

**Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de
Habilidades Socioemocionales**

Jisela Beleño Bassa

Danna Pomares de los Reyes

Departamento de Postgrados, Universidad de la Costa, CUC

Maestría en educación

Barranquilla 2022



**Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Gamificación para el Fortalecimiento de
Habilidades Socioemocionales**

Jisela Beleño Bassa y Danna Pomares De Los Reyes

Tesis de grado para optar por el título de Magíster en educación

Asesora: Mg Greys Núñez Ríos

Departamento de Postgrados, Universidad de la Costa, CUC

Maestría en educación

Barranquilla 2022



Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Nota obtenida:

Dedicatoria

A Dios por permitirme cumplir esta meta, A mi mamá desde el cielo, por enseñarme el ejemplo de perseverancia y sé que estará orgullosa. A mi padre y hermanos por apoyarme y acompañamiento en cada logro.

Mi esposo y Mis hijos Santiago Sebastián gracias por su amor y comprensión incondicional en todo este proceso.

Jisela Beleño Massa

Dedicatoria

Dedico a Dios este trabajo final dado que es la muestra de sus bendiciones en conjunto con esfuerzo, a mi hijo Lucas quien es y ha sido mi principal motivación desde que llego a mi vida, a mi esposo, mi madre y mi abuela materna quienes me han brindado su apoyo y orgullo incondicional en cada logro y su respectivo proceso.

Danna Pomares De los reyes

Agradecimientos

A directivos y docentes de la Universidad de la Costa –CUC- por compartir sus saberes y experiencias de manera generosa.

A nuestra maestra y asesor que nos orientó en la realización de esta investigación. A los docentes de la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla por su valiosa y desinteresada colaboración como contexto para la realización del presente trabajo de investigación. A quienes participaron activamente para el diseño, formulación y ejecución del presente trabajo de investigación.

Jisela Beleño Massa

Agradecimientos

Principalmente agradezco a Dios por bendecirme con esta gran oportunidad, a mi familia por su apoyo y a mis amigas y colegas quienes me animaron desde el momento de la convocatoria hasta la entrega final.

A directivos y docentes de la Universidad de la Costa –CUC- por compartir sus saberes y se guía constante en este proceso, a mis compañeras de estudio y a nuestra asesora maestra y asesora Greys Nuñez quien nos acompañó con paciencia y determinación en la realización de este trabajo.

Por ultimo agradezco a la secretaria de educación de Barranquilla por el ofrecimiento a la beca de estudios postgraduales.

Danna Pomares De Los Reyes

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla. El diseño tomado en cuenta es cualitativo etnográfico ya que este permite desde la observación del contexto, identificar la problemática para así realizar el registro, análisis, interpretación y descripción del estudio realizado. El paradigma de investigación fue el vivencial (cualitativo); de tipo descriptiva y de enfoque cualitativo. Los instrumentos y técnicas utilizadas fueron la observación directa participante y la entrevista semiestructurada. Los resultados obtenidos fueron el favorecimiento al crear espacios o ambientes de aprendizaje gamificados para desarrollar las competencias y habilidades socioemocionales que permitió concluir que cuando se desarrollan estas habilidades el estudiante evidencia mejoría en su desempeño académico y convivencial y mejora la relación con los compañeros y con su familia, lo cual permitió la configuración de una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Palabras claves: Competencias y habilidades socioemocionales, espacios de aprendizaje, gamificación.

Abstract

The objective of this research is to configure a didactic sequence based on learning environments mediated by gamification to strengthen socio-emotional skills in first-grade students of the IED Fundación Pies Descalzos and the Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla. The design taken into account is qualitative ethnographic since this allows, from the observation of the context, to identify the problem in order to carry out the registration, analysis, interpretation and description of the study carried out. The research paradigm was experiential (qualitative); descriptive and qualitative approach. The instruments and techniques used were direct participant observation and semi-structured interview. The results obtained were the favoring of creating gamified learning spaces or environments to develop socio-emotional skills and abilities, which allowed us to conclude that when these skills are developed, the student shows improvement in their academic and coexistence performance and improves the relationship with peers and with their family, which allowed the configuration of a didactic sequence based on learning environments mediated by gamification for the strengthening of socio-emotional skills in first grade students of the IED Fundación Pies Descalzos and the Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla .

Keywords: Socio-emotional skills and abilities, learning spaces, gamification.

Contenido

Tablas y Figuras	13
Introducción	14
Capítulo I.....	16
Planteamiento del Problema.....	16
Descripción del Problema	16
Formulación del Problema	18
Pregunta Problema.....	18
Preguntas Asociadas.....	18
Objetivos	19
Objetivo General:	19
Objetivos Específicos.....	19
Justificación	20
Delimitación	22
Delimitación Espacial.....	22
Delimitación Temporal.....	23
Delimitación Teórica.....	24
Capítulo II	25
Marco Referencial	25
Estado del Arte.....	25
Antecedentes Internacionales	25
Antecedentes Nacionales	33
Antecedentes Regionales y/o Locales	42
Marco Teórico-Conceptual.....	51

Ambientes de Aprendizaje	52
Teoría del Modelo Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción (ARCS)	54
Gamificación.....	56
Teoría de Fijación de Metas de Locke	59
Habilidades Socioemocionales.....	61
Modelo de Competencias y Habilidades Socioemocionales.....	61
Modelo de Inteligencia Emocional	65
Marco legal.....	68
Constitución Política de Colombia	68
Ley 115 de 1994	68
Decreto 1860 de 1994.....	69
Ley 115 de 1994	69
Ley 1620 de 2013	70
PNDE 2016-2026	70
Ley 1341 del 2009	70
Capítulo III	74
Marco Metodológico	74
Paradigma.....	74
Método de la Investigación	74
Tipo de Investigación	75
Enfoque.....	76
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	76
Observación Participante	77
Entrevista	78
Unidades de Estudio y Sujetos de la Investigación	79

Descripción del Escenario de Investigación.....	79
Criterios de Selección de los Informantes Clave	80
Validez de los Instrumentos	81
Consideraciones Éticas	81
Criterios de Confidencialidad	82
Descripción de la Obtención del Consentimiento Informado	83
Capítulo IV	84
Análisis e Interpretación de los Resultados.....	84
Conclusiones	97
Recomendaciones.....	100
Capítulo V	102
Propuesta.....	102
Secuencia Didáctica Mediada por la Gamificación para el Fortalecimiento de Competencias	
Socio emocionales.....	102
Descripción y Presentación	102
Referencias	113
ANEXOS.....	121
Anexo 1.....	121
Anexo 2.....	124
Anexo 3.....	126
Anexo 4.....	134
Anexo 5.....	137

Tablas y Figuras

Tabla 1 Operacionalización de las Categorías	70
Tabla 2 Análisis de resultado entrevista a padres de familia de 1° de las IED Pies Descalzos y ENSDB	85
Tabla 3 Análisis de resultado entrevista a estudiantes de 1° IED Pies Descalzos y ENSDB	90
Tabla 4 Operacionalización de la propuesta	106
Tabla 5 Cronograma.....	106
Tabla 6 Guión Entrevista con Padres de Familia	121
Tabla 7 Formato Registro de Observación.....	124
Figura 1 Principios de la teoría ARCS.....	56

Introducción

Se entiende que la educación socioemocional, como proceso continuo y permanente, debe estar presente desde el nacimiento, durante la educación infantil, primaria, secundaria y superior, así como a lo largo de la vida adulta. Por esto el desarrollo de competencias emocionales y socioemocionales son básicas para la vida, esenciales para el desarrollo integral de la personalidad. Además, son un complemento indispensable del desarrollo cognitivo sobre el cual se ha centrado la educación en el siglo XXI. (Anaya y Carrillo, 2019).

Según la UNESCO en la Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 2016 afirma que “los resultados pertinentes del aprendizaje deben estar bien definidos en los ámbitos cognitivo y no cognitivo, la educación de calidad incluye el desarrollo de aquellas habilidades, valores, actitudes y conocimientos que permiten a los ciudadanos llevar una vida sana y plena, tomar decisiones informadas y responder a los desafíos locales y mundiales”.

Tal como se plantea en la presente investigación que busca presentar una estrategia que mediante la gamificación fortalezca las competencias socioemocionales tomando como objeto de estudio a dos grupos de primer grado de primaria cada uno de una institución distinta con paralelos socioeconómicos.

En cuanto a la estructura del presente documento se organiza por capítulos, tal como se describe a continuación:

En el primer capítulo se expone el porqué de la problemática y los interrogantes alrededor de esta, así mismo se caracterizan los escenarios en los cuales parte y se realiza la presente investigación junto con los objetivos y los planteamientos que justifican la viabilidad y la importancia de este.

El segundo capítulo corresponde al marco de referencia, donde se desarrolla el marco teórico-conceptual donde integra la teoría con la investigación, relacionado con las categorías ambientes mediados por la gamificación, habilidades socioemocionales. Además, expone los antecedentes a nivel internacional, nacional y local, los fundamentos, legales y normativos que sustentan la investigación.

El tercer capítulo se evidencia el marco metodológico diseñado desde un paradigma cualitativo, así mismo se encuentran las técnicas de recolección de información.

El cuarto capítulo corresponde al análisis e interpretación de resultados obtenidos de los instrumentos aplicados tales como entrevistas y observaciones generales y específicas de los estudiantes.

El quinto capítulo integra una propuesta pedagógica que corresponde a una secuencia pedagógica que ayude al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales por medio de ambientes mediados por la gamificación Finalmente se ubican las conclusiones, recomendaciones y anexos del trabajo de investigación.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

El desarrollo de las habilidades sociales está inmerso en la formación de cada individuo, la adquisición de tales habilidades por parte del niño es un proceso progresivo que se desarrolla en cada etapa y que a su vez depende de cada experiencia vivida de manera particular, siendo así los conocimientos que han de desarrollarse con el tiempo, y que implican una elevada dificultad. Esto supone, lógicamente, que pueden existir muchas causas que den lugar a los problemas de habilidades socioemocionales en los niños.

Lo anterior es afirmado por Anaya y Carrillo (2019), cuando exponen que:

Actualmente es importante tener en cuenta que la calidad de la educación está definida por el hecho de que todos los niños, niñas y adolescentes adquieran conocimientos, habilidades y posteriores competencias que les sirvan como fuente para el desarrollo de una vida integral. Es por esto que se han venido desarrollando diversas teorías que parten no solo desde la perspectiva constructivista, sino también desde lo psico y socioemocional como una forma de conocer y desarrollar el ser, es decir desde el autoconocimiento y autorregulación identificando sus fortalezas y ampliando sus capacidades (p. 15).

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2021) el estado mental de los niños a nivel mundial se encuentra afectado, señalando que los niños y los jóvenes también manifiestan un malestar psicosocial que no alcanza el nivel de trastorno epidemiológico, pero que perturba su vida, su salud y perspectivas de futuro. Pese a dicha problemática asegura que no se está dando suficiente importancia a este problema y que solo el 2% de los presupuestos de salud

de los gobiernos se destina a la salud mental, además no se cuenta con personal profesional ante dicha problemática.

El ambiente escolar de los estudiantes en Colombia se ve afectado por el bullying o acoso escolar, lo que notablemente incide en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, haciendo visible sus efectos en los resultados de las prueba PISA (2018) el 32% los estudiantes reportaron haber sido víctimas de bullying o acoso escolar por lo menos algunas veces al mes, en comparación con 23% de media en todos los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) Al mismo tiempo, 84% de los estudiantes de Colombia (y 88% de los estudiantes en promedio en todos los países de la (OCDE) estuvieron de acuerdo o en fuerte acuerdo con que es bueno ayudar a los estudiantes que no pueden defenderse por sí mismos.

En concordancia con los fines de la educación de la educación básica primaria, en Colombia se busca propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano; como se crean estrategias para la implementación del plan de apoyo socioemocional y académico para la recuperación de aprendizajes para la aplicabilidad en las instituciones distritales de Barranquilla.

En la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla se abordan, desde el área de Bienestar escolar, los proyectos transversales que contribuyen en la formación integral de los estudiantes a partir de las áreas del conocimiento, una vez retornado a la presencialidad se han detectado dificultades en la interacción entre pares, baja tolerancia a la frustración, mediante el registro de evaluaciones diagnósticas implementadas en la institución razón por la cual el 15% de los estudiantes de primer grado han sido remitidos al departamento de Sico orientación, teniendo que ser intervenidos por equipo interdisciplinar externo a la institución.

En la IED Pies Descalzos esta problemática es apoyada por el Departamento de psicorientación, los proyectos transversales pedagógicos y los programas de la escuela de salud de la Universidad metropolitana. Desde la presencialidad se han presentado dificultades por el tiempo prolongado que estuvieron los niños encerrados en sus casas y algunos de ellos no contaban con las herramientas tecnológicas y las clases asincrónicas no permitían el desarrollo y la movilidad refiriéndose a la lúdica y al aprendizaje gamificado.

Formulación del Problema

A continuación, se plantean las preguntas que orientan la presente investigación teniendo en cuenta las variables a operacionalizar y los objetivos propuestos.

Pregunta Problema

¿Cómo configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla?

Preguntas Asociadas

- ¿Cuál es el perfil socioemocional de los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla?
- ¿Cómo los ambientes de aprendizajes fortalecerán las habilidades socioemocionales en los estudiantes de primer grado de la I.E.D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla?

- ¿Cómo analizar el impacto de los ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación en los estudiantes de primer grado la I.E.D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla?

Objetivos

Objetivo General:

Configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Objetivos Específicos

- Identificar el perfil socioemocional de los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla por medio de un test proyectivo.
- Diseñar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.
- Evaluar a través de un experto, la secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Justificación

El presente proyecto busca configurar estrategias mediadas por la gamificación con el fin de fortalecer las habilidades socioemocionales que es fundamental para el desarrollo evolutivo de los niños en sus primeros años, pues constituyen aspectos primordiales en su proceso logrando en ellos éxito en su vida escolar.

De este modo la presente investigación es pertinente dado que busca analizar como los ambientes de aprendizajes mediados por la gamificación puede convertirse en factores potenciadores de las habilidades socioemocionales, en los estudiantes de estas comunidades educativas, lo que va a permitir que se pueda crear un camino emocionalmente seguro para ellos y puedan desarrollarse plenamente.

Desde el punto de vista social la investigación se considera relevante, porque busca fortalecer nuevas habilidades principalmente a estudiantes de primer grado de básica primaria de la Institución Educativa Distrital Pies Descalzos y la Escuela Normal superior en la ciudad de Barranquilla, con el fin de lograr que los estudiantes posean una actitud positiva y abierta hacia los demás y el entorno, así como una imagen positiva de sí mismos.

Esto se quiere lograr a través de una estrategia didáctica denominada gamificación, utilizando como base la lúdica y el juego, permitiendo que cuente con un elemento de motivación permanente en su proceso de aprendizaje, logrando en ellos un equilibrio de sus emociones en el contexto. Logrando buscar en profundidad las actitudes que se desean modificar en los estudiantes, y el tipo de jugadores alumnos al que nos dirigimos con la estrategia de gamificación, ya que las mecánicas y dinámicas que se emplean dependen directamente de estos factores

Para autores como Lee et al (2013) quienes exponen que la gamificación, utilizada correctamente, es una herramienta muy potente para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de aprendizaje, no sólo como receptores de conocimiento, ya que por medio de las mecánicas y dinámicas de juego las actividades tradicionales de enseñanza-aprendizaje pueden adquirir un matiz atractivo, producto de las nuevas experiencias y hábitos.

Gracias a esta investigación se contribuye al desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la motivación, la interacción social y el trabajo en equipo y así incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal, logrando en ellos la formación integral.

En cuanto a su implicación práctica esta investigación, realiza un aporte al conseguir la integración de estrategias mediadas por gamificación en el currículo educativo, relacionado desde el modelo educativo socio critico que permitan una reflexión crítica desde su quehacer pedagógico.

En cuanto a las necesidades y expectativas de la comunidad, pretendiendo que el aprendizaje se dé de manera natural donde su principal metodología es la interacción social que parte de un proceso de construcción individual a uno que posteriormente es social, se parte del principio de que se pone en evidencia los organizadores y las estructuras cognitivas que facilitan el aprendizaje, el currículo está diseñado para ser un cognoscente capaz de descubrir a través de la experiencia y la funcionalidad comunicativa.

Es por eso que es de suma importancia hacer partícipe e involucrar a todos los actores que hacen parte de esta praxis educativa, para que así puedan aplicar para el fortalecimiento de

habilidades propias de las áreas y a su vez transversal. Contribuyendo nuevos aportes como elementos a futuros estudios en cuanto a la relación entre las variables de investigación, siendo un campo poco explorado.

En este sentido, la competencia social y emocional del profesorado resulta imprescindible para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos en cuanto a la consecución de dichos objetivos se refiere.

Lo anterior será viable en la medida en que se adopten los lineamientos necesarios teniendo en cuenta los referentes teóricos de la presente investigación y la capacitación de los docentes al momento de implementar las estrategias que se diseñen para tal finalidad.

Los estudiantes de las instituciones focalizadas tienen varios factores que influyen en su inteligencia emocional, sin embargo los docentes deben ser los primeros, en cada institución, en discernir y caracterizar dichas emociones, planear las actividades de acuerdo con la didáctica sugerida en esta investigación, ya que la parte emocional dentro de la gamificación supone claridad frente a la finalidad que se persigue; no es jugar por diversión, no es jugar por jugar o pasar el rato, es jugar para aprender, es aprender en medio del juego y de la lúdica.

Delimitación

Delimitación Espacial

La E.N.S. del distrito de Barranquilla es una institución que cuenta con 3 sedes, la Sede 1 se encuentra ubicada en la localidad Norte – Centro histórico, en la calle 47 # 44 – 100, donde funciona la básica secundaria, media y el PFC, la sede 2 ubicada en la cra 46 #40 - 41, donde funciona transición y 1° grado y la sede 3, ubicada en la calle 44 # 43 – 50 donde funciona la básica primaria de 2° a 5°.

Las sedes están ubicadas en el barrio El Rosario, localidad Norte- Centro Histórico, estrato 3 donde se atiende una población entre 2400 y 2500 estudiantes desde transición hasta el programa de formación complementaria con edades comprendidas entre los 5 y los 40 años de ambos géneros. La estructura demográfica de la institución muestra que: la mayor parte de la población son del sexo femenino y un pequeño porcentaje de sexo masculino, pertenece al estrato 2 y 3.

Por otra parte, la I.E.D. Fundación Pies Descalzos, identificada con el número 108001078793 de Barranquilla, Atlántico zona Urbana con dirección Cl 14 17 80 ubicada en el corregimiento Eduardo Santos - La Playa, perteneciente a la localidad de Riomar de la ciudad de Barranquilla. La institución cuenta con los niveles preescolar, media, básica secundaria, básica primaria.

El sector de la playa es reconocido por ser receptor de población en situación de desplazamiento por lo que su contexto socioeconómico es considerado vulnerable. Actualmente cuenta con 67 docentes de planta y atiende a 1,347 estudiantes de estratos 1 y 2.

Para la implementación de esta propuesta de investigación se ha considerado tomar como objeto de estudio los estudiantes de básica primaria de las instituciones anteriormente mencionadas, delimitando al ciclo de grados 1 (1°,2°,3°) en el primer grado donde se los estudiantes presentan un rango de esas de 6-7 años.

Delimitación Temporal

Esta propuesta está proyectada para su diseño e implementación en un tiempo de cinco meses desarrollándose durante el transcurso del presente año escolar lectivo 2022, iniciando en febrero hasta 30 de junio del 2022.

Delimitación Teórica

Teniendo en cuenta las variables de esta propuesta de investigación se presentan las siguientes teorías de sustentos como base fundamental para el diseño y la pertinencia de la implementación de esta propuesta.

Ahora bien, cabe resaltar que estas teorías fueron seleccionadas y categorizadas según la relación a las categorías de dicha investigación siendo primera los Ambientes de Aprendizaje Mediados por Gamificación, categoría en la cual se sustentan teorías como la de Taxonomía de los atributos del juego Bedwell et al. (2014) En el cual muestra la integración de elementos del juego que potencialmente lleven a resultados de aprendizaje. Siguiendo a este se plantea la Gamificación del Aprendizaje según Landers (2014) Que presenta el uso de elementos del juego incluyendo diferentes variables.

Por último, el fortalecimiento de habilidades socioemocionales que es presentada como la segunda categoría; en la cual se adoptan las teorías propias de las emociones están sustentadas a través del Modelo de Inteligencia Emocional. Goleman (1995) que se basa en educar emocionalmente para la vida y ser competentes intrínseca y extrínsecamente.

Finalmente, esta Teoría de la Emoción de Schachter-Singer (1996) No solo los estímulos producen la emoción sino los contextos sociales.

Capítulo II

Marco Referencial

En este capítulo se encuentra el estado del arte o antecedentes investigativos que se han realizado a nivel internacional, nacional y local relacionados con las variables de la presente propuesta, también se encuentra el marco teórico fundamento teórico que sirve como base estructural del proyecto, al igual que el marco conceptual y las bases legales.

Estado del Arte

En concordancia con la temática de investigación se pueden resaltar investigaciones a nivel internacional, nacional y local, que identifican aspectos esenciales para el desarrollo de la presente que aporta la gamificación en las aulas y su influencia en el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Se debe tener en cuenta que la metodología de investigación predominante en las investigaciones consultadas es la ruta cualitativa, se hace evidente los distintos aportes que ofrece la aplicabilidad de la gamificación en el aula, fortaleciendo ambientes de aprendizajes innovadores que influye positivamente en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Antecedentes Internacionales

Los investigadores Parra González, M et al (2021) desarrollaron una investigación titulada “*Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process*”, la cual analizó el contraste metodológico entre la gamificación y el flipped learning en la asignatura de Educación Física en tres etapas educativas diferentes para determinar la metodología más influyente en el proceso formativo.

El diseño de la investigación fue una investigación cuasi-experimental con una muestra de 356 estudiantes en España. La recolección de datos se llevó a cabo con un cuestionario. Los resultados muestran que la gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje es mejor

valorada en una etapa temprana, mientras que los participantes de mayor edad valoran mejor la metodología flipped learning.

Ambas metodologías han mostrado un gran potencial en el desarrollo de procesos educativos en Educación Física. De hecho, la gamificación parece tener efectos positivos en los estudiantes de las etapas inferiores. Por otro lado, el flipped learning (Aprendizaje invertido) produce efectos positivos en las etapas grupales, estudiantes de preuniversitario.

La influencia de esta estrategia del flipped learning en la gamificación a nuestro proyecto es muy positiva porque brinda a la pedagogía nuevos elementos para el proceso de enseñanza aprendizaje y que los estudiantes vean nuevos significados de su realidad para transformarla.

En este ámbito se encuentra la investigación titulada “*Gamification as a Motivational and Socio-educational Resource in Classrooms with Students at Risk of Social Exclusion*”, realizado por Marin – Marin, J et al (2020). El objetivo de este estudio es investigar las posibilidades que la gamificación puede ofrecer a los docentes para contribuir a la inclusión de alumnos en riesgo de exclusión social.

A través de una revisión bibliográfica o metodología documental se pretende analizar los beneficios que esta metodología puede aportar a las aulas donde conviven alumnos socialmente desfavorecidos, así como sus necesidades educativas, con el fin de determinar la idoneidad de esta estrategia pedagógica utilizada como recurso inclusivo.

En este sentido, se pudo concluir que las metodologías activas se presentan como estrategias pedagógicas que dan respuesta a los estudiantes del siglo XXI y favorecen la inclusión educativa. En concreto, la gamificación estimula el dominio de las habilidades sociales y emocionales que estos alumnos necesitan, a través de los contenidos motivacionales que aportan.

Esta investigación aporta a la nuestra en la posibilidad de seguir innovando en lo relacionado con la implementación de nuevas estrategias para generar espacios en el aula donde la gamificación cumple un papel fundamental.

Otro antecedente internacional fue el titulado “*La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*” Iquise Aroni, M y Rivera Rojas, L (2020), Este trabajo tuvo como propósito analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El estudio es de tipo cualitativo y método documental. Como resultado se obtuvo que la gamificación es importante y beneficioso en lo que se refiere en la enseñanza porque consigue motivar a los estudiantes, siendo buena alternativa para mejorar su aprendizaje.

Por otro lado, los docentes no utilizan constantemente esta herramienta por falta de capacitaciones e implementaciones en los centros educativos y que en las pocas sesiones que utilizan gamificación despierta el interés y motivación en aprender por parte de los estudiantes.

En su investigación, Fernández, P et al (2020) presentan “*La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales*”, es una investigación explicativa, llevada a cabo para indagar de forma pormenorizada el fenómeno de la gamificación y que a través de un estudio correlacional y su respectivo análisis dan por demostrado el potencial que aporta la gamificación al ser una herramienta que cualquier sujeto expuesto a esta pueda experimentar, adquirir y desarrollar competencias sociales necesarias y demandadas en la sociedad actual. Teniendo en cuenta los aportes de Werbach quién desarrolló la pirámide de los elementos de la gamificación, Foncubierta y Rodríguez, 2014, los 3 niveles de elementos que influirán en el éxito de cualquier gamificación, según Ortiz-Colón et al., 2018 y Goleman (2010) que establece: conocimiento de uno mismo, autorregulación y motivación.

Para la presente investigación es importante este antecedente ya que permite identificar aspectos concernientes a la gamificación y el vínculo que tiene con las competencias sociales, enseñando acerca del potencial que puede encontrarse al incluir este tipo de prácticas y herramientas innovadoras dentro del aula de clases.

Por su parte, Liberio, X (2019), presenta “*El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial*”, Este artículo de investigación de la Universidad Cienfuegos, tuvo un enfoque cualitativo, basando su teoría en los fundamentos de Kapp, Cabero y Vygotsky.

En este se propone la necesaria actualización y formación permanente de los docentes que puedan responder a las demandas actuales y a los cambios que se producen en la sociedad y en las aulas que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

Los aportes brindados al proyecto en desarrollo se basan en que proporciona una lista de herramientas de gamificación previamente analizadas que se pueden adaptarse a la metodología de enseñanza y aprendizaje desarrollar habilidades en los estudiantes.

Otra investigación que direcciona a esta temática es “*La Gamificación, motivación y aprendizaje de Educación Primaria*” realizado por Prieto (2018), de La Universidad Nacional de Educación a Distancia de España.

En la investigación de tipo mixto se evidencia una estrecha relación entre los efectos que produce la aplicación de actividades gamificadas en el desarrollo de habilidades socioemocionales en el acto educativo tanto en docentes como estudiantes, mostrando avances significativos y satisfactorios, en concordancia con los objetivos trazados en su investigación evidenciando como el aprendizaje se puede dar como un proceso menos consciente y más

productivo, en el aspecto significativo donde el estar jugando y no estudiando. Desarrollando mejoría en el ámbito académico en cuanto la práctica.

Teniendo en cuenta el impacto negativo que ha incidido en la educación del estudiantado que se encuentra en situaciones de desventaja social, desarrolla el estudio de caso: Gamificando en tiempos de coronavirus, una investigación de enfoque mixto, bajo las premisas teóricas de (Chomsky, Chen, Moran y Gardner, 2009).

Este estudio desarrolla una temática pertinente para ser abordada frente a los estragos emocionales que puede haber dejado la situación mundial que afectó no solo el área de salud física, sino también los aspectos emocionales y sociales del mundo logrando evidenciar como la gamificación se convierte en una estrategia metodológica útil para favorecer la educación inclusiva, aumentar la participación del alumnado e incrementar su motivación.

A pesar de la afectación que puedan causar los demás contextos en los que se desarrolla el estudiante, esta estrategia desarrolla habilidades que dan lugar a participar de las prácticas de educación a distancia optimizando los procesos de enseñanza-aprendizaje ofrecidos al alumnado. Y como aporte a la presente investigación permite que se pueda hacer una caracterización frente a las distintas situaciones que puedan estar presentes en las aulas al regresar de una pandemia que afecto todos los contextos.

En la investigación titulada “*Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*”, realizada por Ortiz Colón, A M; Jordán, J y AgredaI, M (2018), El objetivo de este trabajo fue hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Para ello, se han examinado diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016,

relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, analizando en ellas los tres elementos intervinientes.

La metodología fue netamente documental-descriptiva. La elección de este periodo de años para la realización de la revisión teórica ha sido escogida para ofrecer una panorámica y un recorrido sobre la evolución que ha ido teniendo el tema tratado a lo largo de esos cinco años. Para ello se estudian, según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido.

Los resultados indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio. Tras esta argumentación, el artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos.

El aporte de estas dos investigaciones a nuestro proyecto fue dar el realce a la gamificación como elemento fundamental al momento de despertar el interés en los estudiantes por el aprendizaje, en temas que antes era vistos como monótonos y lineales, ahora se ve dinamismo y se despierta las ganas de aprender.

En este mismo orden, Carrión-Salinas, G (2017), presenta la investigación “*Gamificación en educación primaria. un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*”, la cual tiene como objetivo analizar las ventajas, desventajas y perspectivas, según los factores internos y externos, que presentaría la implementación de técnicas de gamificación en la educación primaria.

Siguiendo una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa, que comprende el desarrollo de tres instrumentos: cuestionario aplicado a los estudiantes de séptimo de educación básica, de la Unidad Educativa del Milenio El Tambo, análisis DAFO aplicado con base en entrevistas a los docentes de la institución y entrevista estructurada realizada a los expertos en la temática a investigar.

Se concluye con la adquisición de estrategias para la elaboración de una propuesta de gamificación en el aula, entre ellas: la motivación existente en los estudiantes y el compromiso de participación de los docentes y autoridades, con el propósito final de incentivar la participación, trabajo en equipo e interacción docente-alumno; hasta llegar al aprendizaje.

El aporte de la anterior investigación es la importancia del desarrollo de las habilidades mediante el trabajo en equipo que incentiva a un trabajo colaborativo y tiene presente la parte socioemocional de los estudiantes.

Otra investigación en el plano internacional fue “*Las emociones y sus dimensiones en escolares de Educación Primaria*”, realizada por Vargas, M (2018), en España. El objetivo principal fue analizar si existen correlaciones entre las dimensiones consideradas (Conciencia y Control Emocional, Autoestima, Habilidades socioemocionales y Habilidades de vida y Bienestar subjetivo) y si existen diferencias de medias en función de las variables (género, curso y centro).

La metodología de investigación es de tipo mixto. Basándose en los siguientes referentes teóricos: Inteligencia Emocional (IE). Goleman (2014) entiende que la inteligencia emocional es un conjunto de habilidades que nos permiten mostrar, expresar y controlar los sentimientos de uno mismo en cualquier terreno. Aprendizaje social y emocional (Elías, 1997; 2000; 2001), así como el desarrollo progresivo de las competencias socioemocionales (Saarni, 1999; 2000).

Aplicando el cuestionario versión reducida CEE-R (Álvarez y GROU, 2006): Conciencia y Control Emocional, Autoestima, Habilidades socioemocionales y Habilidades de vida y Bienestar subjetivo en función del género que dieron como resultados la puntuación más alta en la dimensión Autoestima ($M=34.4893$; $DT=\pm 4.12708$) seguida de la de Habilidades de vida y bienestar subjetivo ($M=30.9153$; $DT=\pm 5.46777$) y Habilidades socio-emocionales ($M=30.5524$; $DT=\pm 3.99329$). Sin embargo, la puntuación más baja ha sido en la dimensión Conciencia y control emocional ($M=14.0802$; $DT= \pm 4.12708$).

Este estudio aporta a la presente investigación una orientación hacia la construcción de estrategias y mejoras en el currículo para que a través de la interdisciplinariedad se pueda dar lugar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en el aula donde no solo se imparte conocimiento, sino que se forma para la vida.

Otra investigación en España titulada “*Las agrupaciones musicales juveniles y su contribución al desarrollo de competencias socioemocionales. El fenómeno de las bandas en la Comunidad Valenciana y los coros en Cataluña*”, realizada por Oriola Requena, S (2017) tuvo como objetivo principal conocer, analizar y describir, de forma detallada, el perfil socioemocional de los músicos adolescentes y los directores musicales, integrantes de las bandas juveniles de la Comunidad Valenciana y los coros juveniles de Cataluña.

Para ello se confeccionó un exhaustivo marco teórico, estructurado en torno a tres grandes ejes: la educación emocional a través de competencias; la adolescencia y la música; y las agrupaciones musicales juveniles. Enmarcado dentro de una metodología no experimental o ex post facto de tipo descriptivo y comparativo-causal.

El estudio consiste en aplicar diferentes instrumentos psicométricos a una amplia muestra de adolescentes integrantes de una agrupación musical juvenil ($n = 660$), concretamente de 10

bandas de la Comunidad Valenciana y 10 corales de Cataluña, y a sus respectivos directores musicales. Con su aplicación, además de describir las variables de los adolescentes músicos relacionadas con elementos socioemocionales, también pretendemos establecer relaciones de causalidad entre éstas y las obtenidas por un grupo de adolescentes no músicos (n = 655).

Los resultados confirman que la participación en este tipo de agrupaciones tiene un notable impacto tanto personal como social. Los adolescentes músicos poseen un desarrollo socioemocional significativamente superior a los adolescentes no músicos. También se han establecido similitudes y diferencias entre los componentes de las bandas y las corales, asimismo, se ha realizado un análisis pormenorizado sobre el perfil socioemocional de los directores que lideran dichas agrupaciones.

Antecedentes Nacionales

En la Institución Universitaria Politécnico Gran colombiano, Anacona, G (2020) propone “*El 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*”. Una investigación de enfoque cualitativo, cuyo objetivo fue Crear una plataforma virtual aplicando la estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social en los estudiantes.

Basados en las teorías de David Ausubel, Begoña Gros. Logra evidenciar la importancia que tiene la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje, y su impacto positivo en todos los procesos que barca el acto educativo. Aportando herramientas de gamificación que pueden ser utilizadas dentro de las prácticas educativas que permitirán

fortalecer la motivación y otros aspectos que se relacionan con las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Otra investigación fue la titulada “*Metodología para el diseño y creación de 30 Cursos Online Masivos y Abiertos (MOOC, siglas en inglés) basado en gamificación y m-learning (Mobile – Learning: Aprendizaje a través de dispositivos móviles) para la formación docentes universitarios en el Departamento de Antioquia*”, realizada por Restrepo Quintero, O y Cantillo Rodríguez, D. (2020), El presente proyecto de investigación tiene como propósito Desarrollar una metodología para el diseño y creación de 30 MOOC basado en la gamificación y m-learning para la formación docentes universitarios en el departamento de Antioquia, surge como resultado de la participación en una convocatoria financiada por Colciencias y la Gobernación del Departamento de Antioquia mediante un proyecto de I+D+I para la formación docente en las funciones misionales mediante MOOC.

Se conformó un equipo de trabajo compuesto por investigadores, asesores, expertos temáticos, desarrolladores de software, diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos y personal de apoyo multimedia. La metodología trabajada consta de 4 fases: Caracterización de las necesidades de formación del docente en las funciones misionales de docencia, investigación, extensión y gestión académica; diseño instruccional de los MOOC; desarrollo de contenidos digitales educativos y montaje de los cursos en una plataforma tecnológica EDUPROFE para la oferta de los MOOC.

Se trabajó bajo un enfoque mixto convergente paralelo, con nociones de tipo exploratorio descriptivo, de diseño no experimental, y una operacionalización de matriz de variables como las Técnicas de gamificación y m-learning, y la formación de docentes universitarios con MOOCs, y

sus respectivas dimensiones. De una población de 24 766 docentes se seleccionó de manera intencional una muestra 199 docentes de 22 Instituciones de Educación Superior en el departamento de Antioquia.

Los datos fueron recogidos mediante un cuestionario validado por cinco (05) expertos, con un nivel de confianza (Z) establecido para de la encuesta, de $Z= 0,99$ (99%) y sometido a la prueba de Kuder Richarson con una confiabilidad de 0,84. Se utilizó además la etnografía digital como vigilancia tecnología de metodologías utilizadas para el diseño y desarrollo de MOOC en el orden nacional e internacional.

Los resultados de la investigación precisan que el 79,4% de los docentes encuestados en el departamento de Antioquia se desempeña como docente, el 16,1% son docentes investigadores, el 4,5% desempeñan labores de extensión e internacionalización. De igual manera, se comprueba que al implementar una metodología para el diseño y creación de los MOOC se logra mejorar agilizar el tiempo de creación de los cursos y mejora la calidad de los MOOC.

El anterior proyecto investigativo es significativo para el nuestro porque tiene en cuenta la importancia del maestro en la estrategia de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes para fortalecer y/o desarrollar las habilidades socioemocionales.

En este mismo plano nacional se encontró una investigación titulada “*Estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes*” realizado por Valencia García, A y Obregón Arboleda, R. (2020) La investigación tuvo como propósito diseñar una estrategia didáctica lúdica mediada por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

Se estructuró bajo un enfoque cuantitativo, mediante técnica de observación; recolectando y caracterizando los resultados con el uso de estadística descriptiva para el análisis de los datos, con la selección de una muestra de 62 estudiantes pertenecientes al grado de 5° de primaria de la Institución Educativa Teófilo Roberto Potes de Buenaventura del Valle del Cauca. a quienes se le aplicó un pre-test y una encuesta con el fin de establecer un parámetro inicial frente al hábito, interés, frecuencia y nivel de competencia lectora y finalmente se aplicó un post-test para lograr medir la variable dependiente y el impacto de la estrategia didáctica.

Como resultado, los promedios obtenidos por los estudiantes durante la aplicación del post-test, evidenciaron un incremento en la comprensión lectora, comparados con la prueba inicial. Se concluye de la investigación que al aplicar estrategias didácticas lúdicas mediada por la WEB 2.0 contribuye con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

Lo significativo de esta investigación para nuestro proyecto fue la mediación de la tecnología y las estrategias didácticas para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes y que a la vez reconozcan a la tecnología como medio de aprendizaje y no solo de diversión.

También es importante destacar los aportes dados a través de la propuesta de investigación realizada por Camacho, B (2019) de la Universidad ICESI de Cali, quien presenta *“Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria”*, investigación de enfoque cualitativo, su objetivo general fue determinar cómo un juego de rol a través de la gamificación incentiva el desarrollo de la competencia ciudadana correspondiente al grupo convivencia y paz de los estándares del Ministerio de Educación Nacional para tercero de primaria, en Liceo Rafael Pombo de la ciudad de Palmira.

Describió la efectividad de la gamificación que mediante el juego gamificado aportó al desarrollo afectivo y emocional de los estudiantes, basándose en una estrategia que agrega valores constructivos, canalizadores, artísticos, liberadores, aportando notablemente a la motivación intrínseca del individuo, y al desarrollo de la inteligencia emocional. Una vez se puede ratificar el potencial que añaden las prácticas educativas en entornos de aprendizajes gamificadas que motivan notablemente a la población estudiantil toda vez que se expongan a la exaltación o premiación por logros obtenidos en el aula desde una práctica que los está orientando a vivir en sociedad.

Todos estos antecedentes permiten identificar la relevancia que tienen las habilidades socioemocionales en los procesos académicos, que juntamente se pueden desarrollar con herramientas de interés para la generación de nativos digitales, vigente según la UNESCO (2005) “el desarrollo de actitudes científicas y tecnológicas, tiene que ver con las habilidades que son necesarias para enfrentarse a un ambiente que cambia rápidamente y que son útiles para resolver problemas, proponer soluciones y tomar decisiones sobre la vida diaria”.

A nivel nacional se encuentra es el titulado “*Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*”, realizado por Corchuelo Rodríguez, C A (2018). Este artículo presenta una estrategia docente de gamificación cuyo objetivo fue motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos en el aula.

Para conocer la valoración de los estudiantes de la estrategia de gamificación el enfoque de la investigación fue cuantitativo y el diseño descriptivo, permitiendo el registro ordenado y metódico de recolección de datos de acuerdo con las variables establecidas.

La experiencia se desarrolló con 86 estudiantes de 3 grupos de pregrado de la Universidad de La Sabana en la asignatura competencia básica digital. Su implementación se realizó en tres momentos, 1) presentación de las características (interacción, dinámicas y mecánica del juego, 2) exploración de la plataforma de registro y seguimiento (ClassDojo) y 3) canje de puntos de cada jugador (estudiante).

Al finalizar los estudiantes respondieron un cuestionario ad hoc para valorar su impacto, los resultados muestran un alto nivel de aceptación de la estrategia en motivación para el aprendizaje y favorecer el desarrollo de contenidos temáticos en el aula.

Una de las investigaciones innovadoras a nivel nacional fue la titulada “*Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia*”, realizada por Obando Bastidas, J A et al (2018), la cual tiene como objetivo que los estudiantes de las diferentes instituciones educativas tengan una representatividad positiva en las pruebas saber tener una buena representatividad a través de diversas formas de entrenamiento. SIMULACRO App, fue pensada para lograr este objetivo.

La metodología de aplicabilidad, la lúdica y el juego en un ambiente abierto, promovió el entrenamiento en línea de 1250 estudiantes de diferentes regiones del país, de forma libre y espontánea.

Siempre se observó un crecimiento potencial, en el transcurso del concurso, lo que evidenció que el ejercicio propuesto en la metodología del juego, realmente es significativo, y motivante, entonces armoniza con el concepto de Gamificación, propuesto por Werbach (2013), quien propone que cuando una actividad es motivante, se puede lograr que las personas se

involucren, motiven, concentren y se esfuercen en participar en actividades que antes se podrían clasificar de aburridas y que ahora pueden convertirse en creativas e innovadoras.

El aporte significativo a nuestro proyecto es la importancia de como la gamificación mira la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje desde la perspectiva del juego y la lúdica como espacios de aprendizaje y construcción de saberes para las habilidades socioemocionales.

En la investigación de Aparicio, D et al (2018) titulada “*Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación*”, la cual tuvo como objetivo dar a conocer el diseño y la ejecución de uno de los ejercicios prácticos que el laboratorio Galea de la Universidad Industrial de Santander imparte en sus sesiones a los estudiantes de la Escuela de Estudios Industriales y Empresariales.

Dicha actividad surge a partir de la modificación de una lúdica creada al interior del laboratorio, llamada Loop; la cual está enfocada en fomentar las competencias ciudadanas en un proceso de innovación en el aula. Dicha lúdica se desarrolló utilizando una ruleta la cual permite a los participantes obtener las partes de la herramienta CANVAS y crear el prototipo de un producto o servicio.

Con su aplicación se identificó que los participantes logran mejorar sus habilidades cognitivas, profesionales, a la vez que aumenta el desarrollo de las competencias sociales en ellos, además a los docentes les permite, dinamizar la transmisión de los conceptos en su asignatura y obtener datos en tiempo real.

Lo anterior le aporta a nuestra investigación que la gamificación logra que los estudiantes asimilen el aprendizaje desde un proceso que pueden comprender en cualquier etapa y que el juego y la lúdica siempre será una estrategia en cualquier nivel educativo para la vida.

Otra investigación en el orden nacional fue el titulado “*El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar*”, realizado por Causado Escobar, R. E., y Pacheco Bohórquez, M. L. (2018).

La investigación desarrolla una reflexión del papel educativo de las TIC y el juego, en especial los procesos de gamificación y el empleo de videojuegos educativos, como herramientas claves hacia una propuesta pedagógica innovadora que ayude a la construcción e implementación de una plataforma educativa virtual focalizada en el manual de convivencia escolar, documento clave y esencial en las instituciones educativas, pero generalmente vacío, carente de sentido y en muchos casos, completamente desligado de la realidad contextual e identidad institucional.

La metodología se fundamentó en una revisión bibliográfica en el marco de la propuesta educativa “Barrilete- Centro Educativo y Cultural” en el contexto de la ciudad de Cartagena.

El resultado de esta investigación fue que las TIC se constituyen en medios necesarios para afrontar los nuevos paradigmas educativos, más aún cuando se transversalizan con procesos lúdicos, constituyéndose en elementos esenciales e indispensables para los procesos de enseñanza-aprendizaje y la resolución de conflictos en el aula.

El aporte que hace a nuestra investigación es que la tecnología cada día toma mucha fuerza en el papel de la educación y la pedagogía en general, la tecnología actualmente es una alidada fundamental del proceso de aprendizaje y las estrategias de enseñanza que utilizan los maestros.

Se encontró también una investigación titulada: “*La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores*”, realizado por Rangel Ortiz, Y et al (2018). El artículo muestra resultados derivados del estudio la lúdica mediada por Tecnologías de Información y Comunicación como una estrategia para la

enseñanza y promoción de los valores en estudiantes de la Institución Educativa Departamental José de la Paz Vanegas, sede Erm Antonio Nariño, ubicada en el corregimiento el Cerrito, del departamento del Magdalena.

El estudio aborda un enfoque cualitativo, donde se describe cómo a través de la lúdica, mediada por TIC, los estudiantes se apropian de elementos conceptuales y prácticos de los valores. Se utilizó como técnicas la entrevista, la observación, buscando recoger información en varios niveles: sociodemográfica (edad, sexo, nivel de estudios), pautas de crianza, establecimiento de normas, relación percibida padre-hijo y valores más importantes en el hogar.

Se muestra cómo se perciben y se manifiestan los valores de los estudiantes en los procesos de aprendizaje y en los espacios de recreación, así como su percepción de la influencia de las relaciones familiares en el desarrollo de valores en los niños.

Es importante resaltar que los antecedentes a nivel nacional aportan de forma significativa a nuestra investigación en lo relacionado a la implementación de la lúdica, la gamificación, los juegos y la tecnología para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

De acuerdo con los antecedentes relacionados hasta el momento Baquero, S et al (2020). De la Universidad Cooperativa de Colombia Proponen “*Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada I.E.D.*”, en medio de una ruta cualitativa de investigación, quienes buscan fortalecer el componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas.

Resaltando las conceptualizaciones de Verde acerca de la expresión corporal como forma más antiguo entre los seres humanos para comunicarse, idea que apoya Stokoe, los conceptos de

la inteligencia emocional y la inteligencia social según Gallardo y las teorías del juego según Piaget.

Los resultados evidenciaron la relación del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales en los talleres lúdico-pedagógicos aplicados a partir del juego simbólico y la expresión corporal como estrategias pedagógicas, para poder intervenir las dificultades evidenciadas en la población muestra que se manifestó activa.

Su aporte importante al demostrar la necesidad que requieren los niños mientras son expuestos a vivir experiencias donde se les asignen responsabilidades, que desarrolle en ellos la capacidad de crear posibles soluciones ante situaciones que transformen su entorno.

Antecedentes Regionales y/o Locales

A nivel local se hace notable la escasa aplicabilidad de propuestas de investigación con respecto a este tema dentro del primer grado sin embargo se puede hacer mención de propuestas pedagógicas de investigación que continúan fundamentando la aplicación de estas estrategias que están cobrando mayor auge en los contextos educativos.

En este ámbito se encuentra la investigación realizada por Escorcia Caballero, L et al (2022), presenta la “*Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés.*” La cual tuvo como propósito desarrollar estrategias didácticas de gamificación para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico.

Este estudio se realizó desde un enfoque epistemológico racionalista-deductivo, paradigma complementario y enfoque investigativo mixto. Las técnicas utilizadas fueron, guía de observación, pre-test y pos-test; arrojando que, existe la necesidad de implementar y desarrollar

plataformas y modelos virtuales que permitan estudiar y profundizar desde la gamificación la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés, con la intención de mejorar los índices sintéticos de esta área a nivel educativo.

La anterior investigación aporta la importancia que tiene la gamificación en los diferentes escenarios de formación de los estudiantes a partir de los ejes temáticos vistos en la escuela en cualquier nivel de escolaridad.

En este ámbito se encuentra la investigación titulada: “*Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*”, realizado por Candanoza Caro, L y Segovia Beltran, Y. (2022). La investigación se contextualiza en la Institución Educativa Distrital Jorge Robledo Ortiz, en Barranquilla, donde los estudiantes presentan dificultades en la comprensión lectora, frente a lo cual se diseña una propuesta fundamentada en la mediación didáctica de la gamificación con miras a fortalecer la comprensión lectora en el nivel inferencial, además la implementación de las TIC será un componente motivador que contribuirá a mejorar el proceso lector en los estudiantes y los resultados académicos.

La investigación se ubica dentro del enfoque Racionalista Deductivo enmarcada en el paradigma Mixto, a través de un método de razonamiento lógico deductivo, el cual ofrece la posibilidad de unir el componente teórico de la misma con la observación del problema estudiado. De la misma forma, se integra un componente cualitativo expresado en la categorización asociada al análisis de contenido de los documentos estudiados, con un componente cuantitativo centrado en la aplicación de procesamiento estadístico que se obtiene de aplicar instrumentos asociados al diseño de campo de la investigación.

Entre los principales resultados se destaca la ubicación de los estudiantes en el nivel de lectura literal en cuanto a comprensión lectora, en la que se resalta la falencia en el proceso de

deducción de ideas. Concluye la investigación reconociendo la importancia de integrar procesos didácticos tecnológicos mediados por la gamificación en los nuevos escenarios educativos, que permitan una articulación digital a la práctica pedagógica y el logro del desarrollo integral de los estudiantes a través del diseño de propuestas interesantes.

Las investigaciones antes mencionadas hacen un aporte importante a nuestro proyecto en la importancia que adquiere la lúdica en el proceso de la comprensión lectora y en la planeación de las actividades por parte de los docentes que se valen de estas herramientas didácticas al momento de impartir las clases.

La investigación titulada “*Estrategia de enseñanza gamificada en ciencias naturales para estudiantes de quinto grado*”, realizado por López Oviedo, M et al (2021), tiene por objetivo diseñar una estrategia de enseñanza gamificada en el área de las ciencias naturales para los estudiantes de grado 5° de primaria de la Institución Educativa Julián Pinto Buendía del corregimiento de Mateo Gómez, municipio de Cereté – Córdoba.

Esta se basa en una metodología cualitativa, con diseño investigación acción, y como instrumentos de recolección de la información se utilizan encuestas diagnósticas, diarios de campo y rúbricas de evaluación. La muestra seleccionada son 25 estudiantes del grado quinto y de forma complementaria, participan seis docentes del área de ciencias naturales de la institución. En los resultados diagnósticos se encuentra que existe una carencia en las prácticas docentes por la falta de métodos o técnicas innovadoras que mejoren las estrategias de enseñanza en las ciencias naturales.

Tras el diseño y la implementación de la estrategia de enseñanza gamificada se logra observar que los estudiantes participan activamente de las actividades, y que la planeación de la estrategia de enseñanza gamificada es acertada para el área de las ciencias naturales, dado que

incluye estrategias preinstruccionales, construccionales y postinstruccionales. Así, se concluye que el uso de técnicas como la gamificación propicia ambientes de aprendizaje más innovadores, que promueven el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes.

La anterior investigación le aporta a nuestro proyecto la posibilidad de la gamificación como herramienta efectiva para que los estudiantes de básica primaria puedan desarrollar habilidades socioemocionales dentro de los espacios destinados para las clases.

Otra investigación es la titulada “*Gamificación: estrategia para el fortalecimiento de competencias ciudadanas orientadas al uso responsable del recurso hídrico*”, realizado por González Padilla, Y et al (2021), La investigación busca fortalecer las competencias ciudadanas para el uso responsable del recurso hídrico, a partir de la gamificación, basada en la construcción de una Guía didáctica, para los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Mauricio Nelson Visbal del municipio de San Estanislao de Kostka.

La guía es el insumo para el diseño de un recurso tecnológico, específicamente un libro digital el cual contiene actividades orientadas a la apropiación, manejo y aplicación de las competencias ciudadanas y las características e importancia del agua.

La metodología implementada, se sustenta en un enfoque cualitativo que permite intervenir la realidad, el contexto natural y social, bajo la modalidad de la investigación acción pedagógica con la que se establece la ruta de investigación. Los instrumentos para la recolección de información utilizados son la guía de observación y la encuesta estructurada, que permitieron caracterizar las competencias ciudadanas.

La intervención pedagógica se realizó a una muestra intencional de 13 estudiantes, que tienen manejo y acceso a las TIC, desde sus hogares, teniendo en cuenta que el proceso educativo escolar se está desarrollando de manera remota. El 92% de los participantes demostraron

apropiación y manejo adecuado de los recursos gamificados. El 100% los encuestados manifestaron que el libro digital fue una herramienta innovadora y muy interactiva; demostraron agrado por la inclusión de las TICS, también se comprometen a ser difusores de un mensaje de cuidado tanto en el ambiente escolar como en sus familias y la comunidad.

En un estudio de caso de investigación titulado “*Estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de habilidades psicomotrices en un estudiante con trastorno del espectro autista*”, realizado por Coba Soto, S y Orozco Rodríguez, V. (2021), tuvo como propósito fortalecer el desarrollo de las habilidades psicomotrices en un estudiante con trastorno del espectro autista, de 1° de básica primaria, en una institución educativa pública de Barranquilla a través del uso de estrategias lúdicas, en el cual fueron seleccionadas e implementadas con el niño con TEA para lograr una mayor madurez en su desarrollo psicomotor al momento de implementar diversas actividades y ejercicios que involucren su motricidad fina y gruesa

Lo anterior se pudo evidenciar por medio del test de McCarthy, que es una escala de desarrollo donde se evalúa la motricidad a partir de 4 sub-escalas, coordinación de piernas, coordinación de brazos, acción imitativa, copia de dibujos y se recibe en cada aspecto una valoración con puntajes por cada acción realizada. Este proyecto contiene toda la información y aquellas acciones que se llevaron a cabo para su desarrollo, a través de cada uno de sus capítulos se pueden evidenciar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Además, esta investigación se enmarca en un paradigma socio-crítico, un enfoque introspectivo vivencial y un enfoque investigativo cualitativo, teniendo como método de investigación un estudio de caso.

Otro antecedente a nivel local fue el titulado “*Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de*

transición a la etapa escolar”, realizado por Puello Cuadro, Y y López Mejía, I. (2021), quienes desarrollaron la investigación con el objetivo de diseñar una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar, para lo cual se utilizó el paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo, un tipo de investigación transversal o un diseño no experimental.

La población estuvo conformada por 5 docentes, la muestra fue tomada de forma no aleatoria e intencional, obteniéndose como resultado la carencia de asesorías, guías y formación permanente docente, especial atención al cumplimiento de los objetivos del curriculum nacional, carencia de recursos y espacios.

Concluyéndose que hay carencia de tiempo y capacitación de los docentes para crear y fomentar propuestas, derivando esto a la utilización de estrategias no idóneas, por ende, se precisa crear una propuesta ajustada a las necesidades detectadas.

El aporte la investigación es la oportunidad que tiene los docentes de formarse y actualizarse en temas relacionados con su quehacer pedagógico, y que es una disciplina que con el tiempo va actualizando las teorías que la sustentan.

En este ámbito se encontró una investigación llamada “*La música como estrategia lúdica para el desarrollo de las competencias lecto-escritoras de los estudiantes de primer grado*”. Contreras, A, Pertuz Gutiérrez, E y Osorio Caro, V. (2021), la cual fue desarrollada con la finalidad de evidenciar de que forma la aplicación de la música garantiza el correcto desarrollo de las habilidades lecto-escritora de los niños que se encuentren cursando primer grado en la Institución objeto de estudio, por lo que se parte de un análisis detallado del proceso de

comprensión- lectora desarrollado por los estudiantes y de qué manera se ven involucrados sus padres y docentes, en toda la aplicabilidad de este proyecto.

Comprendiendo que la falta de motivación por parte de los estudiantes, por lo que a lo largo de este proyecto se hizo un principal hincapié en la viabilidad de la implementación de la música como estrategia dinamizadora, garantizando de esta manera se produzca un mayor interés, motivación y potencialización del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas; lo cual además garantiza un correcto desarrollo de las diferentes dimensiones de los alumnos, permitiendo que se desarrollen los diferentes tipos de inteligencia, creatividad, hábitos de lecturas, entre otros.

Por lo que se partió de diferentes fuentes de información que permitieran abordar y garantizar brindar resultados reales, con fundamentos teóricos por parte de los estudiantes y de los docentes, en el proceso formativo en la Institución Educativa Gabriel Escorcía Gravini del municipio de Soledad.

El proceso de lectoescritura en un estudiante es importante por lo que el aporte significativo de esta investigación es la lúdica como estrategia mediadora para que los estudiantes puedan reforzar y fortalecer su proceso de lectoescritura.

La investigación titulada “*Desarrollo de las habilidades sociales mediadas por la metodología Flipped classroom*”, realizado por Gómez Delgado, I y Meza del Villar, H. (2019), es un trabajo investigativo de enfoque mixto, con el objetivo de desarrollar estrategias pedagógicas usando la metodología FLIPPED CLASSROOM para el fortalecimiento de las habilidades sociales.

Los resultados le permitieron evidenciar como los estudiantes eran más dinámicos en su proceso de aprendizaje que el que tradicionalmente manejaban, el estado de las habilidades sociales de ellos en los grupos para la valoración del efecto de la metodología Flipped Classroom,

mejorando el escucha mientras otro está hablando lo hacían en silencio, asumiendo una actitud de interés en la conversación. Sugieren que el fomento de las buenas relaciones debe iniciar por los docentes y su compromiso con la Institución para formar estudiantes integrales.

Es importante los aspectos que aportan desde el momento de incentivar a la promoción de actividades y estrategias pedagógicas innovadoras que fortalecen las habilidades sociales desde la escuela. Donde los espacios diseñados o ambientes de aprendizaje si permiten fortalecer las habilidades sociales siempre que sean adaptados con estrategias pedagógicas innovadoras que incluyan el uso y apropiación de las TIC, generando experiencias educativas significativas con formación para la vida.

En el plano regional también encontramos la investigación “*La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación – Magdalena*”. Realizado por Sánchez Medina, J. (2018).

La investigación es producto de la reflexión del grupo docente del departamento de matemáticas de los grados 6°, 7°, 8° y 9° de la I.E.D. Tercera Mixta del municipio de Fundación – Magdalena, a raíz de los problemas de rendimientos de los estudiantes en el área de matemáticas. Situación reflejada en los informes de las pruebas Saber (2015 - 2016) realizada por el ICFES (nacionales) y pruebas TIMMS, 2015 (internacionales).

La presente es una investigación-acción, su objetivo introducir una metodología innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar los rendimientos académicos de los estudiantes de la institución. La muestra: seis docentes del área de matemáticas. La metodología utilizada es estrategia de aprendizaje de Gamificación para el aprendizaje de las matemáticas con el apoyo de la plataforma Smartick.

Su desarrollo se hizo en varias etapas: inicialmente, una fase diagnóstica que consiste en una revisión teórica sobre las categorías de la investigación: rendimiento académico y gamificación; además, la utilización de una serie de encuestas aplicada a los docentes y estudiantes y la revisión de los informes académicos fueron la base de la recolección.

En este contexto, se desarrollaron seis talleres con el fin de preparar a los docentes para poder implementar la estrategia en las aulas de clase; al terminar se evalúa por el grupo los resultados obtenidos y la pertinencia de la estrategia, las principales conclusiones del estudio giran alrededor del uso variado de estrategias que permitan captar la atención de los estudiantes, vigilar las motivaciones explícitas para que no afecte el trabajo de salón y lo principal divertirse junto con los estudiantes.

Una investigación titulada “*Aprendizajes de las Matemáticas Mediados Por Juegos Interactivos En Scratch En La IEDGVCS*”, realizada por Acuña Medina, N et al (2018), pretende ofrecer una estrategia para mejorar el aprendizaje de las operaciones básicas de matemáticas en las niñas y niños del grado sexto de la IED Gerardo Valencia Cano, ubicado en San Zenón, departamento del Magdalena, mediando el conocimiento con el uso de las Tecnologías de información y comunicación (TIC). Son las herramientas tecnológicas las que suelen manejarse de forma fácil por los alumnos y esa condición se debe aprovechar para motivarlos.

Con el diseño de actividades interactivas se pudo evidenciar que los estudiantes realizaron operaciones básicas mediante el lenguaje de programación Scratch, logrando desarrollar su creatividad, solucionado problemas de manera interactiva, lo cual favoreció el trabajo con sus pares y propició la motivación hacia la adquisición de conocimientos necesarios como lo son las matemáticas.

Es importante el aporte de la tecnología a la anterior investigación y a la nuestra porque es una gran herramienta en este proceso de la mediación didáctica teniendo presente estrategias de gamificación en el aula.

Marco Teórico-Conceptual

Para el desarrollo de la presente investigación se debe tener en cuenta el modelo pedagógico desarrollado en la institución o Colegio, en este caso la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, sustenta sus fundamentos pedagógicos en el Modelo de Vida Escolar Crítico. El componente pedagógico se fundamenta en la base teórica de la reflexión – acción crítica, según Flórez y Batista (1986) los modelos pedagógicos relacionados con la formación de maestros se definen bajo cuatro grandes paradigmas: el Transmisionista conductista, el Romanticismo Pedagógico, el Desarrollismo Pedagógico y la Pedagogía Socialista. Se hará referencia de manera particular a los Modelos de Desarrollismo Pedagógico y Pedagógico Social presentes en el Modelo de Vida Escolar Crítico (MOVIEC).

El MOVIEC define el saber y el quehacer pedagógico a la luz de la educación crítica globaliza los tres tipos de regiones de mundo que subyacen en los intereses fundamentales del ser humano, es decir, interrelaciona comunicativamente, el mundo objetivo, el mundo social y el mundo subjetivo esta interrelación se mediatiza a través de la praxis argumentada, praxis democrática y praxis emancipadora que están presentes en la ENSDB.

El MOVIEC asumiendo el postulado de Habermas (1990) pretende formar un maestro en la realización dialéctica entre teoría y práctica, yendo más allá de la crítica, abordando su quehacer como una forma de acción social transformadora, que construya praxis pedagógica, que interprete el mundo de lo real y las ideologías que lo mediatizan, que se libere a través del trabajo auto-reflexivo en equipo. Esto es, vincular el conocimiento pedagógico con la acción

transformadora para obtener un nuevo conocimiento para una nueva práctica desde la propia práctica.

En la IED Pies Descalzos el modelo pedagógico es el evolutivo contextual desde el enfoque histórico crítico desde las teorías pedagógicas de Freire, Giroux y McLaren, donde el sujeto es reconocido como sujeto de procesos que conllevan al desarrollo humano desde la teoría de Lev Vigotsky.

Todo lo anterior tiene una función social, ya que se forma al individuo, a la persona con miras a desenvolverse en la sociedad, que tenga la capacidad y las habilidades de transformar su entorno, teniendo en cuenta cada uno de los avances y progreso que se presentan en dicho contexto, en dicha realidad que cada día le presenta desafíos que ponen a prueba la significancia de lo aprendido en el ambiente escolar y en el ambiente familiar.

En el mismo orden de ideas, abordando otros documentos, se debe fundamentar en la parte socioemocional que es una variable de la presente investigación.

Ambientes de Aprendizaje.

Un ambiente educativo es un medio físico y teórico estructurado y diseñado específicamente para adaptarse a las necesidades de aprendizaje y a las características diversas de los estudiantes (Bravo, León, Romero, Alfonso Novoa y López 2018).

Investigadores como Moreno (1997), en su postulado de los ambientes de aprendizaje a distancia, plantea que El desarrollo de ambientes de aprendizaje se fundamenta en la creación y la disposición de todos los elementos que lo propician.

Según Moreno (1997) el ambiente de aprendizaje está constituido por los siguientes componentes: El entorno físico, el tiempo, el currículum, la mediación pedagógica e interacciones.

También se plantean ambientes de aprendizaje desde la lúdica, los cuales tienen gran incidencia y son los adecuados para los estudiantes de los grados iniciales. El aula desde esta perspectiva se convierte en un lugar de encuentro que tiene y se rige por varios principios que se retoman a continuación.

Según Cano (1995), citada por Duarte (2003), el espacio físico del aula y las interacciones sociales que se dan en ella deben tener los siguientes principios:

1. “El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes” (p. 106)
2. “El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales.
3. El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos –ya sean contruidos o naturales– dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos.
4. El entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas, según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses.
5. El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad” (p. 107).

Una de las estrategias que permiten la relación y el contacto entre estudiantes es el juego dentro del aula o en el espacio destinado para impartir la clase, creando un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo óptimo de las habilidades o competencias socioemocionales.

En este mismo sentido, Duarte (2003), manifiesta que el juego toma mayor importancia en el ámbito educativo hoy día, porque la escuela siempre se ha concebido como espacio de control y de instrumentalización, por tal motivo el juego muchas veces permite que el niño o el individuo se adentre en una dinámica que define una sociedad.

Teoría del Modelo Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción (ARCS)

El modelo ARCS de John Keller (1999), citado por Gutiérrez Pinzón (2016), “se basa en la motivación para el logro del aprendizaje en el que “La motivación se refiere ampliamente lo que la gente desea, lo que eligen hacer y lo que se comprometen hacer” (p. 15). El modelo está relacionado con la motivación, este argumenta que el aprendizaje solo tiene sentido si es significativo para el estudiante y si despierta su interés.

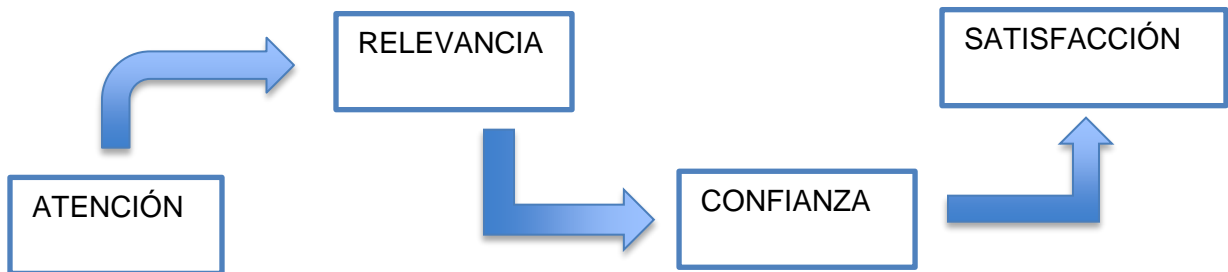
Dentro de este modelo se encuentran cuatro principios para mantener el interés del estudiante y mantener la estimulación del mismo; lo anterior es descrito por López, (2005), citado por Gutiérrez Pinzón, (2016):

1. **Atención:** “Son el conjunto de iniciativas a emprender para despertar y mantener la curiosidad y el interés de los aprendices. Para ganar y sostener la atención debe mantenerse viva la curiosidad de los aprendices. Además, los materiales a usar por los aprendices deben ser atractivos, bien estructurados y con una maquetación y grafismo que faciliten su lectura y comprensión” (p. 16).
2. **Relevancia:** “Son las actividades orientadas a vincular el aprendizaje a las necesidades e intereses de los aprendices. No siempre es fácil descubrir la relevancia

de los aprendizajes. Una manera de resolver esta cuestión es vincular los contenidos de aprendizaje a cuestiones con las cuales esté familiarizado el aprendiz. Keller afirma que la mejor manera de asegurar la relevancia es relacionar claramente los contenidos de aprendizaje con contenidos ya sabidos y con la experiencia del aprendiz. Para ello el formador puede usar metáforas y analogías a través de las cuales el aprendiz comprenderá los nuevos contenidos de aprendizaje” (p. 17a).

3. **Confianza:** “Son las estrategias que tiene como objetivo brindar a los estudiantes una perspectiva objetiva acerca de la posibilidad del logro del aprendizaje. Generar en los estudiantes una expectativa positiva sobre el éxito en el aprendizaje” (Gutiérrez Pinzón, 2016. p. 17b).
4. **Satisfacción:** Este principio es definido por Lima y Captao (2003), citado por Gutiérrez Pinzón, (2016), de la siguiente manera es “asignar un premio intrínseco o extrínseco al esfuerzo desarrollado por el estudiante en el aprendizaje. La satisfacción es un componente clave en la motivación. Si los estudiantes se sienten bien con los resultados de aprendizaje será entonces motivados para aprender” (p. 18).

Se debe tener presente que el premio al que se refieren en este punto no es reducido al binomio premio – castigo, sino que se refiere más a premios relacionados con la parte de conseguir un éxito o un logro, a la parte emocional y debe ir acompañado de un proceso de explicación y contextualización por parte del docente.

Figura 1*Principios de la ARCS*

Nota: Adaptado de los Principios de la teoría ARCS según López (2005).

Elaboración propia (2022).

Gamificación

La gamificación ha demostrado su viabilidad para propiciar espacios de acción – reflexión y significatividad en los procesos académicos, lo que le caracteriza como una estrategia que puede facilitar la aplicación de herramientas que cooperen para fortalecer las habilidades socioemocionales en los estudiantes que inician la educación básica primaria. La gamificación inicialmente fue desarrollada con experiencias en ámbitos empresariales, pero recientemente reporta experiencias aplicadas a la educación (Zichermann 2011), mayormente reconocida es "Uso de los elementos de juego en contextos no –juegos" (Deterding, Sicart, et al., 2011).

Analizando las definiciones de gamificación, Kapp (2012) expresa sobre esta como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, con el propósito de atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9)

Para Werbach y Hunter (2012) detallan tres categorías en los que identifica los elementos de la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes, a continuación, serán definidas:

Las Mecánicas, componentes básicos del juego, reglas, su motor y su funcionamiento; promoviendo la participación. Compuesta por: retos, competencia, cooperación, feedback y recompensas

Las Dinámicas, representan la forma en que se desarrollan las mecánicas; Donde se determina el comportamiento de los estudiantes y se relaciona con la motivación de estos. Sus elementos son: Limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones.

Los componentes son: los recursos disponibles y las herramientas que se pueden utilizar en el diseño de la actividad en la práctica de la gamificación. Sus elementos son: logros, avatares, niveles, ranking y puntos.

Para hablar de las dimensiones o etapas de la gamificación es necesario traer a colación lo expresado por Ardila (2019), quien propone 12 etapas:

- 1) analizar el contexto de los estudiantes para aumentar la probabilidad de éxito de la actividad;
- 2) establecer objetivos de aprendizaje para darle sentido a la intención de gamificar;
- 3) plantear actividades educativas cortas y simples acompañadas de las mecánicas de juego;
- 4) elaborar una historia que sea llamativa y que se vincule con los intereses de los estudiantes;
- 5) establecer las metas individuales y colectivas;
- 6) diseñar las etapas y las rutas por las que deben pasar los estudiantes para alcanzar las metas;
- 7) definir la manera en que se va a hacer el seguimiento a las actividades del estudiante y la forma en que estos van a recibir realimentación;
- 8) disponer la forma en que se van a desarrollar las actividades colaborativas e individuales;
- 9) delimitar los niveles por los cuales deben pasar los estudiantes, teniendo en cuenta que estos deben ser de complejidad creciente;
- 10) instituir las recompensas y el reconocimiento social que van a obtener los estudiantes;
- 11) considerar recompensas adicionales para las actividades grupales e individuales que motiven a los estudiantes; y
- 12) permitir que los estudiantes puedan repetir las actividades (p. 78).

De acuerdo con lo anterior cada una de las etapas o fases de la gamificación descritas tiene relación con los beneficios que brinda esta herramienta, ya que gracias a las TIC's adquieren potencialidad.

En este mismo orden de ideas, Ardila (2019), sugiere que la gamificación también brinda muchos beneficios tanto para estudiantes como para profesores, todo depende de la forma como se emplea y como se entiende la gamificación para adecuarla al contexto y la motivación en que se mantenga el estudiante, de igual forma expresan Torres y Perez (2021), quienes afirman que:

Es necesario aclarar que gamificar no es sinónimo de utilizar juegos ya creados o de la creación de video juegos, tampoco es la utilización de un software en concreto o herramientas digitales, en cambio, gamificar es una metodología didáctica, lúdica, creativa que utiliza el juego como hilo conductor, permitiendo así involucrar al docente en la búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas que lo motiven a replantear sus prácticas diarias (p. 49).

En este orden de ideas existe la posibilidad implementar el juego como forma de aprender, tal es el caso de lo expresado por Orihuela (2019), citado por (Torres y Perez, 2021), cuando afirma que: “normas aceptadas de manera voluntaria y que se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo determinados, proporcionando innumerables beneficios en el desarrollo físico, mental y emocional del niño para enfrentar la vida adulta” (p. 49).

Es importante aclarar que la importancia de la gamificación está en el aprendizaje del estudiante y su interacción social, la forma como desarrolla habilidades como la comunicativa y como las emociones le sirven como herramienta para trabajar en equipo, Según Perez y Torres (2021) afirman:

En relación con lo anterior, se debe recordar que uno de los fundamentos de la gamificación es que los estudiantes aprendan a trabajar en grupo coincidiendo con las reglas de interacción social de la competencia comunicativa ..., razón por la cual, hay una mayor exigencia en el momento de planear estrategias innovadoras como la gamificación, pues se debe estar preparado para responder a cualquiera de las necesidades que presente el estudiante (p. 51).

El juego entendido de la anterior forma es fundamental en el proceso formativo de las personas, del estudiante y se puede afirmar que la motivación es determinante en la gamificación porque la motivación está relacionada con las metas que se fija el individuo, como sucede en los juegos tradicionales o que se practican en la vida común, en la vida diaria, en la vida laboral, entre otros y es en este punto donde “la motivación” se aborda desde la perspectiva de Locke (1968).

Teoría de Fijación de Metas de Locke

Locke afirma que la intención de alcanzar una meta es una fuente básica de motivación. Las metas son importantes en cualquier actividad, ya que motivan y guían nuestros actos y nos impulsan a dar el mejor rendimiento.

La teoría antes mencionada es utilizada mucho por los psicólogos que trabajan en recurso humanos para motivar y mantener motivados a los empleados, sin embargo, se puede emplear desde la gamificación. Es importante conocer generalidades de esta teoría.

Según la teoría de Locke (1968), citado por Ruiz Mitjana (2019), con la fijación de metas, las personas buscan y crean sus propias metas mediante las decisiones previas adecuadas. Una vez establecidas las metas, las personas se comprometen para alcanzarlas; es decir que, si un

estudiante se plantea una meta dentro de un juego o en alguna actividad académica, hay que buscar las herramientas para que se comprometa a alcanzarla.

Un aspecto importante en la teoría de Locke (1968) es la autoeficacia, que es definida como la creencia que tiene la persona de que es capaz de desarrollarla o llevarla a cabo y alcanzar una meta (Ruiz Mitjana, 2019), además este trasegar hacia una meta impulsará a la persona a desarrollar habilidades que la lleven a tal fin.

Dichas metas descritas anteriormente deben ser claras y alcanzables, sin embargo, tienen unas funciones que las describe Ruiz Mitjana (2019):

- Ayudan a centrar la acción y la atención a la tarea.
- Movilizan la energía, los recursos y el esfuerzo del individuo.
- Aumentan la persistencia y la perseverancia.
- Ayudan a elaborar estrategias.

También tiene unas condiciones:

- Calidad.
- Compromiso
- Complejidad de la tarea
- Retroalimentación.

Las teorías anteriores permiten que esta investigación se lleve a cabo y sustente nuestra propuesta teniendo presente que la gamificación es una herramienta poderosa al momento de formar integralmente a los niños de los grados iniciales.

La gamificación es la posibilidad de tener a la lúdica presente en el aprendizaje de los niños y estudiantes, para lo cual se requiere un ambiente apto para este proceso, sin embargo, todo proceso de aprendizaje está mediado por las estrategias y la forma como estas despiertan el

interés y es significativo y esto adquiere sentido si el estudiantes está motivado o interesado en aprender lo que la escuela ofrece de acuerdo con las necesidades del contexto y este contexto se interpreta fácilmente en las emociones que expresan los sujetos en formación dentro del ambiente y en la convivencia escolar, como se desenvuelven en cada una de las clases o encuentros pedagógicos desarrollados en las estrategias impartidas.

Habilidades Socioemocionales

Según la OCDE (2019), habilidades sociales y emocionales, ayudan a la adaptación de los niños al entorno escolar, lo cual influirá en un mejor estatus ocupacional, de salud y de bienestar general. Lo que a su vez incide en el mejoramiento de las habilidades cognitivas del individuo que posteriormente le orienta en el desarrollo de una vida con sentido crítico y de éxito en la vida. Para la OCDE las habilidades sociales y emocionales se encuentran organizadas en cinco categorías. Estas son:

- Apertura a la experiencia (apertura mental)
- Conciencia (desempeño de tareas)
- Estabilidad emocional (regulación emocional)
- Extraversión (involucrarse con otros)
- Afabilidad (colaboración)

A continuación, se hará mención de teorías que están relacionadas en la aplicación de la presente investigación.

Modelo de Competencias y Habilidades Socioemocionales

Según Bisquerra (1997), este modelo se mantiene en revisión, mostrando 5 bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencias sociales, habilidades de vida para el bienestar.

El mismo autor, Bisquerra (2003), citado por Anaya y Carrillo (2019a), manifiesta que la competencia socioemocional es “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (p. 39a).

Sin embargo, es importante tener claro que estas competencias se adquieren y se desarrollan para una funcionalidad social e individual para tener una buena salud mental y un conocimiento más amplio de sí mismo y lo que me rodea. Lo anterior lo confirma el MEN (2017), citado por Anaya y Carrillo (2019), cuando expone que a las personas les permite “conocerse mejor a sí mismas, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás, tomar decisiones responsables en su vida, disminuir la agresión y aumentar la satisfacción con su vida” (p. 39b).

Lo anterior abrió la puerta a reconocer y teorizar una inteligencia emocional la cual enseñó a los expertos en el tema las diversas formas y como cada individuo se relaciona con sus semejantes y con la realidad que los rodea; en el ámbito escolar los estudiantes están constantemente relacionándose; por lo anterior Casanova (2015), citado por Anaya y Carrillo (2019), afirma que “las emociones forman parte de nuestra vida y tienen un papel fundamental en la sociedad, ya que son determinantes en el comportamiento y pensamiento de las personas que la componen” (p. 40).

En concordancia con lo anterior, Extremera y Fernandez-Berrocal (2014) (citado por Anaya y Carrillo 2019), exponen que

Con el desarrollo de las CSE se logra que los estudiantes se conozcan más a fondo desde el ámbito de la comprensión emocional y su regulación ante las situaciones que se les presenten. Dentro de los beneficios que tiene el uso de las CSE en el aula de clase está el

hecho de que sirven para prevenir factores de riesgo como expulsiones de clase y el índice de agresiones, mejoran las calificaciones académicas y el desempeño escolar, se incrementan los niveles de bienestar y ajuste psicológico, y la satisfacción de las relaciones interpersonales de los alumnos (p. 40 – 41)

Autores como Bisquerra (2003), se han dedicado al estudio de las CSE y uno de los que más ha profundizado en las teorías de Gardner y Goleman, plantea varias dimensiones que se desarrollan en torno a las CSE; dentro de las dimensiones se encuentran: “la autorregulación, la conciencia socioemocional y la colaboración” (Bisquerra 2003).

Según Bisquerra (2003), citado por Anaya y Carrillo, 2019, son tres las dimensiones que se desarrollan en torno a las CSE, las cuales son:

1. **La autorregulación:** capacidad para manejar las emociones de forma apropiada. Supone tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de afrontamiento; capacidad para autogenerarse emociones positivas, etc.” (p. 41 – 42).
2. **Conciencia sociemocional:** “capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado” (p. 43).
3. **Colaboración:** “es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes pro-sociales, asertividad, etc. (p. 44).

En este mismo sentido, Anaya y Carrillo complementan las ideas anteriores expuestas, argumentado:

Con la formación de los estudiantes en relación a sus competencias socioemocionales se puede lograr un mayor impacto en sus vidas, buscando siempre articular la autonomía emocional, las habilidades sociales y la colaboración como ejes fundamentales para mejorar la calidad de vida, además de sus experiencias futuras.

Estas competencias deben estar siempre acompañadas por valores como la responsabilidad, la pertenencia por sí mismo y el mundo, así como el respeto y la tolerancia, todo esto con el fin de que cada estudiante conozca sus propias capacidades emocionales, hasta dónde quiere llegar y cómo, reconociendo las emociones de los demás. Por tanto, es necesario que se planteen estrategias o espacios donde los estudiantes aprendan en diferentes situaciones y momentos. Y donde las CSE servirán para que cada uno de ellos se conozca y lleve un proceso de aprendizaje regulado, a través del uso de estrategias o herramientas (p. 45).

Para cerrar este aparte de las competencias socioemocionales para este proyecto investigativo es necesario tener en cuenta las recomendaciones dadas por Bisquerra (2003), citado por Anaya y Carrillo:

- Las competencias socioemocionales son un aspecto básico del ser humano y de la preparación para la vida.
- Hay un interés creciente por parte de los educadores sobre temas de educación emocional.
- La necesidad de aprender a regular las emociones negativas para prevenir comportamientos de riesgo.
- La necesidad de preparar a los niños en estrategias para el afrontamiento de situaciones adversas con mayores probabilidades de éxito (p. 45 – 46).

Modelo de Inteligencia Emocional

Según Daniel Goleman (1995), el modelo de IE es vista como un proceso educativo continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias socioemocionales como un elemento propio y esencial del ser humano, para capacitarle para la vida y teniendo como fin el bienestar personal y social.

Según este autor (Goleman, 1995), se deben plantear principios que rigen y orientan la inteligencia emocional; en este aspecto, Goleman (1995), citado por Cervantes y Castro (2021), presenta las siguientes:

1. **Autoconocimiento emocional:** El autoconocimiento emocional requiere primero que todo de la toma de conciencia y capacidad de percepción del propio estado emocional, que incluye reconocer la posibilidad de experimentar emociones múltiples y simultáneas, la habilidad para referirse a ellas utilizando el vocabulario emocional y el reconocimiento del impacto que tiene la propia expresión emocional en los demás. La autoconciencia emocional, es la conciencia de los propios estados internos, recursos e intuiciones. Es reconocer las propias emociones y los efectos que éstas tienen sobre nuestro estado físico, comportamiento y pensamiento (p. 30 – 31).
2. **Autocontrol o autorregulación:** Hace referencia a la habilidad para manejar las emociones en uno mismo y en los demás moderando las negativas y aumentando las positivas, utilizando estrategias de autocontrol que regulen la intensidad y la duración de los estados emocionales. Incorpora asuntos relacionados con el grado en que el individuo es capaz de controlar sus emociones en situaciones de fuerte carga emocional, así como la capacidad de re-dirigir y jerarquizar el pensamiento (p. 31a).

3. **Autocontrol o autorregulación:** Hace referencia a la habilidad para manejar las emociones en uno mismo y en los demás moderando las negativas y aumentando las positivas, utilizando estrategias de autocontrol que regulen la intensidad y la duración de los estados emocionales. Incorpora asuntos relacionados con el grado en que el individuo es capaz de controlar sus emociones en situaciones de fuerte carga emocional, así como la capacidad de re-dirigir y jerarquizar el pensamiento (p. 31b).

Las anteriores son dimensiones señaladas por Goleman (1995) en su propuesta de la IE para explicar el desarrollo de las CSE, sin embargo, otros autores han estudiado estas mismas señalando que el ser humano puede desarrollar otras habilidades. Este es el caso, por ejemplo, de Salovey & Meyer, (citado por Cervantes y Castro, 2021), quienes proponen las siguientes:

1. **Percepción emocional:** Habilidad para identificar las emociones en sí mismo y en los demás mediante la expresión facial y otros elementos como la voz o la expresividad corporal, también como la habilidad de percibir emociones en objetos, arte, historias, música y otros estímulos (p. 33a).

La parte emocional ha sido considerada “cenicienta” en la parte formativa durante siglos, pero actualmente es determinante lo emocional y como las percibe en sí mismo y en los demás cada niño que inicia su proceso de formación escolar, la forma como narra sus historias, de qué manera lo hace y permite la interacción y el respeto por el otro.

2. **Facilitación emocional:** Capacidad para priorizar, dirigir o redirigir al pensamiento, proyectando la atención hacia la información más importante. Por ejemplo, la felicidad facilita el razonamiento inductivo y la creatividad. Es entonces, la habilidad de generar emociones para emplearlas en los procesos cognitivos (p. 33b).

Es trascendental para los niños la manera como las emociones influyen en su proceso de aprendizaje; no es lo mismo un estudiante que tiene problemas dentro de su seno familiar a un estudiante que mantiene buenas relaciones con sus padres y entorno familiar.

3. **Comprensión emocional:** Habilidad para resolver los problemas e identificar la raíz de las emociones. También hace referencia a entender el modo en que las emociones se combinan y progresan a través de diversas transiciones y relaciones. Por ejemplo, la relación entre querer y amar (p. 34a).

Este tipo de comprensión es pertinente en el modelo propuesto en esta investigación porque permite a los estudiantes comprender que las emociones no son estáticas, sino que se dinamizan a medida que el ser humano asume responsabilidades y roles en sociedad y a nivel individual.

4. **Regulación emocional:** Implica la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos y reflexionar sobre los mismos, para descartar o aprovechar la información que los acompaña en función de su utilidad. Incluye, además, la habilidad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas e intensificando las positivas (p. 34b).

Uno de los aspectos que toca trabajar mucho a lo largo de la formación con los niños y estudiantes es en el manejo de las emociones, ya que muchas veces el no saber manejarlas puede influir en la forma de actuar a nivel individual y a nivel social, lo anterior repercute en la percepción que tiene o tendrá de sí mismo y como lo perciben los demás.

Lo anterior demuestra que el tema de las competencias socioemocionales es bastante complejo y se debe abordar desde la inteligencia emocional, que, a su vez, está enmarcado en las inteligencias múltiples, el cual viene siendo estudiado e investigado mucho tiempo atrás, aunque

el tema de las emociones en la parte de la pedagogía es reciente con algunas publicaciones y estudios realizados acerca del tema.

Marco legal

La presente propuesta se desarrolla bajo el ámbito de la educación tomando como eje central de investigación las habilidades socioemocionales dentro del marco de ambientes de aprendizaje gamificados, Por lo tanto, a continuación, se expondrán los lineamientos que fundamentan legalmente dicho trabajo desde las políticas internacionales como las nacionales.

Constitución Política de Colombia

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Ley 115 de 1994

Artículo 1. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Artículo 77 Se reconoce la autonomía de las instituciones educativas para organizar las áreas fundamentales del conocimiento definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanzas dentro de los límites fijados por la ley y el proyecto educativo institucional.

Decreto 1860 de 1994

Artículo 1o. Ámbito y naturaleza. Las normas reglamentarias contenidas en el presente Decreto se aplican al servicio público de educación formal que presten los establecimientos educativos del Estado, los privados, los de carácter comunitario, solidario, cooperativo o sin ánimo de lucro. Su interpretación debe favorecer la calidad, continuidad y universalidad del servicio público de la educación, así como el mejor desarrollo del proceso de formación de los educandos.

Artículo 4o. El servicio de educación básica. Todos los residentes en el país sin discriminación alguna, recibirán como mínimo un año de educación preescolar y nueve años de educación básica que se podrán cursar directamente en establecimientos educativos de carácter estatal, privado, comunitario, cooperativo solidario o sin ánimo de lucro.

Ley 115 de 1994

Artículo 92. Los establecimientos educativos incorporarán en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación.

Ley 1620 de 2013

Artículo 1o. Objeto. El presente Decreto reglamenta el funcionamiento del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar; sus herramientas; los lineamientos generales bajo los cuales se deben ajustar los manuales de convivencia de los establecimientos educativos, de acuerdo con lo ordenado en la Ley 1620 de 2013 y otros aspectos relacionados con incentivos y la participación de las entidades del orden Nacional y Territorial, establecimientos educativos, la familia y la sociedad dentro del Sistema Nacional de Convivencia Escolar.

PNDE 2016-2026

3. Aproximaciones conceptuales al nuevo paradigma y al currículo Es necesario promover la creatividad individual y colectiva, el deseo y la voluntad de saber, el pensamiento crítico, el desarrollo de las competencias socioemocionales que requiere la convivencia y una ética que oriente la acción sobre la base de la solidaridad y el respeto mutuo, la autonomía responsable y el reconocimiento y cuidado de la riqueza asociada a la diversidad territorial, étnica y cultural del país. La construcción de nación y la consolidación de la paz sobre la base de la equidad, la inclusión, así como, el respeto y el cuidado de sí y de los otros requieren una formación que prepare para la convivencia y favorezca la innovación, la apropiación reflexiva del conocimiento, el emprendimiento, la productividad y la investigación.

Ley 1341 del 2009

Artículo 2º La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo

educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Tabla 1

Matriz operacionalización de las Categorías

Teorías de entrada (Identificación, escuelas/teóricos representativos, tesis sostenida, disciplinas interactuantes	Posibles categorías teóricas asociadas o emergentes	Subcategorías teóricas asociadas a cada variable implicada	Dimensiones de análisis por cada categoría teórica	Unidades teóricas asociadas a cada subcategoría
1.1 Teoría de la autodeterminación Autores: Edward Deci y Richard Ryan	1. Ambientes de aprendizaje	1.Ambientes educativos	Aplicación de los ambientes de aprendizaje.	1.1 Ambientes Virtuales de aprendizaje

**1.2 El Desarrollo de
Ambientes de Aprendizaje a
Distancia**

Autor: Moreno

Año: 1997

2. secuencias didácticas

2. Motivación

4.1. Motivación intrínseca

4.2. Motivación extrínseca

1.3. Modelo ARCS

Autor: John Keller

Año: 1999

2.1 Modelo de Inteligencia

Emocional

Autor: Daniel Goleman

1. Principales teorías
de la emoción

1.1 Modelo de Competencias
Socioemocionales

1.2 Teoría de la Emoción de

Año:1995

2. Competencias
socioemocionales

Daniel Goleman
1.3 Habilidades emocionales
de Salovey & Meyer

2.1 La educación emocional

2.3: Modelo de Competencias

2. Fortalecimiento de
habilidades

3. Habilidades
sociales

1.1 Definición

Socioemocionales de

socioemocionales:

Bisquerra (1997; 2003)

**3.1 Teoría del aprendizaje
gamificado.**

3. Gamificación

1. Elementos de la
gamificación en la
educación

Mediación de la
gamificación

1. Educación mediada por TIC

Autor: Richard Landers

Año: 2014

3.2 Concepto de gamificación

2. Teorías del juego

2. Dinámica: retos,
competencia, cooperación,
feed back y recompensas

Autor: Zichermann &

Cunningham

Año:2011

3.3 Teoría de Fijación de metas de Locke

Autor: Locke

Año:1969

3.Características de la gamificación

3.Mecánica: Limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones

4. Componentes: logros, avatares, niveles, ranking y puntos.

Nota: Explicación de cómo están relacionadas las variables para viabilizar la investigación con sus respectivas subcategorías.

Elaboración propia (2022).

Capítulo III

Marco Metodológico

El diseño tomado en cuenta es cualitativo etnográfico ya que este permite desde la observación del contexto, identificar la problemática para así realizar el registro, análisis, interpretación y descripción de lo que se está presentando.

El objetivo central de esta propuesta es analizar el impacto de los ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación. Incentivando al diseño de estrategias que fortalezcan las dificultades presentes en el aula y donde los involucrados son los principales beneficiados de los procesos que se van desarrollando, aportando desde las experiencias en la construcción del aprendizaje.

Paradigma

La presente investigación se enmarca desde el paradigma vivencial (cualitativo); según Sandino (2003), este permite la descripción detallada de situaciones, eventos, personas interacciones y comportamientos que son observables partiendo de aspecto de la realidad humana, razón por la cual se selecciona este paradigma porque permite identificar y resolver algunos problemas cotidianos dentro del contexto escolar con el propósito de mejorar las prácticas educativas y posteriormente establecer estrategias que ayuden en el mejoramiento de los procesos en los ambientes de aprendizaje.

Método de la Investigación

El método utilizado en la investigación es el etnográfico, ya que se centra en el estudio de un grupo específico, tal cual como lo expresa Martínez Miguelez (2005), cuando afirma que

El enfoque etnográfico se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando poco a poco y generan

regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada.

En efecto, los miembros de un grupo étnico, cultural o situacional comparten una estructura lógica o de razonamiento que, por lo general, no es explícita, pero que se manifiesta en diferentes aspectos de su vida (p. 2).

De acuerdo con lo anterior el grupo específico es el grado primero en la Escuela Normal Superior del Distrito y la Institución educativa Distrital Pies descalzo. Este método permite comprender los eventos y significados que tiene para quienes están en ese medio.

Gracias a la observación se podrá hacer una descripción de los fenómenos encontrados dentro del aula para posteriormente evaluarlos o transformarlos. Desde un enfoque introspectivo vivencial se puede construir el conocimiento a partir de las experiencias encontradas en la población de estudio que pueda interpretar la construcción del mundo social y cultural que están desarrollando.

Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo descriptiva tal como lo plantean los objetivos el llegar a conocer las situaciones y actitudes predominantes través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas relacionadas. Así mismo estas basan su finalidad en predecir e idénticas relaciones más no limitarse a datos específicos. Tal es la misión de los objetivos de dicha propuesta ya que esta busca analizar y trabajar en perfiles socioemocionales más allá de llevar una estadística de estos.

Para Tamayo (2003), citado por Anaya y Carrillo (2019), la investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. Es decir, la investigación descriptiva trabaja

sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta. (p. 60).

Enfoque

La presente investigación es de enfoque cualitativo porque permitió comprender la vivencia de las personas entrevistadas a través de un instrumento y una técnica aplicada como lo fue la entrevista semiestructurada. Según Bonilla (1997), citado por Anaya y Carrillo (2019), “se permite en este enfoque que los investigadores desarrollen una comunicación directa permanente con los sujetos investigados, debido a que su interés implica conocer su concepción, conocimientos e información sobre el trastorno específico del aprendizaje” (p. 59a); además Erikson (1986), citado por Anaya y Carrillo (2019), afirma que:

El enfoque cualitativo de la investigación, explora, describe y comprende la percepción y la variedad de concepciones e interpretaciones que le dan los individuos, grupos o sistemas sociales al mundo. La investigación cualitativa pretende acceder al significado de las acciones desde la perspectiva del actor (p. 59b).

Finalmente, lo que pretendió el presente proyecto fue comprender, desde lo cualitativo, un fenómeno complejo como lo es el fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes de primer grado de primaria de las instituciones educativas distritales Normal Superior del Distrito de Barranquilla y Pies Descalzos de la ciudad de Barranquilla.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Los instrumentos deben garantizar su objetividad, confiabilidad y validez. Por lo que respecta a las técnicas, éstas se pueden entender como un conjunto de instrumentos y herramientas definidas y escogidas por su operatividad y proporción de información valiosa, de

las que dependió la aprehensión de este proyecto. Por lo anterior, se ejecutaron las siguientes técnicas e instrumentos de investigación definidas de la siguiente forma:

Observación Participante

Para detallar la situación problema fue necesario aplicar la técnica de observación y al mismo tiempo tener contacto directo con la población a intervenir, con base en una estructura enfocada a detectar y analizar la problemática.

Esta se realizó a lo largo del proceso investigativo, de esta forma se llevó un registro del antes, durante y después de la implementación de la propuesta. Esta se llevó cada mes donde se desarrollaban varias clases siguiendo un orden de cada momento de la misma. (ver anexo 2).

En cuanto a la observación, Pardinás (citado por Montero y Reales, 2017), afirma que:

La acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (p. 65).

Según lo anterior, la técnica es una práctica efectiva que se ha utilizado durante mucho tiempo y se puede dividir en dos: observación directa y la observación no participante.

La observación es directa o participante es cuando el investigador tiene incidencia y forma parte del grupo que es objeto de estudio y adopta sus comportamientos y la observación es no participante cuando el investigador no hace parte del grupo y solo se hace presente para obtener la información.

Se puede concluir, al igual que Ruiz, (2013) que la observación es la búsqueda de información o datos que se necesitan para la resolución de algún problema o lograr objetivos de alguna investigación, en este caso la observación fue directa o participante.

Entrevista

Para Denzin y Lincoln (2005, tomado de Vargas, 2012) la entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas” (p.60). Como técnica de recolección de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador. (ver anexo 1)

Esta definición, demasiado genérica y poco operativa, incluye cualquier encuentro entre dos personas, un investigador y su entrevistado, en el que el investigador hace preguntas que pueden ir desde las encuestas de opinión o los cuestionarios, es decir, instrumentos altamente estructurados, así como entrevistas abiertas donde es posible, incluso, que el investigador sea preguntado e interpelado por el informante.

En investigación cualitativa la entrevista no se basa en cuestionarios cerrados y altamente estructurados, aunque se puedan utilizar, sino en entrevistas más abiertas cuya máxima expresión es la entrevista cualitativa en profundidad, donde no solo se mantiene una conversación con un informante, sino que los encuentros se repiten hasta que el investigador, revisada cada entrevista, ha aclarado todos los temas emergentes o cuestiones relevantes para su estudio.

Un investigador que hace un abordaje desde la perspectiva cualitativa utilizará la entrevista en sus distintas formas de presentarse, pero sus preferencias irán orientadas hacia la entrevista en la que el entrevistado habla de forma abierta.

Ahora bien, en cuánto la realización de la entrevista en la presente investigación, esta se aplicó a los padres de familia de ambos grupos, se seleccionaron y se escogieron de forma

aleatoria, en cada grado primero, con el fin de conocer el contexto socio-familiar de los estudiantes y así mismo llevar un registro que creó una concepción frente al proceso de acompañamiento en cada para los estudiantes y la incidencia de este en sus competencias socio-emocionales frente las actividades.

Esta entrevista buscó realizarse de forma no estructurada, dando lugar a respuestas abiertas y a un diálogo espontáneo docente – acudiente, docente – estudiante.

Unidades de Estudio y Sujetos de la Investigación

Las unidades de estudio de la presente investigación la conforman los estudiantes del grado primero de primaria de la I.E.D. Fundación pies descalzos y la E.N.S. del distrito de Barranquilla pertenecientes a la ciudad de Barranquilla-Colombia.

I.E.D. Fundación pies descalzos Consta con 101 estudiantes matriculados en el primer grado con 5 docentes de aula sin embargo los estudiantes sujetos de investigación son 32 perteneciente a un aula determinada.

Por su parte la E.N.S del distrito cuenta con 138 estudiantes matriculados con 5 docentes de aula y como objeto de estudios serán observados 27 estudiantes de un aula determinada.

Descripción del Escenario de Investigación

La presente investigación se realizó en el ámbito escolar público, de dos instituciones con paralelos en su contexto socio-económico, estas son la IED. Fundación pies descalzos y la ENS del Distrito de Barranquilla.

La primera institución se ubica en el corregimiento Eduardo Santos la playa en una zona vulnerable cuyos estudiantes se encuentran en los estratos 1 y 2. En dicha institución se encuentra

establecido un punto de la Fundación Pies Descalzos, fundación la cual funciona sincrónicamente con programas educativos para la institución.

Por otra parte, la Normal distrital se ubica en el centro histórico de la ciudad, atendiendo a una población perteneciente a estratos 2 y 3, así mismo tanto los estudiantes como la institución misma cuenta con facilidad en la disposición de recursos tecnológicos y acompañamiento pertinente en los procesos de aprendizaje y apoyo en casa.

Criterios de Selección de los Informantes Clave

En la presente investigación, los informantes claves, corresponden a los estudiantes de primer grado de las instituciones I.E.D. Fundación Pies Descalzos y la E.N.S. del Distrito de Barranquilla escogiendo a un grupo determinado por cada grado primero en cada institución, en la I.E.D. Fundación pies descalzos, El grupo de primero B que consta de 31 estudiantes distribuidos en 15 niñas y 17 niños dentro de estos se encuentran incluidos 3 estudiantes con NEE

En cuanto a la E.N.S. del distrito de Barranquilla se implementará en el grupo de primero E que consta con 27 estudiantes, 14 niñas y 13 niños. En ambas instituciones el rango de edades de estudiantes es de 6 a 7 años de edad.

Así mismo en cuanto a los criterios de selección de informantes claves, se focalizó en los estudiantes que han reflejado actitudes disruptivas en medio de las actividades o dificultad académica a raíz de estas y han sido remitidos al departamento de psicorientación.

Ahora bien, cabe resaltar que ambos salones donde se diseñará e implementará la propuesta son instituciones en las cuales las investigadoras llevan a cabo su praxis pedagógica, como docentes de aula integrales.

Validez de los Instrumentos

Los instrumentos aplicados para esta investigación y la propuesta fueron validados por dos expertos en el tema, los cuales evaluaron cada uno de los elementos a tener en cuenta, ellos realizaron la respectiva revisión en la cual consideraron si los ítems presentados en cada formato evidenciaban la operacionalización de la relación entre variables, dimensiones y su correspondencia con el contexto teórico de cada una de ellas, además, consideraron una serie de criterios como:

- Redacción: claridad en los enunciados, vocabulario acorde al nivel del participante, concisa.
- Coherencia: establece relación entre las preguntas o aseveraciones con los objetivos de la investigación.
- Relevancia: que las preguntas aporten información valiosa a la investigación y que exista correspondencia con el contexto teórico de las variables.
- Pertinencia: que exista relación entre aseveraciones y preguntas con los objetivos y variables de la investigación.
- Diseño del instrumento: claro en la presentación y organización, fuente y tamaño de letra apropiado.

Consideraciones Éticas

Toda investigación requiere de la responsabilidad para evitar situaciones incorrectas y no deseadas, relacionadas con los participantes, el desarrollo del proyecto y el investigador. Razón por la cual se deben tener presentes ciertos aspectos para no incurrir en prácticas irresponsables y carentes de moral en las investigaciones, se requiere que el investigador sea íntegro, respetuoso de los códigos éticos y normas dentro de la investigación educativa.

Que pueda garantizar unos mínimos éticos que no atenten contra la dignidad de los sujetos de investigación, teniendo en cuenta que son individuos de derechos. La educación necesita investigadores capaces de garantizar la integridad, validez, veracidad, de los conocimientos producidos, salvaguardando dentro de las mismas investigaciones tanto las fuentes de consulta, como los conocimientos producidos de su trabajo; uno de los grandes problemas éticos más conocidos es el plagio el cual ha causado perjuicios en los distintos contextos donde se desarrolle la investigación

Existen tres tipos de plagio: cuando se copia literalmente un trabajo de investigación de otros presentándose como propio, utilización de textos o citas de otros autores sin citarlos y usar la propiedad intelectual de un autor, sin su permiso expreso. Es por eso que en Colombia el derecho de autor está protegido según la Ley 23 de 1982. Así mismo como lo protegen otro tipo de normatividades aún a nivel internacional.

Criterios de Confidencialidad

La información de datos personales obtenida en medio de esta investigación será de uso exclusivo para el desarrollo del proyecto ya que se debe garantizar el cumplimiento de la Ley de Protección de Datos Personales y La Ley 1266 Habeas Data, expedida en 2008. Evitando otro tipo de uso con los datos obtenidos dando su valor únicamente como herramienta fundamental para el desarrollo de la investigación y consistente para así respetar la confianza, la confidencialidad y conformidad de los participantes del proyecto.

Toda la información obtenida a través de las distintas fuentes científicas de investigación será debidamente referenciada o citada en la bibliografía, respetando la autoría de quienes han aportado o abierto brechas en investigaciones que preceden a esta, evitando todo tipo de plagio que pueda afectar su avance.

Descripción de la Obtención del Consentimiento Informado

El proceso de obtención de la muestra esté sujeto a la asignación del curso al docente investigador por la institución donde se aplicará el proyecto, una vez asignado se socializa en reunión de acudientes la investigación en curso, se realizará una encuesta de aprobación o no a la participación en la investigación a través de formularios Google.

Por último, obtener la firma de aquellos padres o acudientes responsables que aceptaron que sus acudidos sean partícipes, garantizando la igualdad de oportunidad en la participación y protección de los derechos de acuerdo a lo establecido para los estudiantes que conforman la población de muestra en la aplicación de los instrumentos de recolección de la información diagnóstica y actividades. (ver anexo 5).

Capítulo IV

Análisis e Interpretación de los Resultados

Este capítulo contiene el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de las técnicas y los instrumentos, de igual forma se hizo un contraste con las teorías que fundamentan la investigación.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de resultados, que esclarecen los objetivos de esta investigación y para un mejor estudio, utilizamos dos instrumentos el primero una entrevista a estudiantes en ambas instituciones de 1° de básica primaria, sin distinción social; también se realizó entrevista a padres de familia – acudientes de los estudiantes.

Cada una de las preguntas realizadas tiene en cuenta la validación de los expertos de acuerdo con los ítems y las variables de la presente investigación; se dividieron las preguntas por dimensiones emocionales: intrapersonal e interpersonal que están relacionadas con la Inteligencia.

La Inteligencia Emocional (IE) está directamente relacionada con las habilidades socioemocionales, es decir la IE es la base de las habilidades socioemocionales, para entenderlas hay que comprender y conocer lo que es la IE.

El segundo instrumento utilizado fue la observación participante, la cual quedó consignada en un diario de notas de observación donde se plasmaron los datos más relevantes que se observaron durante las sesiones en las cuales los estudiantes desarrollaron actividades orientadas por las variables que hacen parte de este proyecto.

Para realizar el análisis e interpretación de la información recopilada en las entrevistas se tendrán en cuenta unos criterios de respuesta de los participantes y de los IC, teniendo en cuenta

las dimensiones intrapersonal e interpersonal, tanto de los acudientes como de los estudiantes de las instituciones educativas focalizadas.

Tabla 2*Análisis de resultado entrevista a padres de familia de 1° de las IED Pies Descalzos y ENSDB*

Pregunta	Principio CSE/Dimensión IE	Criterios	Análisis respuesta/criterios	Observación
¿Ha habido algún acontecimiento que pueda haber influido, especialmente, en la vida de su hijo/a?	Conciencia socioemocional Intrapersonal	Problemas de salud física, muerte de un familiar, ausencia del padre, dificultades económicas, separación o divorcio de los padres	La gran mayoría de los padres – acudientes entrevistados respondieron que el acontecimiento que más influyó o influye en el estudiante o acudido es la separación de los padres o la ausencia del padre; uno de ellos respondió que la muerte de un familiar influyó en la vida de su hijo o hija.	Durante la observación se pudo apreciar en este aspecto que muchas situaciones acontecidas en la vida del estudiantes influye en el desarrollo de las actividades dentro del aula, es decir, los factores externos tiene incidencia directa en las emociones y la forma como la expresan al momento de relacionarse con los demás, se evidenció el poco manejo de la frustración, les cuesta un poco más aceptar la derrota momentánea, sienten la

				presión de los padres por los resultados cuantitativos en las diferentes asignaturas.
En cuanto a la educación de su hijo/a, ¿están ambos de acuerdo, padre y madre, en lo que hay que hacer?	Colaboración	Si hay acuerdo	En esta pregunta hubo respuestas diversas, algunos respondieron que si hay acuerdos en los temas relacionados con la educación del niño pero cuando se deben tomar decisiones relacionadas con la crianza dentro del seno del hogar, la mayoría respondió que actúa de acuerdo con lo que es mejor para su hijo o hija, aunque en muchas ocasiones le comenta por teléfono al padre o madre sobre la decisión tomada porque están divorciados	En las diferentes actividades que se realizaron en el aula y se llevó a cabo la observación, muchos estudiantes al inicio les costó trabajar en equipo con los compañeros, tomar decisiones, pero después de unos minutos se les hizo fácil relacionarse con los compañeros que no comparten habitualmente y decidir en los momentos que debían hacerlo para tomar algún juguete o algún implemento que compartían en dicha actividad.
	Interpersonal	No hay acuerdo	Cada uno toma decisiones individuales	

<p>¿Qué pautas educativas se siguen con relación a las buenas y malas conductas: premios, castigos, elogios, diálogo, comentarios, etc.?</p>	<p>Conciencia socioemocional, Autorregulación</p> <p>Interpersonal</p>	<p>Castigo Premio Indiferencia Mérito Dialogo Elogios</p>	<p>Todos los padres coincidieron en que se les castiga a los niños cuando cometen alguna falta en el colegio o en la casa, sin embargo, pocos son los que premian cuando el niño o estudiante hace una buena acción. Incluso uno de los padres manifestó que muchas veces recurría al maltrato físico para corregir a su hijo o hija. Hubo un solo acudiente que admitió dialogar con su hijo/a pero no tiene resultados positivos en su comportamiento.</p>	<p>Durante la observación se evidenció que muchos estudiantes hacen las cosas por obtener un premio, aunque no es del todo negativo, se debe retroalimentar en el aula que la esencia del desarrollo de las habilidades sociales no es solo el conseguir un premio, sino que también debemos pensar en nuestras emociones y en los compañeros que están con ellos.</p>
<p>¿Qué actitud hay en la</p>	<p>Colaboración</p>	<p>Sobreprotección. Exigencia.</p>	<p>La gran mayoría de los padres de familia respondieron que hay</p>	

familia respecto a su hijo/a?	Interpersonal	Resignación.	muchas sobreprotección por razón	
		Frustración.	de la edad y también por las	
		Ansiedad.	múltiples situaciones familiares que	
		Indiferencia.	viven. Los padres no creen capaz a	
		Comprensión.	sus hijos de realizar las cosas de	
		Aceptación.	forma independiente, los ven muy	
		Rechazo.	vulnerables.	
¿Cómo es la personalidad del alumno?	Conciencia socio emocional	Alegre	En esta pregunta los padres	
		Cariñoso	respondieron que los niños son	
		Atento.	alegres y cariñosos con sus padres y	
	Intrapersonal	Amable	familiares cercanos; en algunas	
		Callado	ocasiones se molestan por	
		situaciones cuando no conceden sus	En el salón de clases o en los espacios	
		caprichos o no ceden a sus	donde comparte con sus compañeros	
		pretensiones.	normalmente interactúan entre ellos, es	
			muy raro que alguno se sienta excluido o	
			relegado. Muchas veces hay poca	
			tolerancia como se observó en una sesión	
			de observación, donde algunos	
			estudiantes les costó compartir en una	
			actividad con los otros compañeros.	

<p>¿Suele hablar de lo que le interesa o le preocupa?</p>	<p>Colaboración, conciencia socioemocional</p> <p>Intrapersonal/ Interpersonal.</p>	<p>Si lo hace. No lo hace. Habla poco de esos temas.</p>	<p>Los padres manifestaron que ellos comentan las situaciones que le pasan en el colegio o lo que hicieron durante el día, pero ninguno expresó que sus hijos hablen de lo que le preocupa o lo que le interesa. Solo uno manifestó que al principio su hija no quería asistir al colegio pero después de adaptarse no tuvo inconvenientes en su asistencia.</p>	<p>Muy poco habla de estos temas con sus compañeros. Se observó que conversaban de otros temas como videojuegos, programas de televisión, redes sociales, entre otros.</p>
<p>Otras observaciones hechas por los padres</p>			<p>Algunos padres manifestaron que sus hijos están asistiendo a terapia psicológica o tiene pensado hacerlo porque tienen alguna condición clínica o creen que pueden tenerla</p>	

Nota: en la tabla están los criterios más comunes en el análisis cualitativo realizado a la entrevista aplicada a los padres de familia de los estudiantes de 1° de la IED PIES Descalzos y ENSDB, contrastado con la técnica de observación.

Elaboración propia.

Tabla 3

Análisis de resultado entrevista a estudiantes de 1° IED Pies Descalzos y ENSDB

Pregunta	Principio CSE/ Dimensión IE	Criterios	Análisis respuesta/criterios, de acuerdo con los IC	Observación
¿Cuándo un compañero te llama por apodo cómo reacciona?	Autorregulación Interpersonal	Violencia Indiferencia Le pides respeto Le dices a tu profesora Te enojas solamente	La mayoría de los estudiantes respondieron que se enojan en el momento y le dicen a la profesora, sin embargo, hubo un estudiante respondió que no le presta atención porque su mamá le dijo que tomara esa actitud porque si sucedía algo en el colegio la castigarían.	En muchas ocasiones los niños se llaman por apodos pero no es tan constante porque ellos están pendiente a jugar y les gusta que sus compañeros trabajen con ellos; no están pendiente en colocar apodos a los compañeros; de todas formas hay momento que se ponen apodos porque

<p>¿Cuándo un compañero toma tus útiles cuál es tu reacción?</p>	<p>Autorregulación Interpersonal</p>	<p>Violencia Indiferencia Le pides respeto Le dices a tu profesora Te enojas solamente</p>	<p>Las respuestas fueron diversas; algunos respondieron que no los prestan porque son de ellos y de nadie más; otros dijeron ue no los prestaban porque su padre o su madre le ordenó ue no los prestara, otros respondieron que si los prestaba pero que debían devolverlo al final de la actividad y otros simplemente dijeron que se los quitaban a los compañeros o le decían a la profesora.</p>	
<p>¿Cuándo los compañeros no te prestan los útiles escolares cuál</p>	<p>Colaboración, Autorregulación. Interpersonal</p>	<p>Insisto Busco otro compañero Los tomo sin permiso</p>	<p>Las respuesta en esta pregunta fueron bastante diversas y distantes en los criterios; algunos respondieron que cuando no les prestan los útiles insisten, otros respondieron que los</p>	<p>Se pudo observar que algunos estudiantes no comparten sus útiles escolares cuando conocen un compañero o cuando muy poco se han relacionado con él. Normalmente se prestan o comparten los</p>

es tu		NO presto útiles	toman sin permiso, otros	útiles entre compañeros que ya son
reacción?		porque tengo los míos	respondieron que buscan a otro compañero para que se los preste y otros respondieron que cuando necesitan algo de el no les hacen favores a quienes no les prestan los útiles.	amigos o llevan tiempo interactuando.
Cuando	Conciencia	Triste	La mayoría de estudiantes	Durante la observación muchos
alguien dice	socioemocional,	Indiferente	respondieron que niegan las	estudiantes se molestaban cuando un
cosas falsa de	Autorregulación	Me preocupo	acusaciones, diciendo a la profesora o	compañero decía cosas falsas sobre él, es
ti o te		Digo que no soy	a la persona que representa autoridad	decir cuando se le acusaba de algo que no
involucra en	Interpersonal/	yo	en este caso los padres, que no fueron	habían hecho; muchos se acercaban a la
situaciones	Intrapersonal	Enojado con la	ellos o que es falso esas cosas que	profesora y le manifestaban que un
que no te		persona que lo dijo	manifiestan sobre ellos.	compañero lo acusaba falsamente o que
gusta ¿Cómo		Lloro		negaban de lo que le acusaban.
te sientes?				

¿Cuándo sucede algún conflicto en la escuela que hace tu profesor o profesora?	Autorregulación, Colaboración	No presta atención Interviene y dialoga con las partes involucradas	La mayoría de estudiantes expresó que la profesora regaña a los niños que están involucrados en el conflicto, otros pocos manifestaron que la profesora habla con los estudiantes sobre lo cometido y las consecuencias.	Se pudo observar que los estudiantes reaccionan de forma diferente ante algún conflicto, algunos reaccionan de forma violenta, otros le dicen a la profesora sobre la situación para que les ayude a solucionar le inconveniente; se evidenció que los niños en su gran mayoría buscan a la profesora para que les ayude a solucionar el conflicto donde se ven involucrados.
---	-------------------------------	--	--	---

Nota: en la tabla están los criterios más comunes en el análisis cualitativo realizado a la entrevista aplicada los estudiantes de 1° de la IED PIES Descalzos y

ENSDB contrastado con la técnica de la observación.

Elaboración propia (2022).

De acuerdo con lo analizado en las entrevistas a padres de familia y estudiantes, es necesario tener presente que muchos expertos, teóricos e investigadores han planteado el tema de las habilidades socioemocionales frente a lo expuesto en las tablas anteriores y lo visto durante la observación; todo lo anterior permeado por los principios de la CSE y las dimensiones de la IE focalizados en el análisis.

El primer aspecto es la relación y vínculo, que está transversalizado íntimamente con la convivencia, sobre lo cual manifiesta Arón et al (2017), citado por Anaya y Carrillo (2019) que:

Resulta esencial que los establecimientos pongan en el centro el cuidado emocional de los estudiantes. También se debe promover el respeto por la individualidad y las diferencias, tanto de los estudiantes como de todos los integrantes de la comunidad educativa. En este ámbito, se propone que los docentes conversen constantemente con los niños, de manera de conocerlos y comprenderlos, lo cual se considera una base para una relación nutritiva, fundada en el apoyo y el cuidado (p. 55).

La escuela, los espacios, la familia y la sociedad tiene la obligación de velar que los estudiantes desarrollen sus habilidades socioemocionales de forma óptima y en las entrevistas se aprecia que los niños son afectados por las situaciones que viven diariamente en su hogar y en el a escuela, cada una de las situaciones y vivencias influyen en sus CSE.

Otros de los aspectos relacionados es el desempeño académico, ante lo cual manifiesta Quiroga et al (2016), citado por Anaya y Carrillo (2019) que:

En su estudio concluyó que la implementación de un protocolo para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades socioemocionales, incidió significativamente en el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, como también, para generar cambios positivos en aspectos convivenciales y actitudinales (p. 74).

Lo anterior demuestra que cuando se generan los ambientes de aprendizaje propicios para el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes y se generan los espacios de convivencia y expresión de emociones mejoran todas las condiciones tanto académicas como emocionales.

Respecto a este tema se puede afirmar como García et al (2019), citado por López, Quiñones y López (2021), que

El docente al emplear en su ámbito de enseñanza estrategias gamificadas, busca promover un mayor compromiso en los educandos en cuanto a sus procesos educativos-académicos, contemplando la eficacia y los resultados de sus métodos de enseñanzas previas que les permita establecer una relación con los contenidos de carácter no lúdico que aumentaban el nivel de atención y participación en las actividades académicas (p. 51).

Es importante resaltar que algunos aspectos académicos que los estudiantes abordaban de manera tradicional y que no despertaban el interés ni había motivación, en el ejercicio de aulas o ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación se nota que tienen motivación y se interesan por su proceso de aprendizaje y transformar su contexto, esto es debido al desarrollo de habilidades socioemocionales, porque la motivación y el interés están relacionados íntimamente con la IE.

Según López et al (2021), la gamificación como mediadora para el desarrollo de las habilidades socioemocionales “son una selección de actividades teóricas-prácticas de carácter pedagógicas que se aplican en diferentes momentos para la formación de los estudiantes a través de métodos y recursos innovadores que incentivan al aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo” (p. 51).

En el análisis de las entrevistas y en la observación se evidenció que los estudiantes son muy propensos a dejarse influenciar por sus emociones que viven en el momento determinado y que esta influencia tiene incidencia directa en el desempeño académico y convivencial; se demostró que los estudiantes tienen comportamientos de acuerdo a la afección emocional, durante las actividades para la observación había sesiones que estaban contentos y realizaban las actividades en total normalidad.

Cuando llegaban a las clases con problemas o situaciones que se les presentaba en la casa (castigos, maltrato físico, entre otros) lo reflejaban con agresividad o no acatar las indicaciones durante la clase, se mostraban renuentes a las indicaciones y se aislaban a veces.

Conclusiones

La investigación propuso configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla, lo cual se logró y se aplicó durante el primer semestre del año 2022.

En ella se propició la gamificación como medio para fortalecer las habilidades y competencias socioemocionales en los estudiantes de grado primero de básica primaria, los estudiantes necesitaban esos espacios para reencontrar el interés por las temáticas que en una formación tradicional pueden tornarse aburridos.

También se evidenció el interés por parte de los docentes para profundizar y aprender más de este tema y la importancia que tiene la lúdica y el juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Los ambientes de aprendizaje son fundamentales al momento de iniciar las clases y el desarrollo de las mismas, las condiciones deben estar acordes a la finalidad que se busca o se pretende en cada temática abordada.

Durante el proceso se pudo identificar el perfil socioemocional de los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla por medio de entrevistas y observaciones, ya que algunos fueron reportados al departamento de psicorientación o se les sugirió a los padres que lo remitieran a sus prestadoras de salud para poder iniciar procesos de ayuda psicoterapéutica, se concluye en este objetivo que fue necesario perfilar desde la socioemocion a los estudiantes participantes.

Este perfil facilitó caracterizar también algunas condiciones que tenían los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje, ya que a algunos se les dificultó este proceso y presentaban déficit de atención, la cual permite y posibilita el desarrollo de ciertas habilidades sociales descritas en esta investigación.

Se pudo diseñar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla, lo cual está expuesto en la propuesta e esta investigación donde se plasman cada uno de los detalles a tener en cuenta para lograr los alcances de la misma en los estudiantes, era importante y pertinente el desarrollo de esta secuencia para fortalecer este tipo de habilidades.

En dicha secuencia se plasmaron todos las estrategias didácticas y metodológicas para conseguir el objetivo de esta investigación que es fortalecer las competencias sicosociales mediada por la gamificación.

Se hizo la validación a través de un experto de la propuesta pedagógica (la secuencia didáctica) fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla, la cual fue muy benéfica para los estudiantes, ya que permitió despertar el interés en los estudiantes por aprender temas donde anteriormente estaban desmotivados o se les veía poca motivación.

La validación de las técnicas, instrumentos y de la propuesta tuvo en cuenta el contexto en se desarrollaría porque cada una de las instituciones focalizadas tiene un modelo pedagógico propio, sin embargo, la secuencia se adaptó a los contextos específicos y se desarrolló logrando impactar a los participantes en la investigación y arrojara los resultados esperados que fue fortalecer la inteligencia emocional y desarrollar las habilidades para tal fin.

En el planteamiento del problema uno de los factores que se hallaron que influía en el proceso de aprendizaje de los estudiantes eran los ambientes para tal finalidad, los cuales muchas veces no estaban adaptados para tal finalidad, de esta manera también los estudiantes se desmotivaban, para lo cual se recurrió a la gamificación a través de una secuencia didáctica para resolver dicha situación.

La gamificación también aportó a la motivación porque la lúdica facilita el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en cuanto permite el acceso a establecer relaciones con el otro, a comprender las diferencias y as semejanzas que tengo con los compañeros que hacen parte de mi entorno, del ambiente donde el estudiante aprende y el docente lleva el proceso de enseñanza.

El ambiente de aprendizaje y la gamificación en esta investigación van de la mano porque permiten que los estudiantes vayan desarrollando las habilidades socioemocionales en el proceso

de apropiarse de la realidad propia y de los otros y del compartir con los otros el entorno y transformar de forma positiva la realidad, sus realidades, sus contextos; al fin y al cabo eso es lo que motiva a toda persona en proceso de aprendizaje: todo lo que llega a su vida o busca en la vida adquiera sentido en su contexto o realidad.

Recomendaciones

De acuerdo con los hallazgos encontrados a lo largo de toda la investigación y el análisis e interpretación de los resultados, se hacen recomendaciones puntuales frente a las dificultades o aspectos que se tuvieron en cuenta para fortalecerlos y se deben seguir fortaleciendo en las instituciones focalizadas, ya que se produjeron durante el desarrollo del proyecto, al igual que las situaciones que dieron origen para establecer las siguientes recomendaciones:

- Es importante revisar la malla curricular de primer grado de primaria con la finalidad de analizar qué temas deben actualizarse y pueden adaptarse en la teoría de la gamificación como medio para desarrollar las competencias socioemocionales.
- Brindar espacios de capacitación en temas relacionados con gamificación y otras teorías pedagógicas que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes y manejo de sus emociones.
- Articular el trabajo con los padres de familia para que tengan las herramientas necesarias y pertinentes al momento de formar a los niños en el aspecto emocional y los principios que esto encierra.
- Extender en el tiempo y a otros cursos del nivel de básica primaria la experiencia de trabajo gamificado planteados en esta propuesta investigativa.

- Abrir espacios para compartir entre docentes la experiencia pedagógica que se ha tenido con este trabajo mediado por la gamificación y como ha contribuido a la IE de los estudiantes y sus habilidades socioemocionales.
- Vincular más al departamento de psicorientación de las instituciones focalizadas para intervenir en los casos de estudiantes que presenten problemas en lo socioemocional.

Capítulo V

Propuesta

Secuencia Didáctica Mediada por la Gamificación para el Fortalecimiento de Competencias

Socio emocionales

Descripción y Presentación

La presente propuesta surge a partir de las problemáticas relacionadas con el comportamiento en la dimensión social y emocional, que se evidencia en la práctica pedagógica, debido a los hallazgos obtenidos mediante los análisis e interpretación, se presenta una herramienta para promover y fortalecer en los niños y niñas las habilidades emocionales.

Esta herramienta denominada Secuencia didáctica mediada por la gamificación para el fortalecimiento de competencias socio emocionales, desarrolla una serie de actividades diseñada desde la integración de las asignaturas básicas de modo interdisciplinar, orientada en las habilidades para la vida y vinculando los elementos de la gamificación que motiven al estudiante.

Busca que los niños y las niñas desarrollen competencias para ejercer sus derechos, para tener comportamientos sanos y así puedan tomar decisiones responsables, que su entorno familiar tengan las capacidades para acompañarlos en su desarrollo integral y sus trayectorias educativas; que los maestros y maestras transformen la manera como se relacionan con ellos en un marco de derechos y de reconocimiento; y que los entornos sean seguros y protectores.

La presente intervención a manera de propuesta intenta desarrollar las habilidades sociales a partir de los ambientes mediados por la gamificación ,utilizando recursos tecnológicos y recursos didácticos en estudiantes del grado primero de la Escuela Normal Superior del Distrito de barranquilla y la Institución Educativa Distrital Pies Descalzo, de la ciudad de Barranquilla mediante el trabajo cooperativo entre los estudiantes y sus docentes, debido que

ambos componentes participan del éxito del proceso de formación integral. Por tanto, se necesita una intervención desde el punto de vista educativo.

La estructura de la presente propuesta se encuentra diseñada bajo la configuración de una secuencia didáctica que comprende de siete actividades planificadas de forma transversal teniendo en cuenta los ejes temáticos de las sabanas de contenidos institucionales, y las **habilidades blandas** propias para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes. Así mismo el planteamiento de cada actividad se encuentra sujeto a los principios de la gamificación para la mediación del ambiente de aprendizaje.

Ahora bien, desde el diseño de dicha secuencia se alternan los escenarios en los cuales se llevará a cabo cada actividad ya sea de forma física o digital haciendo uso de los tics. Dado que esta busca ser adaptable y flexible ante las condiciones y recursos de las instituciones en la cual se busque implementar.

Esta propuesta busca implementarse al término de un periodo bimestral desarrollándose de manera secuencial, dado que la ejecución y cumplimientos de metas de cada actividad llevaran a la siguiente.

Esta propuesta es una aventura en la que un grupo de estudiantes llamados aventureros del grado de primero, están iniciando el mundo de la primaria, por lo que deberán cumplir misiones, que los llevaran a convertirse en los conquistadores de Mundo Primero donde cada vez que ganan una misión estarán subiendo la escalera del triunfo. Los personajes de la historia hacen parte de un planeta llamado Mundo Primero, quienes entran a este mundo y deben completar 6 misiones para alcanzar la meta del conquistador del mundo Primero.

Justificación

La presente propuesta procura responder a la necesidad de fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes de primer grado mediante los ambientes mediados por la gamificación. por lo cual se exponen las estrategias y los instrumentos necesarios para el acompañamiento del proceso de formación integral. Es de gran importancia que se generen estos espacios de interacción pues el eje central de esta propuesta es poder generar un cambio en los estudiantes hacia la interacción con sus semejantes, mediante las habilidades para la vida, tales como como la comunicación, la colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad.

El modelo de habilidad de Mayer y Salovey considera que la Inteligencia Emocional se conceptualiza a través de cuatro habilidades básicas, que son: la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual (Mayer & Salovey, 1997).

El desarrollo de las competencias emocionales permite al estudiante conocerse mejor a sí mismos, manejar sus emociones, construir mejores relaciones con los demás, lo cual inciden en el desarrollo de procesos cognitivos de los estudiantes En esta misma línea, las competencias socioemocionales promueven mejores aprendizajes académicos y alejan a los niños de conductas de riesgo. Esto es especialmente importante en la infancia, etapa en la que se sientan las bases para las decisiones que luego tomarán en los próximos años de vida. Además, esta secuencia didáctica por la gamificación.

Objetivos

Objetivo General

Configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Objetivos Específicos

- Articular los contenidos de los ejes temáticos con actividades gamificadas que propicien el fortalecimiento de las competencias socioemocionales.
- Vincular elementos de la gamificación para crear ambientes de aprendizaje que motiven al estudiante a la participación activa de las clases
- Propiciar la adaptación de actividades gamificadas al contexto y los recursos disponibles en cada institución a la cual va dirigida.

Fundamentos Teóricos y Legal

La presente propuesta se plantea desde los fundamentos teóricos postulados por Díaz Barriga A, (2013), el cual señala que la elaboración de una secuencia didáctica es una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes.

Así mismo este tipo de situaciones inmersas en el diseño de cada actividades propician el fortalecimiento socio.emocional del estudiante a través de un aprendizaje significativo Ahora bien, Díaz-Barriga en los mismos lineamientos hacia las secuencias didácticas resalta la importancia de enfatizar que una secuencia didáctica no puede reducirse a un formulario para

llenar espacios en blanco, este debe ser un instrumento que demanda el conocimiento de los ejes temáticos y motivacionales que en esta se trabajen.

En cuanto a la estructura de la propuesta, la cual se basa en el cumplimiento de insignias como representación al cumplimiento de metas siendo esto un principio para la gamificación, se referencia las postulaciones de Locke y Latham (citados por Trechera, 2005) indican que en el establecimiento de metas se debe resaltar que el objetivo es el que orienta la acción; es decir, anima a realizar estrategias y planes de acción. Así mismo en esta se afirma que la intención de alcanzar una meta es una fuente básica de motivación y nos impulsa a dar el mejor rendimiento.

Por lo que se refiere a los lineamientos legales que fundamentan dicha propuesta se encuentra se presentan conforme a la ley 115 el decreto 2247 del año 1997 en su artículo 13 punto 2 y 3 Donde se propone la generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

Por último, el Plan nacional decenal de educación 2016-2026 En su tercer punto, Aproximaciones conceptuales al nuevo paradigma y al currículo establece que es necesario promover la creatividad individual y colectiva, el deseo y la voluntad de saber, el pensamiento crítico, el desarrollo de las competencias socioemocionales que requiere la convivencia y una ética que oriente la acción sobre la base de la solidaridad y el respeto mutuo, la autonomía responsable.

Beneficiarios

Los beneficiarios son los estudiantes del grado primero de primaria de la I.E.D. Fundación pies descalzos y la E.N.S. del distrito de Barranquilla pertenecientes a la ciudad de Barranquilla-Colombia.

I.E.D. Fundación pies descalzos Consta con 101 estudiantes matriculados en el primer grado con 5 docentes de aula sin embargo los estudiantes sujetos de investigación son 32 perteneciente a un aula determinada, se encuentra en el área metropolitana de Barranquilla.

Por su parte la E.N.S del distrito cuenta con 138 estudiantes matriculados con 5 docentes de aula y como objeto de estudios serán observados 27 estudiantes de un aula determinada. Esta institución se encuentra en la Localidad Norte Centro Histórico de la ciudad de Barranquilla.

Tabla 4

Operacionalización de la propuesta

ACTIVIDAD	EJE TEMÁTICO	HABILIDADES	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
Abrazos musicales	Conteo numérico	Habilidades para las relaciones interpersonal es Toma de decisiones Reconocimiento numérico y cantidad	- Pertener a un grupo y enriquecer las relaciones sociales -El estudiante cuantifica y relaciona	presencial	Reproductor de música	Una música suena a la vez que los participantes danzan por el salón de clases. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al número de	Presentación de cartelera con las insignias y la experiencia durante la actividad. Enviar fotos al grupo de what's app del curso.

los

números

participante que se organizarán

por grupos el cual deberán

ponerle un nombre a su grupo.

-Una vez organizado por

grupos, los niños deberán

escuchar las reglas de la

misión

-Deben escoger un líder

-Ponerle el nombre a su grupo

-En cada misión los grupos

deben organizarse con sus

integrantes.

-Es muy importante resaltarle

el buen trato y la sana

convivencia en las actividades

para acumular insignias para su

grupo, que serán presentada en una cartelera y grupos de WhatsApp

ACTIVIDAD	EJE TEMÁTICO	HABILIDAD	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
Memo-emociones	Las emociones	Escucha activa Manejo de estrés Comunicación eficaz Concentración Conocer las emociones	El estudiante logra controlar la frustración en situaciones que	Virtual /presencial	Tarjetas de emociones cartulinas. Computador Internet	Esta actividad se puede desarrollar en la modalidad virtual ingresando al siguiente link <u>E.S.I. JUEGO DE LA MEMORIA DE: EMOCIONES - Pares iguales (wordwall.net)</u> o modalidad presencial con las tarjetas de emociones en cartulina.	Compartir la experiencia respondiendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué fue lo que menos les gustó?

Empatía generan estrés. Identificar las emociones que representa cada ser humano.

Los niños deben organizarse por los grupos asignados. Por grupo deberán pasar un participante En cada turno uno de los jugadores levanta dos cartas para formar una pareja de imágenes iguales. Si son diferentes las vuelve a dejar tal y como estaban y continua el siguiente jugador. Para ganar las insignias de manejo de estrés esta actividad los niños deberá participar, y tener relaciones de respeto entre los pares Montar las fotos en el grupo de whatsapp de los ganadores de insignias. Publicar las imágenes realizadas por los niños y compartirlas con los compañeros.

para el cumplimiento de ella.

ACTIVIDAD	EJE TEMÁTICO	HABILIDAD	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
El círculo mágico	Adjetivos ¿Quién soy?	Comunicación eficaz. Empatía Autoconciencia. Escucha activa.	El estudiante es capaz de hacer uso de adjetivos de forma oral y representarlo s de forma dibujada.	Presencial	Hojas Colores Paleta de la palabra. Bolsa o canasta.	Cada estudiante escribe el nombre y dibuja en un papel las características del compañero de su izquierda. Los papeles se guardan en una bolsa y, a continuación, cada estudiante pasa a decir las características, de manera que se tendrá que adivinar de qué niño se habla.	Publicación en un mural en el salón de clases de los dibujos que realizaron los estudiantes con las cualidades escritas por ellos.

<p>El estudiante es capaz de reconocer sus características y relacionarlas frente a las de su compañero.</p>	<p>Computador</p>	<p>Una vez culminado los niños obtendrá la insignia de la comunicación eficaz y la autoconciencia</p> <p>Es muy importante que todos participen cumpliendo con las normas del buen trato hacia a los demás</p>
--	-------------------	--

ACTIVIDAD	EJE TEMÁTICO	HABILIDAD	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
-----------	--------------	-----------	------------	-----------	----------	-------------	----------

Todo el grupo buscara las palabras para obtener la insignia de sentido crítico.

Es muy importante que todos participen cumpliendo con las normas del buen trato hacia a los demás

ACTIVIDAD	EJE TEMÁTICO	HABILIDAD	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
Construimos un collage	Las emociones	Creatividad Comunicación eficaz	Promover la creatividad	Presencial	Pegamentos Recorte Cartulina	Se le entrega por grupos recortes de las emociones, los niños deberán armar su	De forma aleatoria los estudiantes explicaran de forma muy breve lo que

Sentido crítico	d en actividadde s artística, asociadas a la temática de las emociones .	Marcadores Colores	cartelera y decorarla a su gusto, una vez culmine su cartelera los estudiantes deberán explicar a sus compañeros su collage.	realizaron en la cartelera y decir que otro compañero va a explicar su producto.
-----------------	--	--------------------	--	--

ACTIVIDAD	EJE TEMATICO	HABILIDAD	PROPOSITOS	MODALIDAD	RECURSOS	DESCRIPCION	PRODUCTO
-----------	--------------	-----------	------------	-----------	----------	-------------	----------

<p>Ruletas de las emociones</p>	<p>Reconoci miento de las emociones</p>	<p>Autoc onciencia</p>	<p>Identificar las emociones en diferentes situacione s</p>	<p>Presencial</p>	<p>Ruleta de cartón</p>	<p>Cada estudiante deberá girara la ruleta y en cuanto a la emoción que señale la flecha, ellos deberían expresar que situaciones le permite vivenciar esa emoción</p>	<p>Al finalizar los estudiantes que quieran expresar la experiencia que sintieron mientras realizaban la actividad lo pueden hacer con la orientación del docente o la docente con las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué fue lo que menos te gustó? Que aprendiste de esta experiencia o juego?</p>

Nota: Esta tabla contiene cada uno de los temas y actividades de la secuencia didáctica propuesta.

Elaboración propia (2022).

Cronograma

El cronograma está planteado de acuerdo con las sesiones y el tiempo estipulado para lograr los objetivos propuestos, sin embargo, hay que tener en cuenta que la malla curricular y los ejes temáticos deben cumplirse de acuerdo con los lineamientos del MEN.

Tabla 5

Cronograma

FECHA	ACTIVIDAD A REALIZAR
8 de febrero de 2022	Abrazos musicales
16 de marzo de 2022	Memo emociones
19 de abril de 2022	El círculo mágico
3 de mayo de 2022	Sopa de letras de los animales
31 de mayo de 2022	Construimos un collage
8 de junio de 2022	Ruleta de las emociones

Elaboración Propia (2022)

Recursos

Los recursos humanos son los estudiantes y los docentes de los respectivos grados participantes; los recursos tecnológicos son el computador y el video beam, y con los que se cuenta en los ambientes de aprendizaje donde se van a desarrollar las actividades. No se establece ningún presupuesto porque no será necesario que se compre algún insumo para las actividades, solo los elementos para hacer las carteleras que serán suministrados por los padres de familia de los estudiantes.

Referencias

- Acuña Medina, N., León-Arias, M., López-Palomino, L., Villar-Navarro, C., & Mulford-León, R. (2018). Aprendizajes de las Matemáticas Mediados Por Juegos Interactivos En Scratch En La IEDGVCS. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(2), 32–42.
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.2.2018.03>
- Anaya Carreño, A y Carrillo Bolívar, E. (2019). Competencias socioemocionales para el desarrollo de la sana convivencia en educación básica secundaria. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5763>
- Aparicio, D; Torres Barreto, M y Alvarez Melgarejo, M. (2018). Competencias ciudadanas desde un enfoque de gamificación. *Revista Hal* <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01952203/document>
- Ardila Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Magis*. Pontificia Universidad Javeriana. Volumen 12. Número 24. Julio-diciembre de 2019. ISSN 2027-1182. Bogotá-Colombia. Páginas 71-84.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494>
- Baquero Lasso, S M, Carrillo Quintero, S y E, Rodríguez Mora, S M. (2020). *Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada I.E.D.* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC.
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/18239>
- Camacho Fernández, B (2019). *Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria.* Universidad

Icesi. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:B2ZCWjuSvzIJ:https://repositorio.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/85535/1/T01822.pdf+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=co#17

Candanoza Caro, L y Segovia Beltran, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]

RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/9150>

Carrión-Salinas, G (2017). *Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de Andalucía]. Repositorio Universidad de Andalucía.

https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3840/0810_Carrion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Causado Escobar, R. E., & Pacheco Bohórquez, M. L. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista Cedotic*, 3(1), 59-80.

<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1971>

Cervantes Castro, L y Castro Castaño, M. (2021). *La inteligencia emocional como estrategia que fortalece el rendimiento académico de los estudiantes*. [Tesis de maestría, Universidad de

la Costa] RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8814>

Coba Soto, S y Orozco Rodríguez, V. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de habilidades psicomotrices en un estudiante con trastorno del espectro autista*. [Tesis de

- maestría, Universidad de la Costa] RediCUC
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8392>
- Contreras, A, Pertuz Gutiérrez, E y Osorio Caro, V. (2021). *La música como estrategia lúdica para el desarrollo de las competencias lecto-escritoras de los estudiantes de primer grado*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8744>
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Decreto 2247 de 1997. por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. República de Colombia.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Díaz Barriga, Á., (2013). Secuencias de aprendizaje. ¿Un problema del enfoque de competencias o un reencuentro con perspectivas didácticas? *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 17(3), 11-33.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56729527002.pdf>
- Duarte D., J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>
- Escorcía caballero, L, Díaz Montoya, L y Del Valle Parra, K. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/9098>

- Fernández Berrocal, P y Extremera Pacheco, N (2005). La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 19, núm. 3, diciembre, 2005, pp. 63-93 Universidad de Zaragoza, Zaragoza, España.
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D. & Gómez-Vallecillo, A. I. . (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, (31), 388–409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>
- Goetz, J P y Lecompte, M D. (1984). Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. Libro. Ediciones Morata. Madrid 1988.
<https://upeldem.files.wordpress.com/2018/03/libro-etnograf3ada-y-disec3b1o-cualitativo-en-investigac3b3n-educativa-j-p-goetz-y-m-d-lecompte.pdf>
- Goldman, S. L., Kraemer, D. T. & Salovey, P. (1996). “Beliefs about mood moderate the relationship of stress to illness and symptom reporting”. *Journal of Psychosomatic Research*, 41, 155-128.
- González Padilla, Y; Rebolledo Sayas, M; Puerta Mejía, R (2021). *Gamificación: estrategia para el fortalecimiento de competencias ciudadanas orientadas al uso responsable del recurso hídrico*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena] Repositorio Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/13527>
- Gómez Delgado, I y Meza del Villar, H. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales mediadas por la metodología Flipped Classroom*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5696>

Gutiérrez Pinzón, J C. 2016. *Un mundo virtual para la enseñanza de conceptos de seguridad*

informática. [Tesis de maestría, Universidad de la sabana] Repositorio Universidad de la Sabana

[https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5696https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/26176/Juan%20Camilo%20Guti%C3%A9rrez%20Pinz%C3%B3n%20\(Tesis\).pdf?sequence=1](https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5696https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/26176/Juan%20Camilo%20Guti%C3%A9rrez%20Pinz%C3%B3n%20(Tesis).pdf?sequence=1)

Iquise Aroni, M y Rivera Rojas, L (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Liberio Ambuisaca, X P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación

Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000500392&lng=es&tlng=es.

López Oviedo, M; Quiñones Cuero, D y López Oviedo, N (2021). *Estrategia de enseñanza gamificada en ciencias naturales para estudiantes de quinto grado*. [Tesis de maestría,

Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio Libertadores

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4599/L%c3%b3pez_Qui%c3%b1ones_Lopez_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marín-Marín, J; Campos Soto, M N; Navas-Parejo, M & García, G. (2022). Gamification as a Motivational and Socio-educational Resource in Classrooms with Students at Risk of

Social Exclusion. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-86618-1_19

Martínez Migueles, M. (2005). El Método Etnográfico de Investigación.

https://www.uis.edu.co/webUIS/es/investigacionExtension/comiteEtica/normatividad/documentos/normatividadInvestigacionenSeresHumanos/13_Investigacionetnografica.pdf

Obando Bastidas, J A; Pabón, J E; Montenegro, G y María Teresa Castellanos, M T (2018).

Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios*

<http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>

Oriola Requena, S (2017). *Las agrupaciones musicales juveniles y su contribución al desarrollo de competencias socioemocionales. El fenómeno de las bandas en la Comunidad*

Valenciana y los coros en Cataluña. [Tesis de doctorado, Universidad de Lleida]

RepositoriOberUdL <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/405944/Tsor1de1.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Ortiz Colón, A M; Jordán, J y AgredaI, M (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista de Facultad de Educación de Universidad de São Paulo*, ISSN-e 1678-4634, Vol. 44, Nº. 1,2018.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>

Parra Gonzalez, M; López Belmonte, J; Segura Robles, A y Moreno Guerrero, (2021).

Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Revista Heliyon*.

https://www.researchgate.net/publication/349213105_Gamification_and_flipped_learning_and_their_influence_on_aspects_related_to_the_teaching-learning_process

Plan Nacional Decenal de Educación PNDE 2016 – 2026. República de Colombia.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf

- Perez Cipagauta, N y Torres Álvarez, H (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena*, [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/33349>
- Prieto Jurado, E (2018). *Gamificación, motivación y aprendizaje en educación primaria*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)] Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192932/Gamificaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puello Cuadro y López Mejía, I. (2021). *Implementación de una propuesta de estrategias pedagógicas desde la lúdica para favorecer la integración de los estudiantes de transición a la etapa escolar*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8886>
- Rangel Ortiz, Y, Vilardy Camargo, R, Cabás Figueroa, M, Sánchez Alfaro, S, Puello Ospino, E y Jiménez Ramos, M. (2018). *La lúdica mediada por tecnologías de información y comunicación, una estrategia para la enseñanza y promoción de los valores*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2091>
- Restrepo Quintero, O y Cantillo Rodríguez, D. (2020). *Metodología para el diseño y creación de 30 MOOC basado en gamificación y m-learning para la formación docentes universitarios en el Departamento de Antioquia*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6454>

Ruiz Mitjana, L. (2019). La teoría de fijación de metas de Edwin Locke. *Revista Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-fijacion-metas-locke>

Trechera, J. L. (2005). Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria? Consultado el 15 de febrero de 2008, *Revista Educación*, vol. 33, núm. 2, 2009, pp. 153-170.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Sánchez Medina, J. (2018). *La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/67>

Valencia García, A y Obregón Arboleda, R. (2020). *Estrategias didácticas lúdicas mediadas por la WEB 2.0 para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa] RediCUC.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/7418>

Vargas Salvador, M. (2018). Las emociones y sus dimensiones en escolares de Educación Primaria. *Revista Internacional De Apoyo a La inclusión, Logopedia, Sociedad Y Multiculturalidad*, 4(2). <https://doi.org/10.17561/riai.v4.n2.12>

ANEXOS

Anexo 1

UNIVERSIDAD DE LA COSTA

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

La siguiente **ENTREVISTA SEMI-ESRUCTURADA** va dirigida a padres de familia y/o acudientes con la custodia del menor, con la finalidad de obtener información que vigorice la investigación en desarrollo, permitiendo de esta forma crear un perfil socio-emocional y académico de los estudiantes de primer grado que presentan actitudes disruptivas y/o negativistas frente a las actividades propuestas en el aula

GUIÓN PARA PRIMERA ENTREVISTA CON PADRES:

Fecha: _____

Asistentes a la entrevista:

Entrevista hecha a petición de:

Tabla 6

Guión Entrevista con Padres de Familia

DATOS PERSONALES ALUMNO/A:	
Nombre y Apellidos.....
Fecha nacimiento.....
Grupo.....
Teléfonos de contacto:.....

1. DATOS FAMILIARES:

1.1. Nombre del padre: _____

Vive __ Edad: __ Profesión: _____ Estudios: _____

Horario Laboral: _____

1.2. Nombre de la madre: _____

Vive __ Edad: __ Profesión: _____ Estudios: _____

Horario Laboral: _

1.3. Hijos (completa los datos, señalando si alguno no vive en casa)

Nombre	Edad	Estudios
--------	------	----------

1.4. Otras personas que vivan en casa

Nombre	Edad	Parentesco
--------	------	------------

Situación familiar

¿Ha habido algún acontecimiento que pueda haber influido, especialmente, en la vida de su hijo/a? (enfermedades, muerte de un familiar, ausencia del padre, dificultades económicas, separación o divorcio de los padres...).

Relaciones familiares

En cuanto a la educación de su hijo/a, ¿están ambos de acuerdo, padre y madre, en lo que hay que hacer?

¿Qué pautas educativas se siguen con relación a las buenas y malas conductas: premios, castigos, elogios, diálogo, comentarios, etc.?

¿Qué actitud hay en la familia respecto a su hijo/a? (sobreprotección, exigencia, resignación, frustración, ansiedad, indiferencia, comprensión, aceptación o rechazo, etc.).

PERSONALIDAD DEL ALUMNO

Alegre	Triste	Tímido	Sociable	Obediente
Cariñoso	Agresivo	Tranquilo	Seguro	Desobediente
Dependiente	Independiente	Nervioso	Organizado	Desorganizado
Perseverante	Inconstante	Resignado	Se aísla	Comunicativo

¿Suele hablar de lo que le interesa o le preocupa? SI NO

Otras observaciones hechas por los padres:

Anexo 2

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

La observación va dirigida a los estudiantes de primer grado que conforman los grupos específicos de estudiantes en la investigación, esta se realizará bajo los parámetros del formato de registro de información con el fin de recolectar información precisa frente al comportamiento de cada grupo antes y después del diseño e implementación de la propuesta.

FORMATO REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Tabla 7

Formato Registro de Observación

Descripción del Encuentro	Fecha del Encuentro	DD/MM/AAAA
Nombre de actividad		
Grado:		Total de participantes:
Recurso de gamificación		

Identifica avance en el desarrollo de las siguientes habilidades blandas		
<i>Marque con una x en las habilidades blandas donde considere que existe un avance significativo del grupo frente a lo observado en la actividad implementado (marcar sólo SI o NO, según corresponda)</i>		
	<i>HABILIDADES BLANDAS</i>	<i>SI</i> <i>NO</i>
Toma de decisiones		
Resolución de Problemas		
Creatividad		
Sentido Crítico		
Comunicación eficaz		
Habilidades para las relaciones interpersonales		
Autoconciencia		
Empatía		
Manejo de las emociones		
Manejo del estrés		

Aspectos a resaltar de las conductas de los niños, niñas durante la actividad:

Aspectos reiterativos en el discurso de los participantes que como promotor le llamen la atención:

Habilidades blandas en las que usted considera debe reforzarse de acuerdo a lo observado en la actividad:

Si existen habilidades blandas que NO se evidencian dentro del grupo, describa la situación particular en la cual no la evidenció.

Anexo 3

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento **SECUENCIA DIDACTICA** relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: Yolanda Isabel Ortega

Profesión: Docente

Documento de identidad: 32723994

Lugar donde labora: Escuela Normal superior Del Distrito de Barranquilla

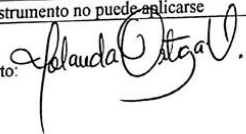
Cargo que desempeña: Docente de aula

Tiempo en el cargo: 24 años

Títulos obtenidos: licenciada en pre escolar, especialista en informática y edumatica, especialista en estudios pedagógicos, magister en educación

Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: 

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento REGISTRO DE OBSERVACION, relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Bassa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: Yolanda Isabel Ortega

Profesión: Docente

Documento de identidad: 32723994

Lugar donde labora: Escuela Normal superior Del Distrito de Barranquilla

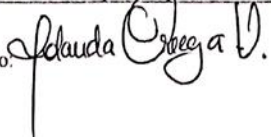
Cargo que desempeña: Docente de aula

Tiempo en el cargo: 24 años

Títulos obtenidos: licenciada en pre escolar, especialista en informática y edumatica, especialista en estudios pedagógicos, magister en educación

Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: 

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento **RUBRICA PEDAGOGICA GLOBAL** relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Belesio Bassa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

I. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: Yolanda Isabel Ortega

Profesión: Docente

Documento de identidad: 32723994

Lugar donde labora: Escuela Normal superior Del Distrito de Barranquilla

Cargo que desempeña: Docente de aula

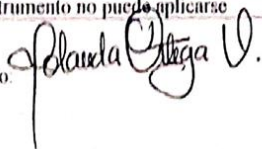
Tiempo en el cargo: 24 años

Títulos obtenidos: licenciada en pre escolar, especialista en informática y edumatica, especialista en estudios pedagógicos, magister en educación

Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto.



UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA, relacionado con el proyecto denominado Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Bassa, Darina Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: Yolanda Isabel Ortega

Profesión: Docente

Documento de identidad: 32723994

Lugar donde labora: Escuela Normal superior Del Distrito de Barraquilla

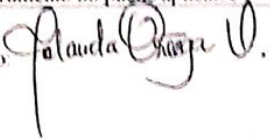
Cargo que desempeña: Docente de aula

Tiempo en el cargo: 24 años

Títulos obtenidos: licenciada en pre escolar, especialista en informática y edmatematica, especialista en estudios pedagógicos, magister en educación

Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	<input checked="" type="checkbox"/>
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	<input type="checkbox"/>
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	<input type="checkbox"/>
El presente instrumento no puede aplicarse	<input type="checkbox"/>

Firma del Experto: 

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento **RUBRICA PEDAGOGICA GLOBAL** relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido:

Ignacio Real Pardo

Profesión: Orientador/docente

Documento de identidad: 22.662.880

Lugar donde labora:

I.E.D. Fundación Pisos Descalzos

Cargo que desempeña:

Psicorientación

Tiempo en el cargo:

26 años

Títulos obtenidos:

Psicólogo - Lic. en edu. Especial

Último título con mayor nivel obtenido:

Maestría en Neuropedagogía

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto:

Ignacio Real Pardo

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento **SECUENCIA DIDACTICA** relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: *Ignacia Real Yepes*
 Profesión: Orientador/docente
 Documento de identidad: *22662880*
 Lugar donde labora: *ICF Pres descalzo*
 Cargo que desempeña: *Psicoorientadora*
 Tiempo en el cargo: *16 años*
 Títulos obtenidos: *Psicóloga y Lic. Edu. Especial*
 Último título con mayor nivel obtenido: *Maestría en Neuropedagogía*

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: *Ignacia Real Yepes*

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento ENTREVISTA SEMI-ESRUCTURADA , relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: *Juan Carlos Realde Nuñez*
 Profesión: Docente/Psicóloga
 Documento de identidad: *22 662-886*
 Lugar donde labora: *Institución Educativa "Frendes" Pís Desolzon*
 Cargo que desempeña: *Psicopedagogo*
 Tiempo en el cargo: *26 años*
 Títulos obtenidos: *Psicología y Lic. en educación Especial*
 Último título con mayor nivel obtenido: *Maestría en Neuropsicología*

Observaciones Generales:	
<i>Modificar ciertas palabras y valor de la entrevista.</i>	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	✓
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: *Juan Carlos Realde Nuñez*

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
 DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
 DIRECCIÓN DE POSGRADO
 MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento ENTREVISTA SEMI-ESRUCTURADA, relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto: Liliana Lucía Muñoz Díaz

Nombre y apellido: 92.477.921

Profesión: Docente/Psicóloga

Documento de identidad: 22.477.921

Lugar donde labora: I.E.D. Fundación Pies Descalzos

Cargo que desempeña: Docente de aula

Tiempo en el cargo: 11 años

Títulos obtenidos: Psicóloga, Esp. en trans. cogn. y del aprendizaje, Magister en educación

Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
ninguno	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: Liliana Muñoz

UNIVERSIDAD DE LA COSTA
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ACTA DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

Por medio de la presente hago constar que he participado en el proceso de validación del instrumento **RUBRICA PEDAGOGICA GLOBAL** relacionado con el proyecto denominado: Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado desarrollada por las especialistas Jisela Beleño Massa, Danna Pomares De los Reyes conducida por la Magister Greys Nuñez, con la finalidad de recolectar información y posteriormente analizarla en la etapa de resultados del proceso investigativo.

1. Identificación del Experto:

Nombre y apellido: Liliana Lucía Muñoz Díaz

Profesión: psicóloga / psicóloga

Documento de identidad: 22.477.921

Lugar donde labora: IED Fun. Pies descalzos.

Cargo que desempeña: Docente de aula

Tiempo en el cargo: 11 años

Titulos obtenidos: Psicóloga, Esp en trastornos Cognitivos - Maestría en educación.


Último título con mayor nivel obtenido: Magister en educación

Observaciones Generales:	
Concepto final del Evaluador	
El presente instrumento puede aplicarse sin correcciones	✓
El presente instrumento puede aplicarse con ligeras correcciones de forma	
El presente instrumento puede aplicarse con correcciones de fondo	
El presente instrumento no puede aplicarse	

Firma del Experto: Liliana Muñoz

1

Anexo 4



UNIVERSIDAD DE LA COSTA

CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Estimado Acudiente Astrid Herrera, en calidad de representante legal del estudiante Caal Velasquez del grado 1º, le estamos invitando a participar en la investigación: Realizado por las docentes investigadoras: Jisela Beleño y Danna Pomares

Los objetivos de la investigación son:

General:
Configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Específicos

- Identificar el perfil socioemocional de los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla por medio de un test proyectivo.
- Diseñar secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.
- Evaluar a través de un experto, la secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio – emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Como Trabajo de Grado para optar al Título de Magíster en Educación.

Para su participación y la de su acudido le solicitamos el consentimiento para incorporar la información que tenga a bien aportarnos, a este respecto le listamos los lineamientos para orientadores:

- ✓ La participación en este estudio es absolutamente voluntaria.
- ✓ Si usted desea puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin tener que dar explicaciones.
- ✓ Los temas abordados serán analizados con interés único de investigación; manteniéndose en absoluta reserva los datos personales del consultado(a).
- ✓ Usted no recibirá beneficio económico alguno del estudio. Los estudios de investigación como este, sólo producen conocimientos que pueden ser aplicado en el campo de la educación.
- ✓ Se le solicitará información a través de alguna técnica e instrumento, los resultados serán analizados e interpretados para dar respuesta los objetivos de investigación.

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Después de haber leído comprensivamente toda la información contenida en este documento y las explicaciones pertinentes sobre el objeto de estudio, habiendo dispuesto para reflexionar sobre las implicaciones de mi decisión, libre, consciente y voluntariamente manifiesto que he resuelto participar.

Además, expresamente autorizo a las investigadoras para utilizar la información aportada en otras futuras investigaciones, únicamente con interés científico.

En constancia de lo anterior, firmo este documento de consentimiento informado a la Universidad de la Costa CUC en Barranquilla a los Julio días del mes de Julio de 2022.

APELLIDOS Y NOMBRES	IDENTIFICACIÓN	FIRMA
Herrera Maucó Astrid	1140861036	Astrid Herrera.



CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Estimado Acudiente Esuannys Johana bula M., en calidad de representante legal del estudiante Nicolas Castillo A. del grado 7b, le estamos invitando a participar en la investigación: Realizado por las docentes investigadoras:

Áncla Beltrán y Yanira Posada

Los objetivos de la investigación son:

General:

Configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio-emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Específicos

- Manifestar el perfil socioemocional de los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla por medio de un test proyectivo.
- Diseñar secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio-emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.
- Evaluar a través de un experto, la secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socio-emocionales en los estudiantes de primer grado de la I. E. D. Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior Del distrito de Barranquilla.

Como Trabajo de Grado para optar al Título de Magister en Educación.

Para su participación y la de su acudido le solicitamos el consentimiento para incorporar la información que tenga a bien aportarnos, a este respecto le listamos los lineamientos para orientadores:

- ✓ La participación en este estudio es absolutamente voluntaria.
- ✓ Si usted desea puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin tener que dar explicaciones.
- ✓ Los temas abordados serán analizados con interés único de investigación; manteniéndose en absoluta reserva los datos personales del consultado(a).
- ✓ Usted no recibirá beneficio económico alguno del estudio. Los estudios de investigación como este, sólo producen conocimientos que pueden ser aplicado en el campo de la educación.
- ✓ Se le solicitará información a través de alguna técnica e instrumento, los resultados serán analizados e interpretados para dar respuesta los objetivos de investigación.

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

Después de haber leído comprensivamente toda la información contenida en este documento y las explicaciones pertinentes sobre el objeto de estudio, habiendo dispuesto para reflexionar sobre las implicaciones de mi decisión, libre, consciente y voluntariamente manifiesto que he resuelto participar.

Además, expresamente autorizo a las investigadoras para utilizar la información aportada en otras futuras investigaciones, únicamente con interés científico.

En constancia de lo anterior, firmo este documento de consentimiento informado a la Universidad de la Costa CUC en Barranquilla a los 25 días del mes de Julio de 2022.

APellidos y Nombres	IDENTIFICACIÓN	FIRMA
Bula Montejó Esuannys	05.220.870	<i>EBM</i>

Anexo 5

