

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: Estrategia Didáctica para Fortalecer el Aprendizaje de La Guerra de los Mil Días en los Estudiantes del Grado Octavo del Colegio José Ángel Medina de Pailitas Cesar.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Pailitas		Departamento: Cesar
Duración del Proyecto (en meses): 6	Fecha de iniciación: 01/03/2023	Fecha de Terminación: 31/08/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Ocupación
Ivan Dario Parra Guillen	idparrag@libertadores.edu.co	Docente Licenciado en Ciencias Sociales en la Institucion Educativa Las Vegas (Cesar)
Wilson Edgar Tates Erazo	wetatese@libertadores.edu.co	Docente Licenciado Informatica en la Institucion educativa Villa de Las Palmas de Palmira (Valle)
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		X
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

Estrategia Didáctica Para Fortalecer el Aprendizaje de La Guerra de los Mil Días en los Estudiantes del Grado Octavo del Colegio José Ángel Medina de Pailitas Cesar

Ivan Dario Parra Guillen

Licenciado en Ciencias Sociales
Institución Educativa Las Vegas (Chimichagua – Cesar)

Wilson Edgar Tates Erazo

Licenciado en Informática
Colegio Villa Las Palmas (Palmira – Valle del Cauca)

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Javier Daza Piragauta

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red
Bogotá D.C., marzo de 2024

1. Resumen ejecutivo

Este trabajo está enfocado en la urgente necesidad de afrontar y resolver de forma certera la problemática que se evidencia en el aprendizaje de La Guerra de los Mil Días en los estudiantes del grado octavo del Colegio José Ángel Medina en el Municipio de Pailitas – Cesar, cambiando los métodos tradicionales de enseñanza de la historia utilizados por los docentes del área de ciencias sociales, los cuales no han arrojado los resultados esperados por la comunidad educativa en general; todo esto atrae a las TIC, y la idea de la creación e implementación de ambientes virtuales de aprendizaje y de la utilización de métodos lúdicos para la enseñanza de la historia, con una reestructuración metodológica, curricular y de transversalidad, basados en la apropiación de la gamificación como estrategia didáctica, el objetivo de este PIE parte de la idea principal y consiste en la ruta de determinación del nivel del conocimiento de los estudiantes, diseño del modelo de estrategia didáctica y construcción de la estrategia didáctica mediada por la gamificación, que ayuden a fortalecer el aprendizaje en la asignatura de historia en los estudiantes del grado octavo del Colegio José Ángel Medina; para ello se seguirá la línea transdisciplinar para la transformación social “Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación” pertinente para este PIE, y la ruta investigativa con un enfoque mixto – experimental, donde la observación y evaluación, permitirán reconocer la pertinencia de la iniciativa, que se realizará en tres fases, con una duración de 6 meses y contará con instrumentos indispensable para la recolección de datos y posterior análisis integral de los mismos; en los procesos de enseñanza – aprendizaje se proyecta en un futuro la utilización continua de la gamificación como estrategia didáctica.

Palabras Clave: Aprendizaje activo, gamificación, historia, informática educativa, pertinencia de la educación, técnica didáctica.

Abstract

This work is focused on the urgent need to face and solve in an accurate way the problem that is evident in the learning of the Thousand Days War in the eighth grade students of the José Ángel Medina School in the Municipality of Pailitas - Cesar, changing the traditional methods of teaching history used by teachers in the area of social sciences, which have not yielded the results expected by the educational community in general; all this attracts ICT, and the idea of the creation and implementation of virtual learning environments and the use of playful methods for the teaching of history, with a methodological, curricular and transversal restructuring, based on the appropriation of gamification as a didactic strategy, the objective of this PIE starts from the main idea and consists of the route of determination of the level of knowledge of the students, design of the model of didactic strategy and construction of the didactic strategy mediated by the gamification, that help to strengthen the learning in the subject of history in the students of the eighth grade of the José Ángel Medina School; for this purpose, the transdisciplinary line for social transformation "Virtual learning environments and technologies in education" will be followed, relevant for this PIE, and the investigative route with a mixed-experimental approach, where observation and evaluation will allow recognizing the relevance of the initiative, which will be carried out in three phases, with a duration of 6 months and will have essential instruments for data collection and subsequent integral analysis of the same; in the teaching-learning processes, the continuous use of gamification as a didactic strategy is projected in the future.

Keywords: Active learning, didactic technique, educational informatics, educational, gamification, history.

2. Planteamiento del problema

La enseñanza de la historia en Colombia supone uno de los mayores retos académicos en las instituciones públicas y privadas, el cual ha arrojado una problemática que aún está presente en el territorio, “La historia todavía es vista como una recopilación arcaica de datos, que debe reposar en los anaqueles ocultos de las bibliotecas y que sus saberes no son prácticos” (Restrepo, 2018, p. 99); situación que se agravó después de la eliminación de esta asignatura de los currículos educativos nacionales, lo que ocasionó que la importancia de esta asignatura se diluyera con el paso del tiempo, arrojando resultados desastrosos en los jóvenes, quienes “Del 20 de julio de 1810 apenas recuerdan la reyerta que surgió por causa del florero de Llorente; confunden a Luis Carlos Galán con Jorge Eliécer Gaitán y poco entienden del trasfondo de la lucha de las guerrillas colombianas” (Linares, 2013, parr. 3). Esto sumando al fracaso rotundo que tienen los esfuerzos didácticos, metodológicos y estructurales de los docentes en el área de ciencias sociales, que tienden a un tradicionalismo académico dentro de la planeación de sus clases de historia; (Morillas, 2016, p. 2) en su trabajo doctoral dice “La tradición había impuesto un concepto de enseñanza en la que el profesor se comportaba como un orador que se limitaba a transmitir sus conocimientos como persona experta en la materia”, sacando al estudiante del centro prioritario del proceso educativo, disminuyendo su interés por la educación presencial en el aula, y con la llegada de las TIC, pero principalmente el boom de las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok, etc...), inclinado la balanza en contra de la educación de la historia.

El proyecto de intervención educativa nace de una reflexión que se hace ante la predisposición de la enseñanza de la Historia en la actualidad y de cómo los docentes la imparten ante los estudiantes, la pregunta surgió por experiencia vivada por el autor, pero también por múltiples indicios observados en varias instituciones educativas, investigando en diferentes espacios de información, que dotan de forma a la reflexión que se estaba forjando para realizar dicho proyecto y decir lo pertinente que es dar luz al tipo de problemática que supone la enseñanza de la Historia, enfocado en el municipio de Pailitas, el departamento del Cesar y en Colombia en general; pues en la búsqueda de lo fundamental, como los estándares básicos de educación nacional que no proponen contenidos para el área de Historia, si no que limitan a incorporarla con la parte del área Ciencias Sociales, lo entra en contraste con lo dicho en la Ley 1874 del 27 de diciembre de 2017 aprobada por el Congreso de la Republica y sancionada por el

expresidente Juan Manuel Santos, observando que a cinco años de lo estipulado aún no se ha implementado de forma correcta y no se percibe el interés por hacerlo de parte del Ministerio de Educación Nacional hasta el momento.

Lo que lleva al problema actual que se vive, el desinterés y baja apropiación del conocimiento de La Guerra de los Mil Días por parte de los educandos del grado octavo del colegio José Ángel Medina, estudiantes que tienen un media de edad entre los 13 a 14 años; donde la utilización de medios tradicionales e implementación de estrategia didácticas en el aula de clase, no han generado un aprendizaje significativo en los educandos, generando una pérdida secuencial del aprendizaje y apropiación de la historia de Colombia, pérdida que se observa en los resultados de evaluaciones, sustentaciones, debates periódicos realizados en la clase y la evaluación diagnóstica, que no son los esperados por el docente y arrastrando el problema a los siguientes niveles académicos, quienes en el examen de estado SABER 11 realizado en el año 2022 – 4, obtuvieron un promedio grupal en ciencias sociales y ciudadanía de 47 de 75 posibles (ICFES, 2022); ahora basados en el interés natural de los jóvenes en la tecnología, que también cuentan con dispositivos móviles con conexión prácticamente estable en red (celulares, tabletas o computadores portátiles) y en los recursos tecnológicos con los que se cuentan en el colegio, que no son utilizados de forma correcta en su educación por parte de los estudiantes, se pueden generar ambientes de aprendizajes propicios para la enseñanza de la historia, “Las tecnologías son medios y recursos que propician una interacción y enriquecimiento en determinadas actividades” (Barreto et al, 2021, p. 2); Lo que permitirá reconocer los alcances que pueden tener estos ambientes de aprendizaje e implementación factible en diferentes áreas del conocimiento y niveles académicos del Colegio José Ángel Medina.

2.1 Formulación del problema

¿Cómo desarrollar una estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje La Guerra de los Mil Días en los estudiantes del grado octavo del Colegio José Ángel Medina de Pailitas – Cesar?

3. Justificación

Se quiere que la enseñanza de la Historia se dé desde los contenidos de la estrategia didáctica de la gamificación, principalmente para aumentar el interés por la asignatura de Historia por parte de los estudiantes del grado octavo del Colegio José Ángel Medina, y la mejor forma es la aplicación de dinámicas de video juegos didácticos virtuales trabajados en el procesos educativo en el aula de clase con el usos de los recursos tecnológicos con los que se cuenta en la institución educativa, por otra parte por qué se eligió la historia de Colombia y exactamente La Guerra de los Mil Días, es por la importancia patria que tiene conocer los ciclos y origen del Estado colombiano, es necesario abordar este evento histórico que genere un impacto en el ámbito socio - cultural, económico y político, para así, trazar varios puntos relevantes para que el educando se apropie de la idea de cómo está compuesta una sociedad o nación y el sinnúmero de dinámicas que lo ayudan a emerger progresivamente o cuales impiden su avance, con el componente de que el estudiante logre comprender lo dicho anteriormente y lo coligue con su realidad socio - cultural, que genere un aprendizaje significativo y ayude a construir en el alumno una identidad de nación ante Colombia.

Gracias a los aportes teórico – prácticos brindados por el proyecto de intervención educativa, en el cual se encierra la importancia de la gamificación en los de enseñanza y aprendizaje de la historia, generará nuevos barruntos de investigación en los ámbito pedagógico, didáctico y curricular; se quiere que el presente proyecto funcione como guía y motivación para los docentes y estudiantes para rediseñar los métodos de enseñanza y aprendizaje tradicionales. Además de que dirijan su atención y se ilustren acerca de las ventajas que nos ofrece la gamificación. El alto uso de la tecnología (siendo el factor más influyente) en la educación es un gran motivo para impeler el uso de metodologías de enseñanza como la gamificación, explicando cómo su uso efectivo apoyará de manera significativa el aprendizaje y la enseñanza de la historia. Y teniendo en cuenta que este proyecto de intervención educativa tendrá la eficacia en motivación por parte de los estudiantes en aprender historia y transformando de forma mucho más dinámica la clase de ciencias sociales, esto sirve para que el educador pueda tener esta estrategia didáctica como modelo y lo pueda implementar en sus sesiones de aprendizaje diarias.

En presunción indirecta, le otorgará un ambiente de aprendizaje pertinente con una guía lúdica o secuencia didáctica para la implementación de esta estrategia didáctica utilizando la gamificación, no solamente en la historia, sino en el área o asignatura que procure cada docente,

esta vez sería un aporte a los docentes de ciencias sociales del Colegio José Ángel Medina, es una invitación para que reflexionen sobre cómo imparten su clase en el aula y de cómo debe ser la forma correcta de hacerlo, sabiendo lo imprescindible que es la enseñanza de la historia universal en aspectos teóricos – conceptuales que nos entrega una atisbadura más completa, general e intelectual de las diferentes sociedades, pero en la mayoría de los casos se deja de lado el estudio y enseñanza de la propia dinámica histórica – cultural, y de aquellos procesos que generan un constructo mejorado de la idea de quienes somos y nuestro papel como agente fundamental para el progreso y estabilidad de nuestras sociedad.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Implementar una estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje La Guerra de los Mil Días en los estudiantes del grado octavo del Colegio José Ángel Medina de Pailitas – Cesar.

4.2 Objetivos específicos

- Determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre de La Guerra de los Mil Días.
- Diseñar el modelo de estrategia didáctica con base el nivel de conocimiento de los estudiantes.
- Construir la estrategia didáctica a partir del modelo predeterminado.

5. Aproximación al estado del arte

En el ámbito internacional se puede resaltar el artículo de Cascante y Granados (2018) “*La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia*”, el cual es vital para este PIE, pues aporta bases teóricas que describen la importancia de la gamificación como fundamento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un nuevo conocimiento histórico en el marco de la mediación pedagógica, pues el trabajo tuvo como base en el análisis de diferentes aportes sobre los principios teóricos y metodológicos de la gamificación como una propuesta renovadora de la enseñanza de la historia y su impacto en los estudiantes del BEESEC de la UNA; señalando que la gamificación es una alternativa real y significativa para generar aprendizajes, ya que puede potenciar el desarrollo del trabajo cooperativo, el trabajo colaborativo, la libertad en el aprendizaje, la argumentación de hechos históricos, el aprendizaje basado en retos, entre otros.

Además Alorda (2021) con su propuesta de intervención “*La gamificación como una metodología didáctica: propuesta de intervención para geografía e historia en 1º de la ESO*”, donde se diseñó una propuesta de intervención basada en una nueva metodología de enseñanza, la gamificación para aplicarla en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de geografía e historia en los temas de la historia antigua de 1º de ESO, para mejorar el interés, motivación de los alumnos y los resultados académicos, haciendo uso de metodologías activas (Genially, Flipped classroom, kahoot, feedback), destacando que el uso de metodologías activas como la gamificación en el aula mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje, fomentan la motivación y sacan el interés de los alumnos por el estudio, convirtiéndose así en herramientas efectivas que aumentan la implicación del alumnado a su aprendizaje, la asimilación de contenido y los resultados académicos, lo que da una incidencia técnica aplicada en concordancia con este PIE.

Buscando incidencias en el plano nacional, se encuentra el trabajo de grado de Perilla y Jiménez (2022) “*La gamificación en el aula como posibilidad de enseñanza de la historia y geografía en la institución liceo san león magno*”, trabajo que tenía el objetivo de construir estrategias didácticas en el marco de la educación histórico-geográfica partiendo de la gamificación, que a partir de un abordaje sociocrítico (transformador) en términos del paradigma de investigación, propuso una alternativa a los métodos de enseñanzas tradicionales en la escuela, aplicando diversas actividades donde la gamificación y la utilización de los juegos, los

cuales fueron una de tantas herramientas en las cuáles se apoyaron para enseñar diversas temáticas propuestas por el colegio; dando muestra de la importancia de generar espacios de motivación para el estudiante, en este caso, lo que implica vincular el juego y la acción de este en la práctica educativa, concluyendo que los ejercicios de gamificación- enseñanza deben ir paralelos a un compromiso por parte del docente y del estudiante para partir de un espacio óptimo de juego y de aprendizaje, y evidenciando que la vinculación del estudiante en la práctica de gamificación amplía la perspectiva que decida llevar a cabo el docente.

En concordancia, Anacona (2020) en su trabajo *“Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede El Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito – Huila Colombia”*, donde buscó crear una plataforma virtual aplicando la estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social, planeando tres unidades didácticas que están en la plataforma educativa Moodle, también enriqueciendo con actividades gamificadas hechas en la herramienta Hot Potatoes, en Moodle y en el sitio Web Genially; con la consolidación de la estrategia de gamificación educativa en la plataforma Moodle, y el desarrollo de las tres unidades didácticas se pueden fortalecer el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes, adicionalmente al conocimiento y la motivación.

En un enfoque micro de indagación se hayan trabajos realizados en por egresados de la FULL que guardan unas líneas de similitud y aportaran a este PIE, con herramientas y conceptos ya aplicados, que den soporte rígido en su implementación; como lo es el trabajo realizado por Borda y Latorre (2021) *“La gamificación mediada por TICs para fortalecer el razonamiento cuantitativo de los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Gimnasio Moderno de Neiva”*, concibió pues, fortalecer el razonamiento cuantitativo en los estudiantes de tercero grado de primaria, a través de la gamificación, dicha propuesta consistió en aplicar la gamificación en las clases de matemáticas a partir de la implementación de la herramienta tecnológica Mobbyt, en donde se plantearon actividades interactivas que permitieran a los estudiantes por medio de juegos y retos, interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, evidenciando que se requiere un cambio en el que hacer pedagógico de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje donde se involucren estrategias dinámicas que motiven el aprendizaje. Al implementar la gamificación como estrategia pedagógica innovadora permitió alcanzar una

mayor motivación hacia el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento, la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje se vio reflejada en los resultados de las pruebas estandarizadas diseñadas para el mejoramiento de la educación.

También, el proyecto de intervención de Hurtado y Lozano (2021) "*Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado*", que tenía el objetivo de fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de grado quinto de educación básica primaria en la institución educativa José María Córdoba, a través de la gamificación como estrategia pedagógica, implementado estrategias pedagógicas mediadas por la gamificación y en sus metodologías incluían estas actividades para que los estudiantes mediante juegos que sean de su agrado, que los motiven a participar y que a la vez puedan aprender las diferentes temáticas correspondientes al programa del curso, como herramienta pedagógica generó expectativas, motivación, interés por el aprendizaje y creó en el estudiante deseos y pasiones por aprender; concluyendo que los estudiantes lograron mejorar su lectura y comprensión de la misma. A su vez dio cuenta que, si como docentes mejoran sus prácticas diarias en la institución e involucran la lúdica como excusa pedagógica en el contexto educativo, se consigue que los estudiantes demuestren más interés y participen de ellas.

6 Estrategia metodológica aplicada

Este proyecto de intervención educativa se centra en la ruta de investigación mixta, la cual definen (Sampieri & Torres, 2014, p. 610) como la investigación que “Implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o serie de investigaciones para responder al planteamiento de un problema”, lo que va en línea de similitud a lo que se quiere con este PIE, donde se observa la problemática de desinterés presentada por los estudiantes del grado octavo, pero también se ven resultados cuantitativos en sus evaluaciones periódicas de la asignatura, que no son los mejores, por lo que se hace necesario basarse en esta ruta de investigación, que lleva a una interpretación e intervención adecuada al problema presentado, como lo dice (Cedeño, 2012, p. 22) “una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno: la investigación se sustenta en las fortalezas de cada método (cuantitativo y cualitativo) y no en sus debilidades; formular el planteamiento del problema con mayor claridad”.

Dado que este problema presenta características objetiva y subjetiva, se deben involucrar aspectos personales y académicos en los que los estudiantes se ven inmersos, Sampieri y Torres (2014) es quien dice que es necesario utilizar la metodología mixta pues la naturaleza compleja que presentan la mayoría de problemas o fenómenos de investigación abordados desde las distintas ciencias. (p. 614), pues se debe tener en cuenta lo tangible y lo subjetivo, para que la investigación sea más completa; además el carácter de indagación y prueba del presente proyecto de intervención educativa hará parte del estudio cuantitativo debido a que es imprescindible para el desarrollo de los objetivos planeados, aplicar actividades y una encuesta que requieren de la recolección, evaluación y análisis de datos que permitan especificar la factibilidad de los resultados obtenidos con la implementación de estrategia didáctica gamificada. Por otra parte, la técnica de observar y recolectar datos por medio las fuentes primarias que traen consigo el uso de una escala sistemática que permitirá analizar cualitativamente la motivación por parte de los estudiantes al realizar actividades de la asignatura de historia y el uso de las herramientas tecnológicas.

Para este PIE se utilizará el diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS) propio de la investigación mixta, gracias a las ventajas que ofrece este diseño y las necesidades presentadas para realización de este proyecto; pues este implica la recopilación y análisis de datos cuantitativos, seguido la recolección y análisis de datos cualitativos, dando prioridad a los

resultados cualitativos, pero sin obviar los cuantitativos, generando una interpretación más integra del problema presentado por los estudiantes.

(Ortega y Heras, 2021, p. 248) “En los que el proceso de investigación combina la recolección, codificación uniforme, categorización y análisis descriptivo e interpretativo de datos cualitativos - contenido manifiesto - (fase 1), con datos cuantitativos, obtenidos sobre la base de los primeros, a través de la construcción ad hoc de una escala categorial de medición de las unidades de análisis -narrativas históricas- (fase 2)”.

Y el tipo de investigación al que se le dará uso será experimental, para la problemática de estudio se busca comprobar y analizar los efectos de implementar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de La Guerra de los Mil Días, en la población estudiantil del grado octavo del Colegio José Ángel Medina en el municipio de Pailitas en el departamento del Cesar.

6.1 Población y contexto:

La muestra que se tendrá en cuenta serán los estudiantes de grado octavo del Colegio José Ángel Medina, siendo un total de 14 estudiantes, 6 niñas y 8 niños que tienen una edad promedio entre los 13 y 14 años, la mayoría de ellos pertenecen o habitan en el casco urbano del municipio de Pailitas en el departamento del Cesar; sus núcleos familiares se encuentran estratificados en niveles 2 y 3 del SISBEN, familias que se sostienen realizando actividades de comercio formal, agricultura, servicios, negocios y emprendimientos personales, los padres, madres y cuidadores de estos estudiantes cuentan con niveles de formación de educación bachiller, tecnólogo y profesional, y que cuentan con recursos tecnológicos personales; pero que tienen un escaso acompañamiento familiar, con similitudes en su rendimiento académico en cuanto a dificultades en el aprendizaje de la Historia de Colombia, desinterés general por la historia y dificultad para valorar los hechos importantes que enmarcan la historia patria de Colombia.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Objetivos Específicos	Fase	Instrumento
<p>Determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre de La Guerra de los Mil Días.</p>	<p>Fase 1. Identificación. Se identificará el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre La Guerra de los Mil Días a través de una evaluación diagnóstica gamificada.</p>	<p>Cuestionario: Se utilizará este instrumento por su confiabilidad, validez y objetividad, con preguntas cerradas de selección múltiple y única respuesta, lo que nos permitirá conocer de forma certera el nivel de conocimiento de los estudiantes.</p> <p>Herramienta tecnológica Moby: Plataforma online que une un portal de videojuegos educativos que cuenta con una herramienta que permitirá crear una trivia, con preguntas cerradas de selección múltiple con única respuesta, de forma divertida e interactiva.</p>
<p>Diseñar el modelo de estrategia didáctica con base el nivel de conocimiento de la guerra de los mil días.</p>	<p>Fase 2. Modelación: Por medio de encuentros sincrónicos los docentes investigadores se reunirán para diseñar el modelo base de la estrategia didáctica unida con la gamificación, creando un texto que servirá como guía.</p>	<p>Registros temporales: Se utilizará este instrumento para recolectar información de forma escrita y así conocer el cumplimiento, concordancia de tiempos y actividades realizadas en los encuentros sincrónicos para el diseño del modelo de estrategia didáctica.</p> <p>Google Meet:</p>

		<p>Esta herramienta de video conferencias virtuales, permitirá realizar encuentros sincrónicos entre los dos docentes investigadores, logrando así vencer la barrera de la distancia.</p>
<p>Construir la estrategia didáctica a partir del modelo predeterminado.</p>	<p>Fase 3. Construcción. Con base en el modelo de estrategia didáctica creado, se iniciará con la construcción de la estrategia didáctica gamificada con actividades y recursos elaborados en las plataforma virtuales Nearpod y Mobbyt, para su posterior implementación.</p>	<p>Encuesta: Como instrumento se realizará una encuesta de escala diferencial sistemática, para conocer lo que piensan los estudiantes respecto al contenido, imágenes, textos, presentaciones y juegos de la estrategia didáctica gamificada; esto permitirá saber la idoneidad de la misma.</p> <p>Herramienta tecnológica Nearpod: Esta Plataforma online permitirá el diseño de lecciones interactivas, videos interactivos, gamificación y actividades, a la vez que concede el acceso a la información en tiempo real.</p> <p>Herramienta tecnológica Mobbyt: Esta plataforma online permitirá crear videojuegos de manera muy sencilla, compartirlos inmediatamente con todo el mundo a través de internet, donde se</p>

		<p>establecerán retos, trivias, conexión de ideas, juegos multinivel, etc.</p> <p>Microsoft Forms:</p> <p>Este aplicativo permitirá crear la encuesta con instrumento escala diferencial sistemática y aplicarla de forma remota a los estudiantes.</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.1 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

Este proyecto de intervención educativa tendrá una duración de 6 meses, donde se distribuirán las fases para la ejecución correcta de la estrategia didáctica y el coste temporal por cada fase será:

Para la primera fase se destinarán el primer mes, donde se diseñará e implementará una evaluación diagnóstica gamificada, en la plataforma virtual Mobbyt, creando un juego tipo trivia, con preguntas básicas sobre La guerra de los Mil Días, evaluación con la que se buscará conocer el nivel de conocimiento de los estudiantes respecto al tema y tener un punto de partida.

En la segunda fase de la estrategia didáctica mediada por la gamificación, se designarán dos meses, donde de manera independiente y grupal, los docentes investigaran y recolectaran información de La Guerra de los Mil Días, para luego en tres sesiones sincrónicas a través de la plataforma Google Meet, organizaran, debatirán, planearan, elaboraran y crearan un texto base, donde se exponga el modelo de estrategia didáctica, con unidades, subunidades, recursos, contenidos, actividades y evaluaciones.

Para la tercera fase se destinarán tres meses, para diseñar la estrategia didáctica completa, a partir de modelo creado en la anterior fase, utilizando las plataformas virtuales Mobbyt y Nearpod, para crear contenidos audiovisuales, textuales, actividades y juegos; todo esto para su posterior implementación con los estudiantes del grado octavo. Por último, se realizará una encuesta a través de la herramienta virtual Microsoft Forms para conocer la satisfacción, motivación y perspectiva de los estudiantes en cuanto a la estrategia didáctica, así evaluando el impacto de su implementación.

6.2 Cronograma de actividades:

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO					
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
1	Fase. Identificación	X					
2	Fase. Modelación		X	X			
3	Fase. Diseño				X	X	X

Fuente: Parra y Tates (2023).

6.3 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

Para la realización del presente proyecto de intervención educativa, se seguirá con los lineamientos a nivel interdisciplinario establecidos por la Fundación Universitaria Los Libertadores en la línea llamada “Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación”. La razón por la cual se escoge esta línea es que el PIE va dirigido a crear e implementar recursos educativos que serán mediadas por la gamificación, proceso que hace necesaria una introducción sistemática en las TIC, TAC y TEP, que materializan las estrategias utilizadas en este proyecto para el diseño de objetos virtuales de aprendizajes, que mejoren el aprendizaje de la historia y aumente la motivación de los estudiantes ante las unidades de la asignatura, lo que producirá innovación e importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de la institución; siguiendo el eje de investigación que está relacionado con mediación tecnológica en educación, donde las TIC se unen en la educación cotidiana como mediador en el proceso de enseñanza - aprendizaje, introduciendo propuestas creativas innovadoras, vinculantes, interactivas y flexibilizadas, que invitan a experiencias educativas pertinentes y representativas. De allí que, la incorporación de la gamificación en el quehacer educativo es una factible

alternativa que creará experiencias significativas que aportan autonomía en el aprendizaje de los estudiantes, además del disfrute de la realización de las actividades educativas.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales)

En la primera fase de este proyecto de intervención, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica con preguntas cerradas de selección múltiple con única respuesta para determinar el estado de conocimientos del tema de los estudiantes de octavo grado.

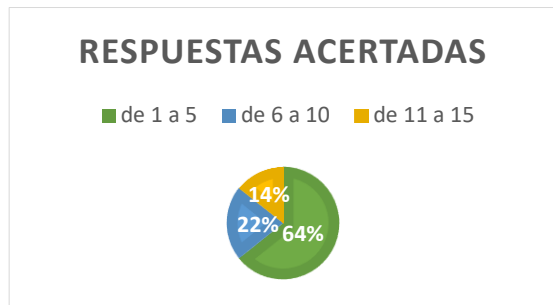
Tabla 1. Número de respuesta correctas e incorrectas por estudiante

Estudiante	Número Respuestas Correctas	Número Respuestas Incorrectas
Estudiante #1	4	10
Estudiante #2	7	7
Estudiante #3	3	11
Estudiante #4	4	10
Estudiante #5	11	3
Estudiante #6	3	11
Estudiante #7	3	11
Estudiante #8	7	7
Estudiante #9	2	12
Estudiante #10	4	10
Estudiante #11	11	3
Estudiante #12	3	11
Estudiante #13	8	6
Estudiante #14	4	10

Fuente: Parra y Tates (2023).

La tabla 1, muestra el número de respuestas correctas e incorrectas por estudiantes.

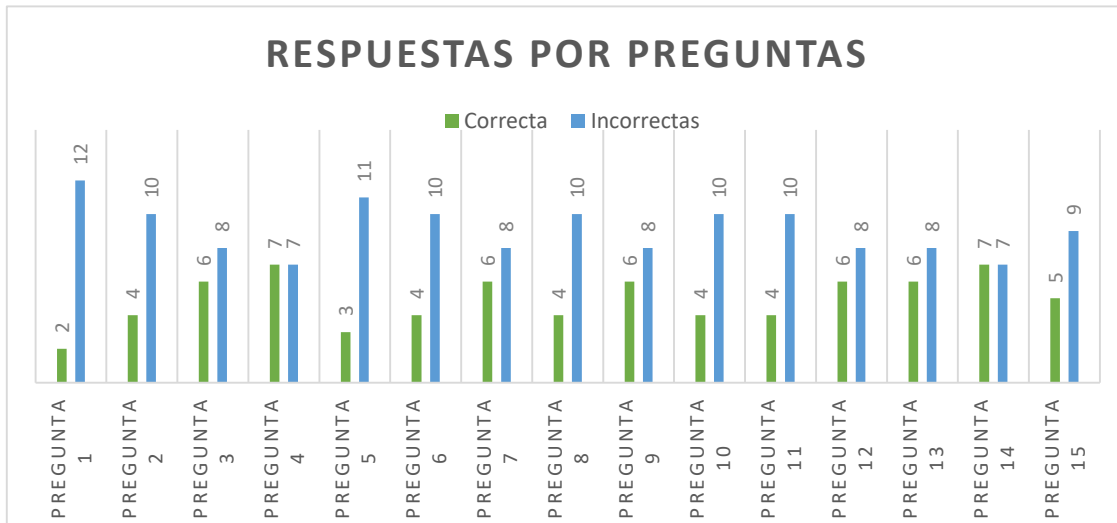
Gráfico 1. Porcentaje de respuestas acertadas



Fuente: Parra y Tates (2023).

El gráfico 1, representa el porcentaje de respuestas acertadas por los 14 estudiantes, divididos en tres grupos, estudiantes que respondieron correctamente de 1 a 5 preguntas, estudiantes que respondieron correctamente de 6 a 10 preguntas, y estudiantes que respondieron correctamente de 11 a 15 preguntas.

Gráfico 2. Aciertos y desaciertos por pregunta

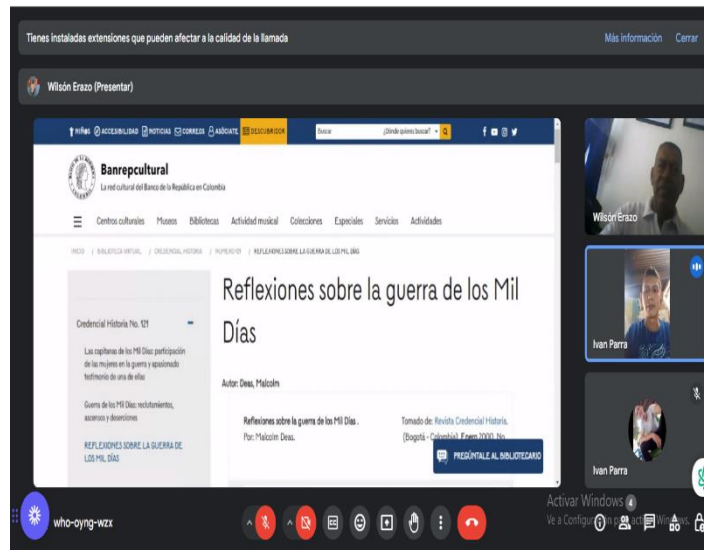


Fuente: Parra y Tates (2023).

En el gráfico 2, se muestran los resultados del número de respuesta correctas por pregunta, donde se mantiene la misma incidencia.

En la segunda fase, se realizó el modelo de estrategia didáctica, toda esta se dividió en tres sesiones de investigación de información remota individual, donde cada docente investigador organizaría su agenda para indagar y recopilar información sobre cada una de las unidades de estrategia didáctica, y tres sesiones de encuentros remotos sincrónicos a través de la plataforma Google Meet, encuentros en los que se elaboraría el modelo de estrategia didáctica en un texto base, donde estaría información relevante, presentaciones, actividades gamificadas, organización y evaluaciones. Para recolectar datos sobre el cumplimiento de este objetivo se implementaron registros temporales, donde se anotaron tiempos y actividades realizadas.

Figura 1. Encuentro sincrónico 1



Fuente: Google meet (2023).

En la figura 1, se evidencia el primer encuentro sincrónico realizado por los docentes investigadores, donde se trabajó y modeló la unidad 1 de la estrategia didáctica.

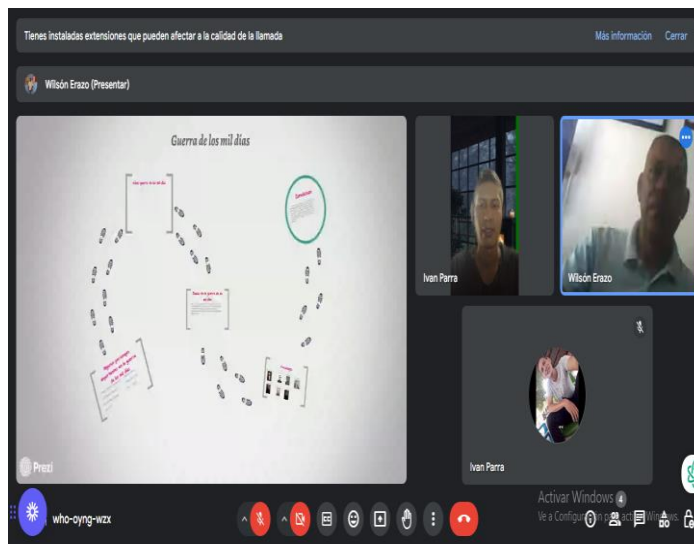
Figura 2. Encuentro sincrónico 2



Fuente: Google meet (2023).

En la figura 2, se constata el segundo encuentro sincrónico realizado por los docentes investigadores, donde se trabajó y modeló la unidad 2 de la estrategia didáctica.

Figura 3. Encuentro sincrónico 3



Fuente: Google meet (2023).

En la figura 3, se muestra el tercer encuentro sincrónico realizado por los docentes investigadores, donde se trabajó y modeló la unidad 3 de la estrategia didáctica.

Se evidencia que en los encuentros remotos sincronizados en la plataforma Google Meet, se dispuso de un tiempo de 3 horas por unidad, lo que dio un total de 9 horas; encuentros en los que la primera hora sería dispuesta para la exposición de información que cada docente recolectó, la siguiente hora para discusión y elección de información para las unidades, la última hora se tomó para la organización de las unidades. Todo esto arrojó un éxito en el cumplimiento de los tiempos dispuestos para la modelación de la estrategia didáctica.

En la fase final para la recolección de datos elementales y analizar el impacto de esta intervención educativa se realizó una encuesta con escala diferencial sistemática utilizando el aplicativo Microsoft Forms a la población muestra del grado octavo del Colegio José Ángel Medina, que cuenta con una totalidad de 14 estudiantes, divididos en 8 hombres y 6 mujeres donde se obtuvieron los siguientes datos.

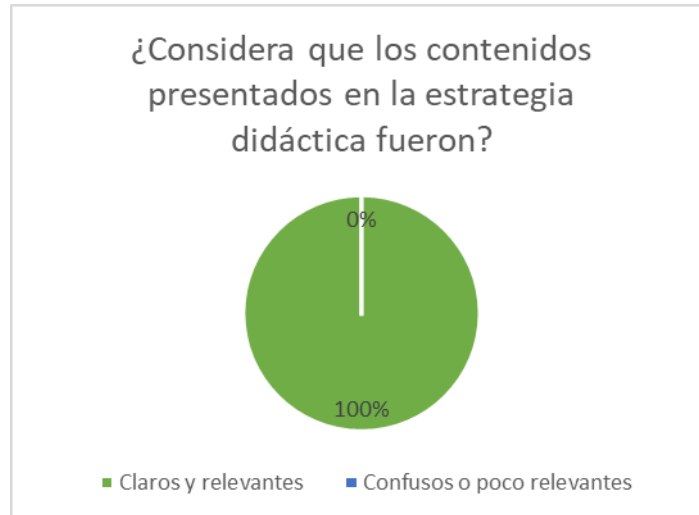
Figura 4. Implementación de encuesta



Fuente: Parra y Tates (2023).

La figura 4, evidencia la implementación de la encuesta con escala diferencial sistemática a los estudiantes del grado octavo.

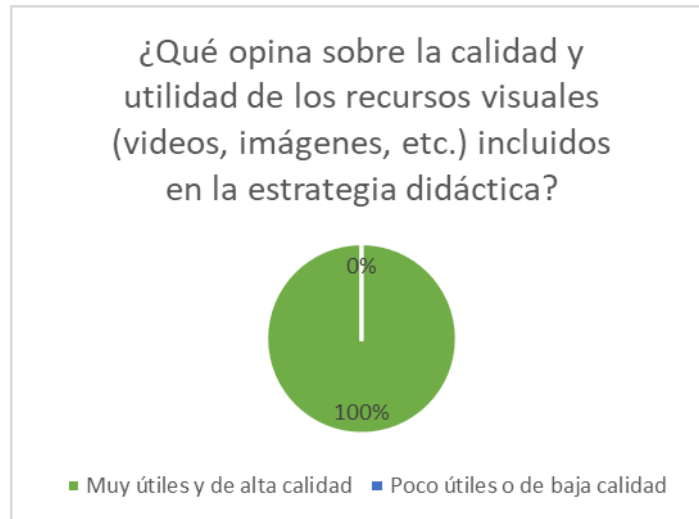
Gráfico 3. Pregunta 3



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 3, muestra las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿considera que los contenidos presentados en la estrategia didáctica fueron? claros y relevantes o confusos y poco relevantes, donde se obtuvo que el 100 % de los estudiantes consideran que los contenidos la estrategia didáctica son claros y relevantes.

Gráfico 4. Pregunta 4



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 4, expone las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿Qué opina sobre la calidad y utilidad de los recursos visuales (videos, imágenes, etc.) incluidos en la estrategia didáctica? de buena calidad y de mucha utilidad, donde se da conocer que el 100 % de los estudiantes consideran que estos recursos visuales fueron muy útiles y de buena calidad.

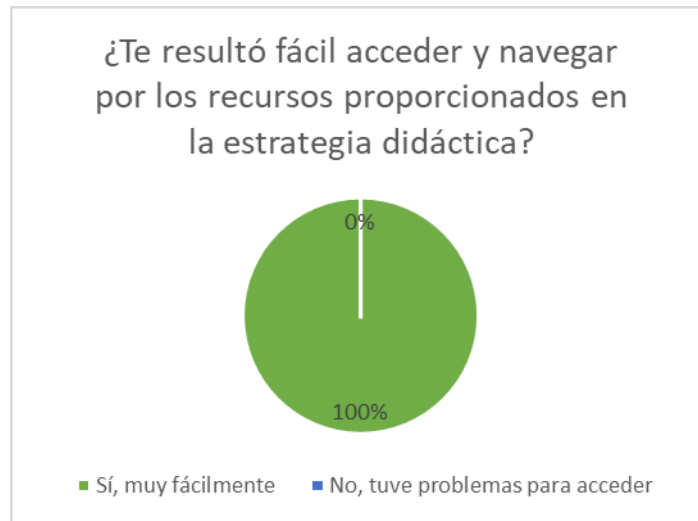
Gráfico 5. Pregunta 5



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 5, evidencia las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿Lograste comprender el bien el tema a través de la estrategia didáctica?, donde se obtiene que el 92.86 % de los estudiantes si comprendieron el tema, y el 7.14 % de los estudiantes tuvieron dificultades.

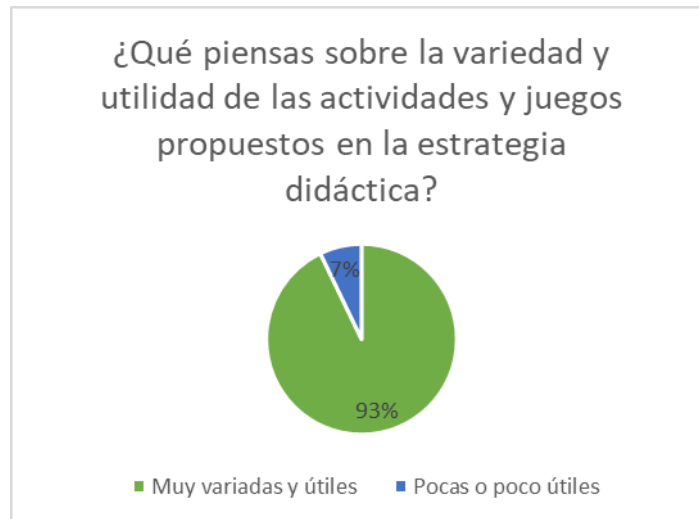
Gráfico 6. Pregunta 6



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 6, presenta las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿Te resultó fácil acceder y navegar por los recursos proporcionados en la estrategia didáctica?, donde se da conocer que el 100 % de los estudiantes pudieron acceder y navegar fácilmente en estos recursos.

Gráfico 7. Pregunta 7

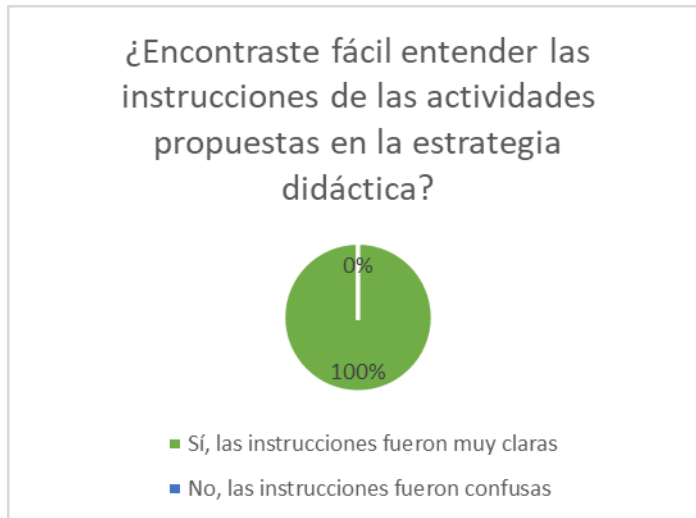


Fuente: Microsoft Forms (2023).

EL gráfico 7, muestra las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿Qué piensas sobre la variedad y utilidad de las actividades y juegos propuestos en la estrategia didáctica?

donde pudimos descubrir que el 92.86 % de los estudiantes consideraron que fueron muy variados y útiles, mientras el 7.14 % manifestó que fueron pocos y poco útiles.

Gráfico 8. Pregunta 8



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 8, expone las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿Encontraste fácil entender las instrucciones de las actividades propuestas en la estrategia didáctica?, donde notamos que la facilidad para seguir las instrucciones era fácil, obteniendo que el 100% de los estudiantes respondieron que las instrucciones fueron muy claras.

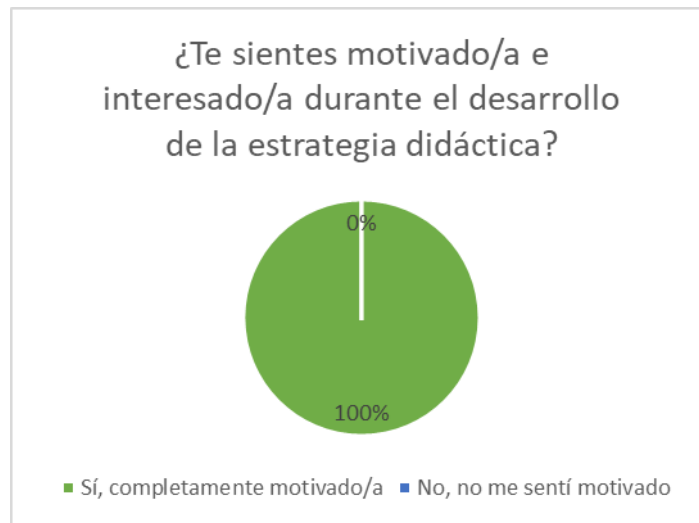
Gráfico 9. Pregunta 9



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 9, evidencia las respuestas de los estudiantes a la pregunta ¿Qué opinión tienes sobre la interactividad y participación proporcionada por la estrategia didáctica?, donde obtuvimos que el 100% de los estudiantes encontraron la estrategia didáctica muy interactiva y participativa.

Gráfico 10. Pregunta 10



Fuente: Microsoft Forms (2023).

El gráfico 10, presenta las respuestas dadas por los estudiantes a la pregunta ¿te sientes motivado/a e interesado/a durante el desarrollo de la estrategia didáctica?, donde se da a conocer que el 100 % los estudiantes manifiestan sentirse motivados e interesados durante el desarrollo de la estrategia didáctica.

7.1 Discusión

Se identificaron resultados inesperados en la evaluación diagnóstica inicial, donde se constató un bajo nivel de conocimiento sobre el tema, resaltando la urgente necesidad de mejorar la comprensión histórica de los estudiantes; esta evidencia recolectada subraya la importancia de desarrollar estrategias educativas más efectivas y completas, así como de integrar recursos visuales e interactivos para enriquecer la experiencia de aprendizaje, en línea con las recomendaciones de Ortega y Heras (2021).

En la fase tres del proyecto de intervención educativa, se implementó una encuesta con preguntas diseñadas para evaluar de manera detallada la percepción de los estudiantes sobre la estrategia didáctica basada en la gamificación utilizada en el aprendizaje de la historia, específicamente en el tema de La Guerra de los Mil Días; los resultados de la encuesta revelaron aspectos valiosos sobre la experiencia de los estudiantes con la gamificación en el aula, destacando aspectos como su nivel de motivación, interacción con el contenido histórico, preferencias por las dinámicas de juego y percepción de la utilidad de esta metodología en su aprendizaje.

Los resultados obtenidos se relacionan estrechamente con la literatura revisada, respaldando la relevancia de una educación histórica sólida para una ciudadanía informada y crítica, tal como se mencionó en este trabajo; estos hallazgos tienen implicaciones prácticas y teóricas significativas, ya que pueden aplicarse en el contexto educativo para mejorar la enseñanza de la historia y promover una comprensión más profunda del pasado y sus implicaciones en el presente.

En términos de contribución a la comunidad, este trabajo deja un importante aporte al demostrar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la historia en estudiantes de contextos similares al de Pailitas. Además, ofrece una guía y motivación para docentes y estudiantes que buscan rediseñar métodos de enseñanza tradicionales y aprovechar las ventajas que ofrece la gamificación en el proceso educativo.

En caso de que los resultados no fueran los esperados, posibles explicaciones podrían incluir la necesidad de ajustes en la implementación de la estrategia didáctica, la diversificación de las actividades o la consideración de factores externos que puedan influir en el proceso de aprendizaje; para futuras investigaciones, se sugiere explorar en mayor profundidad el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje histórico y considerar la inclusión de otras variables que puedan influir en los resultados.

Al comparar estos resultados con estudios previos y teorías existentes, se confirma la relevancia y validez de la estrategia didáctica implementada, ya que se alinea con las recomendaciones de expertos en educación histórica y refuerza la importancia de abordar las deficiencias identificadas para promover una comprensión más sólida del pasado.

8. Referencias bibliográficas.

- Alorda, C. (2021). *La gamificación como una metodología didáctica: propuesta de intervención para Geografía e Historia en 1º de la ESO* [Propuesta de intervención]. Universidad Internacional de La Rioja.
- Anacona, G. E. (2020). *Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito – Huila Colombia* [Trabajo de grado]. Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.
- Barreto, C. R., Cano, J., Astorga, C., Borjas, M. & Navarro, V. (2021). *Ambientes de aprendizaje enriquecidos con TIC en educación infantil: Una mirada internacional*. Universidad del Norte.
- Borda, M. F. & Latorre, G. A. (2021). *La gamificación mediada por TICs para fortalecer el razonamiento cuantitativo de los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Gimnasio Moderno de Neiva* [Trabajo de grado]. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Cascante, M. E. & Granados, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Perspectivas*, 17, 1. <https://doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Cedeño, N. (2012). La Investigación Mixta, Estrategia Andragógica Fundamental Para Fortalecer las Capacidades Intelectuales Superiores. *RES NOV VERBA*, 2(2), 22, 25. https://biblio.ecotec.edu.ec/revista/edicion2/revista_completa.pdf#page=18
- Hurtado, V. & Lozano, M. I. (2021). *Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado* [Trabajo de grado]. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- ICFES. (2021). Estadísticas por institución pruebas saber 11º 2021-4. Recuperado el 25 de 11 de 2022, de icfes: <https://www.icfes.gov.co/documents/39286/2343552/Resultados+agregados+puntajes+promedio++Saber-11-2021-4.xlsx/7f8ae8a7-3d12-d078-2a8f-5ac1f3fe4036?t=1647992204292&download=true>

- Linares, A. (2013, 1 septiembre). Historia, la gran materia olvidada en las aulas. *El Tiempo*.
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13038111>
- Morillas, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las tic un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional* [Tesis doctoral]. Universidad Miguel Hernández.
- Ortega Sánchez, D. & Heras Sevilla, D. (2021). Diseño Exploratorio Secuencial (DEXPLOS), procedimiento e instrumento para el análisis de narrativas históricas escolares desde la perspectiva de género. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Continuación de la antigua *Revista de Escuelas Normales*, 96(35.1).
<https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.1.87493>
- Perilla, J. S. & Jiménez, L. F. (2022). *La gamificación en el aula como posibilidad de enseñanza de la historia y geografía en la institución Liceo San León Magno*. [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Restrepo, J. D. (2018). Reflexiones en torno a la enseñanza de la Historia en Colombia: Un breve balance historiográfico. *Revista de Ciencias Sociales*, 161.
<https://doi.org/10.15517/rsc.v0i161.350>
- Sampieri, H. & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología De La Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1a ed.). McGraw-Hill.

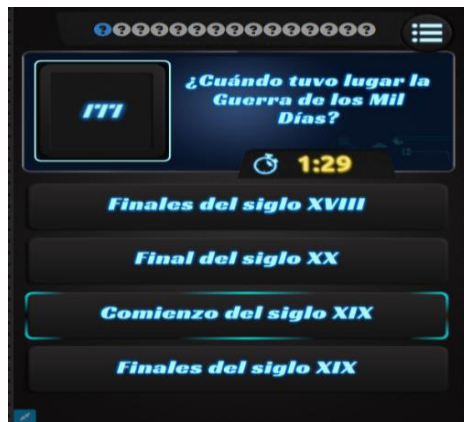
9. Anexos.

Anexo 1. Evaluación diagnóstica



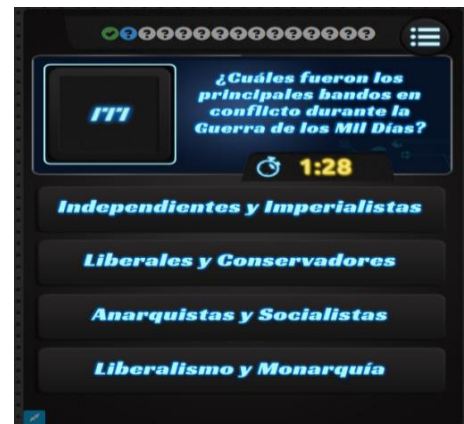
Fuente. Mobyty (2023)

Anexo 2. Evaluación diagnóstica



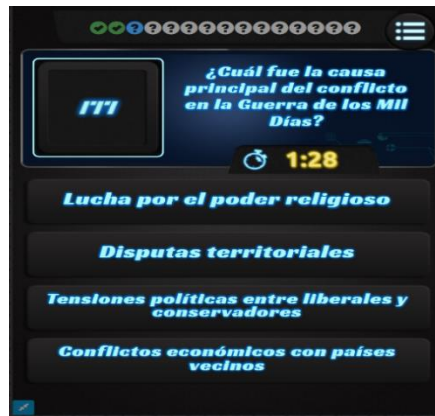
Fuente. Mobyty (2023)

Anexo 3. Evaluación diagnóstica



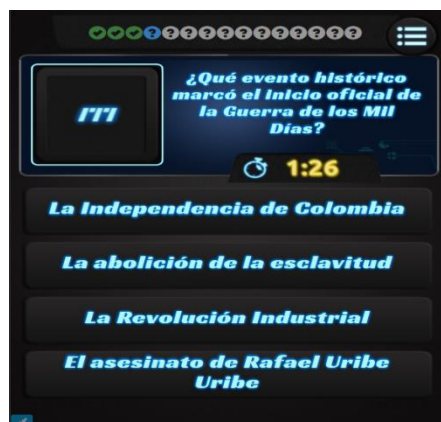
Fuente. Mobyty (2023)

Anexo 4. Evaluación diagnóstica



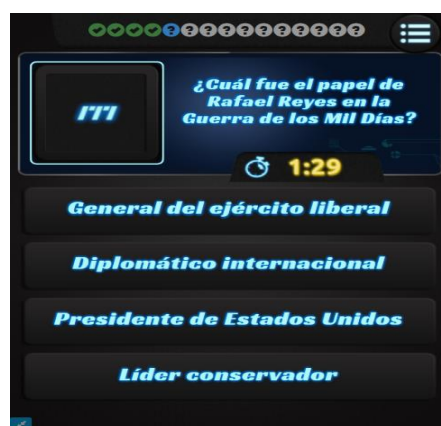
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 5. Evaluación diagnóstica



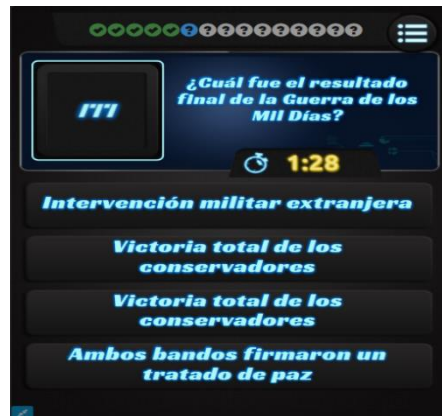
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 6. Evaluación diagnóstica



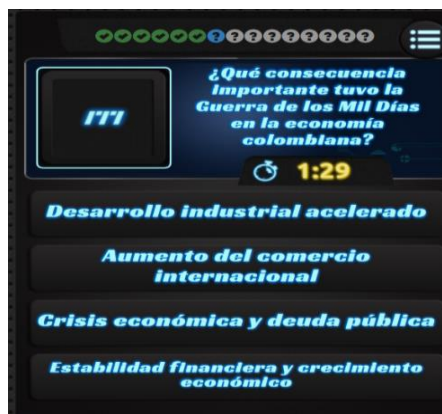
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 7. Evaluación diagnóstica



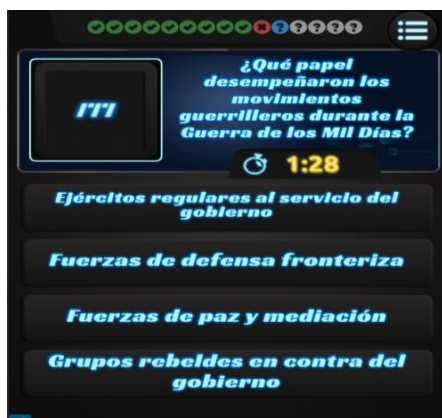
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 8. Evaluación diagnóstica



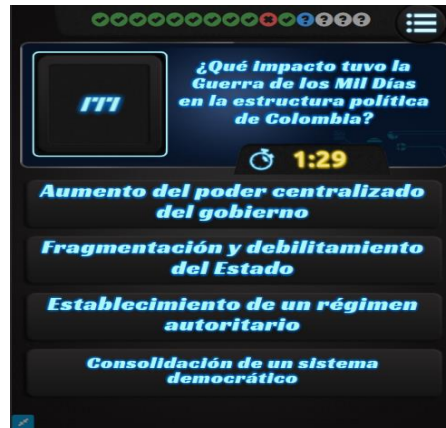
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 9. Evaluación diagnóstica



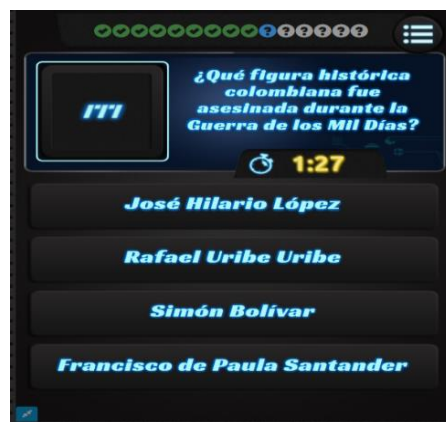
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 10. Evaluación diagnóstica



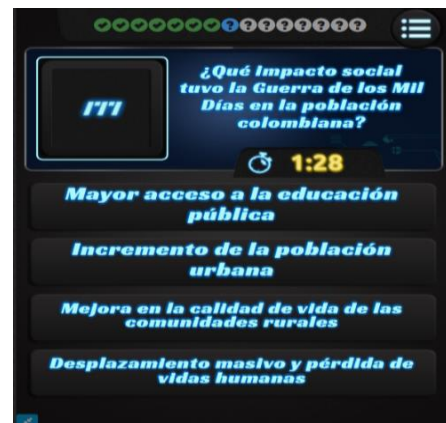
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 11. Evaluación diagnóstica



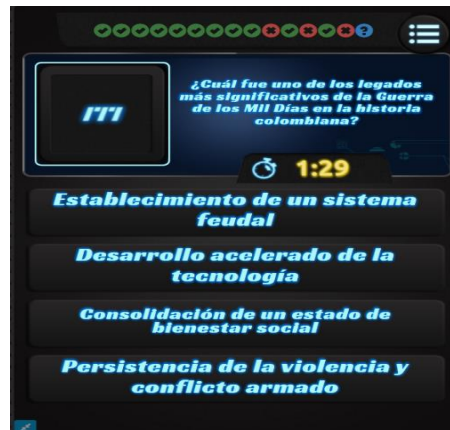
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 12. Evaluación diagnóstica



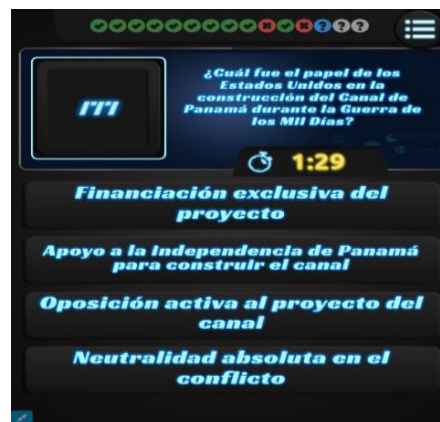
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 13. Evaluación diagnóstica



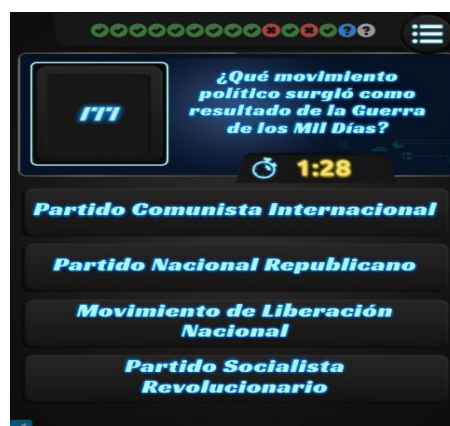
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 14. Evaluación diagnóstica



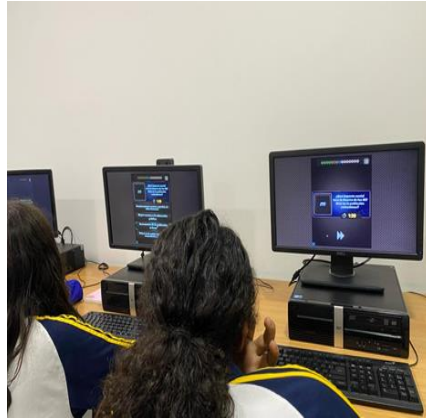
Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 15. Evaluación diagnóstica



Fuente. Mobbyt (2023)

Anexo 16. Evaluación diagnóstica



Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 17. Evaluación diagnóstica



Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 18. Implementación



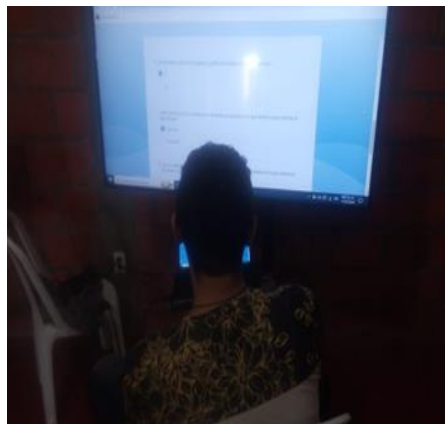
Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 19. Implementación




Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 20. Encuesta




Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 21. Registro temporal

		Fundación Universitaria Los Libertadores Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red Seminario de Proyecto 2	
Nombres y apellidos del estudiante: Ivan Dario Parra Guillen Wilson Edgar Tates Erazo	Código Estudiantil: 202210045353 202320005351	Fecha: dd/mm/aaaa 31/03/2023	Registro temporal Nº: 1
Tutor acompañante PIE: Javier Daza Piragauta			
Nombre de la institución: Colegio Bilingüe José Ángel Medina		Grado:	Octavo
Tiempo: 3 horas			
Contenido temático: Unidad 1. Antecedentes y Causas de la Guerra			
6:00 pm	Se inició con el encuentro sincrónico.		
6:15 pm	Cada docente investigador presentó y expuso la información que se recopiló.		
6:20 pm	El docente Ivan Parra propone presentar varias estrategias didácticas alusivas a la guerra de los mil días para que las clases de los estudiantes sean más participativas		
6:40 pm	El docente Wilson Tates está de acuerdo.		
7:00 pm	Se procede a debatir y escoger los temas y subtemas relevantes sobre la unidad 1.		
7:02 pm	Se empieza a organizar la unidad en tres subunidades.		
7:15 pm	El docente Ivan Parra recomienda seguir el orden específico, contexto histórico, factores desencadenantes y por último líderes y movimientos, a lo que el docente Wilson Tates está de acuerdo.		
7:25 pm	El docente Ivan Parra recomienda que para la subunidad 1, se debe realizar un video, pero el docente Wilson Tates recomienda que el video no sea tan extenso.		
7:35 pm	El docente Wilson Tates realiza la recomendación que para la subunidad 2 se debe realizar un mapa conceptual, a lo que el docente Ivan Parra está de acuerdo.		
7:45 pm	El docente Wilson Tates recomienda que para la subunidad 3, se debe realizar una presentación, pero el docente Ivan recomienda el diseño de las presentaciones de los líderes y movimientos involucrados en la guerra de los mil días, lo que llama la atención del docente Wilson Tates.		
7: 55 pm	Para evaluar la unidad el docente Wilson Tates menciona realizar un crucigrama, a lo que el Docente Ivan Parra está de acuerdo.		
8:00 pm	Se inició con la organización de los temas y subtemas de la unidad 1 en el texto base.		
8:05 pm	El docente Ivan Parra empieza a dictar el orden de la unidad 1 y las subunidades, y el docente Wilson Tates redactara en el texto base.		
8:07 pm	El docente Ivan Parra dicta el título de la unidad 1 "Antecedentes y Causas de la guerra" y el de las tres subunidades "contexto histórico", "Factores Desencadenantes" y "Lideres y movimientos"; también dicta el contenido informativo que cada sub unidad tendrá, las actividades y todo lo referente a la unidad 1; mientras el docente Wilson Tates Redacta.		
8:45 pm	El docente Wilson Tates lee como quedo el documento y texto base, para realizar correcciones, con esto finaliza el encuentro sincrónico.		


Fuente. Parra y Tates (2023)

Anexo 22. Registro temporal

		Fundación Universitaria Los Libertadores Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red Seminario de Proyecto 2		
Nombres y apellidos del estudiante: Ivan Dario Parra Guillen Wilson Edgar Bates Erazo		Código Estudiantil: 202210045353 202320005351	Fecha: dd/mm/aaaa 14/04/2023	Registro temporal N°: 2
Tutor acompañante PIE: Javier Daza Piragauta				
Nombre de la institución: Colegio Bilingüe José Ángel Medina			Grado: Octavo	
Tiempo: 3 horas				
Contenido temático: Unidad 2 Desarrollo del Conflicto				
6:00 pm	Se inició con el encuentro sincrónico.			
6:15 pm	Cada docente investigador presentó y expuso la información que se recopiló.			
6:20 pm	El docente Wilson Bates empezó exponiendo sobre la información que recolecto, donde hablo sobre el orden que esta guerra tuvo como los principales eventos desde el inicio hasta su conclusión, también expuso sobre las batallas relevantes, descripción y análisis de las batallas más importantes y sus consecuencias.			
6:40 pm	El docente Ivan Parra expuso sobre la participación internacional, donde recaló el involucramiento de potencias extranjeras y su impacto en el conflicto.			
7:00 pm	Se procede a debatir y escoger los temas y subtemas relevantes sobre la unidad 2.			
7:02 pm	Se empieza a organizar la unidad 2 en tres subunidades.			
7:15 pm	El docente Ivan Parra recomienda seguir el orden específico, orden de la guerra, batallas relevantes y por último la incidencia internacional, a lo que el docente Wilson Bates está de acuerdo.			
7:25 pm	El docente Ivan Parra recomienda que para la subunidad 1, se debe realizar una presentación, pero el docente Wilson Bates menciona que sería interesante realizar un pdf con contenido textual e imágenes, lo que acepta el docente Ivan Parra.			
7:35 pm	El docente Wilson Bates realiza la recomendación que para la subunidad 2 se debe realizar una presentación interactiva, a lo que el docente Ivan Parra está de acuerdo.			
7:45 pm	El docente Wilson Bates recomienda que para la subunidad 3, se debe realizar un video explicativo, pero el docente Ivan Parra recalca la importancia de la variedad de contenidos, por lo que recomienda realizar un capítulo de podcast, lo que llama la atención del docente Wilson Bates.			
7: 55 pm	Para evaluar la unidad el docente Wilson Bates menciona realizar un quiz, a lo que el Docente Ivan Parra está de acuerdo.			
8:00 pm	Se inició con la organización de los temas y subtemas de la unidad 2 en el texto base.			
8:05 pm	El docente Ivan Parra empieza a dictar el orden de la unidad 2 y las subunidades, y el docente Wilson Bates redactara en el texto base.			
8:07 pm	El docente Ivan Parra dicta el título de la unidad 2 "Desarrollo del conflicto" y el de las tres subunidades "Cronología de la guerra", "Batallas destacadas" y "Participación internacional"; también dicta el contenido informativo que cada sub unidad tendrá, las actividades y todo lo referente a la unidad 2; mientras el docente Wilson Bates Redacta.			
8:45 pm	El docente Wilson Bates lee como quedo el documento y texto base, para realizar correcciones, con esto finaliza el encuentro sincrónico.			

Fuente. Parra y Bates (2023)

Anexo 1. Registro temporal

		Fundación Universitaria Los Libertadores Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red Seminario de Proyecto 2		
Nombres y apellidos del estudiante: Ivan Dario Parra Guillen Wilson Edgar Tates Erazo		Código Estudiantil: 202210045353 202320005351	Fecha: dd/mm/aaaa 27/04/2023	Registro temporal Nº: 3
Tutor acompañante PIE: Javier Daza Piragauta				
Nombre de la institución: Colegio Bilingüe José Ángel Medina			Grado:	Octavo
Tiempo: 3 horas				
Contenido temático: Unidad 3 Consecuencias y Legado de la Guerra				
1:00 pm	Se inició con el encuentro sincrónico.			
1:15 pm	Cada docente investigador presentó y expuso la información que se recopiló.			
1:20 pm	El docente Ivan Parra empezó exponiendo la información que recolectó, donde menciona la reflexión sobre el significado y la memoria colectiva de la guerra en la identidad colombiana, también expone el impacto en la población civil y en la economía del país.			
1:40 pm	El docente Wilson Tates expuso sobre los resultados de la guerra, donde recaló las transformaciones políticas y sociales resultantes del conflicto.			
2:00 pm	Se procede a debatir y escoger los temas y subtemas relevantes sobre la unidad 3.			
2:02 pm	Se empieza a organizar la unidad 3 en tres subunidades.			
2:15 pm	El docente Wilson Tates recomienda seguir el orden específico, consecuencias de la guerra, cambios políticos y por último el legado, a lo que el docente Ivan Parra está de acuerdo.			
2:25 pm	El docente Ivan Parra recomienda que para la subunidad 1, crear un pdf con contenido textual e imágenes, en forma de periódico, lo que gusta al docente Wilson Tates y acepta.			
2:35 pm	El docente Wilson Tates realiza la recomendación que para la subunidad 2 se debe realizar una presentación interactiva, a lo que el docente Ivan Parra está de acuerdo.			
2:45 pm	El docente Ivan Parra recomienda que para la subunidad 3, se debe realizar un video explicativo, pero el docente Wilson Tates no está de acuerdo, por lo que recomienda realizar un Mapa Mental explicativo, lo que termina convenciendo al docente Ivan Parra.			
2: 55 pm	Para evaluar la unidad el docente Wilson Tates menciona realizar un quiz, a lo que el Docente Ivan Parra está de acuerdo.			
3:00 pm	Se inició con la organización de los temas y subtemas de la unidad 3 en el texto base.			
3:05 pm	El docente Ivan Parra empieza a dictar el orden de la unidad 3 y las subunidades, y el docente Wilson Tates redactara en el texto base.			
3:07 pm	El docente Ivan Parra dicta el título de la unidad 3 "Consecuencias y Legado de la Guerra" y el de las tres subunidades "Consecuencias sociales y económicas", "Reformas y cambios políticos" y " Legado histórico"; también dicta el contenido informativo que cada subunidad tendrá, las actividades y todo lo referente a la unidad 3; mientras el docente Wilson Tates Redacta.			
3:45 pm	El docente Wilson Tates lee como quedo el documento y texto base, para realizar correcciones, con esto finaliza el encuentro sincrónico.			

Fuente. Parra y Tates (2023)