

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR**

JEYSON HERNANDO RAMÍREZ ROJAS

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

ARTÍCULO PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ANDRÉS TAMAYO PATIÑO (Ph. D.)

07 DE AGOSTO DE 2023

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR
GAMIFICATION AS A STRATEGY IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS OF
RELIGIOUS SCHOOL EDUCATION**

Resumen

La gamificación es una estrategia de características digitales, la cual, usada en diferentes ámbitos académicos, ha sido explorada a través de esta investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Religiosa Escolar en la I.E. La Milagrosa del distrito de Medellín (Antioquia), buscando descubrir las oportunidades de mejora en dicho proceso tanto para los estudiantes como para los docentes.

Se realizó a través de la implementación de talleres gamificados a una población concreta del grado octavo, con un paradigma socio-histórico y un enfoque de tipo cualitativo, haciendo uso de entrevistas y recolección de información a través de entrevistas y una bitácora de observación, al igual que el registro audiovisual; por esto, el diseño metodológico es experimental.

De esta manera, la investigación permitió evidenciar que la puesta en práctica de estrategias activas como la gamificación, en un área como la Educación Religiosa Escolar, logra dinamizar, incentivar y motivar a los estudiantes para la aprehensión de los contenidos propios del área.

Palabras clave: Gamificación, Educación Religiosa Escolar, Trabajo colaborativo, creatividad

Abstract

Gamification is a strategy of digital characteristics, which, used in different academic fields, has been explored through this research in the teaching-learning process of School Religious Education at the I.E. La Milagrosa of the district of Medellín (Antioquia), seeking to discover opportunities for improvement in this process for both students and teachers.

It was carried out through the implementation of gamified workshops to a specific population of the eighth grade, with socio-historical paradigm and a qualitative approach, making use of interviews and information collection through interviews and an observation log. like the audiovisual record; for this reason, the methodological design is experimental.

In this way, the research made it possible to show that the implementation of active strategies such as gamification, in an area such as School Religious Education, manages to energize, encourage and motivate students to apprehend the contents of the area.

Key word: Gamification, School Religious Education, collaborative work, creativity.

1. Introducción

El ejercicio de la profesión docente en el área de Educación Religiosa Escolar (ERE) conlleva muchos retos profesionales y personales, dentro de los que se destaca el cómo incentivar y motivar el estudio del hecho religioso, objeto de estudio del área en relación con su dimensión física y psicológica.

La Educación Religiosa Escolar es considerada, desde los planteamientos de la ley 115 de 1994, como un área fundamental para la formación integral de los estudiantes; no obstante, los lineamientos curriculares, pedagógicos y metodológicos se han visto afectados, dado que no son acordes a un país de libertad de culto y práctica religiosa, esto a raíz que la caracterización de la misma ha sido realizada por una confesionalidad religiosa específica, la Iglesia Católica, en cabeza de la Conferencia Episcopal Colombiana (CEC, 2021).

Esta problemática está evidenciada en los planes de estudio de algunas instituciones de educación oficial, donde se ve una marcada orientación hacia una religión en particular, haciendo que el desarrollo de las clases se convierta en una especie de proselitismo y adoctrinamiento indirecto; además esto se puede deber al no acatar la orientación ministerial donde se ordena que los docentes de Educación Religiosa Escolar deben poseer los estudios afines al área, o en su defecto certificar que han sido calificados para orientarla dentro de las aulas de clase (MEN, 2006, p. 25).

Sin embargo, en la Institución Educativa La Milagrosa del Distrito de Medellín, se ha encontrado una apertura diferente desde la parte directiva y poblacional, manifestando la necesidad de una actualización y posible corrección del currículo del área, pero esto requiere de

pequeños avances y propuestas de todo tipo, especialmente la identificación del problema mayúsculo a investigar como prioridad: La desmotivación y pérdida de interés en el estudio por el área, enfatizado en la monotonía de las clases de ERE, convirtiéndose este aspecto en el vacío a mejorar desde la investigación desarrollada para que el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Religiosa Escolar sea cada vez más significativo en la comunidad educativa.

Se desvela la problemática fundamental del área dentro de este contexto de ciudad, sobre la cual se han realizado diferentes intentos de mejoramiento de la práctica pedagógica; por ejemplo, en la Secretaría de Educación de Medellín, junto con su red de investigación del área, se ha buscado mejorar en la metodología y el planteamiento curricular.

De igual manera, a raíz de la pandemia y todos sus efectos colaterales, se inició un proceso de incentivación con diferentes estrategias, entre ellas, la Gamificación, pero ha sido orientada hacia las áreas tecnológicas y las que son evaluadas en las pruebas Saber 11. Esto nació de la propuesta de formación planteada por MOVA¹, durante los años 2020 y 2021 donde desarrollaron una serie de Webinar y conferencias virtuales a través de las redes sociales para los docentes, propendiendo por el mejoramiento de las estrategias metodológicas y didácticas, transformado la práctica pedagógica en un momento histórico y retador para la educación.

Por otro lado, basándose en el plan de desarrollo de la ciudad de Medellín, donde los ítems relacionados con la educación evidencian que una de las funciones esenciales de las áreas de enseñanza es la transformación cultural, se hace notorio cómo la Educación Religiosa Escolar

¹ Centro de Innovación del Maestro. Secretaria de Educación de Medellín.

ha perdido este carácter, llegando a convertirse sólo en una transmisión de conocimientos (Quintero, 2019, p.12-13).

Lo anterior va en contravía de lo propuesto en los estándares para el proceso de enseñanza/aprendizaje de la Educación Religiosa Escolar, donde se tienen en cuenta los diferentes enfoques que intervienen como objeto de estudio del área, se habla de la importancia de las experiencias significativas, como categorías de la vida humana que permiten el conocimiento de la influencia del mensaje religioso en la vida de los estudiantes, tratando de abordar los temas desde las perspectivas de la “búsqueda de sentido y valor en la sociedad y en la cultura actual, es decir, se plantea la situación del tema del mundo de hoy, y los análisis y sentidos que se aportan desde los ámbitos ético, filosófico, teológico y pastoral y religioso no cristiano” (CEC, 2021, p. 11). De tal forma que la Educación Religiosa Escolar debe procurar por ser un eje de transformación de vida, en pro del bienestar de la Casa Común y de la cultura social.

Partiendo de ese propósito del área, se debe pensar en todo lo relacionado con su proceder académico, es decir, con la metodología para alcanzar los objetivos fijados, pues este elemento es lo que, en definitiva, hace que el proceso enseñanza - aprendizaje funcione adecuadamente en el contexto social y cultural. Para los estudiantes, la transmisión de conocimiento se hace real y evidente cuando se pone en práctica y es la metodología lo que le brinda las herramientas necesarias para hacerlo. Se convierte en algo esencial para la transformación cultural que busca la educación, de allí que surjan los distintos modelos pedagógicos, cada uno con diversas metodologías, entre ellas las que actualmente se llaman activas y blandas (Díaz y Serna, 2013, p. 21-22).

Investigar acerca de la vinculación de metodologías activas y blandas, como se puede catalogar la Gamificación, permitiría conocer el impacto cultural que ello plantee, siendo el objetivo claro de la investigación; puesto que los estudiantes no encuentran motivación alguna en el aprendizaje de aquellas áreas desinteresadas en las nuevas tecnologías y su aplicación en el ámbito educativo. Es más, ellos han manifestado en el desarrollo de las clases, una motivación por las nuevas estrategias pedagógicas, especialmente las que involucran el juego, puesto que les permite salir de la educación tradicional y conlleva a una actitud de búsqueda y aprendizaje.

Partiendo de este contexto académico, surgió un cuestionamiento respecto al uso de aquella metodología: ¿Cuáles son las posibilidades que brinda la gamificación como estrategia pedagógica, didáctica y metodológica en el proceso enseñanza - aprendizaje de la Educación Religiosa Escolar en la Institución Educativa La Milagrosa? Esta pregunta orienta el objetivo trazado para la investigación, dando lugar a demarcar elementos necesarios para su ejecución.

De tal manera, la investigación se desarrolló a partir del paradigma socio – histórico con un enfoque cualitativo, lo que permitió un mejor relacionamiento con los individuos participantes, teniendo en cuenta que se desarrolló con un diseño de tipo experimental, haciendo uso de la técnica de la observación con los instrumentos de una bitácora, las evidencias fotográficas y fílmicas, permitiendo que el proceso enseñanza - aprendizaje de la Educación Religiosa Escolar se viera transversalizado por aquella metodología.

Finalmente, el proceso investigativo se presentará dando una mirada a la revisión y fundamento epistémico que se tuvo en cuenta para el planteamiento del área problemática, tales como algunas investigaciones previas o ejercicios experimentales que se han estado desarrollando

tanto a nivel nacional como internacional; luego se hará evidente cómo fue abordado el problema central de forma metodológica y cómo esto llevó a unas conclusiones específicas para el contexto de los estudiantes del grado octavo en la Institución Educativa La Milagrosa del año 2022 en el Distrito de Medellín.

2. Marco teórico

Investigar acerca de la innovación en educación en el siglo XXI requiere, de forma innegable, el uso de nuevas estrategias y, adicionalmente, de las herramientas tecnológicas. Respecto a esto en la investigación es fundamental trazar un marco teórico y conceptual apropiado, logrando así una indicación hacia dónde se debe orientar la mirada investigativa.

2.1 Gamificación

Inicialmente, se debe hacer énfasis en la Gamificación como concepto, el cual es un poco moderno, pero podría ser entendida según la propuesta de Burke (2014), quien retoma la conceptualización realizada por Gartner Inc:

“While no broadly accepted definition of “gamification” exists, most definitions of the term share common characteristics. Gartner defines gamification as: the use of game mechanics and experience design to digitally engage and motivate people to achieve their goals” (Si bien no existe una definición ampliamente aceptada de “gamificación”, la mayoría de las definiciones del término comparten características comunes. Gartner define la gamificación como: el uso de la mecánica del juego y el diseño de la experiencia para involucrar digitalmente y motivar a las personas a lograr sus objetivos) (p.18).

Adicionalmente, establece que “Gamification creates entirely new engagement models, targeting new communities of people and motivating them to achieve goals they may not even know they have.” (La gamificación crea modelos de compromiso completamente nuevos, dirigidos a nuevas comunidades de personas y motivándolos a lograr objetivos que tal vez ni siquiera saben que tienen” (Burke, 2014, p.16). Esto lleva a considerar que la Gamificación sea una posibilidad en la dinamización del quehacer pedagógico, tal como lo reafirma Bohórquez (2016), cuando dice que es “una estrategia que sirve para influir de una manera positiva a un grupo de personas, y en el caso específico de la educación, se trata de los estudiantes” (párr. 2).

El concepto surge de la palabra en lengua inglesa “Game”, que significa juego, pero que para este caso hará referencia al uso de mecánicas de juego en aplicaciones y entornos que no necesariamente tienen que ver con dichas prácticas lúdicas. “Estas mecánicas se incorporan por ejemplo en contextos educativos con el fin de mejorar la motivación, concentración, aunar esfuerzos, generar un mayor sentimiento de lealtad y crear una sana competencia para alcanzar un objetivo” (Bohórquez, 2016, párr. 3).

Su fundamento esencial se establece en el mundo de los videojuegos, no obstante, al trasladarlo al espacio educativo se obtiene una estrategia con un sinnúmero de herramientas totalmente aplicables, donde, dependiendo de su uso, genera en los estudiantes un estímulo diferente a la educación tradicionalista.

“La gamificación incluye dinámicas de juego ya conocidas, como incentivos, recompensas, generación de estatus, reconocimiento, competencia, cooperación e inclusive la

posibilidad de ayudar a otros a progresar en el juego como una especie de mentoría” (Bohórquez, 2016, párr.6).

Partiendo de las anteriores perspectivas respecto a la Gamificación, se hizo imperante establecer una concepción de este concepto para la investigación, considerándola como una estrategia pedagógica y didáctica en el desarrollo del ejercicio académico, la cual, basada en elementos propios de la lúdica y el desarrollo de los videojuegos, posibilita un sinnúmero de aspectos incluyentes, motivantes y atractivos para los estudiantes.

Al poseer características propias como la sana competencia, los retos y las recompensas, la estrategia cobra una importancia tal que logra una transformación en la transmisión, transformación y creación de conocimiento, es decir, el cambio metodológico que se realiza con la gamificación impacta los modelos pedagógicos que admitan las metodologías activas. Así, considerada como estrategia, no implica un carácter de obligatoriedad, sino que se puede sumar a muchas otras; no obstante, teniendo en cuenta el contexto en que se desarrolla la misma y en el cual están sumergidos gran cantidad de estudiantes, instituciones y ciudades, buscando una transformación educativa, tecnológica e industrial, como es el caso del Distrito de Medellín, se manifiesta como una estrategia clave en la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier área del conocimiento, en este caso para la Educación Religiosa Escolar.

La gamificación, como su traducción lo menciona, consiste en “jugar, no obstante, tiene un orden, un propósito, una intencionalidad; gamificar no es sólo un elemento lúdico, sino que, haciendo uso de estos aspectos, crea una metodología concreta basada en la capacidad y características de cada individuo, de cada grupo de trabajo y de cada contexto. Se podría

considerar como un “juego serio”, en otras palabras, darle seriedad a un juego para alcanzar una serie de objetivos o metas propuestas, sea de forma personal o intencional por parte de quien oriente el juego.

Todo ello, requiere de la intervención de elementos como el diagnóstico del entorno a gamificar, las herramientas tecnológicas o materiales a usar; adicionalmente, y no menos importante, la creatividad de todos los actores involucrados en la gamificación, puesto que se generan espacios de construcción personal y colectiva, la cual debe ser procesual y no determinada en un solo momento. Tal como se desarrolla en los videojuegos que tienen la característica de “historia”, se pasa de un capítulo o escenario de forma escalonado, donde la experiencia adquirida en cada uno es parte fundamental para alcanzar los retos, metas o recompensas. Desde el punto de vista educativo, la gamificación relaciona todo ello para desarrollar aquellas competencias propuestas desde los distintos planes de estudio de las áreas del conocimiento.

Finalmente, la gamificación considerada como una estrategia pedagógica y metodológica, se debe entender como un eje motivador de aquellos que se interesan por una innovación en el ejercicio académico; innovación que está ligada al contexto actual que se vive guiado, permeado y ligado a la tecnología con sus diversos bemoles para la humanidad.

2.2 Enseñanza - Aprendizaje

Al igual que se habla de la Gamificación como una estrategia, se habla de la dinámica enseñanza-aprendizaje como un procedimiento en que los docentes y los estudiantes logran una conexión entre ellos, permitiendo así una educación reflexible y flexible en la adquisición de

conocimientos significativos, tal como lo propone Díaz Barriga (2010); esto permite llegar a comprender que todo camino educativo requiere de una guía o unos parámetros que posibilitan el caminar de forma más seguro, pero que no limite o corte la creatividad en el pensamiento individual.

Esta estrategia debe ser considerada como un elemento de reciprocidad, dado que no se basa en la educación tradicionalista, en que el docente era el conocedor de todo y los estudiantes eran sólo receptores de la información; en este caso se habla de una forma en que la enseñanza permite un aprendizaje mutuo, haciendo uso de métodos y elementos determinantes para un conocimiento significativo (Tacuri Ninacuri, E. 2022).

2.3 Educación

El término “educación”, cuando se pretende desarrollar una investigación, debe ser fundamental para la labor de búsqueda. No obstante, se podría caer en el sentido en que sea un ejercicio meramente de transmisión de conocimientos, de brindar información compendiada en libros, en la web, en la trasmisión verbal, y se perderían muchos elementos de suma importancia a la hora de educar.

“La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo.” (Freire, 1965, p. 7). Esta definición podría ser la batuta de todo pensamiento innovador en la educación del presente, puesto que relaciona los dos elementos clave para que todo ser humano comprenda su función en la sociedad, es decir, vislumbrar que cada individuo posee la capacidad de transformar su entorno, pero para que ello necesita de la educación, como

una praxis del ser ciudadano, retroalimentado por las experiencias pasadas y las que debe experimentar de forma individual.

2.4 Pedagogía

Al igual que hablar de educación, es necesario abordar unos conceptos que están íntimamente ligados a ella, dado que su práctica no sería posible desarrollarla sin herramientas fundamentadas y que orienten a quienes se arriesguen a ejercer dicha la labor.

En relación con el término educación, y los diferentes saberes que debe tener el maestro, se señala la pedagogía como “el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación”(Vargas, 2013, p. 150), cuya definición manifiesta tres puntos de reflexión acerca de la exigencia que plantea una investigación educativa que, en el caso concreto, se plantea con estudiantes de básica secundaria, y a los cuales se debe hacer un proceso que brinde todas las garantías de calidad de aprendizaje significativo.

2.5 Didáctica

Así, es posible abordar el concepto de otra herramienta: la didáctica, la cual, según los planteamientos de Díaz (1998) quien en su investigación retoma aspectos propios de Freinet, la concibe como una disciplina encargada de la aplicación de la pedagogía en el contexto social educativo de los estudiantes, pero que no debe ser una disciplina normativa, dado que coarta la creatividad del docente, sino que se inclina más hacia la didáctica instrumental, proponiendo técnicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, no métodos establecidos, dado que el ambiente contextual del docente es totalmente particular.

Lo anterior, pretende en el proyecto de investigación establecer un parámetro de creatividad a partir de una estrategia concreta como la gamificación, pero la cual no tiene otro objetivo sino incentivar el aprendizaje significativo y motivacional de los estudiantes.

2.6 Metodología

Junto a la pedagogía y la didáctica se encuentra el concepto “metodología”, el cual, según el mismo Díaz (2005) puede considerarse como:

un conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa. (p. 36)

Es decir, que todo camino científico requiere de un trazo por el cual caminar, y este es proporcionado por la metodología, dando un orden en el cumplimiento de los objetivos, pero que requieren del compromiso de todos los agentes educativos, puesto que, por ejemplo en el uso de la gamificación, se hace vital, puesto que siendo una metodología ajena a la educación, puede ser aplicada en ella siguiendo algunos parámetros, mas no como imposición, sino como una secuencia educativa. Según Llanga y López (2019)

La aplicación del método ocupado por el docente para lograr llegar a un aprendizaje en los estudiantes no debe confundirse con una estrategia de enseñanza ni mucho menos con una técnica, los tres estatutos se aplican en la generación del conocimiento y van de la mano en el desarrollo de la clase. (párr. 5)

2.7 Educación Religiosa Escolar

Finalmente, la Educación Religiosa Escolar, como objeto de estudio y, a su vez, práctica educativa debe ser entendida como el área de estudio que pretende asumir la educación de los diferentes enfoques de la persona humana, tal como lo propone el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y la Conferencia Episcopal de Colombia, entidad que se ha dado a la tarea de establecer los parámetros esenciales en el área (MEN, 2006). Desde este punto de vista, debe ser considerada como una forma de educación integral del ser humano desde las dimensiones física, emocional y, en especial, espiritual, para crear una conciencia de la vivencia de la misma espiritualidad en los contextos sociales, familiares y académicos.

3. Metodología

El proceso investigativo se establece en el paradigma Socio-histórico, el cual tiene como base lo que menciona Melero (2012), “este se caracteriza no sólo por el hecho de indagar y comprender la realidad en la que se inserta la investigación pertinente, sino por provocar transformaciones sociales en ésta, teniendo en cuenta el aspecto humano de la vida social” (p. 344).

De igual manera, se toma como referente para este paradigma lo propuesto por Hugo Zemelman (2005), quien pone en el centro de todo eje epistémico al ser humano, dado que es el mismo hombre quien hace comprensible la historia, así como él mismo lo menciona: “Los sujetos inevitablemente devienen en ángulos desde los que se tienen que leer la construcción del pensamiento y del conocimiento” (p. 5).

Dicho paradigma permitió realizar un estudio cercano a los sujetos, al igual que el surgimiento de reflexiones acerca de la posibilidad constante de mejora, tanto de los procesos educativos como lo del contexto social y cultural de cada persona. Melero dice que el paradigma “se caracteriza por ser emancipador, ya que invita al sujeto a un proceso de reflexión y análisis sobre la sociedad en la que se encuentra implicado y la posibilidad de cambios que él mismo es capaz de generar” (Melero, 2012, p. 344).

Directamente unido al paradigma, la investigación está orientada por el enfoque cualitativo, puesto que, así como lo menciona Ramos (2015), es un enfoque que parte del elemento inductivo, es decir, que para este caso la investigación surge de una problemática concreta en un contexto educativo. Adicionalmente, el propósito del enfoque cualitativo es la reconstrucción o transformación de la cultura o la sociedad, permitiendo que el contacto con los individuos evidencie el problema investigado y se comiencen a vislumbrar elementos que logren identificar aspectos esenciales para una propuesta de cambio social.

Lo anterior, lleva a considerar un diseño metodológico que, para este caso, será el experimental, el cual, aunque tiene un campo de acción un poco restringido, es uno de los más utilizados en la investigación educativa.

El experimento consistió en gamificar un grupo de estudiantes de la Institución Educativa La Milagrosa del Distrito de Medellín; es decir, tomar unos contenidos específicos del área de Educación Religiosa Escolar y aplicar en ellos la estrategia, con el propósito de generar una alta motivación y alcanzar las competencias propuestas desde el plan de estudios.

Los talleres gamificados se concentraron en tres momentos específicos: el primero consistió en la creación de un avatar, donde se establecieron las cualidades y límites de cada estudiante respecto a lo que puede aportar en un trabajo colaborativo, como lo propone la gamificación. El segundo momento fue la construcción de tres actividades de trabajo colaborativo: la búsqueda del tesoro, la creación de contenidos digitales en el aplicativo de WordWall y la construcción de juegos físicos relacionados con los temas; finalmente, en el tercer momento, se desarrolló la evaluación del trabajo práctico, tanto por parte del investigador, como de los sujetos implicados, así como la coordinadora de la Institución Educativa, puesto que la investigación implicó la intervención de todos estos agentes educativos.

De forma más específica, para la investigación se tomaron dos grupos poblacionales, que sirvieron como grupo experimental y grupo control, recurriendo a situaciones simuladas en el uso de la estrategia de la Gamificación; ambos grupos son estudiantes del grado 8° de la Institución Educativa La Milagrosa, la cual está ubicada en la zona centro – oriental del Distrito de Medellín, comuna N°9; este grado se divide dentro del establecimiento en cuatro grupos, sin embargo, se eligieron dos de ellos (8°C -8°D), en aras de delimitar el propósito investigativo y analizar con rigurosidad los resultados obtenidos.

El grupo experimental estuvo conformado por 37 estudiantes, de los cuales 12 son mujeres y 25 hombres, es una población bastante diversa en sus características académicas, sociales e individuales, dado que algunos estudiantes presentan diagnósticos particulares para tener en cuenta en los procesos académicos. Sus edades oscilan entre los 13 y 16 años de edad, ya que el contexto social donde se encuentra ubicada el establecimiento educativo genera situaciones de estudiantes con extraedad en algunos niveles educativos.

Cabe señalar que este grupo se eligió porque los estudiantes manifestaron que hay desmotivación en algunos aprendizajes del área de Educación Religiosa.

Por otro lado, el grupo control está compuesto por 34 estudiantes (16 mujeres y 18 hombres), las edades oscilan entre los 14 y 17 años, estudiantes con un nivel de desempeño académico básico en el área, responden adecuadamente a las metodologías tradicionales de educación como los talleres – guías, la escritura o transcripción de contenidos teóricos, así como los sistemas de evaluación tipo examen de conocimientos conceptuales y memorísticos.

Con estos dos grupos de estudiantes, se desarrolló el proceso de investigación en tres fases:

a. Fase experimental:

Esta fase estuvo marcada por la aplicación de talleres gamificados de unos contenidos temáticos propios de área del Educación Religiosa Escolar para el grado octavo, pero que se desarrollan con una progresión específica, desde un elemento sencillo hasta llegar a la creación de aspectos de mayor complejidad.

El grupo experimental tuvo la intervención de la siguiente forma: tres talleres relacionados con el tema de las comunidades religiosas y una evaluación final, haciendo uso de la gamificación. En contraste, el grupo control sin la aplicación de talleres gamificados, en el contexto de las clases tradicionales, basadas en el análisis de lectura y argumentación de respuestas.

Cabe señalar que en el proceso de gamificación es fundamental la identificación o involucramiento de los participantes con el juego de roles, por ello, el paso cero para la población

experimental fue la creación de un Avatar, o personaje que los representará en todo momento, puesto que al gamificar, tener el punto de partida desde el conocimiento individual de aquello que puedo aportar y aquello que me puede limitar, hace que se configure un trabajo colaborativo de mejor manera. El Avatar es una representación gráfica de ello, sumándole que, al hacerlo de forma creativa, como ocurre en los videojuegos, causa en los estudiantes un primer aspecto motivacional, de cambio y de intriga respecto a lo que continua.

Para ello cada estudiante, realizó una lista de sus capacidades, pero no que sirvieran para destacarse sobre los demás, sino por el contrario que les permitieran aportar en el crecimiento común. En un primer instante se hace a través de representaciones gráficas y dibujos, en los cuales los estudiantes plasmaron sus ideales, sus principales características; luego se vinculan a la plataforma en línea PIXTON², en la cual ellos tuvieron la oportunidad de darle aquellas cualidades a su personaje, así como hacer parte del grupo de clase virtual y tener la tarjeta de logros que la misma plataforma genera.

Posteriormente, ya contando con el Avatar, los estudiantes iniciaron su proceso de aprendizaje de los contenidos propuestos en el primer taller: “La primera comunidad eclesial” a través del juego “búsqueda del tesoro”; allí se pretendió que los estudiantes iniciaran una conceptualización de los términos propios de las comunidades eclesiales, de forma que en equipos, conformados según las características individuales y desempeñando roles específicos, resolvieron una serie de preguntas y pistas que los llevó a desplazarse por la institución y a hacer

² Plataforma digital que se caracteriza por ser una herramienta en la creación de comics, haciendo uso de la creatividad individual.

uso de destrezas como la observación, la agilidad en toma de decisiones y la comprensión lectora. Cada equipo adquirió una serie de reconocimientos según los logros alcanzados.

En paralelo a este ejercicio, en el grupo control, la misma temática se desarrolló con una guía- taller de 5 preguntas, las cuales se resolvían teniendo en cuenta un texto previamente separado para tal fin. Además, esta actividad se desarrolló dentro del aula de clase. Tal actividad académica se concentra en la intencionalidad de que los estudiantes realicen una comprensión de lectura y adquieran la competencia desde un ejercicio memorístico, analítico y escrito. No se tuvo en cuenta dentro de la guía, ningún elemento de competitividad con los otros compañeros de clase; la actividad, aunque se realiza en grupos de trabajo, el propósito se centró en que tubiesen comprensiones individuales, sin relación con los otros grupos de trabajo. Además, cada punto del taller tiene una valoración numérica ya determinada, partiendo de que está compuesta de 5 preguntas, cada una de ellas corresponde en la valoración final de 1.0, alcanzando así un máximo de 5.0 por estudiante.

La propuesta del segundo taller gamificado se centra en el tema: “Las comunidades religiosas actuales”, donde al grupo experimental, se le propuso realizar una investigación previa de información específica acerca del tema, así como la posibilidad de traer un dispositivo electrónico que les permitiera conexión a la internet y desarrollar una propuesta de juego digital en la plataforma de Wordwall³; en conjunto con sus equipos diseñaron diversas experiencias evaluativas con la información consultada, desde sopas de letras, frases en desorden y frases incompletas hasta ruletas y juegos tipo “Pacman”, para responder pequeños cuestionarios

³ Herramienta virtual para la creación de actividades digitales e interactivas, las cuales, además, pueden ser configuradas para su impresión física.

diseñados por ellos mismos y aprobados por el docente investigador. Luego, se puso en práctica, “enfrentándose” grupo contra grupo, para alcanzar el mayor puntaje posible, así ellos generaron su misma evaluación de contenidos, demostrando habilidad y agilidad mental, a la par que se divirtieron, discutieron y cada quien aportó en el bien común de su grupo particular.

Por su parte, el grupo control, realizó la misma consulta propuesta a los estudiantes del grupo experimental, no obstante, a este grupo la propuesta de clase se cambió, dado que la misma se hace a través de la observación de unas diapositivas con información precisa, respecto al tema de las comunidades religiosas actuales, de las cuales debieron tomar nota en su cuaderno, para luego realizar un ejercicio escrito de forma individual de comparación con las características de las comunidades que observan en su entorno social. Para esta actividad, se dió apertura a preguntas y/o comentarios respecto a la información presentada para luego continuar con la evaluación de la consulta que fue de forma verbal, individual y al azar.

Finalmente, el grupo experimental, teniendo en cuenta las dificultades de conexión en el establecimiento educativo, y que la gamificación, si bien se concentra en el uso de las herramientas TIC, no son exclusivistas, y permiten la exploración de aspectos como la creación de juegos y actividades desarrolladas a nivel material, con base en el tema: “La Comunidad que queremos”, los estudiantes crearon, con el uso de material reciclable, algunos juegos semejantes a los juegos de mesa como Monopoly, donde a través de preguntas, retos, penitencias y recompensas, se pusieron en común las proposiciones de transformación comunitarias, luego de analizados los temas del área. Adicionalmente, los juegos creados fueron socializados con los otros grupos, entre ellos el grupo control.

Este grupo control, respecto a este último tema, fue evaluado a través de la creación de un texto acerca de la implicación de las comunidades religiosas actuales, teniendo en cuenta un documento base y los aspectos teóricos consignados en el cuaderno personal. Esta evaluación, aunque no fue con especificaciones de pregunta - respuesta, sí corresponde a las competencias propuestas del área, empero, para los estudiantes se hizo monótona y nada motivante en el aprendizaje.

b. Fase de recolección de la información:

A medida que se iban desarrollando los talleres gamificados con el grupo experimental y los talleres comunes al grupo control, se realizó la bitácora de observación (con ayuda de algunos estudiantes que actuaron como observantes), recopilando las características que surgen en ambos grupos, así como algunas de las impresiones que los mismos estudiantes planteaban en la ejecución de las actividades propuestas.

Adicionalmente, se realizó un registro fotográfico y fílmico, con sus correspondientes permisos, puesto que al ser menores de edad y estar en un contexto educativo, se debe salvaguardar su integridad.

c. Análisis de la información y hermenéutica:

Se realizó la sistematización, codificación y comparación de la información obtenida, vislumbrando una serie de conclusiones y relatos de los estudiantes intervenidos.

Esta fase permitió la realización de una comparación entre los grupos experimental y de control, no sólo en las valoraciones finales del período académico, sino también en la interacción con los estudiantes y las socializaciones respecto a los contenidos temáticos.

No obstante, el uso de la gamificación como estrategia metodológica en el aula, para la Educación Religiosa Escolar, brindó algunos hallazgos interesantes a la hora de continuar en la indagación de las implicaciones que tienen estas nuevas “herramientas” en contextos educativos como lo es el Distrito de Medellín y la I.E. La Milagrosa.

4. Hallazgos

Plantear el uso de metodologías activas y blandas dentro de un aula de clase, con los contenidos y planes de estudio de un área en el cual no es común verlas, brinda la posibilidad de descubrir aspectos que podrían ser claves en el proceso de enseñanza - aprendizaje; así, la gamificación utilizada en la Educación Religiosa Escolar, otorga una serie de elementos en procura del mejoramiento de aquel proceso, al igual que en las características motivacionales de los agentes educativos respecto a esta área específica del conocimiento.

Por tanto, se desarrollaron una serie de actividades encaminadas a explorar cómo el uso de otro tipo de estrategias logrará cambiar este panorama tan complejo, considerando la importancia del área en los contextos educativos, enmarcados en un pensamiento cientificista y abocado a los aspectos productivos y materiales, olvidando en muchas ocasiones las dimensiones emocionales y espirituales de los seres humanos, aspectos claves para la transformación de una sociedad.

Así, en el contexto de la I.E La Milagrosa del Distrito de Medellín, con los estudiantes de dos grupos del grado 8° del año lectivo 2022, fueron planteados y ejecutados los talleres expuestos en la metodología, conservando los componentes o enfoques establecidos desde los estándares para la Educación Religiosa Escolar (Antropológico, Bíblico, Cristológico, Eclesiológico), así como las competencias específicas (saber comprender, saber dar razón de la fe, saber integrar la fe y la vida, saber aplicar a la realidad); además, vinculando temas o aspectos que podrían estimarse ajenos al área, tales como las herramientas tecnológicas, la lúdica y el juego formativo.

La gamificación cuenta con unos procesos específicos que involucran un sinnúmero de situaciones tanto dentro como fuera del aula; esos procesos se centran en: motivación, acción, recompensa, logros (Burke, 2014, p. 19).

Partiendo de estos parámetros esenciales, se hace un referente comparativo entre el grupo control y experimental y, luego de analizada la información allí contenida, de darle sentido a la misma, surge una serie de categorías emergentes que brindan el horizonte para la continuidad de la estrategia en el ámbito educativo contextual.

4.1 Gamificación.

Tomando el concepto como una estrategia pedagógica, didáctica y metodológica, su uso en el ámbito académico ha sido ampliamente difundido; sin embargo, el término gamificación por su raíz lingüística, era considerado, por los estudiantes, sólo cercano a la lúdica; sin intencionalidad u objetivos claros para su desarrollo en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

Al iniciar el proceso de gamificación con los estudiantes fue notorio que al plantearles un cambio en la metodología y didáctica del área se sintieran provocados e interesados. Además, el aspecto de “recompensa” fue esencial, dado que, el pensamiento común de los jóvenes es la nota, la valoración de las áreas, con las que pretenden avanzar en sus procesos académicos; en este caso, se les planteó una recompensa desde el aspecto de adquirir un conocimiento significativo (Burke, 2104 p. 46), así como ellos mismos lo refieren en las entrevistas, después de realizar los talleres.

En contraste, el grupo control, que no tuvo contacto directo con la estrategia metodológica de la gamificación, centraron su atención en la obtención de una valoración numérica para alcanzar los objetivos del año escolar, no se observaron interesados ni motivados en la aprehensión de conocimientos y desarrollo de competencias que podrían usar en su contexto cotidiano.

Aunque el concepto de jugar para los jóvenes es cotidiano, plantear una estrategia como la gamificación que posee, en parte, esa intencionalidad, generó en los estudiantes del grupo experimental la conservación de sus propias lógicas de juego, pero, aprehendiendo los principios de la metodología, donde el seguir indicaciones y buscar objetivos comunes es la estrategia clave para alcanzar metas para su propio desarrollo integral. De esta forma, una metodología educativa se convierte en una proyección personal que se evidencia en algunos actos de la vida cotidiana.

4.2 Creatividad

Esta categoría, en el ámbito de la gamificación, se orienta a la resolución de problemas y se aleja un poco de la creación artística. Dicha orientación llevó a que los estudiantes, al versen

enfrentados a situaciones problema y a la búsqueda de información física expresaran su creatividad a través de la propuesta de soluciones que les llevara a optimizar los tiempos de trabajo, ya que siempre fue un limitante durante la ejecución de la metodología; durante las participaciones de clase se discutían las mejores opciones para dar solución a lo planteado por el docente, cada quien desde la asignación de su rol, con aportes para su equipo de trabajo y para el logro de las metas propuestas.

En esta categoría algunos estudiantes, al inicio de la propuesta, específicamente, en la creación de un Avatar, manifestaron no poseer la habilidad artística para construirlo; pero, al brindarles herramientas tecnológicas y plataformas que les permitieran dicha tarea, se sintieron motivados y potenciaron la experiencia de la creación de su avatar.

De allí surgieron nuevas experiencias para los estudiantes, y luego de ser receptores de la información, pasaron a ser co-creadores del proceso de enseñanza – aprendizaje; reconociendo sus capacidades individuales y socializándolas con sus pares. Fue un actividad creadora que desarrolló competencias de la metodología implementada, como también del área.

En cambio, con los estudiantes que no desarrollaron en el aula de clase un juego de roles, ni hubo motivación para la creatividad a partir de la gamificación, en su proceso de aprendizaje y el desarrollo de las competencias quedó limitado a las áreas específicas como Artística, Tecnología y Emprendimiento; sin la transversalización del conocimiento, tomando distancia de los objetivos y metas de la Educación Secundaria y Media.

4.3 Motivación

Los estudiantes de la I.E La Milagrosa, teniendo en cuenta su contexto urbano y las condiciones socio-económicas complejas en las que muchos de ellos se encuentran, deben ser guiados bajo diferentes perspectivas; sin embargo, para este caso, la intervención se debió a la necesidad manifiesta de los mismos a querer buscar alternativas más dinámicas y participativas.

Así, tomando como base, las características de los videojuegos, tan cotidianos hoy en día, y observando cómo estos provocan emociones en las personas, la gamificación se centra en aquellas como el punto de partida para motivar y estimular los contextos donde sea aplicada. Los estudiantes, ya reconociendo sus ventajas y características, lo asumieron con agrado, además, se logró la comprensión de la orientación del uso adecuado de los dispositivos electrónicos dentro del aula de clase.

Burke (2014) menciona que los juegos sólo tienen una misión: el entretenimiento de los jugadores (p.46), no obstante, en la gamificación el propósito no es este, sino que se busca la participación activa de los jugadores o actores; de forma que aquellos estudiantes, dentro de sus clases, tomaron un cambio de actitud bastante evidente, llevaron un itinerario de lo que se había realizado y lo que estaba pendiente por desarrollar. Adicionalmente, en los talleres prácticos ellos manifestaron el deseo de actuar, de tomar la iniciativa por el desarrollo de la clase, adelantándose, en muchas ocasiones, a los contenidos y temáticas propuestas, sin olvidar la seriedad de los contenidos del área.

La gamificación permitió a los estudiantes del grupo experimental, tener una motivación clara, específica y constante; la participación se hizo más activa, puesto que se logró la

apropiación de los conceptos y contenidos trabajados en el aula; asistir a las clases de Educación Religiosa Escolar era un motivo para asistir a la I.E., para ingresar a la hora de clase, comentaban con los compañeros de otros grados lo que estaban realizando y les mostraban sus propios avances. Desde el primer momento de presentación e inicio de la intervención de la gamificación en el aula, los estudiantes no desfallecieron en el uso de la estrategia para alcanzar la comprensión de los temas propuestos.

Por otra parte, sucedió todo lo contrario en el grupo control, que, aunque fue responsable en el desarrollo de las propuestas académicas, no las desarrollaba con actitudes motivadoras; es más, consideraban los contenidos temáticos fuera de lugar, sin importancia y sin ser aportantes para su crecimiento integral como individuos de una sociedad tan cambiante y desafiante como la actual. Además, su nivel de concentración fue regular, pues, el hábito de lectura en el contexto de La Milagrosa, no es alto, esto vinculado a una forma inadecuada del uso de los dispositivos electrónicos como los celulares y tabletas, sumado a lo anterior, la práctica de clases tradicionales y expositivas.

4.4 Trabajo Colaborativo

Finalmente, la categoría de trabajo colaborativo, distinta de trabajo en grupo, se centra en los procesos evaluativos de la Educación Religiosa escolar, tomados no en evaluaciones tradicionalistas y memorísticas, sino del desarrollo de competencias, donde con la adecuada conceptualización, ellos logran dar razón del conocimiento en la vida cotidiana.

La gamificación plantea aspectos que invitan a adquirir unos logros específicos, pero para hacerlo se debe contar con un equipo, dado que, en la exploración de la estrategia de la

gamificación es fundamental la ejecución adecuada del trabajo colaborativo, en el cual cada estudiante desempeña diversos roles, dependiendo de sus capacidades individuales.

Durante las clases, los estudiantes, haciendo uso de sus aparatos electrónicos, desarrollaron una serie de actividades evaluativas, teniendo todos los insumos elaborados en las anteriores, especialmente elaborados en grupos de trabajo en la plataforma Wordwall.net; los jóvenes dieron respuesta con gran facilidad y agilidad, puesto que en las construcciones anteriores ellos refirieron haber aprehendido los contenidos, así como haber indicado que el aprendizaje se había convertido en experiencias significativas, no sólo para el momento de evaluación o final de período académico, sino para su vida cotidiana.

La diferencia de los estudiantes gamificados con los que no desarrollaron las actividades de gamificación es evidente, dado que, las actividades en equipo eran asumidas en un trabajo fragmentado, sin un verdadero trabajo colaborativo, se dividieron las actividades sin un compromiso grupal, fue un trabajo individualizado, que se distanció de las temáticas y competencias del área en relación con el concepto de comunidad.

5. Discusión

5.1 La Educación Religiosa Escolar transversalizada por la Gamificación

Las políticas educativas respecto a la Educación Religiosa Escolar en Colombia se han visto marcadas por una serie de lineamientos legales anclados a la Ley General de Educación; no obstante, el abordaje del área a nivel nacional se hace de formas diversas, teniendo en cuenta los contextos, pero también debido a que dichos lineamientos se basan en la propuesta de una perspectiva religiosa particular, haciendo necesaria la re-contextualización de todo el plan de

estudios. Esto requiere de una preparación y comprensión de todo lo que conlleva ser docente de esta área del conocimiento, con el propósito de conservar el diseño curricular establecido, ya que ha sido pensado con un orden procesual tanto en los contenidos como en la idea de formar en las competencias específicas.

Partiendo de este sentido, al observar detenidamente los requerimientos curriculares del área puede concluirse que poseen características socio – históricos, de forma que se podría caer en una enseñanza tradicional de unos contenidos exclusivamente históricos, e incluso de una sola creencia religiosa, provocando un proceso de enseñanza – aprendizaje basado en lo memorístico, olvidando o dejando de lado el objeto de estudio del área, el hecho religioso respecto a la cotidianidad de las personas, basados en el aspecto que todos los seres humanos poseen una dimensión espiritual.

A raíz de estos planteamientos, y teniendo en cuenta los estándares y documentos en que se basa el área de Educación Religiosa Escolar, en el contexto de la I.E La Milagrosa, en el Distrito de Medellín, se visualiza la necesidad de realizar una transversalización con un campo educativo que posiblemente había sido considerado ajeno al área como lo es la inclusión de metodologías activas como la gamificación y el uso de herramientas tecnológicas como dispositivos móviles y plataformas digitales.

La investigación realizó dicha transversalización con los estudiantes del grupo experimental, logrando la adecuación de algunos contenidos del grado octavo con la estrategia de la gamificación, ya que según las propuestas metodológicas de la misma área invitan a que los estudiantes sean propositivos, pero en el desarrollo de la labor docente, se puede perder esa idea;

así que, con la inclusión de los actores educativos o jugadores, la creatividad, la motivación y el trabajo colaborativo cobran una importancia que trasciende el aula de clase y puede ser llevado a la cotidianidad de los mismos.

Tal como lo apunta el Plan de Desarrollo del Distrito (Quintero, 2019), la educación debe ser transformadora cultural, y qué más que provocar desde la Educación Religiosa Escolar una transformación con características gamificadas en la ciudad sede la cuarta Revolución industrial. Es, pues, una oportunidad de mejora para el proceso de enseñanza – aprendizaje del área, pero que a su vez es llevado a un contexto de ciudad, queriendo impactar a la comunidad y a los entes que se involucran con la calidad educativa.

Gamificar en Educación Religiosa Escolar no consistió en plantear una estrategia para que los estudiantes “aprendieran más fácil”, sino que se motivaran en adquirir dicho aprendizaje, tener una real aprehensión del conocimiento y poder aplicar en su vida personal.

5.2 La creatividad como un “despertar” en el proceso enseñanza - aprendizaje

Considerar la creatividad como la posibilidad de resolución de situaciones problemas dentro de un aula de clase es un punto de partida positivo en la práctica docente, puesto que los estudiantes jugarán un papel activo en la labor académica; no obstante, es factible que dicha creatividad haga perder el rumbo de la educación por competencias, dado que, si no se conservan los objetivos de clase claros, caer en una clase de religión meramente lúdica es sencillo.

Lo anterior hace referencia a que los estudiantes, desde su misma dinámica, ven en la estrategia una posibilidad de simplemente jugar, distraerse o divertirse; tal como lo menciona

Burke (2019), la gamificación no es para divertirse, esta se distancia de los videojuegos y de los programas de recompensa en el hecho que su propósito es la motivación constante en el uso de herramientas para alcanzar un objetivo más alto, que en nuestro caso corresponde al aprendizaje y desarrollo de competencias de la educación religiosa escolar (p.50).

Dentro de la investigación, algunos estudiantes eran temerosos cuando se les mencionó la competencia creativa, especialmente, en el primer momento que correspondía a creación del Avatar. Hablar de creatividad en este caso no corresponde al hecho de la destreza manual, sino que corresponde a la manifestación de aquello que surge en el pensamiento y plasmarlo en un elemento físico, tener una coherencia entre lo que se piensa y se hace; el punto de partida era clave, dado que era una identificación personal de sus competencias, cualidades y fortalezas para crear un personaje digital de sí mismo. Así, cuando los estudiantes del grupo experimental comenzaron a desarrollar esta actividad, ellos mismos hicieron uso de la creatividad para resolver una dificultad, para la toma de decisiones y para alcanzar un resultado que no era esperado sólo por el docente investigador, sino por ellos mismos.

Posteriormente, cuando desarrollaron el avatar, comprenden que es posible continuar con esa creatividad en todo el ejercicio de investigación, porque en los demás talleres hacen proposiciones para desenvolverse en los retos que se establecieron como buscar un tesoro y elegir la propuesta evaluativa para los otros compañeros en una aplicación digital como Wordwall, adicionalmente cuando crearon los juegos para presentar a los demás grupos.

La creatividad permitió que tanto el docente como los estudiantes exploraran capacidades poco guiadas en el aula de educación religiosa escolar, buscando una intencionalidad y que llevó

a una evolución de trabajo común entre los subgrupos y para, el caso concreto, se hace interesante cómo alcanzar retos basados en el conocimiento, apropiación y puesta en práctica de valores religiosos adquiridos en la academia.

5.3 La motivación lleva a una participación activa tal como la estrategia de la Gamificación

Hablar de metodología activa lleva de inmediato a la consecución de una participación. El problema central de la investigación surge por la falta de motivación tanto en estudiantes como en docentes, lo cual había causado un aletargamiento en la prestación del servicio educativo respecto al área de Educación Religiosa Escolar. La gamificación con el uso adecuado de la tecnología, la interacción de los diferentes actores o jugadores permite vislumbrar grandes posibilidades de accionar en los planteamientos curriculares.

La investigación, dentro de la ejecución de los talleres gamificados, posibilitó a los estudiantes que se convirtieran en parte activa de los procesos académicos; ellos desde el punto de partida de incentivación con la presentación de la propuesta y el primer momento de la creación de un avatar, descubrieron que en el área de Educación Religiosa Escolar se contaba con otras oportunidades de conocimientos, otras formas más alicientes para estudiar.

Uno de los puntos clave de la gamificación, respecto a la motivación, es cambiar un poco el hecho de restringir el uso de la tecnología dentro de las aulas de clase, dado que se puede convertir en distractores; sin embargo, con los estudiantes de la I.E La Milagrosa, ocurrió lo contrario; ellos se apropiaron del uso del celular como una herramienta para la búsqueda de

información, para la creación de material propio para la clase como las actividades de la plataforma Wordwall.

En consecuencia, la motivación desde la gamificación en Educación Religiosa Escolar se adquiere cuando es posible vincular los elementos propios del área como los contenidos y conceptualizaciones junto con aspectos que los jóvenes comparten en su cotidianidad como lo es el juego, los retos y las recompensas. Además, los estudiantes, al cambiar la visión de evaluación memorística, a una evaluación por competencias, donde ellos mismos interiorizaron el conocimiento y lo demostraron a través de la practicidad, obtuvieron la motivación de continuar y seguir explorando nuevos conocimientos relacionados con los temas propuestos.

Finalmente, motivar a los estudiantes del siglo XXI requiere que sean involucrados en sus dinámicas de vida social que se centran en la virtualidad y el uso, en muchas ocasiones desmedido y sin control, de herramientas que para ellos hacen parte de su propia personalidad.

5.4 La Educación Religiosa Escolar gamificada promueve el trabajo colaborativo.

Hablar de educación religiosa siempre debe llevar al contexto comunitario y social, puesto que todos parámetros y organizaciones religiosas del contexto institucional de La Milagrosa se centran en características de un credo religioso asociado al cristianismo, el cual tiene como base la vida en comunidad y el amor por el prójimo.

Adicionalmente, la vivencia de una religión particular o la no práctica religiosa, no es ajena a la necesidad apremiante del ser humano por convivir de una forma más sana, respecto a las competencias ciudadanas y civiles que tanto requiere nuestra sociedad. Por tal razón, la

gamificación para los estudiantes de la I.E. La Milagrosa, se les presenta como una oportunidad para generar, reafirmar y mejorar las relaciones interpersonales, dado que, según la propuesta de la estrategia se requiere de un reconocimiento de las capacidades y fortalezas individuales para poner en práctica y servicio de los demás, logrando así la consecución de logros y metas propuestas desde el currículo académico.

El trabajo colaborativo se convierte en eje fundamental de la gamificación y de la educación religiosa, ya que, en pequeños conjuntos, basados en sus propios avatar representativos y llenos de características positivas, se adquiere un reconocimiento del otro y el ideario de un conocimiento propio para ser potenciado a medida que se avanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación, aunque es posible desarrollarla en situaciones individuales, desde aquella área del conocimiento no es adecuado, esto teniendo en cuenta la dificultad de tiempo real de clase, puesto que es un limitante, y al ser abordado en conjuntos los mismos estudiantes consideran que se hace más efectivo el alcance de los objetivos propuestos.

6. Conclusiones

La exploración del uso de la Gamificación en la Educación Religiosa Escolar, como una estrategia activa, permitió descubrir que es una apuesta positiva en el requerimiento de mejorar o incentivar la motivación de los estudiantes en procura del desarrollo académico del área, de forma que aquellos logran vincularse de forma más comprometida con las propuestas pedagógicas del docente en cuestión. Aspectos como el trabajo fuera del aula de clase, el uso de dispositivos

tecnológicos y la evaluación diferencia a la memorística y transversalizada por las TIC's hacen que la actitud de los jugadores sea mejor, logrando una mejor disposición de ambas partes.

La gamificación como estrategia pedagógica, didáctica y metodológica, la cual se ha implementado en otras áreas del conocimiento y en otros niveles educativos, incluyendo de educación superior, sirve como una posibilidad válida en la dinamización del proceso enseñanza-aprendizaje; en este caso para la Educación Religiosa Escolar, en básica secundaria, ha permitido que los contenidos propuestos con aquella estrategia sean de más fácil comprensión para los estudiantes, verificado en los resultados finales de los períodos académicos.

Las características de la gamificación, la motivación, la acción y la recompensa llevan a que los actores gamificados se vinculen en una participación clara y activa desde la creatividad y el trabajo colaborativo, permitiendo la acción del desarrollo de experiencias significativas como la posibilidad de procesos evaluativos menos memorísticos y más aprehensivos, de forma que se comiencen a ejecutar desde las competencias de la misma área.

Además, los temas y clases gamificadas en educación religiosa se plantearon, inicialmente de forma individual, sin embargo, los mismos estudiantes descubrieron que es mejor hacerlo a partir de un trabajo colaborativo. Así, la estrategia permite complementar las habilidades y aspectos personales, como se reflejaba en el avatar, con las características de los demás estudiantes, logrando diseñar una configuración social a partir de la diferencias.

Por otra parte, la gamificación del aula, en esta oportunidad para Educación Religiosa Escolar, deja abierta la puerta para que se den espacios de discusión más amplios, con el propósito

constante de mejoramiento en la prestación del servicio educativo. Para la I.E La Milagrosa será un reto a partir de este momento, reevaluar cómo las metodologías activas potencian o no los procesos de enseñanza – aprendizaje, dado que en el contexto particular, el uso de la educación tradicionalista, fundada en evaluaciones memorísticas, no incentiva la participación de los jóvenes. Adicionalmente, la gamificación propuso la creación de material, no por parte del docente, sino que eran los mismos estudiantes quienes creaban, siendo así, por qué no creer en una educación cooperativa, constructivista y cocreadora de conocimiento en los niveles de educación básica, por qué esperar hasta los niveles superiores o universitarios para que los estudiantes se conviertan en parte activa, como sucedió en el área de Educación Religiosa Escolar, convirtiendo la transmisión de conocimientos pasivos en la adquisición activa del aprendizaje.

La vinculación de los padres de familia en la labor académica se convierte en otro reto, esto es, cambiar la mirada de lo lúdico como un simple juego por la posibilidad de aprender jugando con reglas, normas y metas, adquiriendo un aprendizaje colaborativo y contextualizado; cómo hacer que estrategias como la gamificación trasciendan el aula de clase y llegue a la cotidianidad familiar, en la creación de retos, identificación de capacidades, competencias y limitaciones en pro de un trabajo colaborativo y en la construcción del núcleo de la sociedad: la familia.

El contexto del establecimiento educativo, se ha visto trazado por un número ascendente de estudiantes con diagnósticos médicos en relación con limitaciones y características que afectan el desarrollo cognitivo de los mismos. Uno de los más comunes es el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), creando nuevos retos y desafíos para los docentes en aras de lograr vincular adecuadamente el aprendizaje de estos estudiantes con el proceso educativo; de esta forma, la aplicación de estrategias como la gamificación, en el caso de la investigación, se

plantea como un camino que puede transitarse, determinando sus implicaciones positivas para el diseño universal del aprendizaje, donde se les puede brindar a los estudiantes diagnosticados nuevas oportunidades para sus procesos aprendizaje, en la búsqueda de una educación más inclusiva.

Finalmente, se puede considerar que el limitante más complejo para el desarrollo de estrategias activas como la gamificación en educación religiosa escolar es la infraestructura, dado que gamificar en el aula, no solo requiere del papel del docente para adecuar los contenidos, sino que, con el objetivo de motivar el aprendizaje, se requieren herramientas tecnológicas, incluyendo las conexiones a la red; los estudiantes del contexto de la I.E. La Milagrosa, en su mayoría no cuentan con un dispositivo adecuado, y quienes lo poseen, no cuentan con una red estable dentro del establecimiento para hacer el proceso digital.

Referencias

Bohórquez, A. (2016) *¿Qué es la Gamificación?*. Compartir Palabra Maestra.

<https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/que-es-la-gamificacion>

Burke, B.(2014) “*Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*”.

Bibliomotion.

Conferencia Episcopal de Colombia (CEC, 2021). *Estándares para la Educación Religiosa*

Escolar. Conferencia Episcopal de Colombia.

Díaz Barriga, A. (1998) *La investigación en el campo de la didáctica. Modelos históricos*.

Perfiles Educativos, núm. 80. Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación.

<https://www.redalyc.org/pdf/132/13208002.pdf>

Díaz-Barriga, F. (2002) *Estrategias para el aprendizaje significativo: fundamentos, adquisición y modelos de intervención*. En: *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill.

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/D%C3%ADaz-Barriga.pdf

Díaz, M. (2005) *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias*

orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior. Universidad de Oviedo.

https://www2.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_ensenanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf

- Díaz Peláez, A. y Serna Gómez, H. (2013). *Metodologías activas del aprendizaje*. Fundación Universitaria María Cano.
https://www.academia.edu/33679261/MEDTODOLOGIAS_ACTIVAS_DEL_APRENDIZAJE
- Freire, P. (1965) *La Educación como practica de libertad*.
https://asslliub.noblogs.org/files/2013/09/freire_educaci%C3%B3n_como_pr%C3%A1ctica_libertad.pdf_-1.pdf
- Llanga Vargas, E. y López Ibarra, C. (2019). “Metodología del docente y el aprendizaje”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (febrero)*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/docente-aprendizaje.html//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1902docente-aprendizaje>
- Melero Aguilar, N. (2012). *El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales*. Cuestiones pedagógicas.
<https://idus.us.es/handle/11441/12861>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006) *La enseñanza de la educación religiosa en los establecimientos educativos*. MEN
<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-86905.html>
- Quintero, D. (2019) *Plan de desarrollo Medellín futuro 2020-2023*. Alcaldía de Medellín.
https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/pccdesign/medellin/Temas/PlanDesarrollo/Publicaciones/Shared%20Content/Documentos/2020/Librilloresumen_PlanDesarrolloMedellin2020-2023_MedellinFuturo.pdf
- Ramos, C. (2015). *Los paradigmas de la investigación científica*. Avances En Psicología.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/167>

Tacuri Ninacuri, E. (2022) *Gamificación como estrategia educativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de mecanismos de transmisión, en bachillerato*. Pontificia Universidad

Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3627>

Vargas Jiménez, I. (2013). *Pedagogía y administración escolar: retos y desafíos*. Revista calidad en la Educación superior. Universidad Estatal a Distancia.

<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/458>

Zemelman, H. (2005). *Voluntad de conocer. El sujeto y su pensamiento en el paradigma crítico*.

Anthropos Editorial.

<https://doctoradocomitan.files.wordpress.com/2013/12/voluntad-de-conocer-hugo-zemelman.pdf>