

Gamificación y metamorfosis pedagógica como perspectivas fenomenológicas en la construcción de un nuevo contexto educativo rural

**Challenges and prospects of visible thinking in the current educational context
gamification and pedagogical metamorphosis as phenomenological perspectives in the
construction of a new rural educational context**

Manuel Fernando Meneses Saldaña

Universidad de Panamá

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7809-6378>

Correo electrónico: manfermes@gmail.com

URL: https://revistas.up.ac.pa/index.php/punto_educativo/article/view/8262

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17449987>

Resumen

Los desafíos de la nueva escuela, la del siglo XXI, y cimentada bajo los principios del liderazgo pedagógico en sus docentes permite adentrarlos a una transmutación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La apertura direccionada a la innovación recala hacia un ideario el cual vamos a trasegar a lo largo del presente artículo a través de la denominada Metamorfosis Pedagógica como pragmatismo del quehacer docente.

Estimular el ambiente educativo en el aula a través de la gamificación, acerca al infante, adolescente a la exploración multidimensional del saber. El principio motivacional en entornos rurales es decisivo para la consecución y alcance de la metamorfosis pedagógica, como precepto hacia la formación humana.

Este escrito es de naturaleza socio pedagógica. Busca crear conciencia entre los docentes investigadores entorno a la importancia de innovar sobre los escenarios educativo mediante sus quehaceres. Por esta razón, el paradigma empleado es el crítico, ya que promulga la idea de comprender el contexto y escenario rural educativo, e ir más allá mediante la transformación de la práctica docente.

Se busca, por ende, que los ambientes de aprendizajes en zonas rurales como es el caso de Santa Rosa del sur, no sólo sirvan para la reconstrucción del tejido social deteriorado por la violencia

y el abandono escolar, sino, en la consolidación de una perspectiva de orientación y formación para la vida como debe ser la función de la escuela.

Palabras Claves: Ruralización, metamorfosis pedagógica, gamificación, quehacer docente, innovación.

Abstract

The challenges of the new school, that of the 21st century, and founded on the principles of pedagogical leadership in its teachers, allow them to enter into a transmutation of the teaching and learning processes. The openness aimed at innovation reaches an ideology which we are going to convey throughout this article through the so-called Pedagogical Metamorphosis as pragmatism of the teaching task.

Stimulating the educational environment in the classroom through gamification brings the infant and adolescent closer to the multidimensional exploration of knowledge. The motivational principle in rural environments is decisive for the achievement and scope of pedagogical metamorphosis, as a precept towards human formation.

This writing is socio-pedagogical in nature. It seeks to raise awareness among teacher-researchers about the importance of innovating in educational settings through their tasks. For this reason, the paradigm used is critical, since the idea of understanding the rural educational context and scenario is promulgated, and going beyond it by transforming teaching practice.

It is sought, therefore, that learning environments in rural areas, as is the case of Santa Rosa del Sur, not only serve to reconstruct the social fabric deteriorated by violence, but also to consolidate a perspective of orientation and training for life as the function of the school should be.

Keywords: Ruralization, pedagogical metamorphosis, gamification, teaching practice, innovation.

Introducción

La gnoseología como corriente filosófica, nos lleva a la inmersión del conocimiento en cuanto herramienta de vida del ser sujeto sobre la aprehensión del mundo. De ahí se desprende una noción que es la percepción del ser en sí, tal como lo afirma Sartre, (1985) “para que pueda existir la conciencia tiene que ser conciencia de otro ser que no sea ella misma; todo lo que está por fuera de

la conciencia será el sustento de su existencia” (como citó Cardozo, 2022, p. 2). Lo anterior nos remonta a un principio existencial concreto que permite direccionar el quehacer pedagógico del maestro, como lo es: la revaloración de la naturaleza del ser en el estudiante. Si bien, al tratar dicho concepto tan abstracto permite crear cierto cuestionamiento al respecto y es: cómo encausarlo hacia la realidad propia del aprendiente. En su libro, *el ser y la nada*, Jean Paul Sartre (1984), lo concibe desde una perspectiva de carácter óntico, es decir, fáctico, presente y real. En palabras del propio autor, “el Ser de un existente es, precisamente, lo que aparece” (p. 16).

Los albores de la academia, su presuntuosa actividad concurrida y agitada, la búsqueda hacia los resultados y la estandarización de los procesos categóricos, son generadores de tensión en algunos estilos de vida de docentes y directivos, que, en ciertos casos, no permiten percibir desde el más mínimo rango la fisionomía competente de algunos estudiantes. El desconocimiento del contexto, círculo social, y del *modus vivendi*, induce a no entender la noción verdadera de la educación. Para Espíndola y Granadillo, (2021) la educación es una actividad que “influye de manera significativa en el avance y progreso de nosotros, como personas y como sociedad” (p. 31). Educar no es solo un verbo infinitivo, sino, transitivo, parte de un *desde* hacia *un...*, es una acción exigente y responsable que debe ir más allá del proceso escolar,

Las acciones deben sumergirse bajo los preceptos de los ambientes dinámicos, emotivos y motivacionales. Desde la mirada del pedagogo queda claro, que la incorporación de estrategias lúdicas en su quehacer, es sumamente dispendioso para lograr ambientes de aprendizajes óptimos que permitan el acercamiento del aprendiente con el saber desde la faceta de la exploración. Para Posada, (2014) “el aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria y aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social” (p.14).

La introducción de la gamificación en el quehacer, se convierte en un elemento vital, no sólo para permitir una aprehensión al saber, sino, como una relación fenomenológica sobre la realidad del educando, que lo conduzca a una identificación de ser y hacer en su escenario de vida.

Aludimos la gamificación como una herramienta práctica y lúdica dentro del aula, que permite a los estudiantes a tener un enfoque amplio que les permita adentrarse al conocimiento. Según Deterding, (2012) esta es una aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación de los participantes al realizar alguna conducta deseada. Werbach y Hunter (2012), van más allá de involucrar elementos de juego y mencionan que la gamificación se ha

convertido en una estrategia atractiva para el ámbito educativo. Lo anterior recalca en la predisposición mental que confluje en el estudiante, ya que le genera un ambiente de entretenimiento y diversión, coadyuvándolo a percibir el aprendizaje de modo intuitivo, a través de la dinámica y la naturaleza propia de esta herramienta.

La idea de encaminar los aprendizajes a la lúdica, al trabajo colaborativo, no sólo permite apropiarse autónomamente del proceso, sino, como lo afirma Posada, (2014) “ayudar a la consolidación de la lúdica como una estrategia educativa moderna y motivadora que logra generar sinergia y articulación a nivel de los actores del proceso pedagógico y evitar las consecuencias dadas por la deserción estudiantil” (p.15).

En las zonas rurales del país, son renuentes las políticas de equidad. La repercusión de las constantes necesidades económicas, sociales, aquejan mucho el devenir del estudiante, que en grandes proporciones desertan de los procesos de estudios. Éste quizás, es una de las grandes amenazas que no sólo afecta al sistema educativo colombiano, sino al avance hacia la consecución al cambio y progreso.

Para la presente investigación, emplearemos el paradigma sociocrítico, pues según Maldonado, (2018) “El paradigma sociocrítico considera la simbiosis entre la teoría y la práctica. El cual se genera de una crítica a la racionalidad instrumental y propone una realidad sustantiva que incluye los valores, los juicios e intereses de las comunidades” (p.176). Pretendemos basar nuestro estudio en un modelo reflexivo con incidencia en la praxis docente con la incursión de la Metamorfosis Pedagógica (MP).

Contexto y situación

Santa Rosa del Sur de Bolívar, ubicado en el extremo meridional del departamento, es un pequeño municipio que alberga alrededor de 56 mil habitantes. A 30 minutos de la cuenca hídrica más importante del país como el río Magdalena, y ubicado en las laderas de la serranía de San Lucas, posee una característica peculiar, y es el notorio desarrollo económico y social que ha albergado en las últimas 2 décadas, debido a la alta producción minera: el oro.

No obstante, la topografía a lo largo de su historia ha proliferado la clandestinidad en cuanto la producción de cultivos ilícitos, especialmente la cocaína, donde grupos insurgentes (paramilitares – guerrilleros) se disputan por el control territorial. Ante ello, el escenario educativo ha sido

estropeado por la realidad del contexto, convirtiéndose la deserción escolar y los bajos resultados en las pruebas externas, en características de este espacio

Si bien, el ambiente educativo rural ha concurrido bajo una luctuosa realidad con base al alto índice del analfabetismo cuya incidencia ha sido provocada merced al olvido del Estado sobre estas zonas y ni hablar del conflicto armado, etc., la fragmentación social del entorno presentan tal como lo señala Martínez et al., (2016), “altas tasas de trabajo informal, falta de competitividad, carencia de bienes públicos, y un muy bajo logro educativo” (p.2).

Si hay algo real en ello, es el flujo masivo de deserción cuyos altos índices se representan esencialmente en el sector rural, merced a la desmotivación y desaliento que producen las prácticas de muchos docentes quienes no han adentrado en su quehacer, nuevas estrategias que permitan el enamoramiento al estudio, tal como son los Aprendizajes Basados en Juegos (ABJ) u gamificación. Según el Departamento Nacional de Estadística (DANE, 2018), “existen poderosas razones causales de la deserción escolar; una de ellas es que no les gusta o no les interesa estudiar”. Frente a ello, se hace dispendioso el uso de la gamificación para motivar a los estudiantes y ayudarles, por ejemplo, a vencer el estrés que les provoca el miedo a enfrentarse con clases aburridas o comunes (Encalada, 2021). Por ende, adoptar elementos de la gamificación en el escenario rural, no sólo implicaría una renovación de las prácticas metodológicas y pedagógicas en los docentes, sino, como lo señala Arellano et al., (2024) “como instrumento tecnológico educativo acorde a las necesidades motivacionales de la actual generación de estudiantes” (p.2).

El municipio de Santa Rosa del Sur en Colombia; fundada, en la década de 1940 por colonos de los departamentos de Santander y Boyacá, quienes llegaron desplazados por la violencia partidista que se vivía en sus regiones de origen., (Uribe, 2018), se encuentra al sur del departamento de Bolívar, a unos 720 km. de su capital Cartagena de Indias. Esta zona del país tiene una alta relevancia en cuanto a la explotación del oro. Cuenta con 10 corregimientos, donde la mayoría subsisten de esta producción económica, sobresaliendo, Los Canelos, San Lucas y Buenavista entre otros.

No obstante, los proyectos que de él surgen, muchas veces quedan limitados, quizás por la ausencia de docentes con ideas de cambio en sus quehaceres que realicen una exhaustiva planificación con estrategias que coadyuven a la transformación del aula y del estudiante, la carencia en cuanto la utilidad en las conexiones de red, la cual limita y obstaculiza el proceso sistémico para la organización de los proyectos que permitan el progreso hacia la búsqueda de la calidad educativa; es en realidad, un sector sumamente con muchas necesidades. Al existir la ausencia en cuanto el uso de dichas herramientas tecnológicas y didácticas, estas limitan la posibilidad de transformar los escenarios

educativos en ambientes óptimos que contribuyan al fortalecimiento de los intereses de sus estudiantes, que a su vez, permitan exponerse positivamente en cuanto las pruebas externas; adicionalmente, uno de sus principales problemas es la falta de docentes licenciados por áreas específicas, y con un conocimiento adecuado de las metodologías y pedagogías de educación flexible (Perfetti et al., 2001, como citó Martínez et al., 2016).

La Metamorfosis Pedagógica como modelo de cambio del ser ahí del estudiante rural desde la diversidad

La institución educativa donde se desarrolló la presente investigación, está localizada en las proximidades del contexto rural, en especial, en zona minera de extracción del oro en el municipio de Santa Rosa del Sur de Bolívar. Si bien, aunque el modelo pedagógico de la institución es constructivista, los procesos metodológicos llevados a cabo desde la mirada del educador, circunda en ambientes tradicionalistas del siglo XX. No obstante, son muchos los factores que inducen a los maestros a diseñar prácticas homogenizadas, entre ellas, la gran limitación de recursos que no permiten el fortalecimiento de las competencias del estudiantado.

Dimensionar la magnitud de los procesos de aprendizajes en el educando es un tema interesante que acarrea objetividad y subjetividad desde la perspectiva fenomenológica. Los ambientes de aprendizajes sustentados en algunos procesos metodológicos por parte de cientos de docentes, donde prevalece la noción de uniformidad, u homogenización de los saberes en el aprendiente, nos remonta a plena luz del siglo XXI a los albores del siglo anterior, con la denominada escuela tradicionalista. Espíndola y Granadillo, (2021) afirman:

En la escuela tradicional, el docente transmite el saber de manera unilateral, por lo que no conlleva necesariamente al aprendizaje de los estudiantes... En la mayoría de los casos, el estudiante no logra generar los aprendizajes significativos y desarrollar las habilidades necesarias para resolver problemas reales (p. 31).

Esta misma situación puede inferirse desde el contexto donde referimos esta investigación. Describir la Metamorfosis pedagógica dentro de los ambientes de aprendizajes rurales como un sistema complejo dinámico, circunstancial, adoptado y adaptado a las exigencias presentes en el acontecer del hoy, lo que en palabras de Freire (1968), se denominaría: contextualizar el ambiente educativo, es la clave que permite, universalizar los procesos con el fin de evitar aquellas amenazas que circundan en la zona. La dinamicidad de los métodos de enseñanza – aprendizaje son líneas basadas en los intereses del estudiante. Aquí yace el primer principio de la Metamorfosis pedagógica:

Identidad vocacional. Mèlich, (2005) respalda este argumento cuando alude: “necesitamos sentidos que orienten nuestras vidas y que ejerzan la función de “praxis de dominio provisional de la contingencia” (p. 13).

Utilizar el término metamorfosis pedagógica como una nueva noción en el campo educativo, hace alusión a un referente conceptual tomado desde la zoología, y lo referimos como un cambio sustancial del entorno educativo, específicamente y que permite además entender que no es del todo el escenario quien determina el cambio, sino, en gran escala la voluntad del docente a la hora de inducir y orientar hacia la formación integral en sus educandos. La experiencia personal como educador en diversas zonas vulnerables del país, me estimularon crear una noción pragmática cimentada en la labor del educador. Fullan, M., & Hargreaves, A. (1999), manifiestan que “la docencia, como en muchas otras ocupaciones, el núcleo del profesionalismo se define y describe mejor no refiriéndolo al ingreso, a la posición o a las calificaciones, sino a la especificidad de las acciones” (p. 31).

El y los docentes, deben ser consecuente de las dinámicas de cambio que convergen en el ahora. La escuela del hoy, la conocida como la escuela nueva, busca una conversión de dichas mecánicas de enseñanzas arcaicas que no influyen en la potencialización de las cualidades ni mucho menos en la heterogeneidad de la figura del ser ahí del estudiante:

La propuesta de la nueva escuela, destaca que el acto educativo debe tratar a cada estudiante según sus aptitudes y los docentes tienen la función de potencializar esas capacidades ante nuevos retos impuestos por nuestra sociedad, la ciencia y la tecnología. (Báez & Latorre, 2016, como citó Espíndola, J, & Granillo, M, 2021).

Los estilos de vida que demanda hoy los patrones de comportamiento de cientos de jóvenes, deben llevar a la reflexión a cada educador en examinar y auto valorar su quehacer en el aula. El aula debe ser de puertas afuera, es decir, debe ser el epicentro donde se construyen las principales aptitudes del sujeto, creando genios, artistas, científicos, oradores, deportistas, etc. Gardner, (1985) al respecto señala:

Todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha entronizado las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás. Es absurdo que sigamos insistiendo en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera (p. 4).

Entender la multiplicidad de vidas y percepción, afianzar el razonamiento crítico a través de los procesos dialécticos, como foros, debates, conversatorio, induce a desarrollar una habilidad importante desconectándose de ese bagaje símil del tradicionalismo. Ese que sencillamente hace que el maestro no transmite un sentido o el sentido de la vida. Mèlich, (2005, p. 14.)

Desde la mirada de la psicología humanista el obrar del sujeto determina el propósito del proceder del sujeto, Maris, (2013) “operativiza de diversos modos el concepto de finalidad, entendida principalmente como fin subjetivo del obrar” (p.2). Es decir, el obrar del sujeto está determinado desde su percepción. Homogenizar o dimensionar la condición de multiplicidad, recalaría en una desviación total de los intereses del estudiante.

Los entornos educativos, en especial de las zonas rurales, atraviesan un problema arduo en cuanto el ser ahí del estudiante. Muchos en llegados casos, presentan serias connotaciones carentes en la naturaleza propia que repercute en su rendimiento cognitivo, y es la crisis emocional. Es por ello, que el pedagogo en su mirada furtiva debe emprender la ruta en la direccionalidad emocional y anímica en primera medida para poder encausarlo en los albores del aprendizaje. Con esto, se vislumbra una realidad y es tal como lo afirma Acuña et al., (2020) “los docentes son corresponsables en la transformación del estudiante”, Camillioni et al., (2007) la enseñanza impartida será eficaz: en la medida en que logre: cambiar a los alumnos en las direcciones deseadas y no en direcciones no deseadas. Si la enseñanza transmitida no cambia a nadie, carece de efectividad, de influencia (p. 6).

Si basamos nuestra concepción docente en el concepto humanista, concluiremos que es un ser que lleva dentro de sí la inclinación al desarrollo de sus propias potencialidades; y si a esto agregamos nuestra noción de realidad como un entorno en constante cambio y en una relación dialéctica con el hombre, podremos deducir que el maestro por naturaleza y por su propia formación profesional posee una inclinación intrínseca al desarrollo.

Hoy desde el bagaje de la educación superior, se ha retomado la noción de inteligencia espiritual. Se busca con dicha práctica, un renacer del estudiante en cuanto su equilibrio integral, que permita adentrarse a los retos y exigencias que demanda el entorno académico. En estudio realizado por Estrada y Tomases (2015),

Se enfocó en la aplicación de Ambientes Gratificantes de Aprendizaje (AGA) desde la perspectiva de la Inteligencia Espiritual, generando atmósferas libres de tensión en el aula de clase, de tal manera que se favoreciera la formación integral y se posibilitara el aprendizaje, que se ve obstaculizado cuando hay situaciones de ansiedad, estrés,

agresividad y otras condiciones que pueden mejorarse mediante prácticas que atiendan la dimensión emocional y espiritual de los estudiantes, (como citó Acuña et al. 2020, p. 5).

La conducta del sujeto está determinada por los diversos grados y estados motivacionales experimentados. El verdadero saber, confluye desde la reciprocidad conductual, esto es, las emociones que sobresalen en el día del estudiante. Para Maris, (2013) las representaciones cognitivas se soportan sobre: “la base de la cual se hallan las necesidades propias de la naturaleza humana, que cada uno elabora en la forma de un sistema motivacional y conductual personalizados, resultado de experiencias previas, elaboraciones cognitivas, afectos y opciones libres” (p. 6).

Reconocer el poder transformador de la educación desde los entornos rurales, en especial el del sur del Bolívar, implica, como lo presentan Acuña et al., (2020) “atender también a la dimensión emocional y a la dimensión espiritual de los estudiantes para ofrecerles una educación más holística, trascendente y más centrada en la estructura y retos del mundo de hoy” (p. 37). La heterogeneidad vista en el ser ahí del estudiante, es la que permite entender al maestro aplicar nuevos modelos de evaluación, que ayuden a éste, a adentrarse al papel de su formación intelectual, física, humana, integral etc., Los procesos que subyacen en la educación rural son homogenizados, y esto se debe quizás a la ausencia de recursos y de docentes que sean proactivos frente a la circunstancialidad. Desafortunadamente, el sistema de méritos que cobija el ingreso a la carrera docente no garantiza la priorización, motivación, y la identidad del quehacer de muchos maestros para con el oficio. En algunos casos por necesidad, traslados temporales, ausencia de maestros, en otros por azar, etc., son algunas de las particularidades que suman en este escenario con altas dicotomías. Carvajal, et al., (2022) “El proceso de elección de estos profesionales no concuerda con el reconocimiento de su educación, experiencia, desempeño y competencias, teniendo en cuenta su idoneidad en el recorrido de la pedagogía” (p. 47). Sumado a lo anterior prolifera una noción que es clave de todo el andamiaje de la Metamorfosis Pedagógica, y es la Identidad vocacional del docente. Si éste, no aunada esfuerzos y nociones de cambio, va ser difícil generar un espíritu motivador que sea lo univalente a la transmutación de los procesos descontextualizados y tardíos en los entornos rurales.

La Metamorfosis pedagógica, va en dirección a los presupuestos de la multiplicidad de los saberes. Creer que la inteligencia es única u homogénea es un craso error, y quizás, es ahí donde suscita la idea de cambio que desde las aulas docentes y directivos deben empezar ajustar, Gardner (1985), al respecto manifiesta:

“Es allí donde se comete el gran error: al describir a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, pues el ser humano tiene, por lo menos, ocho inteligencias diferentes, cada una desarrollada de modo y a un nivel particular (p.1).

La idea de cambio es contigua a la innovación, creatividad e ingenio del docente a la hora de motivar al estudiante de estos entornos rurales. La necesidad de universalizar la educación, más con el propósito de formar ciudadanos para la reconstrucción del tejido social, va más allá de esas políticas estatales educativas que frente al sector desdeñan abandono, contrastando las amenazas que aquejan los estilos de vida.

La gamificación dentro del escenario rural como modelo al mejoramiento de la calidad educativa

Para la UNESCO, (2000) “la educación tiene la misión de permitir a todos sin excepción hacer fructificar todos sus talentos y todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal” (en Delors et al., 1997, p. 12).

Las dinámicas de aprendizaje que envuelven al estudiante del hoy, gira en torno al manejo emocional que de él se desprende. El estado anímico del niño, niña, del joven influye como punto de partida para poder acceder a la aproximación del conocimiento; en palabras ontológicas, desde un *estar ahí*. La trascendencia como avance enfocado en la educación, gira alrededor del pensamiento que subyace en el intelecto del estudiante, y orientarlo hacia la transformación de sí mismo y del mundo. Ruiz et al., (2008) lo manifiestan de la siguiente manera:

La trascendencia se logra mediante un pensamiento y actuación orientada a la interpretación y transformación de la realidad, quiere decir que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se limite al campo del saber específico de una ciencia, sino que debe tomar en cuenta el contacto del alumno con su contexto local y universal (p. 9).

Gardner (1985), considera que la mayoría de los individuos tenemos la generalidad de percibir desde diversas inteligencias sobre el mismo mundo: “Cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico” (p. 5).

La creación y adaptación de actividades lúdicas en entornos rurales, desde el pragmatismo del quehacer docente, permite adentrar al estudiante a utilizar su ingenio, creatividad, y, por cierto, lograr encontrar una razón del qué y por qué se estudia.

La propuesta de la nueva escuela, destaca que el acto educativo debe tratar a cada estudiante según sus aptitudes y los docentes tienen la función de potencializar esas capacidades ante nuevos retos impuestos por nuestra sociedad, la ciencia y la tecnología (Espíndola, J, & Granillo, M, 2021).

La aplicación lúdica con la gamificación en el aprendizaje en entornos rurales, induce a los estudiantes a entender que el aprendizaje no es homogéneo, ni unidimensional, sino, que se presenta de múltiples formas. El trabajo en equipo, el denominado trabajo colaborativo, permite asumir el rol protagónico y de ayuda conjunta, donde el grupo podrá construir ideas, y ejecutar acciones que permitan aproximarse al saber:

Hay que tomar conciencia de ello y actuar en beneficio del alumno. Los padres en casa, con estímulo, comprensión y aliento y los docentes cambiando el enfoque del proceso de enseñanza y de aprendizaje. Aplicando el concepto de las inteligencias múltiples, desarrollando estrategias didácticas que consideren las diferentes posibilidades de adquisición del conocimiento que tiene el individuo. Si el alumno no comprende a través de la inteligencia que elegimos para informarlo, consideremos que existen por lo menos siete diferentes caminos más para intentarlo. También enriqueciendo los entornos de aula, promoviendo amplitud y posibilidades de interactuar de diversas formas con compañeros y objetos a elección del alumno. Habrá además que desarrollar un nuevo concepto y sistema de evaluación. No podemos seguir evaluando a la persona multi inteligente a través de una única inteligencia. (Gardner, 1985, p. 12).

A partir del enfoque pragmático, se viene incursionando desde el año 2022 estas estrategias gamificadoras en el área de sociales en una institución educativa rural, del sur del Bolívar, consolidando un cambio paulatino y favorable en los resultados externos. Si hacemos un analógico análisis teniendo en cuenta los resultados de las pruebas saber 11° 2021 y 2022, nos damos cuenta que el efecto de ésta ha sido muy positivo, posicionando el área en un nivel por encima de la media nacional, lo cual induce a creer que dicha estrategia no sólo permite contrarrestar uno de nuestros principales enemigos como lo es la deserción escolar, sino, que visualizar al estudiante a través de sus resultados en estas pruebas, una posibilidad de querer construir un proyecto de vida en torno a la educación superior, cambiando de a poco su comprensión y situación del contexto. Lo anterior puede dilucidarse como lo muestra la tabla 1.

Tabla 1. Resultados saber 11° 2021-2022

Nivel de agregación	Promedio	Desviación	Nivel de agregación	Promedio	Desviación
Establecimiento educativo (EE)	45	11	Establecimiento educativo (EE)	54	11
Sede 1	45 ●	11 ●	Sede 1	57 ●	11 ●
Sede 1/Jornada 1	45 ●	11 ●	Sede 1/Jornada 1	57 ●	11 ●
Colombia	48 ▼	12 ●	Colombia	42 ●	12 ▼
ETC	41 ●	11 ●	ETC	52 ●	11 ●

Fuente: ICFES, (2022).

Para poder encausar resultados positivos y direccionados, queda claro entender que la base de ello recalca por los lados de la motivación. Parra & Segura, (2019) afirman: “la gamificación es una metodología emergente que consiste en utilizar juegos o mecánicas de juego en contextos no lúdicos, proporcionando en educación la motivación de los alumnos” (p. 113). Lo positivo del estudio del caso, es que la promoción 2022, es un ejemplo de los pequeños avances significativos que ha arrojado los cambios en el quehacer docente en lo referente a su práctica.

Con datos suministrados por la Institución Educativa los Canelos, zona rural del municipio de Santa Rosa del Sur de Bolívar, en estudio y seguimiento de egresados de la promoción 2022, de 16 estudiantes graduados, 8 de ellos están en la universidad cursando una carrera profesional. El 50% de los estudiantes de esta promoción difiere en absoluto del 17% de la promoción anterior (2021); es decir, tan sólo 3 de 18 estudiantes, están cursando una carrera.

Lo anterior, nos conduce hacer una inferencia clara, y es que el panorama de la educación rural matizada por la deserción, las prácticas laborales informales por parte de egresados, trabajo infantil, etc., toma claridad a través de la importancia de la motivación, con el simple hecho de reestructurar el *modus vivendi* u estilo de vida que aqueja al joven y diseñar un proyecto de vida a través de la educación. “El hombre en mayor grado, desarrolla su propia capacidad para comprender su entorno y tomar iniciativas con relación a lo que debe o no hacer” (Morgan, 1991).

La gamificación como objeto práctico, se convierte en una técnica interesante, que permite promover la motivación como punto de partida para la exploración de las percepciones entorno a su

mundo y a su naturaleza cognoscitiva, siendo esta reconocida como una función específica del líder pedagógico. Gajardo, J. y Ulloa, J. (2016) afirman que, para alcanzar dicho propósito se hace menester: “centrarse en el aprendizaje como actividad, lo que implica considerar que todos en la escuela son aprendices; que el aprendizaje descansa en la interrelación efectiva de los procesos cognitivos, emocionales y sociales” (p.76).

Conclusión

La Metamorfosis Pedagógica, no sólo permite comprender la fisionomía humana desde el grado de la cognición, sino, que lleva al educador a reevaluar y revalorar las aptitudes que sostiene un estudiante al enfrentarse a los retos que emanan desde su contexto. Unidimensional las capacidades y los saberes en los estudiantes es como pretender que un pez escale y trepe sobre un árbol. Las capacidades del ser humano son incuantificables, no pueden medirse homogéneamente, se adaptan dependiendo del grado de aprehensión que tengan sobre su propio mundo, es decir, el grado de competencia desarrollado frente a los retos que se presenten su propio devenir.

La gamificación como actividad complementaria e instrumento de la Metamorfosis Pedagógica en los diversos procesos académicos, no solo ayuda adentrar al niño, niña, al joven, en los albores de la motivación que es el pilar del aprendizaje, sino, a entender que esta es dinámica, activa, y vivaz.

Se hace dispendioso creer que sobre la motivación es donde se edifica y construyen saberes, donde una calificación o puntaje no determina la naturaleza integral del sujeto. ¿Cuántos matemáticos en potencia quedan rezagados por la estigmatización y el bloqueo generado por unos malos resultados en una evaluación? La necesidad de empezar a transformar las rutinas deletéreas de las calificaciones, no solo ayudaría al joven o al niño a empezar a creer en sí mismo, sino, a construir aprendizajes de modo autónomo.

El conocimiento va más allá de lo que se cree, es tarea del educador, como actor de y a su vez mediador del proceso de enseñanza en el estudiante. La incursión de los instrumentos gamificadores ayuda a dinamizar el aprendizaje en el área de las Ciencias y de la misma forma, permite coadyuvar a replantear los escenarios de clases, esto con el fin de potencializar el trabajo colaborativo autónomo, que mediante la creatividad acerque a la elaboración de la idea que le ayude a interpretar el contexto de su ser en sí y para sí, rompiendo con los viejos cánones del pragmatismo pedagógico tradicional, generador de insuficiencias de aprendizaje desde el contexto rural.

Referencias

- Acuña, Escobar & Agudelo (16 de diciembre de 2020). Educación Emocional y Espiritual: un Desafío para la Escuela del Siglo XXI. CEDOTIC, 2. (34-55), 2539-1518. <https://orcid.org/0000-0001-6483-1231>
- Camillioni A, Cols E, Basabe L, & Feeney S, (2007). El saber didáctico. Buenos Aires: Argentina. Ed, Paidós.
- Cardozo, A. (2022). Apuntes fenomenológicos sobre el ser (el ser-en-sí, el ser-para-sí) y su relación con la conciencia en la filosofía de Sartre. Cuadernos De Filosofía Latinoamericana, 43(126). <https://doi.org/10.15332/25005375.7607>
- Delors, J., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., ... & Nanzhao, Z. (1997). La educación encierra un tesoro: informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno. Unesco.
- Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for motivation. interactions. Social Mediator, 19(4), 14-127. 10.1145/2212877.2212883
- Encalada, I.A. (2021). Díaz Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica Horizontes [Learning in mathematics. Gamification as a new pedagogical tool Horizons]. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(17), 311-326. doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.173
- Espíndola Juárez, M. de la L., & Granillo Macías, R. (2021). Perspectivas de la escuela tradicional, nueva y contemporánea. Ingenio Y Conciencia Boletín Científico De La Escuela Superior Ciudad Sahagún, 8(15), 30-34. <https://doi.org/10.29057/escs.v8i15.6458>
- Estrada, J.D. y Tomases, J.D. (2015). Ambientes gratificantes de aprendizaje desde la perspectiva de la inteligencia espiritual. Trabajo de Grado. Maestría en Educación. Barranquilla: Universidad del Atlántico-SUE Caribe.
- Fullan, M., & Hargreaves, A. (1999). La escuela que queremos. México: SEP.
- Gajardo, J., & Ulloa, J. (2016). Liderazgo pedagógico, conceptos y tensiones. Liderazgo escolar en los distintos niveles del sistema: notas técnicas para orientar sus acciones, 72-82.
- Gardner, H. (1985). La teoría de las inteligencias múltiples. Santiago de Chile: Instituto Construir. Recuperado de [http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La% 20Teor% EDa% 20de, 20, 287-305.](http://www.institutoconstruir.org/centro%20superacion/La%20Teor%20de%20las%20Inteligencias%20M%C3%9Altiples)
- Maldonado, J. E. (2018). Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario.

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaup/70335?bfpag=1&bfsearch=&bffolder=80567&pr ev=bf>

Maris, S. (2013). Aprendizaje autorregulado y teoría de metas de logro. Obtenido en: https://www.researchgate.net/profile/Stella-Vazquez/publication/308787522_Aprendizaje_auto-regulado_y_teoria_de_metas/links/57f1743b08ae886b8979193f/Aprendizaje-auto-regulado-y-teoria-de-metas

Martínez-Restrepo, S., Pertuz, M. C., & Ramírez, J. M. (2016). La situación de la educación rural en Colombia, los desafíos del posconflicto y la transformación del campo. Recuperado de <https://bit.ly/2AU0WP2>

MÈLICH, Joan-Carles. (mayo-agosto), 2005 “La persistencia de la metamorfosis. Ensayo de una antropología pedagógica de la finitud”, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. XVII, núm. 42, pp. 11-27.

Morgan, Gareth, (1991). "Imágenes de la Organización", Editorial Alfaomega, México.

Parra & Segura, (2019). Producción científica sobre gamificación en educación un análisis cuantitativo. Revista de educación, N° 386. Granada, Universidad de Granada. pp. 113-136. En <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7464667>

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. En <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz, J, Mendoza N, Álvarez N, & Pérez, E, (2008). La orientación socio-humanística, un aporte a la formación integral del estudiante. Tendencias Pedagógicas.13. 175-191. Obtenido de /Dialnet-LaOrientacionSociohumanisticaUnAporteALaFormacionI-2575320%20(2).pdf

Sartre, J.-P. (1984). El ser y la nada (J. Valmar, trad.). Alianza Editorial.

Uribe, (2018). Práctica profesional como apoyo a la secretaria de infraestructura del municipio de Santa Rosa del sur, departamento de Bolívar. [Tesis para otorgar título de ingeniero civil]. Universidad de Pamplona. En http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/5637/1/Uribe_2018_TG.pdf

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). Gamificación Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Editorial Pearson