

En el último apartado está la formación ciudadana, que hace partidario al estudiante en la toma de roles de identidad nacional gracias a los indicios que ofrece la Historia en la sociedad, ya que es necesario comprender que la sociedad está inscrita a distintas instancias de participación política y democrática y esto genera posiciones diferentes a la personal. Por ende, se debe enseñar el respeto ante su prójimo y a las razas distintivas que componen una sociedad. La comunicación es parte necesaria para el desarrollo exitoso de la formación ciudadana, ya que implica dar una estructura formal a lo que se aprende, explicarlo y fundamentarlo para otros, es allí donde se precisan las leyes, el ordenamiento social, la disciplina, todo lo relacionado con la normalización y los límites que poseen estas mismas, que generen una convivencia exitosa con su entorno, su familia y en sociedad.

DIMENSIONES DEL SABER

Para evidenciar las dimensiones del saber que posibilitan una primera clasificación, se hace referencia a lo descrito en el decreto [39]"1290 de evaluación, el Articulo 3. **Propósitos de la evaluación institucional de los estudiantes.** Tienen como propósito evaluar a los estudiantes en el ámbito institucional:

1. Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances
2. Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante
3. Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo
4. Determinar la promoción de estudiantes
5. Aportar información para el ajuste e implementación del plan de mejoramiento institucional".

Estos serían los principales modos o tópicos que el decreto nacional de Colombia propone para que el proceso educativo y calificativo sea satisfactorio. Para evidenciar los desempeños que tienen coherencia con lo que el decreto nos informa, existe la Secuencia didáctica con sus respectivos procesos de desempeño cognitivo y evaluativo, se encuentra en el apartado de anexos donde se evidenciarán la estructura de los tópicos del desempeño y desarrollo del aprendizaje del estudiante con sus cualidades, como lo son el saber, el saber ser y el saber hacer.

[39] Ministerio De Educación Nacional, Decreto No. 1290. Pág. 1-2

PROYECTO PERIODO

Este contenido fue pensado para compactar, varias vertientes, las principales los conocimientos vistos en todo el periodo y sus conceptos, sus alcances y temáticas, más la creación práctica, de escenarios manuales que hagan representación de la radio con materiales caseros y la creatividad del estudiante, más la indagación de conocimiento, desde lo visto en clase, hasta la exploración de nuevo conocimiento, en libros, internet y demás fuentes de conocimiento, el debate interno entre comunidades, o compañeros de trabajo y la finalidad identidad de nación que promueve la fecha y la temática a exponer en proyecto, que es Colombia de los años 20, su temática, enfrenta, sea economía, política y cultura, lo cual está dividido en muchas ramas, sea filosofía, partidos emergentes, beneficios, perjuicios, música, actores, poetas, escritores Etc… todo a libertad del estudiante, para el aprendizaje y se compone así.

El proyecto nace como un motivador lúdico y didáctico para la enseñanza de la Historia en los grados de secundaria en estos casos grados novenos, el proyecto va enfocado en la creatividad manual, pues la apuesta es la réplica de una estación o particularmente un canal de radio, con una temática elegida por los grupos que componen el grado y de eso la elección de las temáticas, que se desarrollan en **el ámbito: político, económico, cultura**l, sean las vistas en todo el periodo, o anexando la función externa de la investigación de fuentes, sea internet, libros y demás sistemas de recolección de información (fuentes) con la función de evidenciar, el entendimiento que ha

tenido el estudiante ante los procesos de información que se les ha expuesto por parte del profesor y los distintos escenarios creadores de conocimiento.

Al lograr dicho proyecto se ven reflejadas habilidades como la kinestésica, por las manualidades, la espacial, la lingüística por la comunicación, interpersonal etc…La intención final es otorgar un proceso de reflexión y crítica social, pues se manejan tres lugares importantes que convergen a la creación de una nación o sociedad y con ello la identidad de nación o patria, con estos tres tipos de temática, los estudiantes tendrán a grandes rasgos la idea de cómo una sociedad, se compone, cuáles son sus pilares y observar cuáles son los causantes de dificultades en esta misma y así poder tener herramientas para la comprensión de las dinámicas de la realidad que nos rodea dentro y fuera de las aulas de clase.

¿CÓMO SE EVALÚA EN EL SISTEMA DE GAMIFICACIÓN IMPLEMENTADO EN AVENTURAS?

El modo que se ofrecen las aventuras, proviene, inicial mente de la idea que el docente sobre un tema a tratar y el argumento que creara para darle vida a su enemigo a vencer en este caso que son los eventos, grupales, que tienen como finalidad, ofrecer puntos extras a los jugadores con entendimiento, inicialmente del tema, de los conceptos expuestos y claridad de todo lo expresado en los niveles. Esto como punto de creatividad del game master en sus escenarios y niveles a crear, ahora lo fundamental es, como ofrecerle al estudiante la información de forma entretenida y que no parezca una práctica sin gracia y es el sistema de posteo de aventuras, donde él game master, dejara colgada unas encomiendas, a final de cada escenario, o nivel, donde el estudiante antes de terminar el nivel deberá acercarse, a recoger, y aceptar las aventuras, estas tienen una pequeña explicación de lo que acontece en al instante en el escenario y cuáles son los requisitos para poder finalizar con éxito la labor que han adquirido, más las recompensas a recibir.

De esta forma el dinamismo ante las Tareas o trabajos se compone en un reto, de, competencias, unidad hablando del trabajo del grupo, comunicación entre los cercanos, creación de contenido, manual y didáctico para la obtención de información para el intercambio de saberes con los demás jugadores y por supuesto el crecimiento de cada grupo que logra sus deberes de forma adecuada.

C. LINEAMIENTOS

El Ministerio de Educación nos ofrece los siguientes tópicos. La Constitución Política de Colombia y su reglamentación abre grandes espacios y posibilidades para que las y los colombianos construyamos un nuevo país y una nueva sociedad; una nación donde los distintos actores que la conformamos logremos desarrollarnos en un sentido más humano e integral.

Es así como la educación y las Ciencias Sociales, están llamadas a colaborar de manera urgente y primordial con esa transformación que anhelamos, propiciando ambientes de reflexión, análisis crítico, ajustes de progresivos y propositivos que ayuden, a las y los jóvenes a afrontar las problemáticas de hoy y el futuro. Gracias a estas fases de los lineamientos, teniendo en cuenta que el énfasis es en CCSS, se puede tener una idea y extraer lo más fundamental para nuestra enseñanza de la Historia, la idea es enfocar todo los conocimientos que eran una cantidad dispersa de conocimiento centrarlo en lo que compone y ejerce la Historia como práctica.

Lo interesante y agradable de los lineamientos es la flexibilidad que tiene para la construcción de los métodos de enseñanza significativa, gracias a ellos tenemos ciertas rutas para llegar a una meta, claramente depende del área que se trabajara en éste caso las antes descritas de las Ciencias Sociales, se toma parte importante de esta sin dejarla en totalidad ausente en la implementación de la temática de Historia en las clases, es cierto que el enfoque fue más mostrar a la Colombia

violenta y de la crisis de los años veinte y tiene una funcionalidad más profunda que solo observar el dilema sobre la reacción de las distintas esferas sociales y culturales, como es la radio, literatura y cómo estás forman un planteamiento de economía industrializada de la denominada modernización que sufre Colombia en el ámbito de la tecnificación de la mano de obra.

A finalidad es de gran ayuda la documentación y el estudio de las fechas a construir o plantear, pues se desea construir un conocimiento que fortalezca las bases de nacionalidad e identidad del estudiante, con escenarios no tan teorizados como suele ser la Historia, a veces los hechos ofrecen más información que todos los teóricos existentes sobre un tema.

Los lineamientos tienen un punto fuerte en la pedagogía de hoy día pues estudian ciertas demandas y falencias que tiene la sociedad en las diferentes esferas del aprendizaje y generan tópicos o guías para solventar dichos vacíos creados por lo largo del tiempo en la enseñanza y la tan apabullante corriente de la modernización en la sociedad.

D. OBJETIVOS

El objetivo fundamental del proyecto y de la secuencia didáctica creada, es fomentar la catedra de Historia decretada en 2017 por el presidente Juan Manuel Santos y sus objetivos con está, la cual se compone de la construcción de identidad, nacionalidad y de hechos históricos, que resuenan en la sociedad colombiana en sentido de humanismo en la sociedad actual, es necesario encontrar los hechos como herramientas que evidencien el proceso que conforman nuestra realidad actual e intentar con la crítica reflexiva ofrecer formas de resolución de problemas en escenarios inmediatos o próximos.

La intencionalidad es crear seres íntegros en la consecuencia del progreso del ser, interactuando con la sociedad, la mecánica o dinámica que se implementa en la secuencia didáctica en la participación del área de Historia viene acompañada de formas lúdicas o gamificada, la cual pretende dejar de lado la herencia de impartir Historia de forma magistral y memorística como siempre se ha implementado en los últimos 100 años, en las aulas, el enfoque va inicialmente, en fomentar métodos lúdicos y dinámicos que fortalezcan la concentración y el interés en las áreas que se implemente en este caso la que por herencia se le tiene menor interés que viene siendo la de Historia y se entiende que el desinterés no es solo por parte del docente, sino por la mala organización que se ha tenido de ella, la idea de poder implementar o apoyar la catedra de Historia con contenido lúdico, ofrece la facilidad, de formar parte al alumno de un proceso de construcción de identidad con dinámicas como los juegos, de rol, la construcción de esquemas que hagan

comprender las partes importantes de la sociedad de forma fácil y agradable, el juego en formas de aprendizaje significativo propone un reto no solo para el docente si no para el estudiante que ha olvidado el valor del conocimiento, aparte de que entrelaza funcionalidades como el trabajo, en equipo la competencia, la exploración autodidacta de los temas ofrecidos, se intenta generar un inicio de conciencia crítica en la mejoría de su misma realidad social.

El objetivo general: va enfocado a la evaluación de los alcances que ofrece la estrategia de aprendizaje "gamificación" o ludificación en la construcción de conocimiento en la enseñanza de la Historia teniendo en cuenta los criterios de educación propuestos en el decreto de educación No.1290 en el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. Se toma mucha influencia para lograr esto a los artículos 3 y 4 que se encuentran descritos en el decreto.

¿Cómo se evalúan los alcances de la estrategia de aprendizaje? Este contenido está atravesado por unos criterios conceptuales y evaluativos, estos son creados desde la lectura de documentación del ministerio de educación colombiana y de Chile, también se toma en cuenta los decretos de educación que se han ido desarrollando en las últimas décadas, como el decreto de 2017 que se ha descrito anterior mente y se implementan en tres espacios cronológicos.

Estado inicial (diagnóstico)

Reinterpretación de la Historia, en este eje contextual, para llegar a un diagnostico el primer paso fue ofrecerles un video que hablara sobre conceptos tales como, que es la Historia, que es el tiempo histórico, que son las fuentes y en el transcurso se hacen preguntas sobre que entendimiento tienen referente a ello, o que ejemplos poseen, como primera forma de coartar el conocimiento nuevo y el previo deben elaborar una especie de esquema que evidencie la claridad de las ideas trabajadas**. (Evidencia 1)**

Todo esto evidenciaría que proceso cognitivo tienen frente a los conceptos a desarrollar en las primeras clases, demostrarían una ausencia de claridad en las ideas trabajadas de cada uno de estos conceptos, la aproximación más clara que tenían era la del tiempo, pero no del tiempo histórico, sin obviar la total ignorancia de que eran las fuentes, gracias al esquema las terminaciones quedaron un poco más concretos. Otro evento que dio camino a la reinterpretación de la Historia y el diagnóstico del conocimiento que tenían previamente sería la primera evaluación sobre los procesos que se ven descritos en los textos que hablan sobre la masacre de las bananeras. La media porcentual en este examen realmente demuestra la falta de disciplina para leer y retomar el conocimiento ya visto, de 35 estudiantes podría afirmarse que sólo 6 personas sacarían 5.0, la medida iba de 3 en adelante. **(Evidencia 2)**

Análisis de fuente: en este criterio se hizo un diagnostico en las primeras 5 clases las cuales desde la segunda ya era necesario leer un documento de máximo 10 hojas, para la elaboración de una mesa redonda, todo esto para relacionar los conceptos antes descritos, con el nuevo concepto de violencia, lo que deben lograr con el texto es evidencias las dinámicas de agresión y los tipos de violencia que se describen allí en el texto. Esto para tener un acercamiento a las fuentes históricas y de una vez contemplar la capacidad de extracción de conocimiento en los documentos expresados. **(Evidencia 3)**

A continuación se dejaría un fragmento como de 3 a 5 hojas del libro azul de Colombia el cual habla de las comunicaciones, como el telégrafo, la carta, el postal entre otros, la finalidad de leer estos fragmentos es elaborar un cuadro que evidencie o sintetice los funcionamientos de las diferentes fuentes de telecomunicaciones y que comprendan la importancia de la difusión de la información en un Estado o sociedad. **(Evidencia 4)**

Para finalizar el proceso de lectura y extracción de conocimiento antes de llegar al primer examen, se deja el texto de Maurice P. Brungartd, donde deben evidenciar los tipos de violencia y las dinámicas de represión que allí están insertas, para abordar la temática que se ha venido trabajando. (**Evidencia 5)**

La finalidad con el texto es elaborar una comprobación de lectura para evidencias la comprensión de la temática ofrecida, en este caso el concepto de violencia, en este momento se daría paso a la primera evaluación la cual tiene como requisito el conocimiento de todo lo antes descrito y es lo que evidencia el proceso ya sea de lectura y análisis de fuente el cual en su medida el mayor porcentaje de los alumnos en el examen antes ya descrito fue de una medida de 3.0 en adelante, llegando a 6 estudiantes con la calificación de 5.0, es decir el promedio de lectura y análisis de fuente es bastante bajo, pues en las pruebas diagnósticas elaboradas demuestran una falta de interés por la lectura.

Pensamiento crítico: en este apartado es difícil encontrar evidencias físicas, pues las actividades abordadas iban especialmente en la reflexión de eventos, videos los cuales van enfocados dependiendo de la temática, siempre se dejaron espacios de participación y discusión entre el alumno y el docente para lograr crear un ambiente donde se desarrolle el pensamiento crítico, uno de los ejemplos es la actividad que relaciona el video de residente llamado guerra, el cual fue puesto en clase, al finalizar dicha canción, se comienza a operar la reflexión ante las dinámicas de la violencia y que genera esto en la sociedad y en nosotros mismos, uno de los ejemplos que se tiene para evidenciar dicho proceso es el examen del segundo capítulo el cual habla de la modernización, aquí las preguntas fomentan más la libertad del pensamiento crítico. **(Evidencia v6)**

A finalidad de muestran las cualidades de pensamiento en cada uno de sus resultados la media popular es que los estudiantes prefieren copiar al que realmente tiene ideas distintas y un poco más allá de las básicas y logran concretar una idea más sólida y coherente con lo que se les pregunta.

Formación ciudadana: este apartado está inscrito desde la primera clase, pues si hablamos de formación ciudadana se refiere a sociabilidad, responsabilidad, participación, respeto con la otredad, cooperación con sus compañeros y ¿cómo se desarrolla? Sencillo cuando se conforman los grupos de trabajo en todo el recorrido de la estrategia de gamificación la evidencia que puedo ofrecer ante ello es: lo que he denominado la tabla de puntuación dentro del juego y se evidencia los grupos conformados y sus respectivas notas en el proceso de las tareas empleadas. A finalidad todos los trabajos exceptuando las evaluaciones se concretan en grupo. **(Evidencia en anexos, fotos, página 129 y 142)**

Estado intermedio (delimitación de la estrategia): En este momento se hablara del desarrollo y la comprensión del proceso de ludificación en el aula de clase, con lo descrito anterior mente en el estado inicial y diagnóstico, se ha iniciado un procedimiento de explicación, teórica de las reglas del juego, existe un manual, el cual se va explicando cada punto con ejemplos en clase, hasta la sección número tres es decir en la llegada de la aventura uno y dos se hace énfasis en la creación de los roles que deben poseer los estudiantes ante los trabajos que se dejan, después de la segunda

aventura, se omite la explicación de los roles inscritos en las aventuras y pasan a llegar unos requisitos para poder completar de manera adecuada las labores.

Los ejemplos que se resaltan las dinámicas para el abordaje de los implementos didácticos son la **sección uno**, va fomentada a la creación de un tipo de pergamino, el cual contiene información esquematizada o sintetizada de los conocimientos vistos en la sección. Donde se da libertad de creatividad, en la creación de dicho documento, los grupos conformados tienen una labor a cumplir explicada en la guía de trabajo (aventura) que el docente les presenta en forma de copias.

Sección dos: aquí se trabajaría los conceptos de violencia, expuestos y explicados con videos que generan ejemplos y acercamientos al concepto, se genera mediante la aclaración de la idea mediante el discurso donde el estudiante tendrá que reflejar que experiencias cercanas ha tenido con los distintos tipos de violencia, esto se deja claro para pasar, a la lectura de un texto que habla sobre la masacre de las bananeras de 1928 en santa marta para que pongan en práctica la lectura crítica, ya que de allí su labor es mostrar los tiempos de violencia que sufren los trabajadores de la UFC, este trabajo se desencadena en un punto de relación con los conceptos vistos en la primera sección y la finalidad es observar el nivel de pensamiento y lectura crítica que tienen los estudiantes.

Sección tres: la sección va más enfocada a la explicación de lo ocurrido en la anterior, con ejemplos de un contexto propio el colombiano, desde la palabras de Francisco Gutiérrez, en su texto el orangután con sacoleva, aquí la finalidad es mostrar las dinámicas de represión del Estado con sus ciudadanos, con la meta de que vean los tipos de violencia que se siguen implementando ahora a niveles de organización social y todo ello para ir formando una identidad forjada desde la violencia en Colombia, el requisito para la aventura es elaborar cinco ejemplos donde evidencien tipos de represión social, todo con la función de ser debatido en la siguiente sección.

Sección cuatro: se da inicio con la explicación del docente sobre distintos tipos de tecnología que cumplen la función en la comunicación del exterior con nuestro país, gracias a la realidad que nos ofrece el libro azul de Colombia, exactamente en el apartado del telégrafo, ahí están descrito los distintas instituciones de telecomunicaciones y el flujo de la información que existe en el país gracias a dichas empresas, la finalidad de tocar el tema va en torno a evidenciar que las empresas exteriores tenían gran influencia en la economía colombiana exactamente la causante de la masacre de las bananeras en santa marta, se evidencia los beneficios y las desventajas que traen consigo la llegada de las instituciones al país. La aventura a abordar está diseñada para crear un cuadro donde evidencie la composición de la economía de los años 15 en Colombia gracias a la llegada de las instituciones de telecomunicación.

Sección cinco: esta sección es un punto fundamental para la evidencia del funcionamiento de la estrategia de ludificación, ya que el requisito de la siguiente aventura se necesita leer un texto del Autor Maurice P. Bungardt el cuál titula "united Fruit Company" los requisitos para lograr la efectividad de dicha aventura consiste en crear cinco preguntas de la lectura, por cada uno de los integrantes del grupo, resolverlas, tenerlas como fuentes de conocimiento para el debate de la mesa redonda, tener como mínimo 8 reflexiones que aporten una visión de los conceptos trabajados y los relacione con la actualidad y es conveniente traer como evidencia el pergamino donde estén resuelto los puntos de esta, pues este será su pase a la evaluación, o evento señalado, todo con la posibilidad de que los grupos tengan la disposición de debatir sobre los procesos vistos en clase y en dicha sección es donde se implementarían las cartas en el evento denominado **battle royale**, el cual resulto en una evaluación magistral ya que al no desarrollar la aventura como se debia, se les elimino la ventaja de trabajar en conjunto y de sacar los apuntes, suceso que en la dinámica de mesa redonda era permitido, dando como resultado, una variación en el entendimiento, donde se evidencia, quienes trabajan y quienes no logran aprendizaje.

Gracias a ello se eliminó el uso de las cartas que se implementarían, ya que no se logró completar el cometido.

(Ver el manual de juego que se encuentra en los anexos) es necesario leer y tener claridad de los elementos usados para el desarrollo de estas actividades lúdicas, en el manual se explicara cada concepto de manera más clara, tras eso, existirán las herramientas creadas para

el buen funcionamiento de la estrategia, no dejen por alto leer las instrucciones, para la inmersión y el entendimiento del proceso.

Sección seis y siete: desde este punto que es el capítulo dos se propone la motivación para la escritura, puesto que la aventura 6 pretende que los estudiantes investiguen contextos literarios de los años 20, que encuentren sinopsis o resúmenes de los libros que les llamen la atención, con la función de tener un acercamiento más cultural con los procesos de lectura y escritura, para observar que en Colombia no solo se escribe la Historia desde la violencia, en la sección siete, deben construir un tipo reseña reflexiva de dos hojas, donde evidencien conceptos como el tiempo histórico (pasado) y ofrezca una crítica a las mecánicas que aún se ven implementadas en el presente, sea en los ámbitos, económicos, culturales, sociales y comportamentales todo con la finalidad de motivar la escritura y el pensamiento crítico. Los resultados no existen gráficos, pero en el recorrido de las notas, evidencian en gran parte un buen manejo del criterio y la personificación de la reflexión social.

Sección ocho, nueve y diez : se describe audiovisual el fenómeno de la modernización desde sus inicios en la edad media, hasta la modernidad, el tema se da gracias a la lectura que el docente les ofrece a sus estudiantes sobre la novela Cosme de José Félix Fuenmayor, en la cual se describe la realidad de una parte de Colombia donde la mano de obra, deja de ser artesanal y se vuelve técnica, gracias a ello nace el concepto de modernización, el cual rondara las tres

clases, iniciando con la explicación de la idea seguido de una reflexión ante esta, con la pregunta ¿es necesaria la modernización en una sociedad? todo relacionándolo con lo que se ha visto hasta hora, con los conceptos literarios y el tiempo histórico, al tener desarrollada estas dos actividades en la sección 10 llegaría el otro evento de mesa redonda, donde tiene como dinámica los mismos procedimientos del anterior examen, con la diferencia que en dicha ocasión el entendimiento es más reflexivo ante las preguntas que el docente les propone, el resultado de este proceso fue idéntico al anterior, no se logró implementar las cartas ni herramientas didácticas, a excepción del tablero de notas, el posteo de aventuras y las aventuras mismas, a finalidad el evento se volvió nuevamente en un examen magistral individual, pero esta vez con resultados más sólidos en el conocimiento. **(Consultar la Secuencia Didáctica que se encuentra fuera del cuerpo de trabajo de grado, por cuestiones de formato esta anexada en otro documento junto al trabajo de grado.)**

Al no poseer todas la evidencias descritas desde el momento uno hasta el proceso de implementación, fue necesaria la propuesta de crear un formato donde evidencie el entendimiento aprendido hasta el momento, puesto que los estudiantes no poseían ya las hojas donde desarrollaban sus aventuras, se habían desecho de ellas y al no poder recibirlas de vuelta, el compromiso fue que en formato ensayo, o reseña, demostraran el conocimiento aprendido en el transcurso de las secciones, quedaría de la siguiente forma:

¿Qué generó la violencia de Colombia en los años 20?

La influencia de la literatura de Colombia en los años 20

La influencia que tuvo la radio en lo socio-económico de Colombia en los años 20

Debido a esta actividad extra, se logró evidenciar, el interés, el conocimiento aprendido en el transcurso de las clases y la cantidad de los estudiantes capaces de llegar a sus cometidos. **(Evidencia 7)**

Gracias a esta experiencia reiterada, se optó por continuar con el tercer espacio de implementación y es la creación del proyecto radio.

Estado Final (proyecto radio): el proyecto radio nace como una consumación de los saberes vistos en todas las secciones, e inicia desde la contemplación y la propuesta indicada por el docente en la primera sección hasta la última, ha sido de forma reiterado el proceso del proyecto para que el estudiante en norma esté atento y consciente del trabajo a lograr, al atravesar las temáticas vistas en la sección uno hasta la dieciséis, la dinámica aborda y trata, de que los grupos conformados creen una estación radial, con elementos de la casa, los requisitos son, traer la información a exponer revisada por el docente y aprobada para dicha reproducción informativa, los condicionamientos son simples, que hablen de temáticas como, la cultura, sociedad, economía, religión, filosofía, literatura, noticias que afectaran al mundo

desde los 1900 en adelante, todo esto para compactar y aclarar los conocimientos adquiridos en todo el recorrido de las aventuras, cabe resaltar que la radio el tema y concepto nace en el capítulo 3 que es el que procede de la literatura, entonces hablamos que esta temática se explica y se esclarece en la sección once, hasta la sección dieciséis, el cual va ligado a los momentos políticos y la crisis de Colombia el cual no tuvimos la oportunidad de desarrollar por planeación del colegio donde se implementó el método retomando la funcionalidad de los grupos deben conllevar roles como periodistas, locutores, master en sonido, implementar comerciales, etc… todo lo que puede aparecer en una radio difusora, las temáticas se verán evaluadas, desde el punto de creatividad, practicidad, argumentativa y funcional, esos serán los campos evaluados en dicho proyecto y se trazaría como el trabajo final de este método. **(Evidencia 8)**

Resultado final: el resultado visto en el aula 9-1 del 2019 ha sido un fracaso, puesto en escena los estudiantes sólo llevarían su formato de guion sobre un tema en específico, en esta ocasión fue parte de las guerras más influyentes en el mundo, como la segunda y las revoluciones, desde el abordaje de la violencia y sus consecuencias sociales, más allá de esto no existió, un trabajo de creatividad, realmente parecía una exposición cualquiera ante un tema ya descrito.

En el 2018 el mismo 9-1se tuvo la fortuna en la implementación de la gamificación en el formato piloto, el grupo logro las expectativas sobre que era una radio difusora y sus temas

realmente demostraban investigación y reflexión, desde filosofía hasta farándula de la época de los años 20 se dio a conocer allí, agradablemente existe evidencia de ese espectáculo hablando del proyecto de radio, no de la implementación de las cartas, labor que si se logró cumplir en el año 2018.

Para dar fin al proceso, se propuso la dinámica a los alumnos del grado 10-1 el cual está conformado por la misma cohorte del 9-1 del 2018 al ser los estudiantes y los grupos que habían logrado de forma satisfactoria el proyecto radial, se les propuso volver a elaborarlo en 10-1 año 2019 en el cual se evidencia las diferencias entre estudiantes y el ámbito del aula, estos lograrían nuevamente las expectativas con un plus, pues esta vez se desarrolló como un evento donde se desarrollan temas, de interés, como lo son los proyectos de educación sexual, ambiental, social. Con un resultado bastante emocionante tanto como los docentes implicados y los estudiantes que desarrollan el proyecto.

De modo que se puede decir que la implementación pedagógica se ve permeada por obstáculos ya sean ambientales, en el aula, hablando de los mismos compositores del aula, (alumnos) como externos grupos que ocupan el salón en horarios tarde y noche y la influencia del desinterés de los estudiantes que desarrollan las actividades académicas, a diferencia del año pasado que los estudiantes mostraban otra fase ante lo que se les propone.

F. JUSTIFICACIÓN

El proyecto investigativo inicia cómo una reflexión ante lo que predispone la enseñanza de la Historia hoy en día y cómo los docentes la imparten ante los estudiantes, realmente surgió la pregunta por experiencia propia y por varios factores observables en distintas instituciones educativas, en el transcurso de la investigación he corroborado datos, que dan forma a la reflexión que se había trazado para realizar dicha investigación y lo más adecuado es decir que es pertinente dar a luz el tipo de problemática que propone la enseñanza de la Historia en un punto de enfoque en el Valle y en Colombia en general pues en la búsqueda de algo tan fundamental como los estándares de educación nacional no proponen contenidos para el área de Historia, si no que pretenden incorporarla con la parte de Ciencias Sociales, acción que contra dice el decreto Impartido por el Presidente Juan Manuel Santos en el 2017, es decir a un año de lo estipulado no se ha implementado correctamente o no se ve el interés de hacerlo por parte del Ministerio de Educación Nacional hasta la fecha, no sé en un futuro cercano o lejano se establezca está normativa.

Se pretende que la enseñanza de la Historia se imparta desde los contenidos y las dinámicas de Ludificación, (gamificación) primordialmente para tener un punto de interés por el área Historia en las instituciones educativas y que mejor forma que la aplicación de dinámicas de video juegos transportados al aula de clase sin necesidad de algún aparato electrónico, por otro lado porque se eligió Colombia y exactamente los años 20, por el concepto de modernización ya que es necesario abordar una temporalidad que tenga impacto en ciertos ámbitos como lo es Cultural, económico y

político, de esta manera trazar ciertos puntos importantes para que el alumno tenga una idea de cómo se compone una sociedad o nación y cuáles son las dinámicas que dan a flote su progreso o cuales retrasan su avance, con el factor de que el estudiante comprenda lo antes dicho y lo asocie con su realidad social actual, que genere una identidad de nación ante su país.

Por conjetura indirecta, otorgar una secuencia didáctica o guía Lúdica para la implementación de dicha estrategia, no simplemente en la Historia si no en el área que pretenda cada docente, en este caso sería un aporte al historiador docente de las instituciones educativas, es una provocación para que reflexione ante lo que imparte y la forma en que lo hace, es bien sabido que la Historia universal en aspectos conceptuales nos da un vistazo más general e intelectual de las sociedades, pero se suelen dejar de lado el estudio de la propia cultura y los procesos que dan una mejor idea de quienes somos y para dónde vamos.

G. CONCLUSIONES

Para terminar el proceso que se ha dado en la implementación de la estrategia lúdica de gamificación en el salón de clase en el grado 9-1, se pueden delimitar ciertas características como ventajas o desventajas en el proceso de la construcción del conocimiento histórico. En primer lugar podemos hablar de las desventajas vistas en el aula, pues, la motivación o el interés de los estudiantes por concretar las dinámicas tal cual se les pide es poco satisfactorio, por varios factores, inicialmente el de las aventuras, al ser documentos guías donde se les propone los requisitos que

deben elaborar para su siguiente sección, se enfrentan con lectura aspecto que evidencian los estudiantes no tienen mucho interés para cumplir con dicha práctica, por otro lado la complejidad que genera el juego mismo, no por su dificultad si no por lo procedimental que se vuelve, al tener que completar una lista de requisitos puntuales, esto genera un desinterés de leer las aventuras lo cual complejiza la producción de estas mismas.

Otro factor es la desventaja ambiental, o terreno donde se implementó, el aula es compartida por jornadas distintas, tarde y noche, lo que pretende problemas que se evidenciarían con las siguientes actividades, al poner la tabla de puntuación donde estaban inscrito los grupos y sus calificaciones, el cual evidencia el proceso de los grupos ante las dinámicas propuestas, por otro lado la tabla donde se postean las aventuras, se ven interceptadas por los grupos tarde y noche, en la sección 7 tanto la tabla de puntuación como la de aventuras habían sido eliminadas del salón, dos veces, se evidencio que no sólo era a la dinámica de ludificación sino a todo lo posteado en el aula, como carteleras de química y demás temas diferentes al del área a trabajar.

Por otro lado la presencia del docente que ofreció espacio para el manejo del salón, no permitía ejerciera presión a los alumnos con penalizaciones severas ya que calificar con 1.0 a los que no hacían las aventuras a tiempo no estaba bien visto para los padres y la coordinación, por ende se excedían los tiempos de entrega de los trabajos, lo cual llevo a un alargamiento ridículo de la secuencia didáctica, de esta manera, se evidenciaría, que el docente a cargo del grupo tenía grupos morosos con trabajos desde el primer periodo que aún no le habían entregado y recién iniciando

segundo periodo seguían entregando trabajos que llevaban todo el primer corte, el docente los aceptaba, gracias a ello genero una zona de confort y de poca disciplina en el grupo, evidenciado en la implementación de la gamificación, y gracias a esté proceso de comodidad, en las evaluaciones donde son los eventos a trabajar, donde se aplican las herramientas lúdicas, como las cartas, no darían luz ya que las cartas que elogiarían su progreso, no se verían implementadas por la falta de responsabilidad del mismo grupo.

Las ventajas que se pueden evidenciar, a pesar de ser un grupo poco disciplinado y motivado por cualquier área académica, se observa un mejor recibimiento de lo brindado en el aula ya que se evidencio trabajo en las aventuras, más que en las dinámicas propuestas por el docente de planta, en el caso se refiere al proceso de los alumnos que aún seguían llevando trabajos del primer periodo en el corte del segundo, aunque es cierto las aventuras no se elaboraban a tiempo se evidencia una progresión de velocidad en la labor de estos trabajos asunto contrario de los propuestos por el docente de planta, otra de las ventajas consiste en un numero de tres grupos bastante motivados por lo que se les ofrece ya que lograban los requisitos en gran medida, por otro lado se nota el proceso de discurso entre docente y alumno, haría referencia el profesor que permitió el proceso en el aula, la recepción del conocimiento podría decirse que fue más asertiva por los grupos que elaboraron en buena medida el proceso, gracias a la secuencia didáctica empleada, los alumnos entenderían más el proceso colombiano desde puntos de vista más diversos, se evidencia que hasta el momento sólo conocían revoluciones y guerras mundiales, no estarían envueltos en un proceso

de identidad nacional o cultural sobre el país. La formación del conocimiento histórico tuvo un recibimiento mejor de lo esperado y se evidencia en los ensayos que construirían los estudiantes al final.

Por otro lado lo que sugiere la secuencia didáctica en el currículo estudiantil como propuesta en la formación de Historia, se pueden observar ventajas en el sistema de ejes contextuales, los cuales si se implementan correctamente y son bien recibidos por los alumnos, obtendrán un entendimiento más estructurado sobre los procesos culturales, sociales y económicos de Colombia, gracias a la implementación gamificadora en el aula puede brindarse una enseñanza significativa en esta, teniendo presente que el conocimiento y el proceso debe ser bien recibido y todos los puntos deberían cumplirse como se estipula en la secuencia ya que gracias a ella se da una coherencia por estar construida de forma transversal la cual atraviesa unos puntos contextuales muy concretos, creados a base de documentación necesaria para el aprendizaje de la Historia en Colombia, como lo es el decreto que se ha hecho reiterado en todo el trabajo y sobre todo los estándares que propone el ministerio de educación de Chile, todo esto se solidifica para crear una secuencia didáctica, donde están incluidos recursos lúdicos, pedagógicos, teóricos y activos para el aprendizaje significativo de la Historia.

Por otro lado se puede reconocer algunos procesos de aplicación exitosa en la prueba piloto, que se daría a cabo en el año 2018, como por ejemplo; la interacción de escuela activa y discursiva que

se presentó desde el Game master (docente) a los jugadores (estudiantes) en los diferentes escenarios de aprendizaje lúdico, con el contenido multimedia, videos de orientación informativa y el docente como explicativa, las cartas que generan una actividad, denominada battle royale, las cuales son 5 cartas de hechizos que logran un cometido de competencia entre los grupos concursantes, estas herramientas se otorgan para intentar acabar con el grupo rival, la meta de la actividad es que gana el último grupo en pie, que es lo que hace alusión al nombre de battle royal, con una diferencia, que acá todos ganan en medida, ya que el grupo eliminado su única penalización es que deja de obtener puntos de experiencia, por las preguntas que se siguen haciendo a los grupos en acción, por dichas dinámicas, el proceso fue bastante satisfactorio, porque la motivación de eliminar al grupo enemigo era evidente, la competencia de ser el mejor en la dinámica era bastante fundamental.

Existió un caso bastante particular, de frustración por un grupo, ya que para poder acceder a este tipo de actividades se necesita una previa investigación y resolución de problemas que el docente les deja, con material de lectura y reflexión para dicho proceso lúdico, este grupo, no tuvo ningún insumo, pues ni lecturas, ni investigación ni nada hicieron y al hacerle preguntas sencillamente decidieron desistir y dejar la dinámica de lado, propinándoles la penalización de no seguir obteniendo puntos, en cuestión existió un caso de suposición, el grupo abandono porque se pensó que cada respuesta y vida que les quitaran, teniendo en cuenta cada grupo tiene 5 corazones, antes de ser eliminados, estos eran notas malas para el grupo conformado, después de que terminara todo el proceso, se dio la explicación profunda de que la intención del juego no es que pierdan, si no

que compitan aprendiendo, desde esa sección su modalidad ante el juego y la frustración cambio a motivación por la búsqueda.

Desde lo ético se encontró la necesidad de ser el mejor ante sus contrincantes, es natural porque de eso se trata la dinámica, ganar a fin de cuentas, pero en el proceso se encontró respuestas de los grupos, donde reflexionaban si era necesario atacar dicho grupo o dejarlo continuar, pues a la final tampoco pretendían algún peligro, en cuestión la ética de armonía en la educación se encuentra fragmentada, en grupos destructivos competitivos y humanistas reflexivos.

"[40]La educación, en términos generales, atañe a la transmisión y aprendizaje de las técnicas culturales, de uso, producción y comportamiento, mediante las cuales los individuos viven en sociedad y son capaces de "dar razón" del otro y de sí mismos. Al respecto, conviene resaltar la carga ética y moral que la definición comporta. Por su parte, entiéndase por ética a la ciencia rectora del fin y de los medios para llevar al hombre a un estado de convivencia ideal".

Lo que el autor da a entender, con la trasmisión y aprendizaje de las técnicas culturales, en el proceso de ludificación ofrecen una connotación de flexibilidad en el entendimiento para ofrecerle al estudiante y que no sean muy alejado a lo que su realidad compone, pues la finalidad gira en

[40] Educación y ética: Silvestre Manuel Hernández. Sociológica, año 25, número 72, pp.215-227; Enero- Abril de 2010.
Ibíd. Hernández. Pág.: 217.

torno a que el estudiante sienta motivación por jugar y aprender, y que posea las herramientas necesarias para desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo ante las actividades de la sociedad, por otro lado se motiva el respeto sobre todo con sus compañeros, sin dejar la idea de competencia.

En otras palabras [41]"desde esta perspectiva, en el proceso educativo las personas se construyen a sí mismas en lo colectivo y lo individual. Esto, debido a que allí se. Configuran los significados de la existencia, el deber, el ser y el hacer, tanto para el sujeto como para la articulación entre, la vida social, la naturaleza y el entorno".

En el rango a mejorar, se encuentra la financiación para lograr otro tipo de contenido lúdico, en lo narrativo, al ser un Game master (docente) la idea es ofrecer al Jugador (Alumno) una narrativa más envolvente a la hora de elaborar las aventuras, (tareas) pues de modo que operen distintivos procesos, donde el jugador sienta interés y ganas de desarrollar la Historia del personaje que se le presenta, en este caso el juego mismo y la intención de cada temática, la idea también gira, en tener los incentivos necesarios para que el estudiante no pierda interés, y además aprenda sin necesidad de ser tediosa la materia, se intenta crear identidad de nación y consciencia civil, ofreciendo reflexividad ante procesos de violencia, cultural y político, de una manera no tan compleja para que puedan aplicarlo en las situaciones idóneas, como por ejemplo el respeto y la democratización en el salón, en la casa, o cualquier escenario que posea diversidad de discurso.

[41] Ibíd. Hernández. Pág. 219

Como punto final, al observar dos momentos de aplicación situados en el año 2018 y 2019, en lo que carecía el año 2018 se vio mejorado en todo ámbito en el año 2019 para el correcto desarrollo de la estrategia didáctica y se pueden concluir varios procesos.

Gracias a la prueba piloto se logró mejorar el proceso de ludificación en la creación de métodos y herramientas para el beneficio de la formación en Historia de Colombia, por otro lado se evidenciaron fallas en el mismo, como lo sería la realidad y la motivación de los ambientes donde se presentan estas estrategias, no todos los ambientes son ludificables, si la realidad que la compone no está abierta a recibir lo que se les plantea, se observan destellos en ambos casos de gratificación y satisfacción como decepción y tristeza por la recepción que tiene cada ser humano ante nuevos retos.

Se fragmenta la razón del porque el docente clásico no se integra en asuntos que tengan un reto de creación de estrategias más allá de las que ya conocen, más si estos conocimientos no los

dominan y deben reflexionarlo para ofrecer un conocimiento renovador ante sus alumnos, por otro lado es una apuesta riesgosa, que si bien es cierto no es 100% falible tampoco es un 100% un desperdicio, pues lo mejor que puedes escuchar al final de todo este proceso, es cuando una cierta cantidad de estudiantes, te dicen, profe te espero en grados superiores, ahí se ven los rayos de esperanza, donde es motivo para ofrecerles un mejor método de aprendizaje donde los estudiantes y docentes se vean inmersos en este juego llamado conocimiento.

DISCUSIÓN

SISTEMA EDUCATIVO COLOMBIANO FRENTE A ESTE TIPO DE PROPUESTAS

- **Implicaciones:** generalmente van en torno a los procesos de cómo se imparte o se aplican las medidas de enseñanza, donde se evidencia que el docente debe tener un bagaje de conocimiento amplio no sólo en su área a trabajar, sino que debe interferir en otro tipo de cátedras que conlleven las Ciencias Sociales, estos procesos se pueden dar a conocer a las experiencias recogidas por docentes en el texto "rutas pedagógicas para la enseñanza de la Historia" uno de los ejemplos que se pueden citar del documento es [42]" el maestro necesita, como se ha dicho, formación en un o unos saberes disciplinares, en tanto está inscrito en

[42] Rutas Pedagógicas en la enseñanza de la Historia, Cortés, Ruth Amanda, González, Mireya, Barrantes ,Raúl, Ortiz, María Carlota, ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ EDUCACIÓN, Instituto para la investigación educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP

un campo de conocimiento, en este caso el área de Ciencias Sociales e Historia. Pero ese saber disciplinar carece al presente de una delimitación consensuada de los expertos: dependiendo del lugar desde el que se hable y de acuerdo con los intereses que se promuevan, el corpus de contenidos varía". Esto acarrea distintas formas de la aplicación de saberes y depende el enfoque al que se desee llegar, existen propuestas donde el énfasis es el pensamiento científico, para proporcionar herramientas para aproximar a los estudiantes a la ciencia con el fin de habilitarlos en un proceder documentado y riguroso, cómo por ejemplo las fases de la Universidad, otra perspectiva de las aplicaciones es el desarrollo del pensamiento histórico.

Ahora las implicaciones para la enseñanza del saber histórico desde alternativas lúdicas como la estrategia gamificación, trae consigo unas ausencias significativas, principal mente por la ausencia de un currículo del área de Historia en Colombia, se habla ciertamente de Ciencias Sociales, pero no el área en específico, la otra implicación fuerte y evidente es la capacidad del docente en la construcción de mundos lúdicos, del aula de clase, es bien sabido, que para los docentes que ejercen su cargo desde hace más de 20 años, no suelen interesarse en nuevas prácticas, de creación curricular, se aprecia esto por la ausencia de documentación en el país sobre estos procesos, más si estos procesos conllevan las nuevas tecnologías de información y comunicación, estos no suponen un conocimiento tan basto como lo que han venido ejerciendo toda su vida y esto les predispone un escalón más grande para no caer en un modelo clásico de la formación histórica.

Otra implicación es la poca fiabilidad que se emplean en los colegios para desarrollar los decretos propuestos, es bien sabido que en 2017 se reestructuro la forma de enseñar Ciencias Sociales, con el decreto ya descrito en todo el trabajo, pero desde la experiencia y la observación general de los estudios curriculares y de estándares nacionales demuestran ausencia de la aplicación, por otra parte los términos que generan, desinterés, o agobio como lo son las estrategias de ludificación, donde el docente prefiere, evitar estar en inmerso en ello, porque no hay una escuela, academia o proceso de especialización por parte del Estado que fomente, el desarrollo y aprendizaje de estos docentes en nuevas formas de afrontar la educación y esto genera problemas a la hora de la aplicación de nuevas estrategias, en el sentido normativo del asunto.

- **Puntos a favor**
    - En lo pedagógico se puede prescribir a una oleada de nuevas formas de enseñanza de la Historia ya que al existir ausencia de estos en los currículos, los docentes actuales, o los interesados en el tema tienen un carril amplio para proyectar sus ideas y patentarlas para el mejoramiento de la educación, en la enseñanza del área que desee desarrollar, fomentar y aplicar nuevos currículos y normalizarlos para la ejecución de estos, la innovación educativa que genera este proceso.

    - En lo social, ofrece un abanico de posibilidades, como el desarrollo del debate, y el respeto ante las ideas opuestas, el pensamiento crítico, no solo para reflexionar sobre los procesos del pasado, si no aplicar ese malestar para el mejoramiento del

presente y su otredad, como la consciencia de las distintas etnias que posee una misma sociedad y sus herencias sociales, que se comparten con nuestra realidad próxima.

- Desde lo histórico, se puede evidenciar, que en las últimas décadas, se hace evidente en Colombia un interés latente, tanto en las esferas académicas y gubernamentales, como en las organizaciones sociales, respecto del uso y el papel de la memoria en formar de reacción ante los intentos no satisfactorios de los llamados procesos de paz con los grupos al margen de la ley, consciencia y evidencia de la corrupción política, los efectos que trae consigo el narcotráfico en los procesos sociales del Estado, el desplazamiento forzado de poblaciones rurales, las étnicas, como los indígenas, el terrorismo de Estado y múltiples representaciones de carácter cultural

- En lo académico se pueden apreciar, mejoría de enfoque en los procesos de producción, como los es en la planeación y resolución de problemas, llámense trabajos, tareas, aventuras, genera una posibilidad donde la competencia se vuelva una herramienta de motivación para el aprendizaje de los temas a tratar, disciplina y ante todo el desarrollo colaborativo

- **Puntos en contra**

    - Desde lo pedagógico, se pueden hablar, de la ausencia del conocimiento ante estos nuevos procesos o estrategias educativas, como lo es el concepto de gamificación, por otro apartado la falta de información para el desarrollo de este conocimiento en las prácticas de las normas nacionales, esto genera un bloqueo en el quehacer del investigador, por el desarrollo de nuevas herramientas para dar argumento a su proyecto de enseñanza, el desinterés de los docentes de antaño y los procesos de formalizar estos currículos pretenden un obstáculo.

    - Desde lo social no encuentro un punto negativo tan evidente, en el desarrollo de implementación de estas estrategias educativas, pero si encuentro, un obstáculo a la falta de formación tanto de los docentes como de los alumnos en las herramientas Tics, para el desarrollo educativo.

    - Desde lo histórico se puede referenciar, a una mala aplicación del desarrollo conceptual y cultural ante los procesos que componen a una nación, existen temáticas que realmente no le aportan un buen hilo argumental a lo que nos concierne como sociedad, ni cultural, ni políticamente.

    - Dentro de las aulas, estos procesos pueden generar, frustración y repulsión al desarrollo de estas actividades, porque suponen un reto al que no están

acostumbrados enfrentar, por otro lado la competitividad puede generar encuentros entre los participantes de este proceso, puesto que es un juego donde el que gana es mejor que el derrotado, esto supone una jerarquía de habilidades.

BIBLIOGRAFÍA

ACEVEDO TARAZONA, Álvaro, SAMACA ALONSO, Gabriel David, La política educativa para la enseñanza de la Historia de Colombia (1948- 1990): de los planes de estudio por asignaturas a la integración de las ciencias sociales. 2012

Elder, Linda, Paul, Richard, Pensamiento analítico, cómo descifrar el pensamiento y qué buscar cuando lo descifra, los elementos del pensamiento y los criterios que deben tener, basado en conceptos y herramientas de pensamiento crítico 2003

EGUIA GOMEZ, José Luis, CONTRERAS ESPINOSA, Ruth S. SOLANO ALBAJES, Lluis Videojuegos: Conceptos, Historia y su potencial como herramientas para la educación; Universidad de bellas artes, Catalunya. 2016

FERNANDEZ RIQUELME Sergio, Cultura y pasado. El Concepto de Historia de Johan Huizinga. La razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las ideas. ISSN 1989-2659, 2009

HERNÁN ECHEVERRI, Jaime, GABRIEL GOMEZ, José. Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Tomado de: marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación 2009

HERNANDEZ, Silvestre Manuel, Educación y ética: Sociológica, año 25, número 72, pp.215-227; Enero- Abril de 2010.

IBAGÓN MARTIN, Nilson Javier, Enseñar y aprender Historia a partir del análisis de fuentes Históricas. Una experiencia formativa en educación superior; Universidad la gran Colombia Bogotá, 2016

ITURRIAGA BARCO, Diego, MEDEL MARCHENA, Ignacio, Iber: Didáctica de las ciencias sociales, Geografía e Historia, Issn 1133-9810, N° 86,2017, Pág. 30- 36

MARTINEZ HERNANDEZ, Luis Manuel, LEYVA ARELLANO, María Elizabeth, FÉLIX ARELLANO Luisa Fernanda, CECENAS TORRERO, Paula Elvira, CLEMENTINA ONTIVEROS, Verónica, Virtualidad, Ciberespacio y comunidades virtuales; Primera edición: Julio de 2014, Editado en México, Red Durango de investigadores educativos, A.C.

NAVARRETE GARCIA, Claudia, la gamificación al servicio de las ciencias sociales en secundaria. Teoría y práctica docente, 2016-2017.

PRATS, Joaquim, SANTACANA, juan, Universidad de Barcelona, Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la educación básica. 2012.

RIVERO, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, nº 86, 4-6.

RODRIGUEZ MARTINEZ, Ileana Gabriela, Friedrich Fröbel: el jardín de la infancia, [En Línea] Documento inédito disponible en: https://docplayer.es/13239325-Federico-froebel-el-jardin-de-la-infancia.html [Fecha de consulta: 7/10/2019]

RODRIGUEZ, C.E. (2013). Didáctica de las ciencias económicas: una reflexión metodológica sobre su enseñanza [En línea]. Documento inédito. Disponible en: http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/libros/didactica-cienciaseconomicas-reflexión.pdf [Fecha de consulta: 7/10/2019]

SÁNCHEZ JARAMILLO, Luis Fernando, La Historia como ciencia, revista latinoamericana de estudios educativos (Colombia), Vol.1, Núm.1, Julio-diciembre, , 54-82, Universidad de caldas Manizales, Colombia. 2005.

SOSA, Martha Yolanda y AREVALO, Ana Cecilia, "Elaboración y validación de un programa de juegos para maduración socio afectiva y desarrollo social. UFG, SS., 1996

VILLA FERNÁNDEZ, Guillem y CANALETA LLAMPAS, Xavier La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes, Universitat ramon Lllull Barcelona. 2016

YAÑEZ FLORES, Sara Margarita. La lúdica Vs Juego ¿Estrategia didáctica?, Universidad Autónoma de Coahuila, revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. 2007

ZAMBRANO LEAL, Armando, El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión; 2006

WEBGRAFÍA:

[En Línea] plataforma multimedia de audio y video, Canal de instrucción histórica La cuna de Halicarnarso se encuentra en: https://www.youtube.com/user/lucyferorota1. [Fecha de última visita 7/10/2019]

Aprendizaje Colaborativo Técnicas didácticas; TEC de Monterrey, Del sistema tecnológico de monterrey, Programa de desarrollo de habilidades docentes. [En línea] Documento inédito se encuentra en plataforma virtual informativa en formato de manual; http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf [Fecha de consulta: 7/10/2019]

Domingo Farnos, Juan, El pensamiento crítico, sustrato del análisis en la complejidad (educación disruptiva) 2015 (en línea) sustraído de plataforma web de información y comunicación https://juandomingofarnos.wordpress.com/2015/01/24/el-pensamiento-critico-sustrato-del-analisis-en-la-complejidad-educaciondisruptiva

Elder, Linda, Paul, Richard, Pensamiento analítico, cómo descifrar el pensamiento y qué buscar cuando lo descifra, los elementos del pensamiento y los criterios que deben tener, basado en conceptos y herramientas de pensamiento crítico [En línea] documento inédito plataforma online

de información: https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Pensamientoanal%C3%ADtico.pdf [Fecha de consulta: 9/18/2019]

Estándares de aprendizaje, Historia, Geografía y Ciencias sociales. Octavo Básico. Ministerio de educación, Gobierno de Chile. [En línea] documento inédito se encuentra en: https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-18975_programa.pdf [Fecha de consulta: 7/10/2019]

M. Catalina Alonso, J. Domingo Gallego, Honey,Peter: Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora. Universidad de Deusto, Instituto de ciencias de la educación; Ediciones Mensajero. [En línea] Documento inédito se encuentra en: https://www.researchgate.net/profile/Domingo_Gallego/publication/311452891_Los_Estilos_de_Aprendizaje_Procedimientos_de_diagnostico_y_mejora/links/5847158708ae8e63e6308a5d/Los-Estilos-de-Aprendizaje-Procedimientos-de-diagnostico-y-mejora.pdf

Mallart Juan. Cap. 1 Didáctica: Concepto, Objeto y finalidad. [En línea] Documento inédito disponible en: http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf [Fecha de consulta: 7/10/2019.]

Ministerio De Educación Nacional, Decreto No. 1290. [En línea] Documento inédito del gobierno colombiano se encuentra en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf [Fecha de consulta: 7/10/2019]

RODRIGUEZ MARTINEZ, Ileana Gabriela, Friedrich Fröbel: el jardín de la infancia, [En Línea] documento inédito disponible en: https://docplayer.es/13239325-Federico-froebel-el-jardin-de-la-infancia.html [Fecha de consulta: 7/10/2019]

ROUSSEAU, Jean-Jacques. Emilio o la educación, Traducción de Viñas Ricardo, [En Línea] documento inédito disponible en plataforma web biblioteca digital: http://www.heterogenesis.com/PoesiayLiteratura/BibliotecaDigital/PDFs/Jean-JacquesRouseeau-Emilioolaeducacin0.pdf [Fecha de consulta: 9/7/2019]

Rutas Pedagógicas en la enseñanza de la Historia, Cortés, Ruth Amanda, González, Mireya, Barrantes ,Raúl, Ortiz, María Carlota, ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ EDUCACIÓN, Instituto para la investigación educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP. 2015, [En Línea] Documento Inédito disponible en: http://www.idep.edu.co/wp_centrovirtual/wp-content/uploads/2015/08/03_rutas.pdf [Fecha de consulta: 8/24/2019]

REFERENCIAS VISUALES:

Figure 1: (Juego Darksouls Remastered Edition) (Mayo, 31/2018) (imagen recuperada de) https://hipertextual.com/2018/05/dark-souls-remastered-renovacion-insuficiente-obra-maestraFigure 2: (juego online battle royale Spell Break) (octubre 24/2018) (Imagen recuperada de)

https://areajugones.sport.es/videojuegos/descubre-spellbreak-un-battle-royale-que-combina-combates-magicos-y-rpg/Figure 3 (juego online Wild Star) (Octubre 18/2015) (Imagen recuperada de)

https://www.co-optimus.com/article/13533/wildstar-is-going-free-to-play-on-september-29th.htmlFigure 4 (logo de barra de vida del juego zelda) (Sin fecha) (Imagen recuperada de)

https://i.pinimg.com/originals/f6/f3/b4/f6f3b40411c6c445f605781ca2826d3a.pngFigure

Figure 1 (logo de barra experiencia) (Sin fecha) (Imagen recuperada de)

https://st3.depositphotos.com/9998432/18070/v/1600/depositphotos_180702940-stock-illustration-experience-points-xp-vector-illustration.jpg

Figure 6 (juego Guild Wars 2) (fecha, Octubre 22/2014) (imagen recuperada de)

https://inspirats.com/images/2014/09/22/guild_wars_2_battleground-wallpaper-1920x1080.jpg

Figure 2 (Juego Monster Hunter World) (fecha, enero 25/2018) (Recuperada de)

https://cdn.player.one/sites/player.one/files/styles/scale_lg/public/2018/01/25/monster-hunter-world-quest-board.jpg

Figure 8 (Autor, Gerezon, nombre de ilustración: Wizard) (fecha, Agosto/30/2012)

(Recuperado de plataforma DeviantArt)

https://www.deviantart.com/gerezon/art/Wizard-324235889

Figure 9 (foto tomada por el autor, Deelan Mayor) (fecha Junio10/2019) (en proceso de gamificación)

Figure 10 (Juego Dark Souls 3) (fecha Marzo 19/2017) (Recuperado de plataforma virtual de noticias en el mundo del video juego ING)

https://sm.ign.com/ign_es/video/1/12-minutes/12-minutes-of-dark-souls-3-the-ringed-city-dlc-gameplay_6bz2.jpg

Figure 11 (Autor, Merrbie) (fecha, enero 30/2011) (Recuperado de plataforma DeviantArt)

https://www.deviantart.com/merrbie/art/clockwork-eye-195473251

Ilustraciones 1: Es un conglomerado de artistas los que logran posible el trabajo de las cartas.

(Obra, darksouls Artwork) (Fecha 2018-08-04) Recuperado de plataforma Wallpaper flare

https://www.wallpaperflare.com/warrior-beside-bonfire-painting-dark-souls-artwork-video-games-wallpaper-220358

(Edgar Allan Poe ilustración) (Fecha 19 enero, 2015) (Recuperado de plataforma virtual)

http://algarabianinos.com/explora/edgar-allan-poe-el-maestro-del-misterio/

(Obra, Business man looking at keyhole with bright cityscape, por ra2studio) (Fecha 15 febrero, 2016) Recuperado de plataforma Stockfresh

https://es.stockfresh.com/image/6735130/business-man-looking-at-keyhole-with-bright-cityscape-concept

(Obra, Granfaloon por Sachsen) (Fecha 7 enero, 2006) Recuperado de plataforma Deviantart

https://www.deviantart.com/sachsen/art/Granfalloon-for-Realm-27373121

(Obra, Onda de radio y teléfono inteligente, por yoshi28) (Sin fecha) Recuperado de plataforma web

https://es.123rf.com/photo_41672998_ondas-de-radio-y-tel%C3%A9fono-inteligente-.html

(Napoleón total war, por Drakonian) (Fecha enero 5, 2013) Recuperado de plataforma Wallpaper Abyss

https://wall.alphacoders.com/big.php?i=319512&lang=Portuguese

(Historia de independencia de Colombia) (Fecha Septiembre 24,2014) Recuperado de plataforma web

https://independenciadecolombia.net/historia-de-la-independencia-de-colombia/

(Hombre tiempo, por Supertrooper) (Sin fecha) recuperado de plataforma web dreamstime

https://es.dreamstime.com/hombre-y-concepto-del-tiempo-image118431755

Ilustraciones 2

(Obra, The persistence of Memory, por Salvador Dalí) (Fecha 1931) Recuperado de plataforma de información Wikipedia

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Persistence_of_Memory#/media/File:The_Persistence_of_Memory.jpg

(Obra, Lonely in the night sky) (Fecha Marzo 20, 2017) Plataforma Pinterest

https://co.pinterest.com/pin/711779916089406915/

(Ilustración sobre Historia) (Sin fecha) Recuperado de plataforma de información, Lifeder

https://www.lifeder.com/campos-estudio-historia/

(Diógenes Laercio retrato) (Sin fecha) Recuperado de plataforma de información Wikipedia

https://es.wikipedia.org/wiki/Di%C3%B3genes_Laercio#/media/Archivo:Diogenes_Laertius.jpg

(Libros de Historia) (Fecha Octubre 25 2018) Recuperado de plataforma, Sobrehistoria.com

https://sobrehistoria.com/que-es-la-historia/

(Hour-glass, ilustración) (Sin fecha) Recuperado de

https://www.lookandlearn.com/history-images/M318979/Hourglass

(Memoria, ilustración) (Fecha marzo 07, 2016) Recuperado de plataforma los tiempos

https://www.lostiempos.com/oh/actualidad/20160703/memoria-geneticaaprender-antepasados

(Lupa sobre mapa) (Fecha julio 03, 2017) Recuperado de

https://noticias.universia.es/cultura/noticia/2017/07/03/1153912/10-cursos-online-gratuitos-amantes-historia.html

Ilustraciones 3

(Fiend´s Hand Mirror, por Kazuki Takahashi) (Fecha Septiembre 30,2002) Recuperado de

https://yugioh.fandom.com/wiki/Card_Artworks:Fiend%27s_Hand_Mirror

(Intercambio de Almas, por kazuki Takahashi) (Fecha Marzo 29, 2002) Recuperado de

https://yugioh.fandom.com/es/wiki/Intercambio_de_Almas

(Castigo hechizo, por Riot games) (Fecha diciembre 13,2014) Recuperado de

https://leaguefactions.net/2014/12/13/proposed-rule-change-no-banning-smite/

(Logo de bonos de experiencia) (Fecha Septiembre 20, 2014) Recuperado de

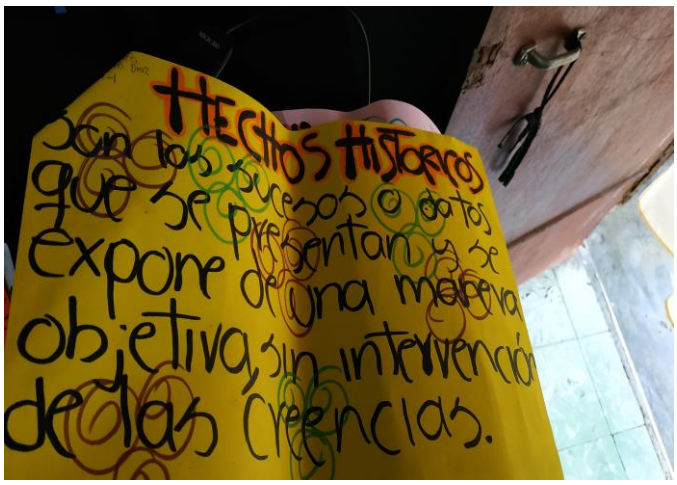
https://battlefieldheroes.fandom.com/wiki/Category:Gameplay_Mechanics

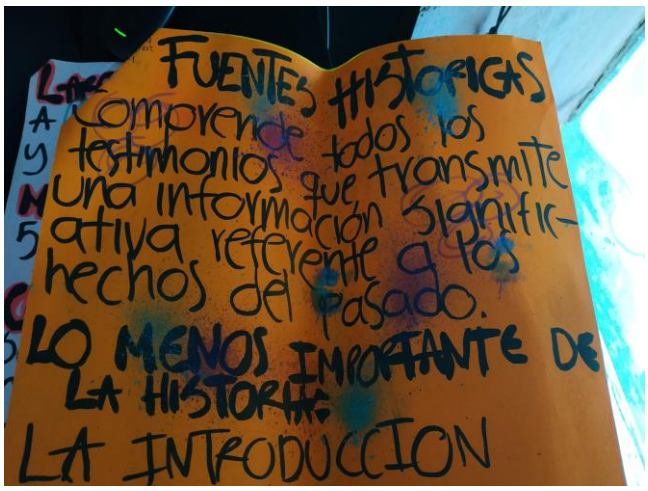
ANEXOS.

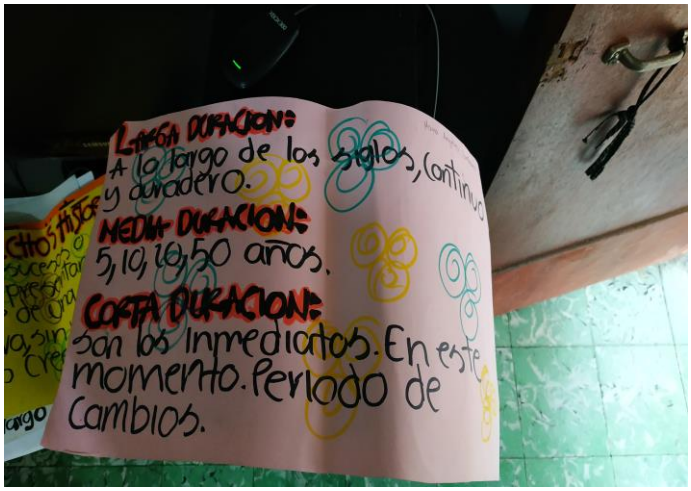
FOTOS

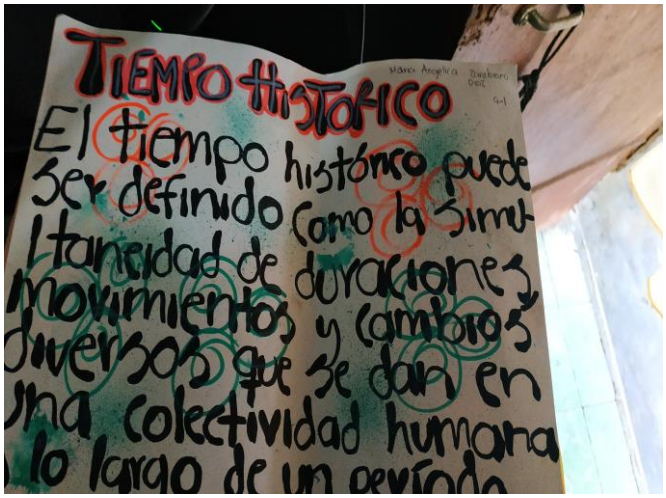
Evidencia del proceso en el estado diagnostico en el eje de la reinterpretación de la Historia.

Son los esquemas que se presenta en la primera aventura, sintetizador de conocimiento.



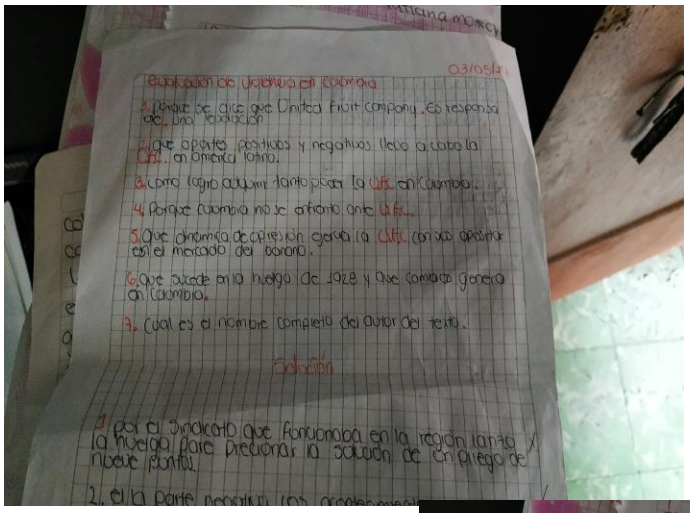


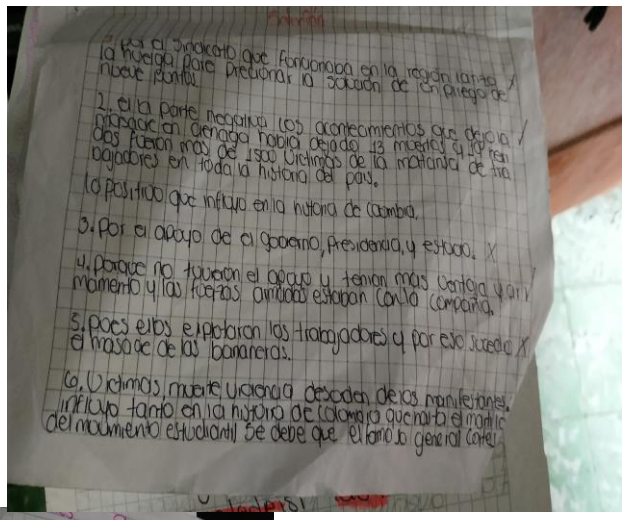


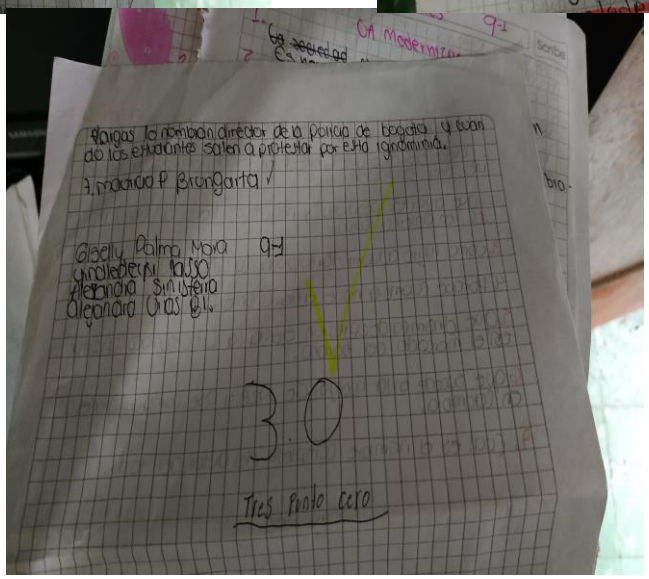


Evidencia 1

Primera evaluación, evidencia la falta de lectura de los estudiantes ante los textos propuestos.







Evidencia 2

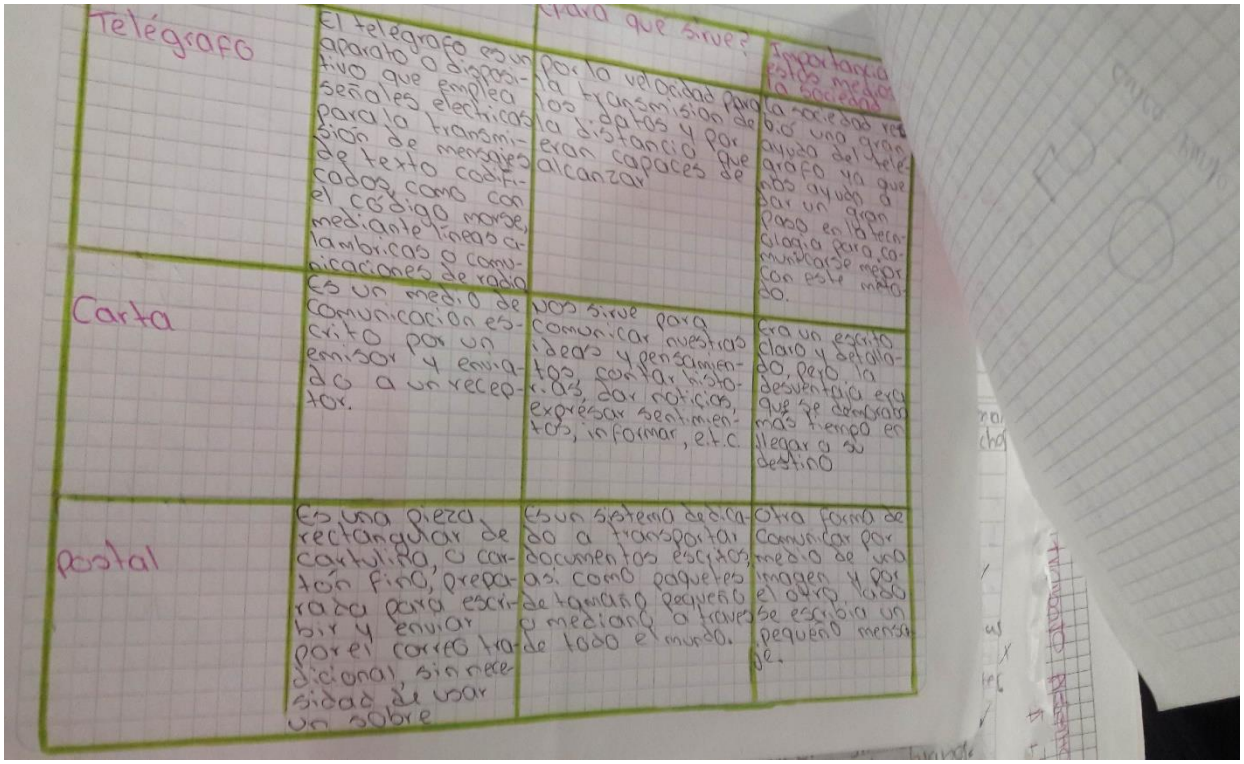
Eje análisis de fuente: texto propuesto en la sección 2 para abordaje del concepto “violencia”





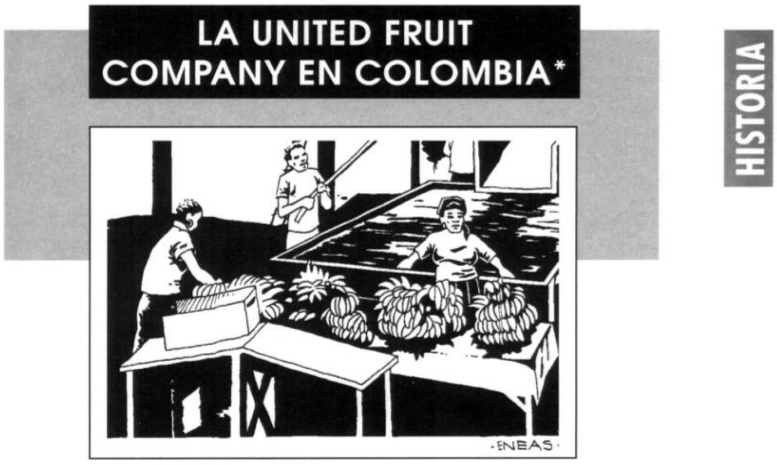
Evidencia 3

Evidencia de aventura elaborada, del libro azul de Colombia, donde debían hacer un cuadro sintetizador donde describa los distintos tipos de herramientas de comunicación, su funcionamiento, y la importancia que tienen en la sociedad.



Evidencia 4

Texto para el abordaje de los conceptos, tipos de violencia y dinámicas de represión

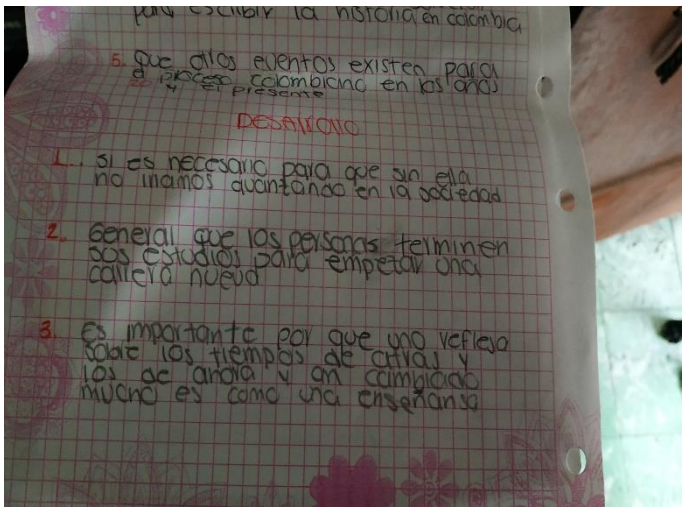


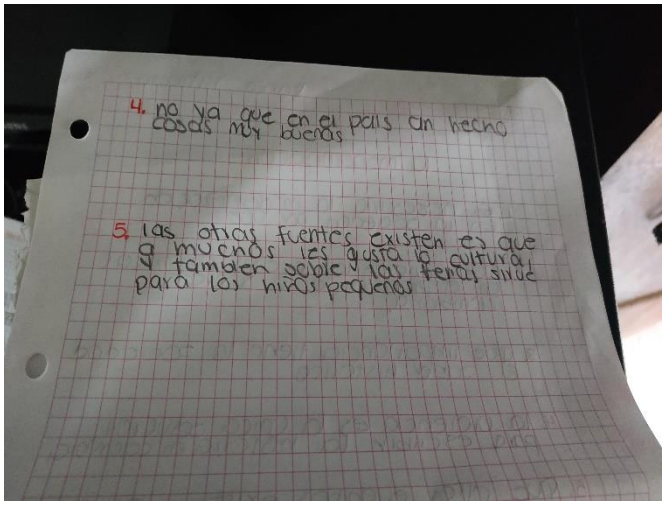
Maurice P. Brungardt

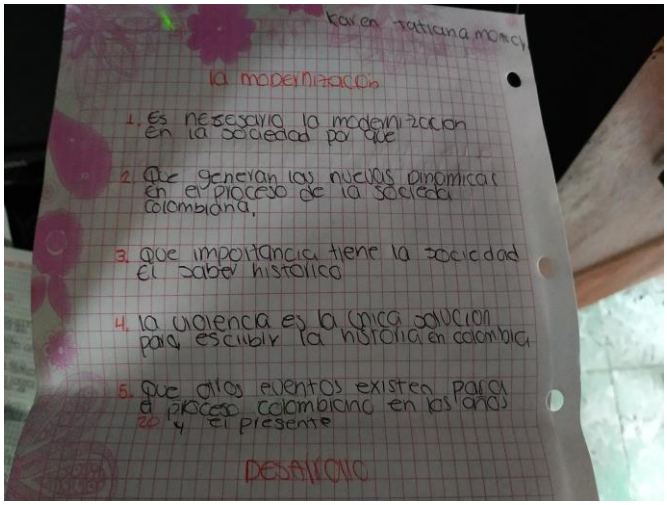
Introducción

Evidencia 5

Eje pensamiento crítico: evaluación sobre el concepto Modernización, por tener preguntas más subjetivas, se evidencia la capacidad del pensamiento al desarrollar ideas entorno a la sociedad.

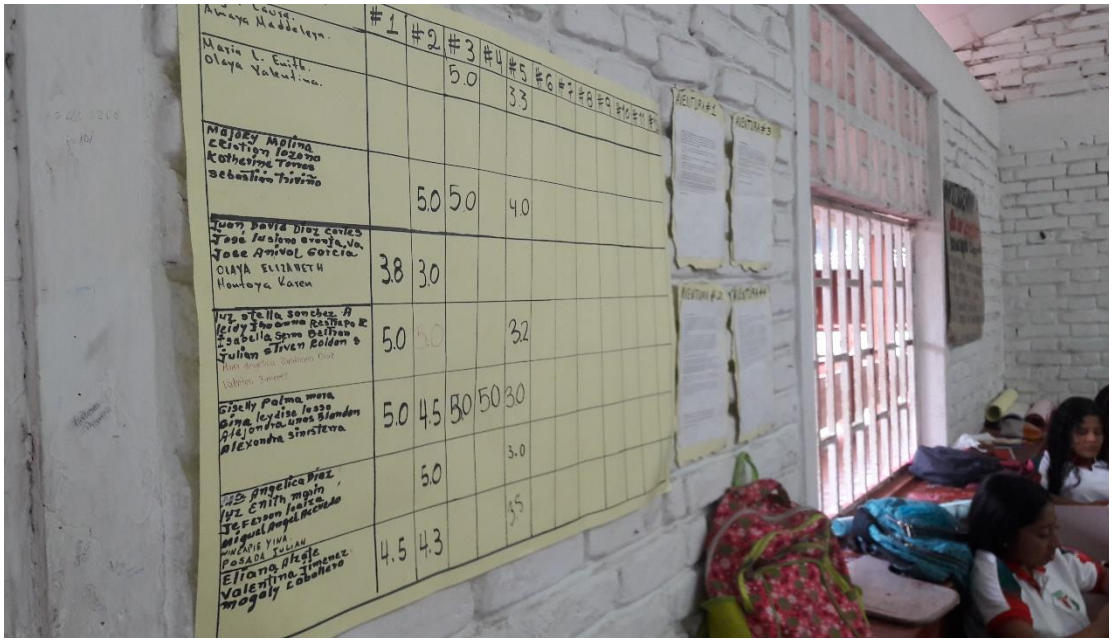






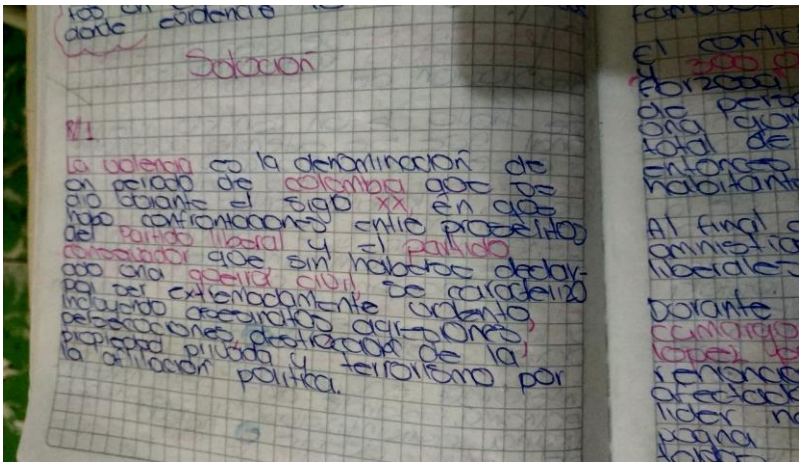
Evidencia 6

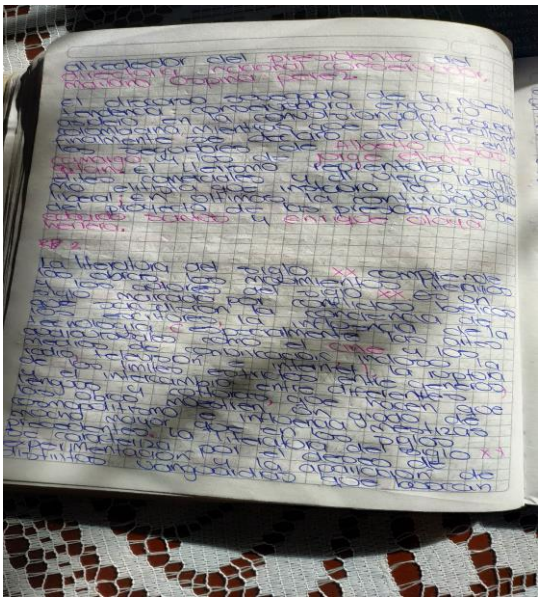
Formación ciudadana, Tabla de puntuación, y los grupos conformados



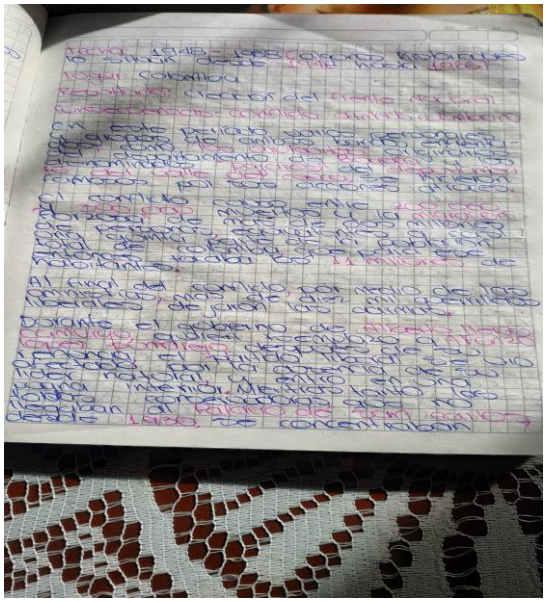
Segundo momento (Delimitación de la estrategia)

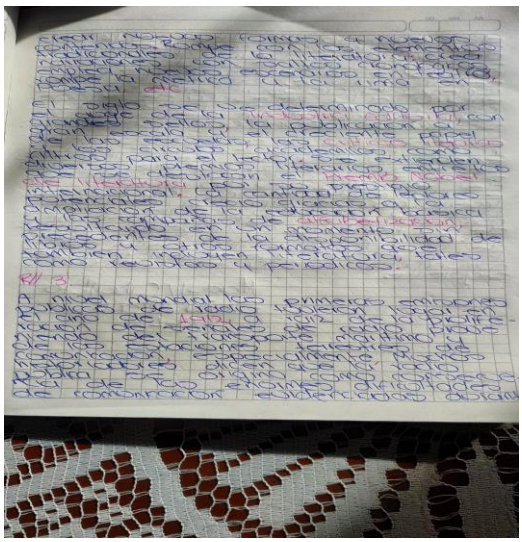
Relaciones con el conocimiento previo reseña o ensayo de lo visto en las clases.

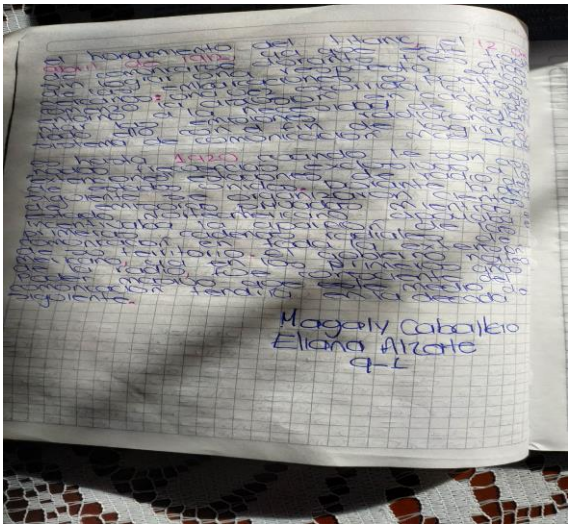


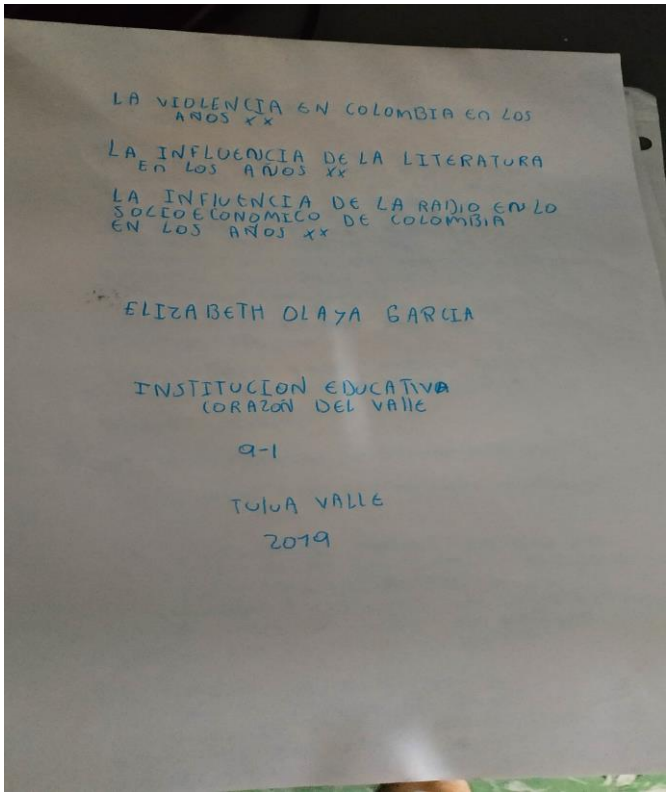









Magaly Caballero
Eliana Arzate
9-L



LA VIOLENCIA EN COLOMBIA EN LOS AÑOS xx

LA INFLUENCIA DE LA LITERATURA EN LOS AÑOS xx

LA INFLUENCIA DE LA RADIO EN LO SOCIOECONOMICO DE COLOMBIA EN LOS AÑOS xx

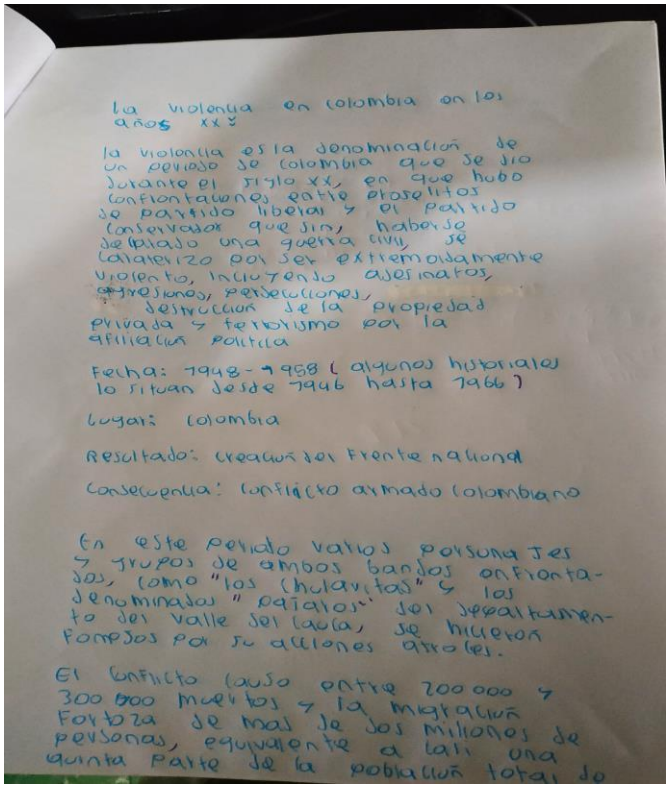
ELIZABETH OLAYA GARCIA

INSTITUCION EDUCATIVA CORAZÓN DEL VALLE

9-1

TULUA VALLE

2019



la violencia en colombia en los años xxs

la violencia es la denominación de un periodo de colombia que se dio durante el siglo xx, en que hubo confrontaciones entre proselitos del partido liberal y el partido conservador que sin, haberse declarado una guerra civil, se caracterizo por ser extremadamente violenta, incluyendo asesinatos, agresiones, persecuciones, destrucción de la propiedad privada y terrorismo por la afiliación política

Fecha: 1948-1958 (algunos historiales lo situan desde 1946 hasta 1966)

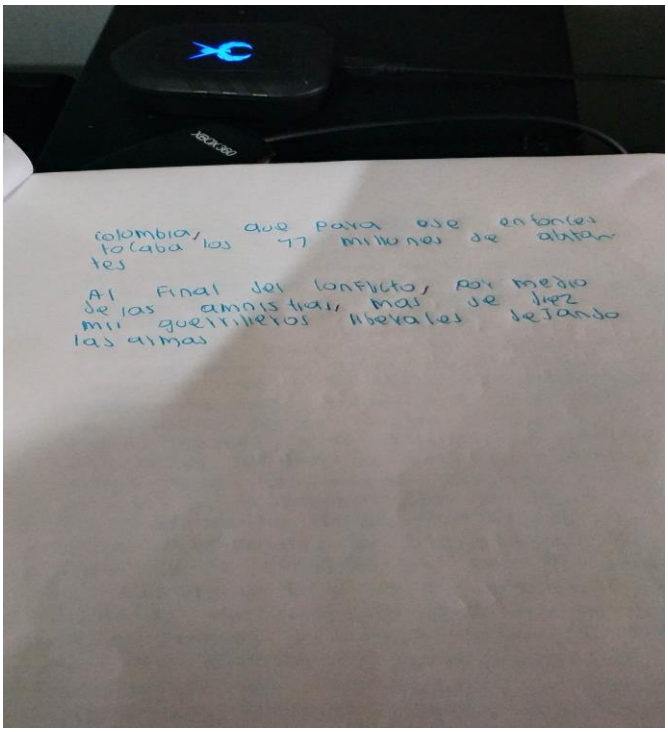
Lugar: colombia

Resultado: creación del Frente nacional

Consecuencia: conflicto armado colombiano

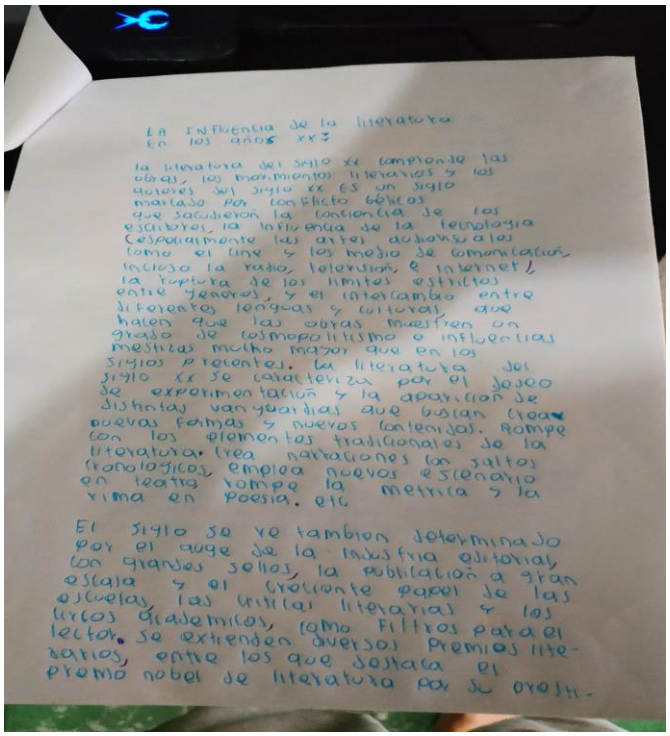
En este periodo varios personajes y grupos de ambos bandos enfrentados, como "los chulavitas" y los denominados " pajaros" del departamento del valle del cauca, se hicieron famosos por sus acciones atroces.

El conflicto causo entre 200 000 y 300 000 muertos y la migración forzosa de mas de dos millones de personas, equivalente a casi una quinta parte de la población total de



colombia, que para ese entonces tocaba los 47 millones de habitantes

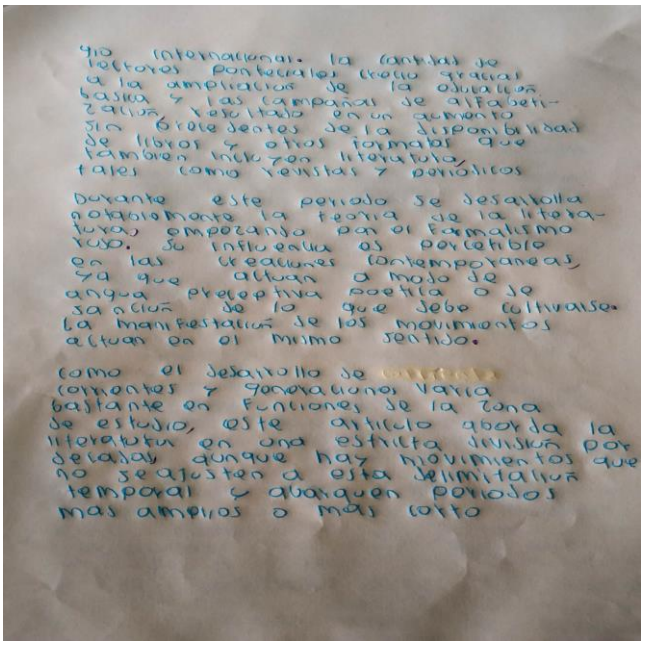
Al Final del conflicto, por medio de las amnistías, más de diez mil guerrilleros liberales dejando las armas



La Influencia de la literatura en los años XX:

la literatura del siglo XX comprende las obras, los movimientos literarios y los autores del siglo XX es un siglo marcado por conflicto bélicos que sacudieron la conciencia de los escritores, la influencia de la tecnología especialmente los actos acústicos como el cine y los medio de comunicación incluso la radio, televisión e internet, la ruptura de los límites estéticos entre generos, y el intercambio entre diferentes lenguas y culturas, que hacen que las obras muestren un grado de cosmopolitismo e influencias mestizas mucho mayor que en los siglos precentes. la literatura del siglo XX se caracteriza por el deseo de experimentación y la aparición de distintas vanguardias que buscan crear nuevas formas y nuevos contenidos. Rompe con los elementos tradicionales de la literatura. crea narraciones con saltos cronológicos, emplea nuevos escenarios en teatro rompe la metrica y la rima en poesia. etc

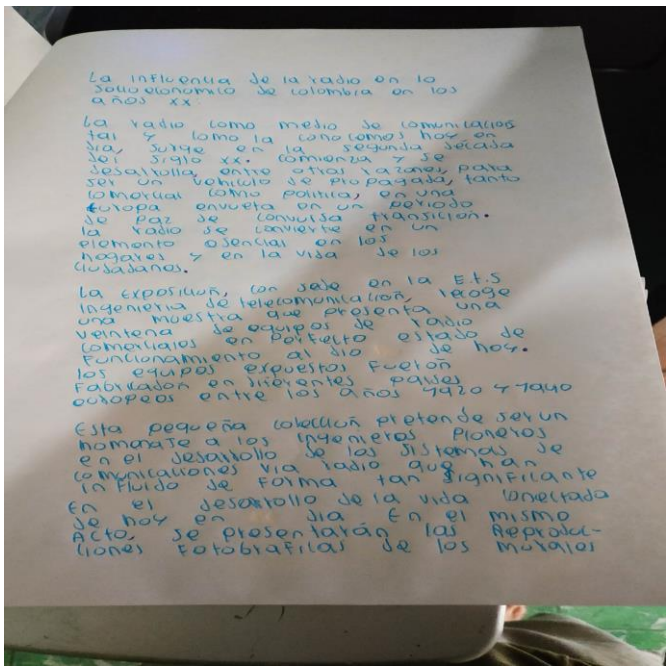
El siglo se ve tambien determinado por el auge de la industria editorial, con grandes sellos, la publicación a gran escala y el creciente papel de las escuelas, las críticas literarias y los libros académicos, como filtros para el lector. se extienden diversos premios literarios, entre los que destaca el premio nobel de literatura por su prestigio.



gio internacional. la cantidad de lectores pertenecía creció gracias a la ampliación de la alfabetización y las campañas de alfabetización, resultado en un aumento sin precedentes de la disponibilidad de libros y otros formatos que también incluyen literatura, tales como revistas y periódicos

Durante este periodo se desarrolla notablemente la teoría de la literatura, empezando por el formalismo ruso. su influencia es perceptible en las creaciones contemporáneas, ya que actúan a modo de amplia perspectiva poética o de selección de lo que debe cultivarse. la manifestación de los movimientos actúan en el mismo sentido.

como el desarrollo de [illegible] corrientes y generaciones varía bastante en funciones de la zona de estudio, este artículo aborda la literatura en una estricta división por décadas aunque hay movimientos que no se ajustan a esta delimitación temporal y abarquen periodos más amplios o más corto

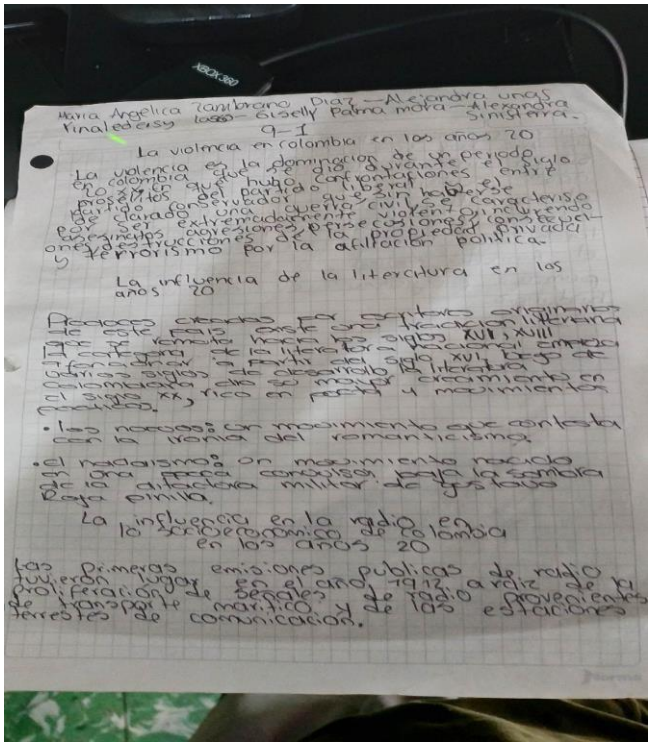


La influencia de la radio en la socioeconomía de colombia en los años xx.

la radio como medio de comunicación tal y como la conocemos hoy en día, surge en la segunda década del siglo xx. comienza y se desarrolla entre otras razones para ser un vehículo de propaganda, tanto comercial como política, en una europa envuelta en un periodo de paz se convulsa transición. la radio se convierte en un elemento esencial en los hogares y en la vida de los ciudadanos.

la expositora, con sede en la E.T.S ingeniería de telecomunicación, trae una muestra que presenta una una muestra de equipos de radio veintena de equipos de radio comerciales en perfecto estado de funcionamiento al día de hoy. los equipos expuestos fueron fabricados en importantes países europeos entre los años 1920 y 1940

Esta pequeña colección pretende ser un homenaje a los ingenieros pioneros en el desarrollo de los sistemas de comunicaciones vía radio que han influido de forma tan significante en el desarrollo de la vida cotidiana de hoy en día. En el mismo acto, se presentaran las aportaciones fotográficas de los materiales



María Angelica Zambrano Diaz — Alejandra Urrea Pinaleda Yessy [illegible] — Aselly Palma mora — Alexandra Sinyahara.

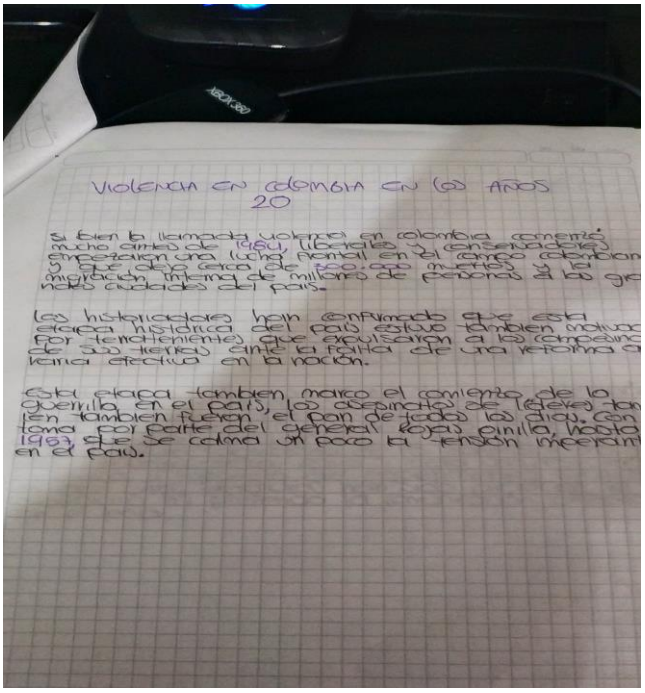
9-I

La violencia en colombia en los años 20

La violencia es la dominación de un periodo en colombia que duró aproximadamente entre los años [illegible] en que hubo confrontaciones entre los partidos del partido liberal y el partido conservador. este periodo se caracterizó por una guerra civil violenta incluyendo asesinatos, extremadamente violentos, incluyendo masacres, represiones políticas, conflictos rurales y terrorismo por la afiliación política.

La influencia de la literatura en los años 20

Durante esta época en europa surgieron diferentes movimientos literarios que influyeron en la literatura nacional como el romanticismo, el simbolismo, el realismo, el naturalismo, el vanguardismo, el surrealismo, el existencialismo, el absurdismo, el realismo mágico, el posmodernismo, el neorrealismo, el feminismo, el ecologismo, el posmodernismo, el neorrealismo, el feminismo, el ecologismo, el posmodernismo, el neorrealismo, el feminismo, el ecologismo

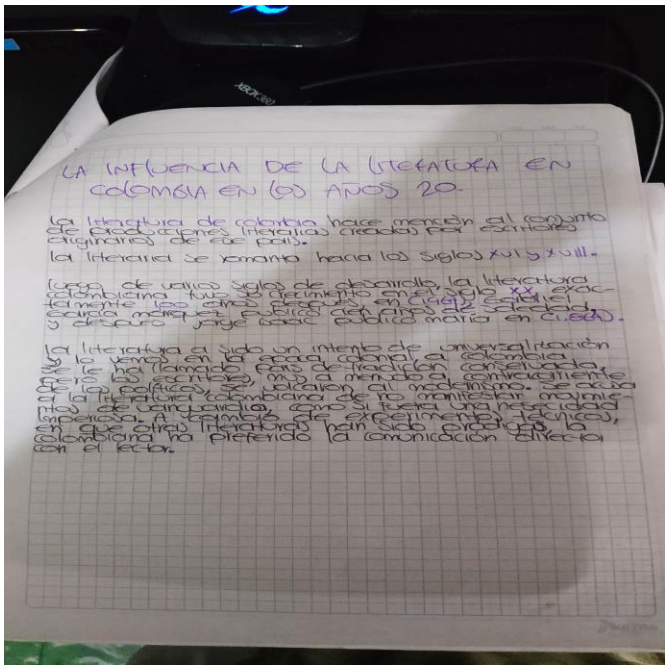


VIOLENCIA EN COLOMBIA EN LOS AÑOS 20

Si bien la llamada violencia en colombia comenzó mucho antes de 1948, liberales y conservadores empezaron una lucha armada en el campo colombiano que dejo cerca de 300.000 muertos y la migración interna de millones de personas a las grandes ciudades del país.

Los historiadores han afirmado que esta etapa histórica del país estuvo también motivada por tratamientos que expulsaron a los campesinos de sus tierras ante la falta de una reforma agraria efectiva en la nación.

Esta etapa también marco el comienzo de la guerrilla en el país, los asesinatos de líderes también fueron el pan de todos los días. Con toma por parte del general Rojas Pinilla, hasta 1953 que se calma un poco la tensión imperante en el país.



LA INFLUENCIA DE LA LITERATURA EN COLOMBIA EN LOS AÑOS 20.

La literatura de colombia hace mención al conjunto de producciones literarias creadas por escritores oriundos de ese país.

La literatura se remonta hacia los siglos XVI y XVIII.

Luego de varios siglos de abandono, la literatura colombiana tuvo su renacimiento en el siglo XX, específicamente [illegible] en [illegible] Cuando [illegible] escribió [illegible] y discurso [illegible] en [illegible].

La literatura a sido un intento de universalización [illegible] lo vemos en la época colonial [illegible] en [illegible] los escritos [illegible] a menudo [illegible] [illegible] [illegible]

Tercer momento (proyecto radio)

En esta ocasión habrá dos grupos como ya se explicó anterior mente.

9-1 del 2019.



Realmente no cumple con la expectativa propuesta, con todos los grupos presentes parecía más una exposición que una dinámica lúdica radial.

Grupo alterno de la aplicación del proyecto radio 10-1 cumple con las expectativas.




Partido Liberal
Partido Conservador



Grupo 9-1 del 2018, actuales 10-1

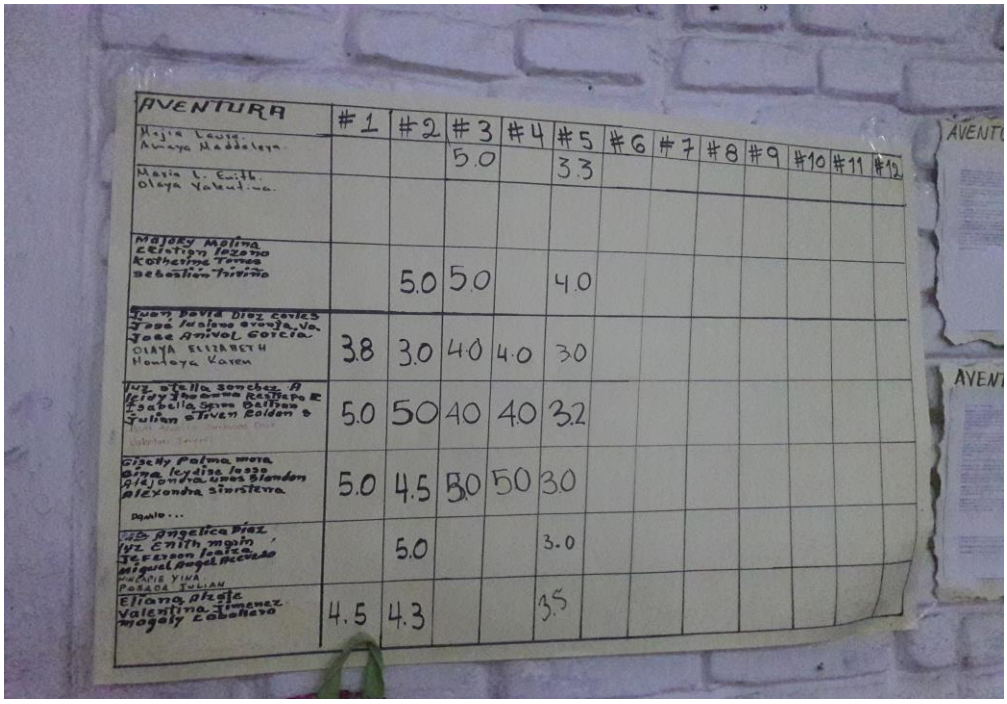




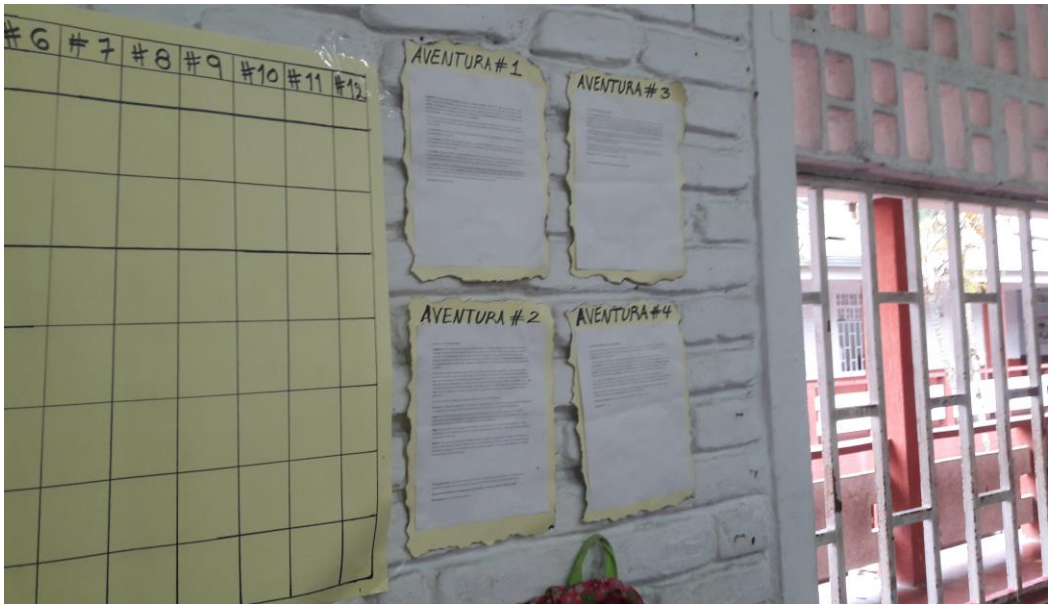




Evidencia 8



AVENTURA	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12
Mejia Laura. Amaya Maddaleya.			5.0		3.3							
Maria L. Enith. Olaya Valentina.												
Majoky Molina Cristian Lozano Katherine Torres Sebastian Triviño		5.0	5.0		4.0							
Juan David Diaz Cortes José Luciano Granja Va. Jose Anivol Garcia OLAYA ELIZABETH Montoya Karen	3.8	3.0	4.0	4.0	3.0							
Luz Stella Sanchez A Leidy Thomas Restrepo R Isabella Serna Beltran Julian Stiven Roldan S	5.0	5.0	4.0	4.0	3.2							
Giselly Palma Mora Gina Leydise Losso Alejandra Unas Blandon Alexandra Sinisterra Daniela...	5.0	4.5	5.0	5.0	3.0							
Angelica Diaz Luz Enith Marin Jeferson Loaiza Miguel Angel Acevedo MINCAPIE YINA POSADA JULIAN		5.0			3.0							
Eliana Alzate Valentina Jimenez Magaly Caballero	4.5	4.3			3.5							


#6
#7
#8
#9
#10
#11
#12
AVENTURA #1
AVENTURA #3
AVENTURA #2
AVENTURA #4

MANUAL Y SECUENCIA DIDACTICA

LA LLAMA DE LA HISTORIA



Figure 3: (Juego Darksouls Remastered Edition) (Mayo, 31/2018) (imagen recuperada de) **https://hipertextual.com/2018/05/dark-souls-remastered-renovacion-insuficiente-obra-maestra**

Lore: hace mucho tiempo en una tierra ya casi olvidada por el hombre, existían grandes conocedores del mundo, gracias a ello este lugar lejano siempre contaba de luz propia, su llama era inmensa, pues la pasión y la bondad de los hombres generaban aún más brillo en la ciudad, gracias a los grandes herreros y artesanos poseían arquitecturas impresionantes, comida, tecnología cosas que en otro lugares aledaños no tenían, que era tan increíble en esta tierra y que la hacía diferente a las demás, eran sus pensadores, siempre en busca de más entendimiento lo que hacía que sus tierras fueran tan prosperas, todo era una maravilla evidente en estas tierras, pero como todo hombre en la tierra es corruptible y el conocimiento en exceso es un arma de doble filo, en ese entonces una organización de sabios que deseaban aún más de lo que ya poseían comenzaron a escudriñar conocimiento prohibido en otros lugares, al hallar conocimiento falaz en tierras lejanas su humanidad comenzó a desaparecer ya que no encontraban la diferencia entre la verdad y la ilusión gracias a estos conocimientos sin posibilidad de comprobación, y con ello su ética y moral, poco a poco se fue corrompiendo todo aquel que tuviera algún encuentro con ellos, pues estos perdieron la noción de lo bueno y lo malo, al ser así esta tierra tan llena de vida y luz comenzó a decaer y sus llamas esparcidas por todo el lugar comenzaron apagarse, gracias a la perdida de humanidad y al crecimiento de la avaricia de las personas gracias a estas personas pues al no tener razón de lo verdadero y la ilusión dejaron de lado la empatía por lo que los rodeaba, gracias a esto los ciudadanos corruptos comenzaron solo a pensar de forma que sólo mostraban una alma vacía y la importancia que tenían sobre los hombres decayó en lo material.

La única forma de otorgarle vida nuevamente a estas tierras es encender la llama de la verdad, sin excesos y sin pensamientos corruptibles, se dice que la llama representa la sabiduría pasional y

humana, en cambio la oscuridad que tiñe la ciudad es la ignorancia, la perdida de humanidad, sensibilidad y pasión de las buenas acciones del hombre ante su entorno y principal mente en la consciencia de ser uno mismo, la memoria de quienes fueron alguna vez, se perdieron a sí mismos en una búsqueda de lo no vivo. Por esta razón la llama de la historia es la que nos otorgara la vitalidad nuevamente a las sociedades donde se encuentre, el recordar es la esencial virtud del hombre para ser consciente de que somos y para dónde vamos.

Reglas para el funcionamiento del juego en el Aula: consiste en una normas bastante simples de seguir, las cuales van enfocadas primordialmente al trabajo en equipo por ende al inicio de la aventura se dará un espacio para que elijan el grupo con el que continuaran toda la dinámica a trabajar, tener en presente que la experiencia obtenida al desarrollar las aventuras va compartida, sea positiva o negativa, por ende es de fundamental lograr con astucia los requisitos que posee cada aventura para un mejor desarrollo del aprendizaje, se hará énfasis en el trabajo colaborativo por esa razón los 4 aventureros tendrá un rol que cumplir en cada aventura, en esta ocasión se han dejado a elección 4 tipos de clase para que se acomode mejor al trabajo de cada uno del grupo. Es de tener en cuenta los conceptos que aquí se ven tratados pues así no existirá la posibilidad de entrar al campo de juego con inciertos, leer el manual aparte de que da una visión de lo que se va a tratar en las actividades ofrece una ventaja sobre el terreno al cual se enfrentan, por esa razón es necesario la lectura de dichas reglas, ya que es un requisito para el funcionamiento de las actividades. También existen penalizaciones a los jugadores que no cumplan adecuadamente las reglas, si es en el caso del funcionamiento individual hará el mismo trabajo de los 4 aventureros

que conforman un grupo, y en el caso dado que en los eventos no prefieran participar tendrá el doble de carga de aventuras, con una reducción potencial en los puntos de experiencia, es decir se calificara todo trabajo excelente sobre 3.0 hasta que el game master vea que ha pagado la penalización. Disfruten los pasajes que trae consigo la llama de la historia, pues el fuego del conocimiento erradicara la oscuridad de esta ciudad.

Se deben tener en cuenta los siguientes conceptos para el buen orden y fluidez del mismo en los campos de batalla

Escenario: se le da el término Escenario a la sección individual, donde se ve comprometido un tema en específico, donde se abarque un concepto o los conceptos a trabajar en totalidad cuando se dé por terminado la explicación de dichas ideas, se da por acabado el escenario.

Capitulo: es el conjunto de escenarios, o secciones que se imparten de una temática, es decir, el capítulo 1 puede centrarse en los conceptos de violencia y sus procesos, al finalizarlo el capítulo 2 inicia con otra temática, claramente que no se desligue de lo que se va trazando en el capítulo 1.

Es la secuencia lógica del temario que se darán en el aula de clase

Battle Royal: mesa redonda, la finalidad del concepto es el del último en pie, pero como se está manejando por partys (grupos) se transforma en una lucha entre varios grupos, aquí es fundamental el uso de las herramientas lúdicas, como las cartas de hechizos, pues estas proponen una competencia entre dichos participantes donde la ganancia aparte de la puntuación es quedar invicto

ante su oponente. Es necesario el uso de dichos hechizos por que comprenden la dinámica de dañar a los adversarios y quitarle todos sus corazones para sacarlos de juego.



Figure 4: (juego online battle royale Spell Break) (octubre 24/2018) (Imagen recuperada de)

https://areajugones.sport.es/videojuegos/descubre-spellbreak-un-battle-royale-que-combina-combates-magicos-y-rpg/

Party: es la concepción que se le otorga a la creación de grupos entre jugadores, con lo cual tiene una dinámica interesante y es el daño colectivo y la ganancia de experiencia colectiva. Uno para todos y todos para uno seria el lema de este modo de sociabilización entre compañeros, nada mejor que vivir o morir en compañía de tus fieles o saboteadores compañeros, elige bien quien te acompaña en el transcurso de la aventura no sea y termines sólo en ella.



Figure 5 (juego online Wild Star) (Octubre 18/2015) (Imagen recuperada de)

https://www.co-optimus.com/article/13533/wildstar-is-going-free-to-play-on-september-29th.html

Puntos de vida: son las oportunidades que el grupo tiene para participar ya que si los ataques son resueltos correctamente concede puntaje si es erróneo concede daño al grupo en general. Estos puntos de vida se generan en las mesas redondas, para darle un componente de competitividad entre los grupos. No solo eso ofrece la tensión para que los grupos que compiten se esfuercen aún más así sea para aguantar otra ronda y así sacar el máximo provecho de la experiencia obtenida, o por otro lado la gran satisfacción de hacerle morder el polvo a los enemigos en batalla.



Figure 6(logo de barra de vida del juego zelda) (Sin fecha) (Imagen recuperada de)

https://i.pinimg.com/originals/f6/f3/b4/f6f3b40411c6c445f605781ca2826d3a.png

Puntos de experiencia: es la denominada Calificación del Jugador, se recolectan un total de 8 puntos de experiencia para que el estudiante pueda avanzar de nivel, el cual se le tomara como evidencia que ha logrado captar o entender los escenarios anteriores y sus conceptos, tiene la facilidad de continuar con los otros capítulos.



Figure 7 (logo de barra experiencia) (Sin fecha) (Imagen recuperada de)

https://st3.depositphotos.com/9998432/18070/v/1600/depositphotos_180702940-stock-illustration-experience-points-xp-vector-illustration.jpg

Nivel de jugador: el nivel de jugador pretende evidenciar el proceso del alumno ante las dinámicas establecidas como son las misiones que se dejan para elaborar y tener una retrospección de que ha hecho bien y que ha dejado de trabajar en el transcurso de las secciones. Es más que todo la evidencia del comportamiento académico del estudiante ante los trabajos puestos en cada sección.

Aventuras: son las denominadas tareas que el docente les propone a los estudiantes para la ganancia de puntos de experiencia. Son por decirlo así los recados que los personajes de la historia les ponen a los aventureros que quieren prosperar en el juego que desempeñe.

Ataques: son la funcionalidad que se le da a las preguntas que el docente hace a sus estudiantes, sea en los espacios de Mesa Redonda, exámenes y las aventuras que se proponen para el desarrollo todo esto se califica como ataque, donde el estudiante tiene la ganancia de más experiencia adquirida o la disminución y el retrasó del conocimiento comprendido. La carta es de los objetos que se usa en la dinámica de la mesa redonda para los ataques entre grupos y así eliminar a sus adversarios de forma fulminante.





Boss Figth: son las evaluaciones que se imparten al final de cada capítulo. Se les ha denominado pelea de jefe por la complejidad que posee cada uno de estos exámenes ya que como se ve en un juego normalmente se pasan una cierta cantidad de escenarios, para llegar al final del capítulo y para poder continuar aparece un gran enemigo que bloquea el progreso y pone a prueba al

aventurero para dar evidencia de las habilidades desarrolladas de camino hasta allí y gracias a esto se evalúa las capacidades de los grupos de aventureros y el progreso que han obtenido en el camino.



Figure 8 (juego Guild Wars 2) (fecha, Octubre 22/2014) (imagen recuperada de)

https://inspirats.com/images/2014/09/22/guild_wars_2_battleground-wallpaper-1920x1080.jpg

Logros: son los que evidencian cierto progreso en el jugador que está inmerso en las dinámicas del aprendizaje. Se puede decir son los baluartes o méritos que se le da a los aventureros por sus hazañas en el campo de batalla, donde demuestran ciertas habilidades no solo en fuerza si no en inteligencia y astucia en el paso de sus obstáculos. Estos logros se consiguen cumpliendo el pre requisito establecido en las aventuras y en él un buen desarrollo que tengan al elaborar dichas tareas.





Insignias: son títulos que se le confiere al jugador por cumplir ciertos requisitos en los escenarios y capítulos vistos, ofrecen cierto estatuto en el jugador que lo tenga en posición. Sólo funcionan como emblema de estatuto entre sus compañeros y contrincantes, pues a finalidad con estas insignias relucientes sabrán sus enemigos con que se enfrentan, probablemente lo piensen dos veces antes de cruzarse en su camino.





Hechizos: son funciones, como las de réplica, cambiar el tipo de pregunta, o el tipo de objetivo al que se le hace la pregunta, son más que todo patrones para el desarrollo de la competitividad entre docente y estudiantes. Son los objetos que se les otorga a los aventureros al tener una cantidad de respuestas acertadas, con estas cartas pueden atacar a sus contrincantes y así agilizar el proceso de eliminación de los competidores en el evento. Son las mismas cartas que están en el apartado de ataques.

Post Board (Tablero de aventuras): este es un método sencillo para organizar el avance que van logrando los jugadores y sus grupos en los escenarios y niveles que se presentan en cada sección. Su función netamente es la de poner misiones en un tablero donde los aventureros podrán ver qué tipo de aventuras han logrado completar y cuáles son los próximos desafíos mediante van progresando en los distintos capítulos y aventuras completadas. Todo para tener una sensación de aprendizaje significativo al estar en constante recuerdo con lo que ha hecho.



Figure7 (Juego Monster Hunter World) (Fecha, enero 25/2018) (Recuperada de)

https://cdn.player.one/sites/player.one/files/styles/scale_lg/public/2018/01/25/monster-hunter-world-quest-board.jpg

Game Master: es el título que se le confiere al docente, pues este es el creador de los capítulos, escenarios, misiones, y eventos, desarrolla el discurso y el aprendizaje entre estudiantes es el que da vida al campo de acción. Por ser el maestro y creador de las dinámicas que se presentan ante el camino de los aventureros, este debe tener como principal herramienta creatividad, un gran intelecto sobre los temas a tratar, su rol se centra principal mente en dar vida al juego en totalidad su gestión y rol primordialmente gira en torno al cambio de leyes, reglas, que existen en los campos donde los aventureros se desenvuelven, aparte de ello tiene la facultad de juzgar el bien y el mal, otorgar hechizos, penalizar a los jugadores mezquinos y demás normas que debe tener en cuenta el gran hechicero anciano en los campos de batalla.



Figure 9 (Autor, Gerezon, nombre de ilustración: Wizard) (fecha, Agosto/30/2012)

(Recuperado de plataforma DeviantArt)

https://www.deviantart.com/gerezon/art/Wizard-324235889

Laderboard: mejor conocido como tabla de puntuación, está se implementa de forma que el estudiante o los grupos conformados evidencien el proceso que han tenido en el transcurso de los capítulos, se muestra un número determinado de casillas donde evidencien la cantidad de aventuras que se abordaran otro apartado donde irán los nombres de los integrantes de los grupos y en los espacios va los puntos de experiencia obtenidos en la aventura correspondiente, es fundamental que la tabla este a ojos de todos ya que demuestra el desempeño que han tenido con las aventuras y así sus contrincantes van observando la calidad de habilidades que poseen, a la final esto es una competencia entre quien es el mejor grupo de aventureros.



Figure 10 (foto tomada por el autor, Deelan Mayor) (fecha Junio10/2019) (en proceso de gamificación)

Lore: es de gran importancia el enfoque de este concepto ya que es el trasfondo de cada capitulación, que en general puede ser la Historia de un personaje en concreto, la Historia del jefe final de cada capítulo, con una complementación temática del porque las cosas pasan de esa forma, y a qué punto se desea llegar, ejemplo: si el primer jefe es el tiempo, desde la narrativa y las temáticas que se presentan en secciones, deben llevar una explicación del porque el enemigo o los obstáculos tienen esa característica, el tiempo como pilares del hecho Histórico y cronológico y creador de indicios (fuentes) para el insumo de la construcción o representación de dicha época. El Lore o trasfondo de un juego es el conjunto de Historias, datos, personajes, representaciones, entre otros. Que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia. En tanto se usa la violencia y el tiempo para abarcar dos puntos importantes en Colombia, el progreso y la identidad de nación. Son esos indicios que se dejan por todo el pasaje de los capítulos el cual conforman la finalidad de la Historia a la que se quiere dar a entender.

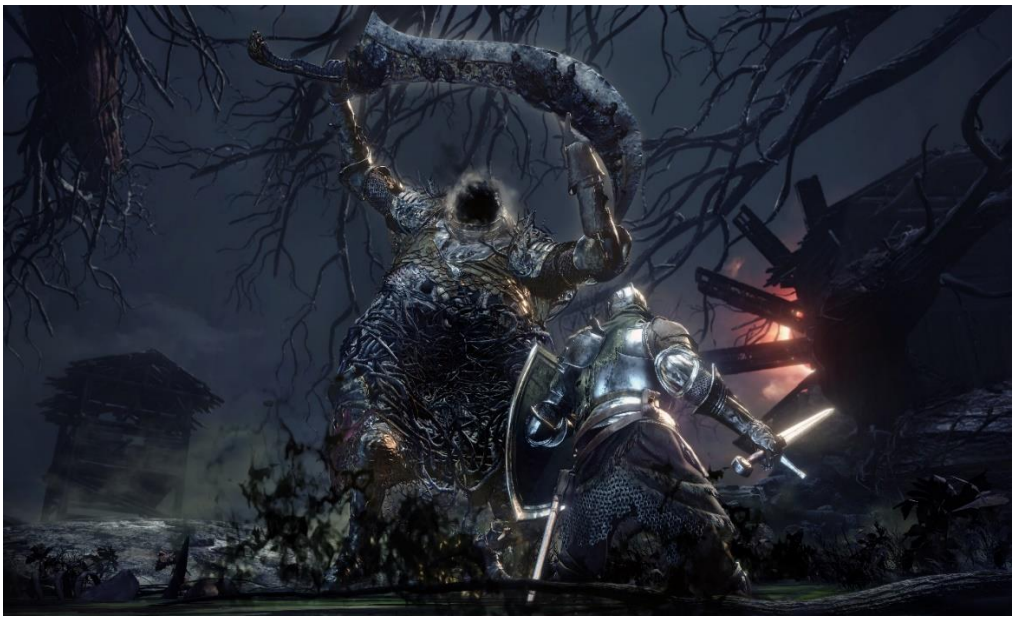


Figure 11 (Juego Dark Souls 3) (fecha Marzo 19/2017) (Recuperado de plataforma virtual de noticias en el mundo del video juego ING) https://sm.ign.com/ign_es/video/1/12-minutes/12-minutes-of-dark-souls-3-the-ringed-city-dlc-gameplay_6bz2.jpg

Cronometraje: es fundamental la señalización del tiempo en los eventos expuestos en cada sección, pues incentiva la competencia y genera la función de presión al fallo, al suceder esto se genera una acción de resolución de problema ante el objetivo expuesto, en mira de no caer en el error y dar respuesta a la recompensa que existe detrás de cada obstáculo que se les opone para afrontar sus debilidades y límites y dar evidencia de los avances en el entendimiento.

Es claro que el cronometraje no sólo se usa en los eventos de mesa redonda también es conveniente en cualquier aventura que se presente en el transcurso de un escenario, ya que si es una tarea en clase se debe poner un tiempo límite para dos cosas, presionar al grupo de aventureros a lograr su cometido sin ser eliminados, y dos para dar orden a los tiempos de cada actividad, en las tareas es esencial ya que es donde se ve constatado el plazo para la entrega de alguna labor puesta en el recorrido y si no cumple en dicho lapso de tiempo pierde su oportunidad de ganar puntos de experiencia, sobre todo gana fama negativa, que serían las notas bajas, lo cual le acarrea, más dificultad a sus nuevos retos.



Figure 12 (Autor, Merrbie, Nombre de ilustración:Clockwork eye) (fecha, enero 30/2011) (Recuperado de plataforma DeviantArt)

https://www.deviantart.com/merrbie/art/clockwork-eye-195473251

Mazo de cartas:

Existen tres clases de carta, diferenciadas por colores, iniciamos con las rojas que vendrían siendo los logros, cada carta tiene una rareza y la rareza se las ofrece la dificultad para obtenerla, de común diamante color blanco común, azul poco común, épico color morado, y legendario, color dorado con borde de alas de dragón.

Rojo, logros: son las cartas que se obtienen por lograr correctamente los requisitos que se les establece en las aventuras








El peso de la comunidad
El logro se otorga al completar el escenario final del capítulo 2, y da respuesta a las preguntas que allí se encuentran
Logro


Ondas de Esperanza
Se otorga a los jugadores que logran una puntuación perfecta en todas las misiones del capítulo 3
Logro


Ojo crítico
Comprende la función de la crítica como herramienta en la sociedad al completar el capítulo 2, modernización y literatura
Logro









Ilustraciones 1

Verdes, insignias: son reconocimientos que se le ofrecen a los jugadores por hacer ciertas labores.





















Ilustraciones 2

Color azul, Hechizos: son las cartas que se usan en los eventos como el battle royale (mesa redonda)



Ilustraciones 3

Esto sería todo lo que conllevaría el juego en sí, leedlo con precaución cualquier duda, hacedla evidente, y disfrutad el viaje.

(Su game Master: Autorun)

(La Secuencia Didáctica se encuentra fuera del cuerpo del trabajo, en un documento anexado al trabajo de grado por cuestiones de formato)