



“Gamificación para fortalecer los contenidos curriculares de la LEyAH.”

Maribel Rayo Chávez

Escuela Normal de los Reyes Acaquilpan

marirayito2@gmail.com

Área temática: Práctica curricular

Resumen

Un reto al que se enfrentan los docentes de Educación Normal lo representa la apropiación de los alumnos respecto a los contenidos disciplinares de su especialidad, que como parte de su labor profesional les serán de gran utilidad.

Además, hay que considerar, que la inclusión de nuevas tecnologías en los salones de clases, puede representar un apoyo, por todas las aplicaciones y las formas en las que se puede acceder a la información, sin embargo, también puede entorpecer la labor educativa, pues muchos jóvenes al tener dispositivos digitales a su alcance prefieren utilizarlos accediendo a sus redes sociales, jugar etc...

Por ello este trabajo se concentra en la importancia de considerar el uso de la gamificación, pues puede representar de forma importante el potencializar el aprendizaje de los alumnos para que más que memorizar los conocimientos propios de la especialidad, puedan conformar éstos últimos como parte de un pensamiento histórico.

Palabras clave: gamificación, contenidos curriculares, historia

Justificación

De entre la multiplicidad de profesiones entra las que pueden insertarse los jóvenes que se encuentran en este momento de su vida, quienes seleccionan la formación docente deben hacerlo considerando diferentes aspectos, uno de ellos es la perspectiva de que, sumado al interés y la gran convicción por el servicio educativo que ofrecerán a su egreso, deben haber adquirido un firme y extenso cimiento de conocimientos de la especialidad que transiten (en este



caso de Historia), pero además de ello el poder ser capaces de vincular éstos, con la realidad en la que viven, comprendiendo la importancia y el impacto de los sucesos pasados en la el transitar del día a día en su comunidad, en el país y en el mundo entero.

Por tal motivo adquiere gran relevancia que en su próximo servicio profesional el docente de Historia cuente con una perspectiva de esta asignatura que se concentre en un análisis profundo la información que le permita al mismo tiempo comprender los hechos y procesos sociales, para poder plantearse una asignatura con un objetivo diferente a la mera acumulación de datos y fechas. Entendiendo que esta asignatura no se trata solo de sumar conocimientos si no que estos sean la base para analizar la realidad que le rodea y que de forma permanente cuente con las herramientas para transmitir este mismo fin a los adolescentes con los que trabaje.

Entonces pues, las instituciones formadoras de docentes tienen ahora el reto de proporcionarles a sus estudiantes las herramientas y elementos con los que se logre cumplir esta aseveración. Considerando esta premisa, se vuelve necesario que los profesores que laboran en las escuelas normales implementen en su trabajo estrategias que contribuyan a darle a la asignatura la finalidad que se ha mencionado.

Es necesario en este punto abrir un paréntesis para resaltar que una de las implicaciones que se encuentran en las aulas con la “normalidad” como resultado de la pandemia por COVID 19, es el incremento desmesurado en el uso de herramientas, programas y aplicaciones, digitales las cuales pasaron de ser una opción en el trabajo a considerárseles algo indispensable para la labor educativa.

Por lo cual para los estudiantes su uso ya representa algo monótono y aburrido, lo que se suma a que para muchos de ellos la Historia es aburrida y no tiene vínculo con su realidad. Por ello en la estructuración de las estrategias de trabajo docente es importante que se contemple el uso pedagógico de este elemento pues puede transformarse en un beneficio si se considera que los estudiantes se encuentran familiarizados y les agrada trabajar con las herramientas digitales.

Para el caso de esta investigación se consideró a los alumnos que actualmente cursan el 3° de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia (LEyAH), quienes comentaron que aun cuando los docentes con los que han trabajado ya utilizan herramientas digitales, se centran mucho en el diseño actividades poco atractivas (organizadores gráficos, mapas mentales, esquemas, presentaciones en power point, etc...) que no les motivan a interesarse por



profundizar en sus temáticas y establecer vínculos de esos sucesos analizados con la realidad actual. Motivo por el cual la asimilación de contenidos de la especialidad se ve limitada.

A partir de los referentes arriba señalados, surgió la necesidad de realizar una propuesta que coadyuve a dar solución a la problemática detectada en los momentos ya mencionados, que puede resumirse de la siguiente forma: *los alumnos del grupo objeto de estudio dan preferencia a la memorización de datos históricos y escasamente llegan al manejo de la Historia como una sucesión de procesos que influyen en la vida actual.*

En la elaboración de esta propuesta se debe tomar en cuenta que desde los primeros años de vida todos los seres humanos practican el juego como una forma en la que aprenden y se relacionan con el medio que les rodea, se le puede considerar como una buena opción para fortalecer los contenidos disciplinares de los educandos.

Sin embargo, no debe utilizarse el juego como una forma de entretenimiento sino como una herramienta para el cumplimiento de objetivos específicos, a este proceso se le puede identificar como gamificación, pues representa una opción para estimular la atención y la motivación de los alumnos, en correspondencia a lo señalado por Contreras R. (2016) en el texto Gamificación en aulas universitarias, “La aplicación de los principios de diseño de los videojuegos a otros procesos u otras actividades humanas no lúdicas, se llama gamificación y consiste en utilizar las técnicas de diseño del mundo de los videojuegos para conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación. Tomando en cuenta esta definición, para el caso de esta investigación se le consideró como una estrategia adecuada para lograr que los alumnos de 3° de la especialidad de historia en la ENT fortalezcan los contenidos propios de su especialidad.

Y aunque la gamificación puede realizarse utilizando diferentes materiales, es importante precisar que, para fines de esta investigación, se utilizaron exclusivamente recursos electrónicos pues los estudiantes con los que se trabaja están estrechamente familiarizados con estos elementos, además de aportar un abanico muy amplio de posibilidades, motiva mucho a los educandos ya que tiene un carácter interactivo y de participación que no puede ofrecerles la exposición de temas de forma aislada. Con lo se espera que los alumnos se muestren más dispuestos a acceder y entender los contenidos históricos en este caso vinculados a medios digitales los cuales les resultan entretenidos y divertidos.



Además, considerando que la historia es una ciencia que permite conocer y entender los sucesos que ocurrieron en el pasado, se comprende porque es importante que los docentes en formación de esta especialidad cuenten con los elementos necesarios para analizar la realidad que lo rodea y que en algún momento de su futura vida docente pueda transmitir este mismo fin a los adolescentes.

Por ello presente documento versa sobre el uso de una estrategia de trabajo que responda de forma efectiva ante la necesidad contribuir a que los alumnos en cuestión además de asimilar los contenidos propios de su especialidad, se formen profesionistas capaces de tener un pensamiento crítico y propositivo, y cuenten con una plena capacidad de plantear soluciones a los problemas de la vida diaria.

Enfoque conceptual

Como parte de las finalidades del proceso de formación inicial de los futuros docentes de educación básica, se pretende que cada estudiante normalista se apropie de los conocimientos de su especialidad, además de lograr cumplir con los dominios del perfil de egreso que en su desempeño profesional habrá de poner en práctica, y corresponde a cada uno de los docentes que participan en su preparación el atender los requerimientos de cada uno de los alumnos.

Considerando lo establecido en el Plan de Estudio de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia (Anexo 15 del Acuerdo 16/08/22) que textualmente menciona:

Es viable generar una docencia formativa que centre su interés en la promoción y movilización de saberes y experiencias individuales y colectivas que favorezcan la adquisición, construcción y el fortalecimiento de nuevos aprendizajes del estudiantado, por ello, desde la perspectiva socio constructivista y sociocultural asumida, se plantea como núcleo central la construcción y el desarrollo de experiencias de aprendizaje vivas al implementar alguna de las siguientes estrategias: el aprendizaje basado en casos de enseñanza, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje en el servicio, el aprendizaje colaborativo, aprendizaje por proyectos, así como la detección y análisis de incidentes críticos.

En cada uno de los cursos impartidos en la especialidad, debe considerarse alguna de ellas como parte de su desarrollo.



Sin embargo, lograr que los estudiantes se involucren en este proceso no es tarea sencilla pues intervienen diferentes factores en ello.

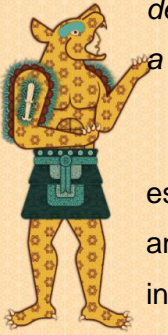
Uno de los factores lo representa el hecho de que muchos de los docentes que imparten cursos en la ENT, quienes pasaron de utilizar estrategias de enseñanza “tradicionalistas” (centradas en el docente), a entrar en una “modalidad digital”, enfocándose en el diseño de presentaciones en alguna plataforma, exposiciones y la realización de organizadores gráficos para sistematizar información, por lo cual escasamente logran que los estudiantes se involucren y busquen conocer más de los temas abordados en clase y mucho menos vincularlos con su realidad, en fin, que éstos puedan ser relevantes en su proceso formativo y que con ello lleguen a cumplir adecuadamente el perfil de egreso marcado para la especialidad.

Como resultado de esto, se puede observar que los alumnos del grupo sujeto de estudio consideran que, en *los cursos correspondientes marcados en la malla curricular, aun cuando se les proporcionaron conocimientos importantes, las estrategias utilizadas no les motivan a interesarse por profundizar en estas temáticas y establecer vínculos de esos sucesos con la realidad actual*. Por lo cual optan por considerar como prioridad la memorización de datos y solamente alcanzan de forma parcial la asimilación de conocimientos de su disciplina, con lo cual no estarían en posibilidad de desempeñarse como docentes de historia con una perspectiva de la asignatura diferente.

Si se considera esta problemática de la realidad de los estudiantes del grado sujeto de estudio, se entenderá la magnitud que puede alcanzar la situación ya mencionada pues al no asimilar los contenidos de la especialidad como parte de su vida cotidiana, no podrán entender la historia como hechos y procesos planteándose intenciones y objetivos diferentes a los de la mera acumulación de saberes históricos.

Lo anterior tiene gran relevancia pues entonces al darle un sentido diferente a las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas, se facilitará a los alumnos ser capaces de realizar acciones que le permitan valorar su propio desarrollo como resultado de los cambios duraderos y generalizables del devenir histórico de la humanidad.

A partir de los referentes arriba señalados, surgió la necesidad de realizar una propuesta que coadyuve a dar solución a la problemática detectada en los estudiantes ya mencionados, que puede resumirse de la siguiente forma: *los docentes en formación de 3° de la ENT no se asimilan*



de forma significativa los contenidos curriculares de su especialidad, y por lo tanto no identifican a la Historia como una sucesión de procesos y acontecimientos que influyen en la vida actual.

Por ello, versa sobre el uso de la gamificación para fortalecer de contenidos de la especialidad en el grado objeto de estudio y poder así llegar al manejo de la historia como un análisis crítico de la información para la comprensión de hechos y procesos planteándose intenciones y objetivos diferentes a los de la mera acumulación de saberes históricos.

Para ello, se planteó el siguiente cuestionamiento que sirvió de guía a este trabajo de investigación:

¿De qué forma se fortalecerá en alumnos de 3° de la LEyAH los contenidos curriculares al utilizar la gamificación como estrategia de trabajo docente?

Estrategia metodológica (en su caso)

En la metodología cualitativa se observa el contexto en el que ocurren las situaciones y a las personas desde una perspectiva holística, pues éstos no son reducidos a variables consideradas de forma aislada, si no tomados en cuenta como un todo, se estudia a las personas tomando como referencia a su pasado y si llega a la situación actual en la que se encuentran. Entonces pues en esta investigación más que pretender determinar la relación entre dos variables fijas, se busca proporcionar una descripción de la información que las variables arrojan al relacionarse

Con la intención de contar con datos e información que permita verificar el fortalecimiento de los contenidos curriculares por parte los docentes en formación, se plantea una investigación con un enfoque cualitativo.

Los autores Blasco y Pérez (2007), señalan que:

“La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes” (p. 17)

Como en este caso en particular se hace referencia a la información oral que ha proporcionado el grupo objeto de estudio, así como a la “conducta” observable durante y posterior a las actividades de gamificación, se confirma esta aseveración.



En cuanto a los métodos en los que se puede respaldar la investigación cualitativa, para el desarrollo de su trabajo y que será retomada en el presente documento, se encuentra la investigación acción la cual es una forma de búsqueda que permite auto reflexionar, que ser ejecutada por sus propios participantes especialmente en situaciones sociales entre las que se incluyen las educativas auto reflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales y que sirven para la comprensión y de ser posible la modificación de propias situaciones que generan conflicto. Este método es recomendable para quienes realizan investigaciones en grupos pequeños.

De acuerdo a diferentes autores este método está conformado por ciclos y tiene la característica de ser flexible, ya que permite implementar ajustes (si así se requiere) conforme se pone en marcha hasta alcanzar cambios o modificaciones en la resolución de las problemáticas detectadas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), enseguida se enlistan los ciclos del proceso:

1. Detección y diagnóstico del problema de investigación.
2. Elaboración del plan para solucionar el problema o introducir el cambio.
3. Implementación del plan y evaluación de resultados.
4. Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

Retomando este planteamiento, la presente investigación se encuentra cerrando el paso número 3 y en unos días se dará paso 4, la Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción) respectivamente.

En lo que respecta a los instrumentos utilizados por la investigación cualitativa se puede mencionar que tienen la característica de favorecer el establecimiento de vínculos más directos con los involucrados, permiten enfocarse problemas relacionados de corte social, y que los sujetos de estudio pueden expresar diferentes experiencias u opiniones sobre las temáticas abordadas, además de que no requieren procesos largos en su diseño.

Para el caso de esta investigación se han utilizado y se utilizarán en las siguientes etapas como instrumentos para la recolección de datos:



- Observación participante: Que permitió conocer la existencia de la situación a estudiar, así como características y opiniones de los sujetos de estudio. Y en un segundo momento para identificar los procesos obtenidos con el uso de estrategia de gamificación.
- Entrevista: También se dio durante la fase de diagnóstico para obtener datos específicos sobre los alumnos y nuevamente será utilizada al final de la investigación para la opinión de los sujetos de estudio sobre la implementación de la estrategia de gamificación en el fortalecimiento de sus contenidos curriculares.
- Revisión documental: El Depto. de control escolar de la institución brindo las facilidades necesarias para acceder a documentos con datos estadísticos de sobre los alumnos con los que se realizó la investigación.

Además, se revisó bibliografía que permitió poder dar sustento a la parte teórica de este documento.

- Test: Con los que se pudo tener una panorámica acerca de la situación de los alumnos respecto a conocimientos y desarrollo de contenidos curriculares, así como a los tipos de estudio predominantes en los estudiantes del grupo, lo que representó información muy importante para la elaboración de este documento. Y se utilizará nuevamente con la finalidad de tener datos sobre los resultados post aplicación de la estrategia de gamificación.

Desarrollo

Para su realización es importante determinar y la periodicidad y las actividades que se pretende realizar se presenta un listado con dicha información.

1. Diseño del proyecto de investigación: Como parte del proceso se pretende concluir los aspectos más importantes que conforman el cimiento de la investigación conocido como protocolo de investigación
2. Trabajo con el grupo sujeto de estudio para la organización previa, en esta etapa se explicará en qué consisten las siguientes fases de esta investigación y en específico una sesión informativa sobre lo que son las actividades de gamificación.
3. Se subdividió al grupo en 4 equipos de trabajo para que se organicen y determinen cual será la temática de Historia que abordarán, así como la actividad de gamificación que realizarán.
4. Se reunió a los equipos de trabajo para asesorarles sobre el diseño de las actividades de gamificación.



5. Se retomaron 4 sesiones de 90 minutos cada una, en donde los equipos de trabajo explicarán y aplicarán las estrategias de gamificación que diseñaron con sus grupos
6. En 1 sesión de aproximadamente 40 minutos cada una los alumnos sujetos de estudio contestarán el post-test de conocimientos de historia y se conversará con ellos sobre su experiencia y opinión con las actividades de gamificación a manera de evaluación
7. Se elaborará el informe sobre los resultados obtenidos con la aplicación de la estrategia seleccionada y se presentará dicha información bajo el mecanismo que la autoridad determine.

Resultados y Conclusiones

Para su ejecución se tiene contemplado realizar con los estudiantes 4 actividades de gamificación: 1. Preguntas y respuestas sobre la Ilustración, 2. Memorama de la Independencia, 3. Ruleta del totalitarismo, 4. Preguntas y respuestas de las Civilizaciones Mesoamericanas.

Es importante señalar que de acuerdo a la calendarización de actividades se acaba de concluir con la aplicación de las actividades y se dará inicio a la fase de evaluación del impacto de la estrategia en la formación de los estudiantes normalistas del grupo sujeto de estudio.

Referencias

- Blasco, J. y Pérez J. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes, Alicante, España: Editorial Club Universitario
- Contreras R. y Eguia J. (2016). Gamificación en aulas Universitarias; Bellaterra: Instituto de la Comunicación, Editorial Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
- Diario Oficial de la Federación, (2022). Anexo 15 del Acuerdo 16/08/22 Plan De Estudio De La Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Historia (Publicado el 29/08/2022). retomado el 07 de Octubre de 2024 de: https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/08/aSHQVtOtQw-ANEXO_15_DEL_ACUERDO_16_08_22.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill Educación.