

Juego de rol gamificado
Para la convivencia y la Paz
"In lak'ech Hala ken"



Beatriz Camacho Fernandez
2019

Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria

Beatriz Camacho Fernández

Universidad Icesi

Maestría en educación

Escuela de ciencias de la educación

Santiago de Cali

2019

Estrategia didáctica de gamificación y juego de rol para la promoción de la convivencia y la paz en estudiantes de tercero de primaria

Proyecto de grado para optar por el título de:

Magister en Educación

Beatriz Camacho Fernández

Tutor trabajo de grado:

Carlos Andrés Ávila Dorado

Universidad Icesi

Maestría en educación

Escuela de ciencias de la educación

Santiago de Cali

2019

Tabla de Contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema	4
1.1 Justificación	4
1.2 Formulación del problema	10
1.3 Objetivo general.....	10
1.4 Objetivos específicos	10
Capítulo 2. Marco teórico	12
2.1 Estado del arte	12
2.1.1 Investigaciones a nivel Internacional.....	12
2.1.2 Investigaciones a nivel Colombia	21
2.2 Referentes teóricos	24
2.2.1 La enseñanza por competencias	24
2.2.2 Las competencias ciudadanas	26
2.2.3 El estándar convivencia y paz.....	29
2.3 El aprendizaje y el juego	31
2.4 Intervención didáctica	33
2.4.1 Juego de roles.....	33
2.4.2 Gamificación.....	35
2.4.2.1 Gamificación en la educación.....	36
Capítulo 3. Marco metodológico	40
3.1 Enfoque, alcance y diseño de la investigación.....	40
3.2 Método de investigación	47
3.2.1 Instrumentos de investigación.....	48
3.2.3 Participación y muestra	54
3.2.4 Explicación del juego en la sociedad Maya	55
3.2.4.1 Elementos del juego:.....	55
3.2.4.2 Tipos de jugadores	62
3.2.4.3 Trayecto del juego.....	64
3.2.4.4 El juego de rol a través de la gamificación	65
Capítulo 4. Muestra y análisis de resultados.....	70
4.1. Fase 1: Análisis pre-encuestas.	71
4.2 Fase 2: Sistema de puntos	78
4.3 Fase 3: Análisis post instrumentos de evaluación y diarios de campo	85
5. Conclusiones	104
6. Recomendaciones.....	106
7. Lista de referencias	107
Anexos	111

Tabla 1. Puntuación de los personajes para ascender en el rol del juego.	42
Tabla 2. Puntuación para ascenso de roles.....	43
Tabla 3. Formato diario de campo de los docentes.....	44
Tabla 4. Listado de elementos de las variables.....	46
Tabla 5. Caracterización de los personajes.....	63
Tabla 6. Pre - autoevaluación para estudiantes.....	71
Tabla 7. Coevaluación de estudiantes grupo tercero.....	72
Tabla 8. Evaluación a las familias.....	74
Tabla 9. Evaluación directora de grupo.....	75
Tabla 10. Puntuación de los personajes mes de octubre.....	78
Tabla 11. Puntuación de los personajes mes de enero.....	80
Tabla 12. Puntuación de los personajes mes de febrero.....	82
Tabla 13. Puntuación de los personajes mes de mayo.....	83
Tabla 14. Comportamientos trazadores, y roles en el juego.....	84
Tabla 15. Post – autoevaluación para estudiantes.....	85
Tabla 16. Diferencia promedio post autoevaluación, y pre-autoevaluación.....	86
Tabla 17. Diferencia de calificación post autoevaluación – pre-autoevaluación.....	86
Tabla 18. Post coevaluación de estudiantes grupo tercero.....	87
Tabla 19. Comparación post coevaluación y pre-coevaluación.....	88
Tabla 20. Post evaluación a las familias.....	90
Tabla 21. Comparación promedio preevaluación – post evaluación.....	91
Tabla 22. Post evaluación directora de grupo.....	93
Tabla 23. Comparación pre y post encuesta directora de grupo.....	94
Tabla 24. Diferencia post – preevaluación directora de grupo.....	96

Índice de gráficos

v

Gráfico 1. Indicador de ambiente escolar. ISCE.....	7
Gráfico 2. Pirámide de organización social	62
Gráfico 3. Trayecto del jugador	64
Gráfico 4. Diagrama de barras coevaluación.	73
Gráfico 5. Diagrama de barras evaluación directora de grupo.	77
Gráfico 6. Diagrama de barra puntajes de octubre	79
Gráfico 7. Diagrama de barras puntajes de enero.	81
Gráfico 8. Diagrama de barras progreso en la coevaluación	89
Gráfico 9. Diagrama de barras progreso estándares- encuesta para familias.....	92
Gráfico 10. Diagrama de barras progreso resolución de conflictos.	95

Anexo 1. Cuadro para caracterizar personajes en el grado tercero.	111
Anexo 2. Agenda control.	111
Anexo 3. Cartelera trayecto del jugador.	113
Anexo 4. Pirámide de organización social patio central.	113
Anexo 5. Grupo focal.	114
Anexo 6. Carpeta de puntos del docente.	115
Anexo 7. Talleres para el reconocimiento de las emociones básicas.	116
Anexo 8. Instrumento de investigación: Encuesta para docentes.	118
Anexo 9. Autoevaluación para estudiantes.	119
Anexo 10. Coevaluación para estudiantes.	119
Anexo 11. Evaluación para familias.	120
Anexo 12. Documentación puntuación en agenda control.	121
Anexo 13. Recompensas o privilegios.	121
Anexo 14. Personajes, máscaras y amuletos.	122
Anexo 15. Ubicación de los jugadores en razas y cualidades.	124
Anexo 16. Aldeas del trayecto del juego.	126
Anexo 17. Asamblea de roles.	128
Anexo 18. Diarios de campo de los docentes.	129
Anexo 19. Permiso uso de imagen de los estudiantes.	131

Introducción

El presente proyecto de grado es un juego de rol gamificado para entrenar habilidades sociales en la convivencia escolar, de estudiantes de tercero de primaria, en el colegio Liceo Rafael Pombo de la ciudad de Palmira. La estrategia didáctica se encuentra enmarcada en el grupo de estándares convivencia y paz correspondiente a la cartilla de competencias ciudadanas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (2003), con una narrativa de organización social abstraída de la cultura Maya, en la que existe un principio de amor universal; un saludo en que se honran entre compañeros, para disolver el ego dentro de un completo incondicional amor ‘IN LAK’ECH, que significa: “tú eres otro yo, yo soy tú, tú eres yo”.

El juego se moviliza a través de elementos de la gamificación, como: retos, metas, retroalimentación, estatus visible, puntos, y progreso, en un trayecto que espera que los estudiantes primero reconozcan las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en ellos, y en otras personas, para que posterior entiendan y respeten las reglas básicas del diálogo: como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona, ofreciendo conocimientos sencillos y prácticos en la resolución pacífica de conflictos.

El trabajo se divide en cuatro capítulos, en el primero se aborda la justificación de la necesidad de una propuesta pedagógica para enfrentar dificultades de convivencia en Colombia que se transfieren de adultos a las nuevas generaciones, reflejados en la convivencia escolar, en antivalores como irrespeto, intolerancia, egoísmo, injusticia, deshonestidad. Aquí, se hace énfasis en la potencialidad del juego en la naturaleza del niño para los procesos de aprendizaje de competencias ciudadanas.

En el segundo capítulo, ante todo se traen referentes teóricos de investigaciones a nivel Internacional y Nacional, relacionadas con la gamificación, los juegos de rol, y las didácticas para estimular ambientes de aprendizaje para la convivencia y la paz. Luego, se emprende el marco legal de la enseñanza por competencias en Colombia, las competencias ciudadanas y el grupo de estándares de convivencia y paz con los que deben contar estudiantes de tercero de primaria para transformar el panorama de desigualdad y abusos contra los derechos individuales en sus contextos cercanos. Y, por último, se traslada la relación entre el juego y el aprendizaje en los niños, quienes disfrutan de jugar la mayoría del tiempo, en una actividad social, e inherente a su ser, explicando la narrativa de la intervención didáctica en la gamificación, y el juego de rol propuestos para este trabajo.

Por otra parte, en el tercer capítulo, primero se encuentra el marco metodológico, el diseño de la investigación, la descripción de la muestra, y los instrumentos de recolección de información para esquematizar el juego, e identificar el nivel de competencia ciudadana antes y después de la implementación de la estrategia de gamificación. Seguidamente, se realiza el diseño del juego, identificando paralelamente los elementos de las bases de una estrategia gamificada: metas, objetivos, reglas, retroalimentación, puntuaciones, progreso, estatus visible, y trayecto del jugador, con la narrativa del juego de rol, y los poderes y responsabilidades de los estudiantes de tercero de primaria, como jugadores en la convivencia escolar.

En último lugar, el cuarto capítulo, se divide en tres fases que buscan explicar 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. La primera y segunda fase corresponden al análisis de instrumentos de investigación aplicados antes, y después de la implementación de la estrategia. La extracción de la información se centra en primer lugar en que los estudiantes autoevalúen, y coevalúen sus acciones en relación al respeto, cuidado, buen trato y solidaridad; después, en indagar con una encuesta para las familias el nivel de reconocimiento de las emociones y de las acciones que afectan el otro, en contextos familiares y comunitarios; y luego, en realizar una evaluación para la directora de grupo sobre los conocimientos que tienen los estudiantes en la comprensión de la norma y la mediación del conflicto. Finalmente, se analizan las acciones de los estudiantes en función de las reglas del juego consignadas en un sistema de puntos, para valorar la incidencia de la gamificación y el juego de rol sobre la competencia ciudadana.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Justificación

En la historia, la convivencia ha sido un pilar básico de la humanidad. El ideal de sociedad, según este trabajo, es que las personas en su naturaleza de ser humano, interactúen en un marco de respeto mutuo y solidaridad recíproca, en un ambiente de tolerancia, cuidado, buen trato; diálogo, igualdad, acuerdos, y responsabilidades. El ideal sería, que la sociedad comprenda que toda relación humana implica, necesariamente al menos a dos individuos, y que, de las interacciones se puede desarrollar una vida compartida de manera amistosa y cordial.

Sin embargo, en el contexto colombiano no es sencillo encontrar este ideal, pues es común que se gesten situaciones de irrespeto, intolerancia, maltrato verbal, y en ocasiones, de violencia física, e irreparable; ejemplos de estas dificultades se encuentran en el reporte del DANE, el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses (2015), que informa que las riñas suelen originarse en el 74% de los casos por agresiones verbales, actitudes irrespetuosas o por respuestas agresivas para defender a terceras personas, la estadística afirma que los bajos niveles de convivencia han llevado a que las riñas sean la segunda causa de homicidios, y la principal causa de lesiones personales en Colombia. También, la Red de ciudades Cómo Vamos, en 2013, reveló que los habitantes de 11 ciudades en Colombia percibían que el 34% de sus vecinos practicaban el irrespeto y la agresión, y solían incumplir normas y acuerdos. Estas cifras expresan bajos índices de convivencia en los grupos cercanos a la familia, los amigos, y la pareja, los cuales

muestran una cultura violenta, que no media en la diferencia, que atropella los derechos del otro, y que no responde a un ideal de convivencia pacífica.

La problemática se incrementa, con la enseñanza de valores y modos de relacionamiento que priman en la sociedad actual, perdiendo fuerza la transmisión del respeto, la tolerancia, el diálogo, y la solidaridad frente a las necesidades que los demás puedan presentar. Pareciera que este patrón obedece a la reproducción de un capital cultural de malos modales.

Bourdieu (1977), plantea que el capital cultural, se refiere a los diferentes conjuntos de competencias lingüísticas y culturales que heredan los individuos por medio de límites establecidos debido a la clase social de sus familias.

De este pensamiento se refleja, el irrespeto como una cuestión de transferencia de padres a hijos en la comunicación verbal y las formas de interactuar con el otro, en un proceso conductual, que normaliza la agresión y el mal trato entre las personas cercanas. Una muestra de ello es, una encuesta del DANE (2011) sobre convivencia escolar, la cual encontró que el 32% de los estudiantes de los colegios de Bogotá consideraron que no había convivencia en sus salones de clase, como también una investigación hecha por la Universidad de La Sabana (2015) en grandes colegios de la capital, que informa que el 77% de los hinchas respondieron que es válido ejercer violencia para demostrar el amor por sus equipos de fútbol. Dado que, se manifiesta un problema de los adultos que se transmite a las nuevas generaciones, y niños y adolescentes reproducen una cadena de actitudes irrespetuosas, intolerantes y violentas que se evidencian en la escuela.

Con este panorama general, de desacuerdos, irresponsabilidad colectiva, y atropellos contra la individualidad, pensar en las formas de educar a las nuevas y futuras generaciones para mejorar la vida en sociedad, no es una tarea fácil.

La sociedad necesita seres que convivan armónicamente dentro de un marco de derechos y deberes para todos, en el que juntos, o por lo menos la gran mayoría de ciudadanos, aporten a la paz de cada territorio. Aquí, las instituciones educativas de Colombia, tienen una misión importante en la transformación de la realidad; para que entre ciudadanos exista una sana convivencia, entre la diversidad de razas, sexo, género, orientación sexual, posición política, apreciación del mundo.

Para apalancar esta necesidad, el Ministerio de Educación Nacional desde el 2003 decretó obligatoria la enseñanza de competencias ciudadanas con el propósito de aportar herramientas pedagógicas para que la escuela contribuya con cambios significativos sobre las dinámicas sociales de Colombia, afirmando que:

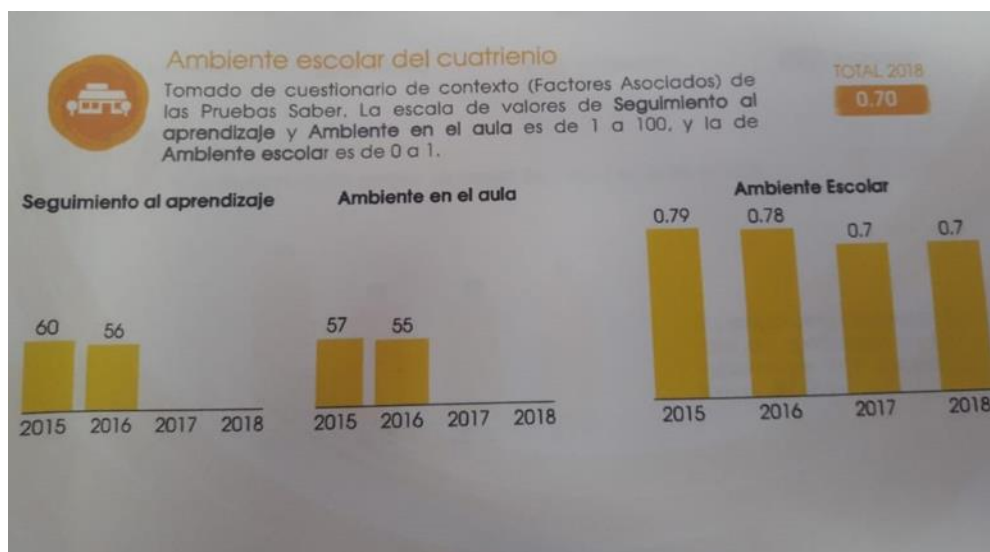
“en las circunstancias actuales de nuestro país la formación ciudadana cobra una mayor relevancia cuando, como sociedad, estamos haciendo enormes esfuerzos por buscar alternativas que nos permitan resolver los conflictos de una manera pacífica, superar la exclusión social, abrir nuevos espacios para la participación ciudadana, enfrentar los altos índices de corrupción y lograr relaciones más armoniosas en las instituciones educativas, los lugares de trabajo, los espacios públicos y los hogares de muchos colombianos y colombianas”.

Así pues, una vez identificados algunos indicadores de intolerancia, maltrato, falta de comunicación, empatía, y violencia en Colombia, que culturalmente permean los

comportamientos de los niños que conviven en la escuela primaria, se aborda el presente trabajo de grado en Liceo Rafael Pombo, una institución educativa privada de Palmira - Valle del Cauca, con un modelo pedagógico fundamentado en el uso de las artes como eje transversal y dinámico, para que estudiantes de la básica primaria, identifiquen, reconozcan y regulen sus emociones en su formación integral, estimulando la inteligencia emocional para la convivencia con los otros, dentro del sistema disciplinario.

Los resultados de la institución, en relación a la convivencia escolar, se muestran en el gráfico 1, en el indicador de ambiente escolar reportado por el Ministerio de Educación Nacional en el ISCE (Índice Sintético de Calidad Educativa) en el año 2018. El gráfico muestra la mitad del rendimiento para el ambiente en el aula en los años 2015 y 2016 con una calificación de 57 y 55, cuando 1 es el mínimo y 100 es el máximo; y en continuo descenso el factor ambiente escolar, de 2015 al 2018 de 0.79 a 0.7 cuando el mínimo es 0 y el máximo 1.

Gráfico 1. Indicador de ambiente escolar. ISCE.



Según la interpretación de resultados ofrecidos por el Ministerio, esta prueba contiene preguntas sobre diferentes acciones en situaciones comunicativas de respeto, cuidado y buen trato con los profesores y compañeros en los espacios de la comunidad educativa; además, de evaluar las formas en que los estudiantes resuelven conflictos cotidianos en la convivencia, señalando que un clima propicio para el aprendizaje debe estar entre 90 y 100 puntos para ambiente de aula.

Sin duda, el colegio en el que se desenvuelve este trabajo, necesita de una práctica pedagógica que promueva habilidades, capacidades y actitudes, que sumen una posibilidad de paz en los entornos familiares y comunitarios de los estudiantes, para que en un futuro puedan aportar desde sus acciones, al país y la ciudad.

Por esta razón, este proyecto de grado busca que niños de 3° de Liceo Rafael Pombo, adquieran conocimientos y competencias para la convivencia, usando la metodología de gamificación, definida por (Deterding et al., 2011; Kim, 2015).

Como una estrategia didáctica motivacional que incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo, tomando algunos principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Se aborda la gamificación, con la intención de dinamizar habilidades sociales implícitas en la competencia ciudadana que deben conocer e interiorizar los estudiantes según los estándares específicos del grupo convivencia y paz decretados por el Ministerio de Educación Nacional (2003), utilizando elementos de los video juegos, de forma tal,

que los estudiantes se diviertan, y motiven a aprender los conocimientos y actitudes necesarias para la convivencia escolar.

Para la experta en diseño de videojuegos McGonigal (2011), en el mundo de los juegos, aún sin ser lo suficientemente bueno, el jugador puede tener una experiencia muy divertida. Naturalmente, el proyecto, desea brindar a niños de tercero de primaria, espacios seguros para errar y aprender, retando y retroalimentando constantemente los entornos comunicativos, sobre las maneras de relacionarse de una sociedad que se ama y reconoce en el otro.

De hecho, es importante destacar que la estrategia usa de manera transversal a la gamificación, un juego de rol que moviliza la participación democrática, y el funcionamiento de una élite gobernante que vela por la igualdad de derechos y deberes para todos. La dinámica de roles se genera a través de una asamblea que discute situaciones de convivencia escolar a final de cada mes, define privilegios y momentos de reflexión de los jugadores con desempeño bajo, y desempeño superior, de acuerdo a lo puntos obtenidos en las metas que surgen en el proceso socializador en un sistema de puntos. La idea en este proyecto, es que de los estudiantes mismos surja la generación de acuerdos, asumiendo roles que fortalezcan la capacidad de diálogo y de resolución de conflictos, de los jugadores que tienen dificultad en el respeto, cuidado, buen trato y solidaridad.

De forma tal, este trabajo desea que 13 niños de 7 y 8 años, en un mundo complejo y multicultural donde las personas se agreden física y verbalmente por la diferencia de pensamientos; reconozcan con ayuda de la potencialidad didáctica que representa el

juego en la mente del niño, que a medida que un individuo es capaz de aceptarse a sí mismo puede aceptar a los que le rodean, y que, si un ser humano tiene dificultades para expresarse o llevar una comunicación armoniosa, ya sea consigo mismo, o con familiares, entonces es fundamental que trabaje sobre ello, porque para realizarse como persona es primordial haber resuelto aquellas falencias que tienen que ver con las relaciones humanas.

1.2 Formulación del problema

¿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?

1.3 Objetivo general

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.

1.4 Objetivos específicos

- Describir los elementos de la gamificación en un juego de rol para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el estándar convivencia y paz para tercero de primaria.

- Diseñar un juego de rol gamificado con todos sus elementos para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el grupo de estándares convivencia y paz.
- Implementar un juego de rol gamificado con todos sus elementos para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el grupo de estándares convivencia y paz.
- Medir el impacto de la implementación de la estrategia didáctica de un juego de rol a través de la gamificación, en las competencias ciudadanas inmersas en el grupo de estándares convivencia y paz.

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 Estado del arte

A continuación, el presente estado del arte expone 8 experiencias educativas alrededor de una recopilación de fuentes, ideas y resultados, de investigaciones relacionadas con la gamificación, los juegos de rol, y las didácticas para estimular ambientes de aprendizaje para el grupo convivencia y paz de las competencias ciudadanas. La intención es ofrecer al lector un recorrido de referentes de trabajos previos en 2 grupos, investigaciones a nivel internacional e investigaciones a nivel nacional, con el propósito de buscar antecedentes a la pregunta de investigación.

2.1.1 Investigaciones a nivel Internacional

Inicialmente se abordará el tema de gamificación en el aula con una propuesta de aplicación de la didáctica de juego en un trabajo de grado de maestría en educación de David González Alonso, realizado en la Universidad de Burgos 2017. La idea se desarrolla en el aula de inglés de 2º de Primaria del Sagrado Corazón HH Salesianas de Burgos. El objetivo principal de este proyecto es ampliar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la lengua inglesa involucrando actividades con elementos motivadores de los juegos como el uso de aplicaciones (Plickers), juegos tradicionales como la oca, y un sistema de puntos y recompensas soportado en ClassDojo. La clase es una combinación de contenidos de la unidad (lugares que pueden visitarse, indicaciones de seguridad vial, y estructuras gramaticales sencillas) con dinámicas de juego por turnos, lanzamiento de dados y avances en un tablero de juego que se proyecta en pantalla y guarda las puntuaciones. En la ejecución del juego hay 6 tipos de casillas distintas, en

algunas los estudiantes tienen que decir el nombre de lo que hay en el dibujo, en otras tienen que escribirlo, y en otras juegan al “ahorcado”, cada vez que aciertan, reciben puntuaciones positivas; hay dos tipos de casillas negativas: un semáforo en rojo que corresponde a un turno sin tirar y una piscina vacía que hace a los jugadores volver al comienzo del tablero. En la evaluación de la unidad didáctica el investigador compara las calificaciones de los exámenes, la velocidad de la resolución de ejercicios de clase, y la motivación por aprender, antes y después de la presencia del juego, y afirma una mejoría en la comprensión de los temas de la asignatura, y en la dinámica de grupo. En efecto esta idea, se relaciona con la pregunta de investigación del presente trabajo ya que el ejemplo contiene un diseño de juego con reglas, tablero, casillas, dados y puntuaciones, que demuestra que ha aportado a la construcción del conocimiento en el área del inglés, sin duda el juego es una acción inherente a la naturaleza del niño, y un potente elemento para la asimilación de contenidos y habilidades en la básica primaria.

Siguiendo con la recopilación de fuentes, existen 10 experiencias de gamificación en el aula desarrolladas por el Instituto de Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, para estudiantes de la carrera de diseño en la asignatura “Proyectos Experimentales”, editado por Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (2016). Este documento hace hincapié en que los elementos de juego generan una transformación en el comportamiento de los estudiantes de forma positiva, motivándoles a moverse por medio de actividades de instrucción para lograr metas. Los autores plantean un esquema de cuatro fases para el diseño de actividades gamificadas en un aula de clase, que se construye con la participación activa de los estudiantes. Un resumen de las 4 fases es:

a) La fase de definición del proyecto de investigación, se basa en ofrecer una serie de medidas para el análisis de videojuegos en un esquema general de diseño de videojuegos dividido en tres ejes fundamentales: dirección de arte del mundo ficticio (gameworld), diseño de reglas de juego, y diseño de la experiencia lúdico-educativa, incluyendo la consideración de las estrategias y recursos de aprendizaje a utilizar.

b) La fase de conceptualización, los estudiantes hacen una primera descripción del juego con base en preguntas como ¿cuál es el objetivo final del jugador? ¿cuáles son los pasos que habrá que seguir para llegar al final? ¿cómo se le permite conocer el progreso del jugador en el juego (avanzando casillas, acumulando puntos, ganando fichas, publicando su progresión en la construcción de un objeto o rompecabezas)? Así mismo, hicieron una representación conceptual del tablero y de los objetos simbólicos significativos (game tokens) cartas, fichas, objetos de valor, u otros, para qué sirven cada uno y cómo se usan.

c) La fase de formalización, comienza en la experiencia de aplicar el juego, evaluando tanto el sistema del juego como el de reglas, a través de encuestas y de bocetos preelaborados. En esta etapa los estudiantes dibujaron los tableros, las cartas, fichas y cualquier otro elemento necesario para el juego sobre hojas de papel, del mismo modo, se utilizó el blog de las asignaturas para crear una breve síntesis del mismo.

d) La fase de producción, involucró el diseño de escenarios y personajes, y de un número variable de elementos simbólicos, los cuales además se producen para un contexto digital; y su interacción requiere del manejo de algún programa específico.

Una vez desarrolladas las anteriores fases en los 10 proyectos de clase de la asignatura proyectos experimentales, se describen 2 juegos gamificados implementados para tomar referencias:

- Recycle cycle (2017), es un juego de mesa para aprender sobre el reciclaje y la recogida selectiva de residuos. La dinámica según los autores radica “en que cada jugador recicla la basura contestando adecuadamente unas preguntas sobre el tema, trabajando por evitar que un contenedor gris se llene de basura mal situada”. El juego está compuesto de un tablero, fichas de madera, y cartas con preguntas. Todo el material didáctico y simbólico (el tablero y la caja que contiene fichas, dados, y cartas) están creados con criterios de ecoeficiencia y sostenibilidad. En esta experiencia los estudiantes diseñaron el tablero para montarse y desmontarse como un puzle, para que ocupara menos espacio. Para la fase de producción, los estudiantes buscaron un programa de software de modelado 3D para plasmar el prototipo y trasladar la idea análoga a la fabricación digital. Los docentes afirman una mejoría de los estudiantes en la capacidad de adaptación a las necesidades de diseño después de la implementación de la gamificación, ellos manifiestan que se evidencia un pensamiento de diseño creativo competente para el área.

- Last hope. A week in the street (open data edition), un juego que explora la experiencia vital de las personas que viven en la calle en la ciudad de Barcelona, con el propósito de hacer una campaña para la reinserción social de personas sin hogar. Para esto los docentes propusieron a los estudiantes de VI semestre de diseño, la elaboración de un “serious game” en formato de juego de tablero cuyo proceso de diseño se

estructuró en las fases planteadas anteriormente. Los autores del documento describen que la motivación en esta experiencia fue tan alta, que los estudiantes para realizar el videojuego buscaron un software que les permitiera programar, sin tener una formación especializada; y que también en este proceso de aprendizaje trabajaron de manera autodidacta debido a que la asignatura no prevé sesiones de formación informática. Así mismo, cuenta la experiencia, que los estudiantes de este curso, se pusieron en contacto con los programadores de ArsGames para aprender a vincular las estadísticas disponibles en open data sobre las personas sin hogar con el propio videojuego, mediante código json, sobre el cual tampoco tenían ninguna formación previa. En esta experiencia pedagógica hay evidencia de la necesidad de involucrar temas sociales, que movilicen fibras sensibles de los estudiantes en los retos de clase, que estén en función de desarrollar en este caso, tanto las habilidades del área de diseño, como las habilidades de aportar al bienestar de quien lo necesita. En este caso, en un referente de ideas para posibles retos de juego que dinamicen el trabajo colaborativo y del bienestar social.

Visto que estas experiencias fueron realizadas con estudiantes de universidad, ilustra las posibilidades que brindan la descripción de las fases de definición, conceptualización, formalización, y producción para una estrategia de gamificación, en la promoción de un ambiente de aprendizaje que incentiva la autonomía, el liderazgo, la comprensión y asimilación de contenidos y competencias para cada ejemplo planteado anteriormente. En relación con este trabajo hay tanto antecedentes, como referentes para las etapas de diseño del juego.

Otra experiencia que combina juego de roles y gamificación es el proyecto de grado para magister en educación, el dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria, realizado por Felipe García Gaitero, Silvia Carrascal Domínguez, Víctor Renobell Santaren, de las Universidades Camilo José Cela, y la Universidad de la Rioja de Madrid. (2016). Esta idea se basa en desarrollar en los estudiantes de primaria la habilidad de dibujar un personaje que los represente a través de un avatar. El objetivo de la gamificación según los autores: “es facilitarle al estudiante personalizar su propio personaje (avatar) atendiendo a sus preferencias, de forma que éste sea único y lo represente tal y como quiere”. Los docentes afirman que el avatar proporciona a los estudiantes asumir roles, en la medida que sigan las reglas del juego y se sientan inmersos en la historia del mejor dibujante. El trabajo demuestra que el proceso propio de dibujar el avatar sobre el papel involucra tanto desarrollar las habilidades de dibujo, como establecer un vínculo más personal, ya que está en las manos de los estudiantes crear el personaje con el que se sienten reflejados. Esta actividad según los autores, “debe convertirse igualmente en una meta y en un juego”, en la que el estudiante experimente y pueda repetir el dibujo de su avatar tantas veces como sea necesario, aprendiendo de aquellos rasgos del dibujo con los que está conforme, y corrigiendo aquellos otros con los que no.

En consecuencia, esta experiencia reafirma la posibilidad de crear un juego de rol en el que cada participante desempeñe el papel de un personaje en la convivencia escolar, intentando a través de la gamificación hacer una combinación de elementos escénicos y

simbólicos (mascara, amuleto, estatus visible, recompensas...) que representen al jugador como individuo que hace parte de una familia y de una aldea; el cual es importante, y suma a la posibilidad tanto de asimilar un modelo democrático participativo, como de construir comunidades unidas, pacíficas y prosperas acordes a la competencia ciudadana que plantea el Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Por otra parte, en lo concerniente a experiencias de aprendizaje con juegos de rol, existe una propuesta de estudiantes de filosofía de la universidad de Puebla para el uso del juego de roles en el preescolar en un colegio particular de la ciudad de Puebla, realizado por Yulia Solovieva, Luz del Carmen Tejeda, Emelia Lázaro García y Luis Quintanar Rojas (2015). Los autores cuentan que el proyecto inicia con la aplicación de una evaluación en los estudiantes de preescolar, con aspectos como la atención, la escucha, el respeto a las reglas de clase, la motivación para el aprendizaje, antes de la aplicación de juegos temáticos de roles con componente simbólico, para después poder ser comparados. En el trabajo, los investigadores utilizan un registro cualitativo sobre los avances de los niños durante los diferentes momentos de la realización de los juegos, el cual incluye parámetros de evaluación individual como el tiempo que se demoran en asumir el rol, la expresión verbal, el seguimiento del objetivo del juego, la iniciativa y el uso del medio simbólico y de objetos concretos durante la actividad de juego.

En cada sesión pedagógica, los juegos temáticos de roles: constructores, fotógrafos, batalla aérea, teatro mágico, el reparador de celulares, el relojero; incluyeron tres momentos en su organización: orientación, ejecución y verificación. En las conclusiones del trabajo los autores analizan que al inicio era recurrente que los niños no asumieran el

rol, que se desviarán del mismo fácilmente o que requirieran ayuda para ejecutarlo, y, que algo muy similar sucedía con los diálogos, los cuales no tenían objetivo comunicativo claro o se perdía fácilmente. La experiencia ilustra, que el apoyo del docente es indispensable para lograr poco a poco un lenguaje más fluido y organizado, ya que el objetivo del juego en la implementación se perdía con regularidad, y el uso de los medios simbólicos casi no era considerado a menos que el docente interviniera. Al continuar en la aplicación de los juegos los investigadores observan un cambio significativo, ya que los niños lograban asumir el rol asignado, los diálogos se hacían más desarrollados y coherentes, y lograron avanzar en el juego ejecutando acciones propias de cada rol sin ayuda del docente. Finalmente, se dimensiona en los resultados de investigación que los niños comenzaron no solo a cumplir y respetar las reglas, sino a utilizar los medios simbólicos como canales para organizar su propio comportamiento (por ejemplo, organizar la secuencia de atención de pacientes por turnos en un hospital). De esta forma, en los símbolos externos durante los juegos se ve reflejada la esencia y los rasgos generales en una serie de situaciones comunicativas (por ejemplo, atender a clientes por orden, reparar relojes de acuerdo a su modelo, construir edificios de acuerdo a un plan previamente elaborado).

Puesto que, la experiencia anterior ofrece una pincelada de como los estudiantes a través de los roles se ajustan a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones; el juego de rol de este trabajo pretende llevar a los estudiantes a imaginarse en una situación real, que los incentive a asumir roles para desempeñar como futuros ciudadanos de cambio en el juego para la convivencia y la paz en el Liceo Rafael Pombo. Se toma como

consejo fundamental en la referencia, el impacto del rol docente en la instrucción de los principios, y en la manera en la que guía al estudiante a participar en la dinámica de roles.

Así mismo, con respecto a experiencias que involucren el juego con la competencia ciudadana correspondiente al grupo de estándares decretado por el Ministerio de Educación Nacional convivencia y paz, se encuentra la cartilla: juegos y dinámicas de la paz creada en la IV Semana por la Paz de Bilbao dentro del proyecto Bakearen Aldeko Astea. La cartilla se basa en el artículo 10 de la declaración de los derechos del niño, la cual plantea que “el niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa, o de cualquiera otra índole. Debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos, paz y fraternidad universal, y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes”. Este cuerpo legal, se asemeja a la idea del presente proyecto, el cual, busca educar al niño en un ambiente de respeto, cuidado, buen trato, tolerancia y solidaridad. Los autores de la cartilla ofrecen una lista de juegos y dinámicas sencillas para educar por la paz, con el propósito de hacer un mundo menos agresivo, individualista e injusto. En este documento, los juegos y dinámicas de grupo no constituyen únicamente un medio de entretenimiento, diversión y satisfacción, sino que además regulan las actitudes y formas de comportamiento de los participantes. Su metodología se desenvuelve a través de retos, con juegos en equipo para lograr la cooperación del grupo, el buen trato entre compañeros, y la solución creativa de conflictos. La experiencia contiene una propuesta con alrededor de 60 actividades desarrolladas con juegos, y elementos lúdicos, recreativos y escénicos con la

transversalidad de las temáticas paz y educación, género, pobreza, y medio ambiente para poblaciones de niños y jóvenes entre 7 a 16 años.

Dado que, hasta el momento solo se han expuesto experiencias de desarrollo de elementos del juego para la motivación en el aprendizaje, las actividades propuestas en este documento podrían servir de apoyo en la profundización del juego de rol gamificado para la convivencia y la paz, ya que se facilitan como referencia para trascender los elementos del juego, en dinámicas experienciales que movilicen el propósito del respeto, la tolerancia, el buen trato, y el cuidado dentro del Liceo.

2.1.2 Investigaciones a nivel Colombia

En lo concerniente a los referentes nacionales se encuentra el trabajo de grado para optar por el título de Magister en Educación: El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas, elaborado por Dayana Granados Castro, Carol Liliana Jiménez Flórez, en la Universidad De La Costa Cuc, Facultad De Humanidades (2019). El objetivo de este trabajo de investigación fue establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento en la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital de Las Nieves sede 2. Para ello, se partió de un proceso investigativo con un grupo de 26 estudiantes en los cuales se identificó el nivel de pensamiento ciudadano de acuerdo a los resultados del ISCE (Índice Sintético de Calidad Educativa) antes y después de aplicar la estrategia de juego de rol. Inicialmente las actividades permitieron la relación entre pares, en donde el juego de rol se convirtió en la primera motivación para la participación de

todos los integrantes del grupo, en el mejoramiento de la convivencia escolar.

Paralelamente, se escenificaron situaciones de la vida real con actividades como “mi vecindad” donde los estudiantes simularon los diferentes roles de adultos y niños que se dan en su barrio, propuesta didáctica que les permitió reflexionar en la toma de soluciones que puedan contribuir a la comunidad y no afectar al otro. Otro juego de rol desarrollado que permitió una profunda reflexión fue la titulada “Mi salón” que consistía en la representación de comportamientos y conductas disruptivas reiterativas en el salón, en este espacio los estudiantes recapitaron sobre la importancia de mantener un buen comportamiento que permita avanzar desde los procesos académicos y convivenciales entre pares, entendiendo que vivimos en ambientes plurales y diversos; igualmente se desarrolló la actividad “Todos cabemos aquí” atendiendo a que los seres humanos son diferentes, pero pueden convivir y aportar para hacer del entorno un espacio de paz. Y así, 30 juegos pedagógicos, de trabajo en equipo que ofrecen ideas para la resolución creativa de conflictos. La experiencia es el referente más representativo de las fuentes del estado del arte hasta el momento, ya que incluye tanto los juegos de roles, como el efecto de la didáctica experiencial en ambientes de aprendizaje para la convivencia y la paz, correspondiente al marco de la competencia ciudadana del Ministerio de Educación Nacional. Ya que, en la gamificación, se vela por construir un juego de rol con elementos simbólicos, que representen la relación con el otro en la cotidianidad, aprovechando la potencialidad del juego en la mente del niño.

Para concluir los antecedentes, se encuentra un trabajo de diseño curricular de formación ciudadana para primero de primaria a octavo de educación media:

Articulación del currículo juegos de paz y educación para el ejercicio de los derechos humanos, fue elaborado por el área de calidad de la Secretaría de Educación de la gobernación del Norte de Santander en Colombia (2018), buscando apoyar a los niños y jóvenes en su rol activo como constructores de paz, fomentando conocimientos como la identidad personal y cultural, decisiones y consecuencias, el manejo de las emociones, amistad, justicia, liderazgo, e identidad de grupo. Su metodología experiencial se desenvuelve a través del uso de los juegos, la literatura infantil, proyectos de arte y de servicio comunitario; empleando la amistad, inclusión, cooperación y democracia en la escuela como ejes en las relaciones de los estudiantes. El diseño curricular de este proyecto incluye una base de información pedagógica que cuenta con los derechos humanos, el estándar, los indicadores de desempeño y la transversalidad con las asignaturas y las competencias ciudadanas. Los autores plantean que esta idea se proyecta a generar cambios en el currículo y en las prácticas institucionales del departamento, ya que por medio de una planeación pedagógica anual se enseña sobre el manejo de las emociones, la capacidad de diálogo y de construcción social que habita en cada individuo. A saber, estos antecedentes inspiran este proyecto en la medida que el juego simbólico que generan las máscaras; fichas, tarjetas, tablero, inmerso en la propuesta del trabajo, se combine con la magia del rol y de la gamificación (narrativa, estatus visible, retos, retroalimentación y competencia) ya que precisan de una serie de actividades y juegos para la interacción social, que movilicen la competencia ciudadana que deben aprehender los estudiantes para vivir en territorios constructores y pacíficos. En otras palabras, el referente muestra que los juegos grupales direccionados por medio del

currículo dan secuencialidad en el proceso de desarrollar una habilidad en los estudiantes, en este caso de alcanzar la competencia ciudadana que aborda el proyecto: respetar al otro, tratar bien, ser solidario y cuidar de los demás.

Por último, las investigaciones narran experiencias que abordan cada uno o varios de los elementos del presente trabajo: gamificación, juego de roles, didácticas para la convivencia y la paz, que funcionan en tanto potenciadores de ideas para el diseño del juego, como evidencias de impacto del juego sobre el aprendizaje. Una vez terminada esta etapa de recolección de antecedentes, empezará el recorrido por los referentes teóricos.

2.2 Referentes teóricos

2.2.1 La enseñanza por competencias

Definir cómo llamar y enfocar los lineamientos curriculares para la enseñanza de las diferentes áreas en los colegios de Colombia, no ha sido una tarea fácil. En los últimos 23 años, el Ministerio de Educación Nacional, el ICFES, la Universidad Nacional de Colombia, FECODE, y la secretaría de educación de Bogotá, han discutido sobre el enfoque curricular y evaluativo, el cual ha pasado por objetivos específicos, logros, indicadores de logro, competencias, hasta llegar a nuestros días, el estándar por competencias. El colombiano Carlos Eduardo Vasco, protagonista de primer orden en la reforma curricular que empezó en 1976, describe todo el proceso de ley que ha tenido el currículo en Colombia para mejorar la calidad de la educación del país y los resultados en pruebas ICFES Y PISA, las cuales consisten respectivamente, en una evaluación aplicada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) con el objetivo de medir las

destrezas adquiridas por los estudiantes durante su formación básica y media, y en un estudio llevado a cabo por la OCDE a nivel mundial que mide el rendimiento académico de los alumnos en matemáticas, ciencia y lectura . Para iniciar una primera definición de competencia, vasco (2003) plantea que

“las competencias tienen una larga historia. Se habló de ellas al menos desde hace cien años, cuando se empezó a precisar en Inglaterra y en Alemania aproximadamente hacia 1.919, qué exigencias se deberían hacer para la certificación oficial de los jóvenes para ejercer oficios muy específicos”.

El termino competencia viene desde la antigüedad de aprender a realizar una función técnica en un trabajo determinado. En contexto de la educación de calidad que debe recibir la sociedad, la competencia hasta aquí, podría tener relación con el aprender a hacer, con el aprender a usar la información recibida en un aula de clase con fines prácticos, en el oficio. En contexto del presente trabajo, se busca desarrollar la competencia de un estudiante, tanto para aprender a relacionarse en una sociedad de derechos, deberes, normas y acuerdos; como para ser, un sujeto respetuoso, tolerante, solidario, participativo, político, y en sociedad constructivo.

El termino competencia ha generado diferentes significados, como el de Parra (2012), máster en profesorado de educación secundaria de la universidad de Almería, quien define la enseñanza por competencias como “aquella que pone su acento no sólo en unos contenidos teóricos, sino en su aplicación en la realidad: en su practicidad”. Parra entrevisté, entender la competencia como un nivel necesario que deben adquirir los estudiantes en la interacción con el entorno, la productividad, y la calidad de vida. El

Ministerio de Educación Nacional (2006) define que “las competencias básicas constituyen uno de los parámetros de lo que todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo. Las competencias básicas definidas por el ministerio son, las científicas, ciudadanas, comunicativas, matemáticas”. Este marco legal, da luces sobre cuáles son los temas por tratar en cuestión de enseñanza en las instituciones educativas en Colombia, y la necesidad de un currículo basado en la estimulación del aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a ser; además de una evaluación de enfoque formativo que estimule a los estudiantes a ser competitivos en los diferentes campos del conocimiento científico, matemático, comunicativo, y social. De igual forma, el francés Delors (2006), define el termino competencia como las posibilidades de los seres humanos de aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás y aprender a ser. En esta definición se encuentra la puerta hacia la competencia a tratar en el presente trabajo, una meta para que los estudiantes aprendan a ser; aprendan a convivir en territorios de paz. La enseñanza de competencias ciudadanas.

2.2.2 Las competencias ciudadanas

Las competencias ciudadanas están relacionadas con el ser ciudadano; son saberes con los que la sociedad debe contar para el relacionamiento ético con los demás y con el entorno. Ser ciudadano desde el sentir de este trabajo, es pensar en el beneficio colectivo de las personas que comparten un territorio, reconociéndose como individuos que ayudan con la preservación y el desarrollo del patrimonio cultural, social y económico de todos;

desde el respeto, el cuidado, el buen trato, y la solidaridad. Para Aristóteles (360 a.C) “las necesidades de la colectividad determinarán las normas que rijan las conductas de sus miembros” en su libro ética nicomaquea el autor plantea la necesidad de formar “ciudadanos modelo”, personas con determinadas características que puedan actuar en beneficio de la colectividad y no sólo en función de sus intereses, intentando establecer que el bienestar común hace parte del bienestar individual. Para Mockus (2003) “la ciudadanía es un mínimo de humanidad compartida. Ser ciudadano es respetar los derechos de los demás”. El ciudadano según el autor es aquel que tiene unos derechos y deberes que surgen de un estado específico, que comprende que existe un otro, y que los intereses colectivos priman sobre los individuales, manifiesta, que “cuando se habla de las consecuencias, un ciudadano no sólo mira las consecuencias para unos, sino para todos”. A causa de, se impulsa el propósito del juego para el desarrollo de competencia ciudadana, buscando generar reconocimiento de las consecuencias de las acciones individuales en los grupos, e incidir en el aporte de ciudadanos útiles para el crecimiento cultural de la ciudad.

También, el Ministerio de Educación Nacional entre el año 2002 y 2006 crea junto con un equipo multidisciplinario de expertos en ética y educación, el documento Competencias Ciudadanas para Básica y Media, con el propósito de alivianar las dificultades de la vida en sociedad a través de unos lineamientos para escuelas y colegios. El documento (MEN 2006) plantea que

“la concepción de formación ciudadana de esta propuesta supone apoyar el desarrollo de las competencias y los conocimientos que necesitan niños, niñas y jóvenes del país

para ejercer su derecho a actuar como agentes activos y de manera constructiva en la sociedad: para participar activa y responsablemente en las decisiones colectivas de manera democrática, para resolver los conflictos en forma pacífica, y para respetar la diversidad humana, entre otros importantes, como proteger el medio ambiente”.

Por consiguiente, el juego enmarcado aquí, pretende que los estudiantes cuenten con una caracterización simbólica que los represente como individuos con alto potencial para el encuentro con otros jugadores en el sentido de la convivencia y la paz. El juego inicia justo cuando el proceso socializador empieza. En la sociedad de este juego cada individuo es una posibilidad positiva de sumar al todo; armonía, construcción colectiva, trabajo en equipo, en un grupo de personas que conviven dentro de unos espacios comunes.

Del mismo modo, los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (2011) definen las competencias ciudadanas

como una serie de conocimientos, actitudes y habilidades comunicativas, emocionales, cognitivas e integradoras que funcionan de manera articulada para que todas las personas sean sujetos sociales activos de derechos; es decir, para que la sociedad pueda ejercer plenamente la ciudadanía, respetando, difundiendo, defendiendo, garantizando y restaurando sus derechos.

De manera evidente, las competencias ciudadanas le apuntan al desarrollo de las habilidades de los estudiantes, en especial de las capacidades para la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la solución de conflictos, y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación, que deben estar explícitas en todo proyecto educativo

institucional. Una razón más, para realizar el diseño del juego, buscando una estrategia didáctica para adquirir, afianzar y entrenar habilidades sociales.

El documento de competencias ciudadanas establece una serie de estándares curriculares para la enseñanza de la convivencia y la paz, la participación, la responsabilidad democrática, la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias. El eje de este proyecto es el estándar convivencia y paz.

2.2.3 El estándar convivencia y paz

El estándar reconoce y analiza los altos índices de violencia en contextos, como la familia, la política y la vida urbana, para sugerir unas competencias y conocimientos necesarios para la construcción de la vida en sociedad de manera pacífica; partiendo de la consideración de que todos los ciudadanos tienen los mismos derechos y deberes, y deben actuar en función de la protección de los Derechos Humanos, y en concordancia con la Constitución Política (Ministerio de Educación 2003). El estándar cuenta con 15 metas para el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas, emocionales y de conocimientos, que los estudiantes deben desarrollar para el grado tercero de primaria, y así cumplir un objetivo final:

“Comprender la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por sí mismo y por los demás, y practicarlos en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc.)”.

Así mismo, el grupo convivencia y paz (MEN 2006) cuenta con una serie de estándares específicos de los cuales, para el diseño del juego en búsqueda del impacto individual, se tienen en cuenta los siguientes:

- Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. (Competencias emocionales).
- Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). (Competencias comunicativas y emocionales).
- Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas. (Competencias emocionales).
- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí. (Competencias cognitivas).

Y para el impacto colectivo se tienen en cuenta los siguientes:

- Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar. (Conocimientos).
- Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.
- Conozco la diferencia entre conflicto y agresión, y comprendo que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones. (Conocimientos).
- Idéntico los puntos de vista de la gente con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar. (Competencias cognitivas).
- Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. (Competencias comunicativas)

- Pido disculpas a quienes he hecho daño (Competencias integradoras). (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden.

En consecuencia, la estrategia impulsada por este trabajo hace uso del objetivo final y algunos estándares específicos del grupo convivencia y paz, expuestos en la cartilla de competencias ciudadanas del Ministerio de educación Nacional (2003), como una herramienta para la construcción de las metas la gamificación a través del juego de rol, en la convivencia y la paz de estudiantes de tercer grado de primaria.

2.3 El aprendizaje y el juego

El juego es una actividad inherente a la naturaleza del niño. Los niños disfrutan de jugar la mayoría del tiempo, es una actividad social, afectiva, emocional e inherente a su ser, que puede ser útil para la enseñanza de competencias ciudadanas. En este sentido, el juego concibe el desarrollo desde la teoría sociocultural de Vygotsky, L (1978) considerando que es “el producto de las interacciones entre el sujeto que aprende y los agentes mediadores de la cultura”, en efecto, el desarrollo no es algo lineal, sino un proceso de cambio permanente y continuo de reconstrucción y reorganización del individuo y de la sociedad. El juego entonces, que se da a través de las experiencias que obtienen los niños al interactuar con el entorno, podría facilitar la meta del respeto, el cuidado, el buen trato y la solidaridad en los estudiantes de tercer grado del Liceo Rafael Pombo. Para el autor, el juego es un motor de aprendizaje para introducir al sujeto en sociedad, el cual favorece la comprensión y asimilación del entorno y el mundo que le rodea, afirmando que “la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y

pulsaciones internas del individuo”. Un argumento perfecto para introducir al estudiante en la competencia ciudadana con esta herramienta.

El juego del proyecto desarrollado aquí, simula que los jugadores hacen parte de la cultura Maya, viviendo su modelo político y social, poniendo a prueba su capacidad de relacionarse y organizarse. Así, los estudiantes, viven la experiencia de convivir pacífica y constructivamente en la comunidad educativa, y en sus contextos cercanos.

Por su parte Huizinga (2007) plantea que “la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre, para jugar, para adoptar una actitud lúdica” el autor señala en su libro *Homo Ludens*, su teoría “la cultura surge en forma de juego, es decir, la cultura, se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego”. El juego genera encuentro; diversión, entre las personas. El autor se acerca a argumentar el vínculo que genera el juego, con las artes, el teatro, la danza, las manifestaciones culturales que van desde la poesía hasta las reglas de la guerra, pasando por el derecho, la sabiduría, el arte y la danza. El juego es un elemento potente para el trabajo colectivo, cooperativo, y se ve desglosado en los rasgos característicos de grupos de personas en la cultura de un territorio. De manera que, según este argumento, el impacto del juego en la promoción de las artes y la cultura en las sociedades, son evidencia de la posibilidad de incidir en el aprendizaje, cuando es colaborativo, de interacción con el otro. En comparación, en las artes hay resultados hermosos, como la música, el teatro, el cine, la danza; resultados que también pueden darse en grupos de personas para la construcción del tejido social.

Por último, para la teoría cognitiva de asimilación, acomodación, el juego es una didáctica potente. Piaget (1975) describe asimilación como el proceso en el que el ser

humano incorpora la nueva información, o las nuevas experiencias a las ideas existentes; y acomodación como el proceso que le permite cambiar las ideas existentes para tener nueva información. Entonces el juego implícito en el juego gamificado, desarrollado aquí, facilitará “inducir” los pensamientos y acciones de los niños, a través de lo simbólico, para que asimile nueva información, y acomode nuevas formas y pensamientos para relacionarse con el otro.

2.4 Intervención didáctica

2.4.1 Juego de roles

En este proyecto, el niño hace parte de una familia que vive en una aldea; cuenta con unas características comunes, y un rol muy importante para la sociedad en la que se desenvuelve en el juego. La elite gobernante es elegida por voto popular en las elecciones escolares, y son los encargados de liderar las asambleas para definir los privilegios del avance en el juego, así mismo todo aquel que cumpla con las reglas de respeto hacia el otro, puede incidir en las decisiones para el bienestar colectivo. Teóricamente, Falcones y Ramos (2017) plantean que el juego de roles se establece en las bases de cambiar funciones sociales, para ampliar la perspectiva, valorar y mejorar las relaciones interpersonales. Las autoras argumentan que, durante el crecimiento, los niños aprenden a través de juegos de roles que involucran funciones, estratificación, y ubicación temporal con la realidad actual. Con este sustento, el juego de rol planteado aquí pretende empoderar a los niños de tercero, en un personaje con una función específica dentro de la convivencia, y una estratificación socio/cultural en relación con los demás ciudadanos del

juego para un relacionamiento respetuoso, cooperativo y participativo entre la élite gobernante y la sociedad.

Por otro lado, Peñarrieta y Faysse (2016) puntualizan el juego de roles como un modelo intermediario, que, propone una representación de la realidad en un ambiente lúdico, libre de tensiones; la discusión entre diferentes actores acerca de su misma realidad. Por lo tanto, el diseño del juego de roles aquí les posibilita a los estudiantes de tercer grado, simular una realidad en la convivencia escolar, y acercarse a temas sociales complejos que podrían ayudar a minimizar diferencias en los intereses de un grupo de personas.

Después de lo cual, Pérez Reverte (1994) expone que el juego de rol consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Basado aquí, el trabajo, busca poner a prueba la inteligencia, la inventiva, y la capacidad de improvisación de los jugadores de rol; recreando espacios para que los estudiantes de tercero de primaria interactúen con la imaginación, en situaciones reales de la convivencia escolar. Dinamizando que se involucren en el rol, de la relación con el otro, dentro de una estructura social de derechos y deberes para todos.

El juego se desarrolla en la sociedad “Paal” un grupo de individuos entre docentes y niños de tercero de primaria que se relacionan entre el respeto, la solidaridad, el cuidado y el buen trato, a través de un trayecto de juego en el que cada estudiante se explora así mismo, se reconoce; y a continuación atraviesa una serie de metas, reglas, recompensas, que emocionan el trayecto de juego en función del respeto por el otro. Cada estudiante

cuenta con una caracterización simbólica que lo representa como individuo con alto potencial para el encuentro con otros jugadores en el sentido de la convivencia y la paz, lo que los hace sentirse protagonistas de la historia; cada jugador cuenta con una máscara, una raza, y una cualidad que los motiva a sentirse únicos y capaces de enfrentar las adversidades del camino. De acuerdo con los planteamientos de Argüelles (2000), en la sociedad Maya los individuos convivían como parte integral de un único organismo gigantesco, las personas expresaban un concepto de unidad en su saludo diario, diciendo: “IN LAK’ECH”, que significa “yo soy otro tú”, a lo que contestaban: “HALA KEN”, que significa: “tú eres otro yo”. Por esta razón el juego lleva el nombre “In Lakech Hala Ken” para que, quienes conviven dentro de la sociedad Paal (un grupo de docentes, niñas y niños), se relacionen con el otro, como un individuo diferente, que no forma parte de la comunidad propia, sino que reconoce la existencia del otro, y puede asumir su identidad a través de la empatía, la tolerancia y la simpatía. Entonces, la intención de este proyecto a través del juego de rol es generar impacto en el crecimiento del reconocimiento de sí mismo y del otro, en el contexto de aula y de casa.

2.4.2 Gamificación

Desde el año 2003 el término gamificación, se empezó a conocer en el sector empresarial, y ha ido acogiendo diferentes ámbitos, resaltando la “importancia de la experiencia lúdica”, en la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por un jugador al mundo real. Así lo explica el suplemento del periódico *Magisterio de España* (2015). De ahí, se percibe como el ejercicio de la gamificación está en condiciones de impactar la experiencia de aprender.

Para hablar de gamificación, existen algunas definiciones o conceptos. Ante todo, la establecida por Deterding (2011), quien describe la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos. No obstante, Werbach (2014) describe el concepto como un “proceso”, que está destinado “a realizar actividades de forma parecida a un juego”. Cotidianamente, realizar actividades jugando; emociona, divierte y entrena la concentración. Este proyecto tiene ese propósito.

Además, la revista española hipertextual en una publicación de enero de 2015 afirma que, la gamificación pretende comprender qué es lo que hace tan efectivos a los videojuegos, en términos de concentración, participación, dedicación y triunfo, para utilizar esos mismos principios en otras áreas del conocimiento. El artículo hace énfasis en que hablar de gamificación no necesariamente es sinónimo de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, ya que los videojuegos están fundamentados en tres nociones básicas que pueden emplearse para un juego de mesa: la mecánica del juego, las dinámicas de juego y los componentes del juego. En efecto, la gamificación en este proyecto está ligada al desarrollo de mecánicas, dinámicas y componentes que buscan sumergir a los jugadores en una serie de elementos de juego para mejorar la convivencia escolar.

2.4.2.1 Gamificación en la educación

En relación a la educación Kim (2015), afirma que la gamificación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. De manera que, no se trata de utilizar juegos en sí mismo, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación

inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje. En relación a la gamificación pensada para este trabajo, la narrativa como se ha mencionado anteriormente, sucede en la sociedad “Paal” palabra de la cultura Maya que traduce niño o niña con infinito potencial de relacionarse con el otro, hay nombres simbólicos como el Kalomte , Ajaw, Sajal, Achulhun, Kansah, Kuhul Paal, que corresponden respectivamente, al personero o personera del colegio, a los y las concejales de los salones, a los mediadores del conflicto de cada salón, a los y las docentes, a los portadores del conocimiento en los momentos de reflexión, al gran niño o niña que se prepara para ascender a la élite gobernante, y que inicia en el juego de entrenar habilidades sociales. Los jugadores en el “juego de la convivencia”, pueden ganar y perder puntuaciones de acuerdo al respeto, cuidado, buen trato y solidaridad, en el compartir diario. También hay elementos simbólicos, como el estatus visible ubicado en el salón de clase, que diariamente les muestra a los estudiantes la cantidad de puntos que tienen acumulada por cumplir con las reglas del juego... y así, muchas más dinámicas de rol, y uso de elementos de videojuego, que se explicarán a lo largo del trabajo.

Por su parte, Zichermann y Cunningham (2011), hablan de la gamificación en la educación, como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los estudiantes y hacerlos resolver problemas. Los autores plantean que gamificar un proceso de aprendizaje, es la respuesta a una necesidad de facilitar experiencias, donde se hace imprescindible trabajar determinados contenidos educativos. Así mismo, sugieren categorizar los elementos de un juego en 3 grupos: mecánica, dinámicas y estética. De

ahí, este proyecto parte de identificar mecánicas, dinámicas y estéticas, para hacer el diseño del juego que se ha estado exponiendo, y se explicará más adelante. Con certeza, el mundo que se encuentra en los elementos del juego implícitos en la gamificación dará alguna oportunidad de generar impacto en la convivencia escolar en los estudiantes estudio. Análisis que se observará al final del trabajo.

Igualmente, el observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) afirma, que:

“La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo”.

La técnica aquí cuenta con unas bases de estrategias que proporcionan información para determinar los tipos de jugadores, los elementos del juego, y el trayecto de los jugadores en un modelo de aprendizaje de competencias ciudadanas. En este proyecto, los jugadores se encuentran en 2 grupos: la elite gobernante, y la sociedad participativa, ambos interactúan entre el respeto, el buen trato, el cuidado y la solidaridad, para con ayuda de acuerdos, tomar decisiones y acciones en pro del bienestar colectivo. Así mismo, los elementos elegidos para el diseño del juego tomados de la cartilla Edutrends (2016) son: metas y objetivos, reglas, narrativa, retroalimentación, estatus visible, recompensas, progreso. En contraste; el trayecto del jugador se desarrolla por el camino de 4 aldeas, de la aldea roja (los estudiantes de 1° iniciadores en la convivencia), a la

aldea azul (los estudiantes de 2° y 3° transformadores en la convivencia), a la aldea blanca (los estudiantes de 4° maduradores en la convivencia), a la aldea amarilla (los estudiantes de 5°, mejoradores en la convivencia). Cada grado vive en una aldea con unas características basadas en las edades, y su relación con la madurez cognitiva y emocional, sin embargo, cuando el juego empieza a correr y los jugadores pierden vidas por sus faltas de convivencia escolar, pueden bajar de aldea y encontrarse más lejos de alcanzar la meta del juego: llegar a la aldea amarilla, graduarse de la primaria.

Capítulo 3. Marco metodológico

En este capítulo, se encuentra el proceso por el que atravesó el proyecto, para caracterizar la gamificación y el juego de rol; y analizar cualitativamente la intervención de la estrategia en el estándar general, y en algunos estándares específicos del grupo convivencia y paz. Aquí, el lector encontrará, el enfoque, alcance y diseño de la investigación, el método investigativo, además de los instrumentos utilizados para el desarrollo, y la recolección de la información.

3.1 Enfoque, alcance y diseño de la investigación

Primero que todo se decide abordar el enfoque de investigación cualitativo, valiéndose del pensamiento de Hernández (2014), el cual plantea, que la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Además, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, como flexibilidad. Por esta razón, se usa este enfoque con el propósito de encontrar una herramienta lúdica secuencial que ilustre cualitativamente a través de diversos datos e interpretaciones, cómo la gamificación a través de un juego de rol incide en la convivencia escolar de niños de tercero de primaria.

De igual forma, el trabajo de grado busca explicar cómo fue construido el juego; sus efectos y consecuencias en la convivencia escolar. Se define un alcance de tipo explicativo, cuyo interés según Gil, Anaya (2017) “se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se desarrolla, o por qué dos o más variables están relacionadas”. Los resultados del proyecto de grado buscan explicar las consecuencias de

los elementos de la gamificación: narrativa, las reglas, la recompensas, y el rol de los personajes, sobre los estándares específicos de la competencia ciudadana.

El diseño de la investigación del trabajo de grado es experimental, puesto que se busca efectuar una manipulación intencional de las variables independientes gamificación y juegos de rol, sobre la variable dependiente competencia ciudadana. Fleiss (2013) plantea que una acepción particular de experimento, más armónica con un sentido científico del término, se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador. Entonces, se analiza con la técnica experimental, cuál es el efecto de la gamificación a través del juego de rol, sobre un grupo de estándares específicos elegidos para esta estrategia didáctica de convivencia y paz, para tercero de primaria.

Para lograr el objetivo, se diseña un sistema numérico para procesar las puntuaciones de los estudiantes, como si fueran personajes en la convivencia escolar, y así determinar cuantas acciones negativas y cuantas positivas adquieren en 1 mes, para posterior realizar la comparación e interpretación respectiva, antes y durante la implementación del juego, en 4 meses diferentes (octubre 2018, enero, febrero, abril y mayo de 2019).

El sistema se configura de la siguiente forma:

Cada estudiante al ingresar a clase recibe 30 puntos, para conservarlos debe cumplir con 3 reglas:

1. Escuchar con atención la información que tiene el profesor (a) para iniciar la clase.
2. Realizar con buena disposición las actividades planteadas por el profesor(a) para el desarrollo de la clase.
3. Respetar la palabra de sus compañeros y compañeras, cuando estén participando de las temáticas de clase.

Tabla 1. Puntuación de los personajes para ascender en el rol del juego.

Horas al día	5	Puntuación de la calificación	
Días de la semana	5	Por hora	30
Semanas del mes	4	Al día	150
		A la semana	750
		Al mes	3000

Los estudiantes pueden sumar hasta 150 puntos por clase, de 30 en 30; es decir por cada acción positiva que se desenvuelva en cualquiera de los 4 ejes del juego (respeto, cuidado, buen trato y solidaridad), podrán sumar hasta 150 puntos. En caso contrario por

acciones que atenten contra la sana convivencia, restaran 20 puntos, y si incurren en muchas faltas, quedaran por fuera de la meta del mes.

El algoritmo planteado, es:

M= Meta del mes

Si ($M \geq 3000$) hay ascenso en el juego de rol

P= Puntuación obtenida en el mes

D= Diferencia entre puntuación obtenida en el mes y la meta

$\rightarrow D = (P - M)$

Si ($D > 0$; $D/30$; $D/20$)

$\rightarrow D/30 =$ Número de acciones positivas 1 mes

$D/20 =$ Número de acciones negativas en 1 mes

Tabla 2. Puntuación para ascenso de roles.

Puntuación	
Juego de roles	
Paal	≥ 2999
Kuhul	3000 - 4099
Paal	
Sajal	4100 - 4599
AchulHUn	≤ 4600

Por último, tal como aparece en la tabla 2, dependiendo de la puntuación mensual que ganen los personajes, el sistema numérico provee el rol en el que se deben desenvolver los estudiantes en la asamblea que decide privilegios y momentos de reflexión para la

convivencia y la paz, y que interviene en los demás espacios de la Institución Educativa en los que se presenten conflictos.

Además, se proyecta explicar la incidencia de las variables independientes (gamificación y juego de rol) sobre la dependiente (grupo de estándares de convivencia y paz de la competencia ciudadana), con un alcance explicativo, con ayuda del diario de campo de los docentes. El cual tiene el siguiente formato:

Tabla 3. Formato diario de campo de los docentes.

EXPERIENCIA	ELEMENTOS DE LA VARIABLES	ANÁLISIS
Fecha:	<ul style="list-style-type: none"> Competencia 	¿Cómo los elementos
Hora:	ciudadana	de la gamificación a través
	<ul style="list-style-type: none"> Juego de rol Gamificación 	del juego de rol impactan en la competencia ciudadana?

La tabla 3 muestra el formato del diario de campo de los docentes, quienes primero seleccionan el elemento de la variable dependiente competencias ciudadanas, y de las variables independientes juego de rol y gamificación que aparecen en la tabla 4, para después describir una experiencia que deseen compartir.

Ejemplo:

- Variable competencia ciudadana: Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.
- Variable juego de rol: Comprensión del rol de los jugadores en la convivencia escolar.
- Variable gamificación: Estatus visible, reglas, privilegios.

Experiencia: “Iniciando el año un compañero le quitaba los colores sin permiso a la estudiante 1, ella se enojaba, pero no se atrevía a decirle que respetara sus cosas, que para usarlas pidiera permiso. En esta ocasión, después de terminada la asamblea de roles, la estudiante 1 supo interpretar muy bien el rol de Achulhun en la sociedad Paal. Pues, en el descanso dejó de comer su lonchera por ir a hablar con una estudiante de segundo, quien le regó el jugo a un compañero con intención, en un acto grosero, y agresivo. Le dijo que esas acciones no eran permitidas en la sociedad del juego, y que iba a reportar la acción al kalomte para que le rebajaran puntos”
Roa (7 de noviembre de 2018).

Análisis: Lo interesante con la estudiante 1 es que a medida que fue dominando el juego, y entendiendo los poderes y las responsabilidades de representar durante varios meses, el rol de AchulHun, agilizó el proceso de expresar sus emociones, e ideas en momentos de asamblea, y en otras situaciones de clase que en un principio le demandaban frustración, tristeza, y aburrimiento.

Tabla 4. Listado de elementos de las variables.

COMPETENCIA CIUDADANA	JUEGO DE ROL	GAMIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. • Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). • Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de la narrativa del juego. • Comprensión del rol, poderes, y responsabilidades en la convivencia escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metas y objetivos • Reglas • Estatus visible • Recompensas/privilegios • Retroalimentación • Trayecto del jugador

- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.
- Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.

3.2 Método de investigación

Se trabaja con un método de investigación – acción, con el propósito de ampliar la interacción entre los investigadores y los estudiantes implicados en la situación a investigar. Hernández (2009) plantea que en este método se busca, tanto un objetivo práctico, en el sentido de poder seleccionar el problema central de investigación con una propuesta de soluciones, y acciones transformadoras; como un objetivo de conocimientos, para obtener información que de otro modo resultaría de difícil acceso. El juego enmarcado aquí, es construido con la participación de los estudiantes, y un

equipo de docentes que, con trabajo colaborativo, consiguieron el producto final de la idea.

3.2.1 Instrumentos de investigación.

A continuación, se describen los instrumentos utilizados para medir o desarrollar los objetivos del presente proyecto.

Dentro del objetivo específico 1: Describir los elementos de la gamificación en el juego de rol para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el estándar convivencia y paz para tercero de primaria, y el objetivo específico 2: Diseñar el juego de rol gamificado con todos sus elementos para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el grupo de estándares convivencia y paz. Los instrumentos de investigación a utilizar fueron:

- Cartilla de competencia ciudadana: Es un documento realizado por el Ministerio de Educación Nacional (2003), contiene objetivos generales y específicos a desarrollar para toda la primaria y el bachillerato en los colegios de Colombia, abordando conocimientos, competencias emocionales, cognitivas e integradoras para la promoción del grupo de estándares: convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática, y pluralidad y valoración de las diferencias. Por lo tanto, como ya se mencionó en el marco teórico del segundo capítulo, se toman para este trabajo, el grupo de estándares convivencia y paz, el estándar general, y algunos estándares específicos para tercero de primaria, en el diseño del juego gamificado.

- Cartilla gamificación: Es un documento realizado por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2006), el cual proporciona las bases de una estrategia de gamificación, ofreciendo referentes para los elementos de juego, los tipos de jugadores, y la estructura con la que debe contar una propuesta didáctica basada en los videojuegos en espacios de aprendizaje experienciales.

- Cuadro para caracterizar personajes:

Queriendo trasladar a los estudiantes al lenguaje de un jugador en la convivencia, y aumentar el pensamiento simbólico del juego en la mente de los niños, esta herramienta facilita clasificarlos con un nombre, una cualidad; una raza y una aldea. El nombre y la raza se identifican con la fecha de nacimiento de los niños, mediante Kalam, una página web que descubre el “kin” o sello Maya de las personas; de acuerdo a la cultura, y según la interpretación que Argüelles (2000) “cada persona que nace en la tierra, lleva un sello y un tono que le da sentido a la experiencia diaria y a la misión que cumple en el planeta” cada estudiante de tercer grado puede llamarse con alguno de los nombres de los sellos: Humano Entonado Amarillo, Tierra Espectral Roja, Mono Cósmico Azul, Viento Entonado Blanco, entre otros. Ver anexo 1

Para esta cultura, el Kin representa códigos de información galáctica, modelos ideales de vibración, información necesaria para la vida, como proceso evolutivo ascendente.

- **Agenda control:** es el símbolo de cada estudiante en la convivencia escolar, cuenta con una ficha técnica de rasgos físicos, habilidades, debilidades, y rol en el que pueden desenvolverse según las puntuaciones. En este libro se explica en que consiste el juego de rol gamificado, contiene las reglas de convivencia, y las casillas para documentar la puntuación diaria de los estudiantes en función del sistema numérico. A su vez, por este medio los docentes se comunican con los padres y madres de familia. También, al juntarlo con el símbolo de un compañero se convierte en el tablero del juego “In Lakech Hala Ken” las fichas inician en la casilla de los Paal, y la meta es llegar al Kalomte, se avanza de acuerdo al número de los dados, en un tablero de escaleras y resbaladores que pasan por el Kuhul Paal, Sajal, Achulhun, y Ajaw. Cuando el tablero se usa en las asambleas, los jugadores inician en el puntaje alcanzado en el mes, así, los estudiantes con mayor puntuación, pueden tomar ventaja sobre otros jugadores con puntaje inferior. Para armar el tablero se requiere del otro, sino, no es posible empezar a jugar. Ver anexo 2.
 - **Cartelera con el trayecto del juego:** el trayecto del juego se ubica en el patio central en una cartelera para que los estudiantes observen la aldea a la que pertenecen, y el camino por el que deben atravesar disciplinariamente para graduarse de la primaria. Ver anexo 3.
 - **Estatus visible:** se ubica en el patio central de la Institución Educativa en un lugar de fácil acceso, para que los estudiantes conozcan el rol en el que se

encuentran de acuerdo a los puntos acumulados en el mes, y el progreso en la pirámide de organización social, ver Anexo 4.

- Grupo focal: Es una reunión del equipo encargado de socializar, reflexionar, implementar, evaluar y modificar los elementos del juego correspondientes a la etapa de descripción de los elementos de la gamificación, y los roles. El grupo focal se dinamiza con la técnica de trabajo colaborativo Design Thinking, planteada a finales de los años 80 por el estadounidense David Kelley, metodología que en este proyecto ha ayudado a encontrar los elementos, dinámicas, mecánicas y estéticas, para direccionar en equipo la finalidad del juego: el desarrollo de habilidades sociales, ver anexo 5.

Para el objetivo específico 3: Implementar el juego de rol gamificado con todos sus elementos para incentivar el desarrollo de las competencias ciudadanas inmersas en el grupo de estándares convivencia y paz. Además, de la agenda control, estatus visible, y trayecto del jugador, ya mencionados anteriormente, se utilizan los siguientes instrumentos de investigación:

- Carpeta de puntos del docente: Esta herramienta es el recurso del docente para documentar la cantidad de puntos que cada estudiante obtiene con relación a la convivencia escolar durante la jornada. En cada clase los estudiantes suman o restan puntos de acuerdo con las acciones en pro o en contra de la convivencia y la paz, y al final del mes son usados para ascender en el estatus visible, ganar insignias, recompensas, o en el “peor” de los casos

recibir momentos de reflexión. (Se amplía la explicación en la descripción del juego), ver anexo 6.

- Talleres para el reconocimiento de las emociones básicas: durante el año lectivo en las clases de expresión corporal, música y artes plásticas con el propósito que los estudiantes conozcan la alegría, tristeza, ira y miedo, en ellos y en las otras personas; se realizan obras teatrales, canciones, pinturas, y diferentes piezas artísticas que preceden la exploración de los sentidos para movilizar el interior del niño, ofreciendo de forma transversal conocimientos que faciliten identificar las sensaciones, y su uso constructivo en la relación con el otro, ver anexo 7

- Cartilla juego de rol: es un documento que contiene la explicación de las responsabilidades y los poderes de cada personaje en el juego de rol gamificado “In Lackech Hala Ken” dentro de unas dinámicas en función de la convivencia y la paz, que son determinadas por la elite gobernante y la sociedad participativa. La información se detalla en la descripción del juego.

Por último, para el objetivo específico 4: Medir el impacto de la implementación de la estrategia didáctica de gamificación a través del juego de rol. Se usan los siguientes instrumentos:

- Evaluación para directora de grupo: A través de esta herramienta, se recoge la opinión de la docente, acerca del nivel de competencia ciudadana considera, están sus estudiantes con relación a los estándares de convivencia y

paz, a desarrollar en el grado quinto de primaria según el estándar decretado por el Ministerio de Educación Nacional (2003), ver anexo 8.

- Autoevaluación para estudiantes: Esta encuesta se dirige para que los estudiantes califiquen sus acciones relacionadas con el respeto por sí mismo, por el otro; el cuidado, la solidaridad y el buen trato en la convivencia escolar, de acuerdo a los estándares de convivencia y paz a desarrollar para tercero de primaria, según el estándar de la cartilla de competencia ciudadana decretada por el Ministerio (2006) para tercero de primaria, ver anexo 9.

- Coevaluación para estudiantes: Esta encuesta se realiza de manera grupal para responder con los integrantes del 3º, y con ayuda del profesor a través del consenso, la calificación para cada integrante en relación al respeto por sí mismo, por el otro; el cuidado, la solidaridad y el buen trato en la convivencia escolar, de acuerdo a los estándares de convivencia y paz, según el estándar de la cartilla de competencia ciudadana decretada por el Ministerio (2006), ver Anexo 10.

- Evaluación para familias: Este instrumento recoge percepciones acerca de aspectos de la personalidad de los estudiantes en sus casas, en el relacionamiento con sus emociones, y con las otras personas, de acuerdo con los estándares de convivencia y paz a desarrollar para tercero de primaria, según la cartilla de competencia ciudadana decretada por el Ministerio (2006), ver Anexo 11.

También, se encuentran 2 instrumentos importantes para el análisis que se rigen por las reglas del juego

- **Agenda control:** es el símbolo de juego de cada personaje, en el que se documenta la puntuación diaria en la convivencia escolar. Este instrumento está delimitado por una serie de reglas que llevan a los estudiantes a ganar o perder puntos de acuerdo al cuidado, buen trato, solidaridad; respeto por sí mismo, y por el otro; todos los días de la jornada escolar, ver anexo 12
- **Carpeta de puntos del docente:** Esta herramienta es el recurso del docente para documentar la cantidad de puntos que cada personaje obtiene en relación a la convivencia escolar durante sus clases. Cada clase suma o resta puntos de acuerdo al comportamiento, y al final del mes son usados para ganar insignias, recompensas, o en el “peor” de los casos recibir momentos de reflexión.

3.2.3 Participación y muestra

La población a estudiar son 3 estudiantes entre 8 y 9 años del grado tercero de primaria del colegio Liceo Rafael Pombo de la ciudad de Palmira. Los niños, se encuentran entre estrato socioeconómico 3 y 4. Se elige este grado, ya que es el nivel de la primaria, con mayor dificultad en la convivencia escolar dentro del plantel.

Según el tipo de muestreo intencional o de conveniencia, como población muestra se toma:

- Estudiante 1, con excelente desempeño disciplinario según el último boletín de calificaciones
- Estudiante 2, con bajo desempeño disciplinario según el último boletín de calificaciones

- Estudiante 3, con bajo desempeño disciplinario según el último boletín de calificaciones

3.2.4 Explicación del juego en la sociedad Maya

A continuación, se describen las bases de la estrategia de gamificación abstraídas de la cartilla del Observatorio de Monterrey (2006), adaptadas a este proyecto.

3.2.4.1 Elementos del juego:

- Narrativa

Los estudiantes, docentes, directivos y administrativos de Liceo Rafael Pombo hacen parte de la sociedad Paal, un grupo de personas que interactúan entre sí, para desarrollar su máximo potencial espiritual para la convivencia y la paz del plantel. Cada individuo cuenta con una caracterización simbólica (una máscara, una raza, una cualidad) que lo representa como jugador, para el encuentro con los otros. En el transcurso de las clases, proyectos, eventos culturales, deportivos y académicos, aparecen retos, metas, recompensas, mediados por una serie de reglas de respeto, cuidado, buen trato y solidaridad que les proporcionan ganar o perder puntuaciones que sirven de insumo para asumir roles. Mensualmente, se juega a la asamblea “In Lakech Hala Ken” en la que existe una élite gobernante y una sociedad participativa que socializa las puntuaciones para buscar estrategias conjuntas de solución de conflictos, decidir privilegios para los personajes con alto desempeño en la convivencia, y momentos de reflexión para los estudiantes con bajo desempeño. Los roles, poderes y responsabilidades deben estar presentes siempre en cualquier situación de conflicto dentro de la comunidad educativa.

- Meta “In Lakech Hala Ken”

Que los y las estudiantes comprendan la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por sí mismo y por los demás, y practicarlos en su contexto cercano; asumiendo de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en la vida escolar y familiar.

- Objetivos

Que él/la estudiante, al terminar la básica primaria:

- Reconozca las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en él y en las otras personas.
- Exprese los sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.)
- Reconozca que las acciones se relacionan con las emociones y que puede aprender a manejar sus emociones para no hacer daño a otras personas.
- Comprenda que las acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarle.
- Conozca la diferencia entre conflicto y agresión, y comprenda que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones.

- Reglas

Siempre que el estudiante entra a cada clase tiene 30 puntos. Para conservarlos debe cumplir con tres reglas:

1. Escuchar con atención la información que tiene el profesor (a) para iniciar la clase.
2. Realizar con buena disposición las actividades planteadas por el profesor(a) para el desarrollo de la clase.
3. Respetar la palabra de sus compañeros y compañeras, cuando estén participando de las temáticas de clase.

Por cada acción positiva, el estudiante suma 30 puntos, por cada acción negativa resta 20 puntos.

Son consideradas acciones positivas:

La ayuda, la tolerancia, el respeto, la empatía con los semejantes en el compartir diario, se aclara que estas acciones son espontaneas en los diferentes espacios del colegio, y que están sujetos al criterio de los profesores. Sin embargo, se plantean algunas de ellas:

Para el eje de respeto

- Levantar la mano y respetar la palabra
- Usar un tono de voz apropiado para expresarse en situaciones de conflicto.
- Utilizar las palabras adecuadas para comunicarse con los compañeros en situaciones de conflicto.

Para el eje de cuidado

- Identificar los puntos de vista de los otros, y ponerse en sus zapatos
- Llamar la atención de sus compañeros cuando están haciendo alguna acción que pueda lastimar a los otros.

- Preocuparse por el cuidado de los espacios del colegio (huerta, patios y salones) para que estén limpios, ordenados y en buen estado.
- Pedir disculpas a quien ha hecho daño
- Apagar los aparatos electrónicos, o las luces prendidas.

Para el eje de buen trato

- Saludar, despedirse, agradecer
- Escuchar las opiniones y pensamientos de los otros
- Reconocer la diversidad de las personalidades de los compañeros del salón de clase y mediar cuando hay una situación de mal trato

Para el eje de solidaridad

- Ayudar a un compañero en una situación de conflicto
- Prestar material de trabajo, a sus compañeros
- Explicar un tema de clase a quien lo necesite
- Colaborar, cooperar con los profesores o con cualquier persona de la comunidad educativa.

Son consideradas acciones negativas:

Hacia los compañeros:

- Decir groserías
- Hacer gestos groseros, mal intencionados
- Tirar las pertenencias del otro
- Esconder las pertenencias del otro

- Comentarios que irrespeten la integridad del otro
- Rayar, pintar, dañar, sabotear, los materiales del otro (tareas, cuadernos, libros, trabajos)
- Rayar, pintar, sabotear el uniforme o alguna parte del cuerpo de algún compañero.

Hacia los profesores:

- Interrumpir la clase hablando o jugando
- Hablar o interrumpir las explicaciones del profesor con temas fuera de contexto
- Salir del salón de clase sin autorización
- Irrespetar los direccionamientos que propone el profesor para cada clase.
- Palabras que agredan la integridad del profesor

Agresividad con los compañeros:

Cualquiera de las siguientes acciones genera que los estudiantes pierdan todos los puntos acumulados hasta el momento.

- Patadas, puños, manotadas, pellizcos, haladas de cabello, empujones o cualquier tipo de contacto físico con algún compañero del colegio en general.
- Retroalimentación:

En el grupo focal y las reuniones de equipo docente, constantemente se recomienda que, durante las clases, se socialice la cantidad de puntos obtenidos, y se explique a los estudiantes la razón que los llevo a ganar o perder, en relación con las reglas, en el sistema numérico que aparecen en la agenda control.

El director de grupo semanalmente, con ayuda de la carpeta de puntos del docente, indaga el porqué de la cantidad de puntos, y conduce reflexiones sobre el respeto y la mediación del conflicto, recordando el nombre que lleva el juego “In Lak'ech Hala Ken”, y su principio de amor en las relaciones.

Por último, el docente siempre está presente en inculcar códigos de respeto, cuidado, buen trato y solidaridad, incentivando a los estudiantes a ser los mejores jugadores en la relación con el otro.

- Recompensas o privilegios

El juego otorga recompensas o privilegios mensuales a todos los jugadores que han ascendido de rol en la pirámide de organización social de acuerdo con la cantidad de puntos acumulada en un mes, tal como se señaló en el sistema numérico. Se busca que las recompensas sean experiencias significativas, y se eligen democráticamente en una asamblea en la que toda la sociedad puede opinar, pero solo los que están autorizados en los ascensos pueden votar, ver anexo 13.

- Estatus visible

Se ubica en el patio central de la Institución Educativa en un lugar de fácil acceso, para que los estudiantes conozcan el rol en el que se encuentran de acuerdo a los puntos acumulados en el mes, y el progreso en la pirámide de organización social. El estatus se registra en 3 lugares diferentes, en el tablero del salón, en la agenda control, y en la carpeta de puntos del docente. Los estudiantes durante cada clase tienen acceso a la cantidad de puntos que han alcanzado según su relación con el respeto, cuidado, buen

trato y solidaridad; puede documentarlos en su agenda, y así mismo el docente en su respectiva carpeta.

- Progreso:

Es una herramienta basada, en una pirámide de organización social de acuerdo a la cosmovisión de la cultura Maya, los cuales se dividían en una marcada estratificación, en cuatro grandes grupos sociales: los sacerdotes, los nobles, los comerciantes, los artesanos y campesinos, y los esclavos. A pesar de esta rígida figura de organizarse, los Mayas han sido reconocidos mundialmente como grandes sabios en afrontar la vida, en el sentido de la felicidad, el amor propio, y el respeto por la vida de los otros. Sin embargo, en el contexto pedagógico, en la base de la pirámide se encuentran los estudiantes con infinito potencial para desarrollar la otredad, al guerrero pacífico mediador del conflicto, al portador del conocimiento en el diálogo, y los grandes reyes o reinas elegidos por voto popular para velar por la convivencia escolar.

Después de tener la documentación de los puntos del mes de los jugadores en la convivencia escolar, se hace uso de la pirámide que aparece en la figura 2, la cual se ubica en el patio central del colegio.

Gráfico 2. Pirámide de organización social



3.2.4.2 Tipos de jugadores

Para identificar los tipos de jugadores, se realizan máscaras y amuletos que representan a los estudiantes, como los mejores jugadores en la convivencia escolar, buscando una representación interna a través de los objetos. El arte de los símbolos es inspirado de acuerdo con la fecha de nacimiento de cada estudiante en relación al sello que cada uno representa en el calendario maya, el Tzolkin quien simboliza el tiempo. En la cosmovisión Maya, “cada persona que nace en la tierra, lleva un sello y un tono que le da sentido a la experiencia diaria y a la misión que cumple en el planeta” Argüelles (2000). Según el Tzolkin (calendario maya), existen 20 sellos para cada uno de los 260 días del año del calendario. Gracias a esto, cada estudiante de tercero de primaria de acuerdo a su fecha de nacimiento lleva un sello que lo identifica como ser espiritual para relacionarse con el mundo, se determina mediante Kalam, una página web española

dedicada a actividades relacionadas con el arte, el bienestar y el crecimiento interior, que, desde el 2002 se han dedicado a promover la espiritualidad con ayuda del calendario astral Maya. Por consiguiente, se señala la caracterización de los estudiantes de la muestra en la tabla 5. Ver anexo 14.

Tabla 5. Caracterización de los personajes.

	Fecha de Nacimiento	Sello/ Nombre del Personaje	Raza	Cualidad	Aldea	Rol
Estudiante 1	31 Mar - 10	Humano Entonado	Amarilla	Poder	Azul	Paal
Estudiante 2	11 Nov - 10	Tierra Solar	Rojo	Conocimiento	Azul	Paal
Estudiante 3	8 Abr - 10	Sol Cómico	Amarilla	Poder	Azul	Paal

Por su parte, la raza y la cualidad, siguiendo en la narrativa de acuerdo a los libros sagrados de los Mayas, estudiados por Argüelles (2000); los seres humanos son descendientes de las estrellas y vienen al mundo en forma de 4 razas (amarilla, azul, roja, y blanca) indicadas por el color que acompaña el sello maya; en Liceo Rafael Pombo 60 estudiantes de los grados de primero a quinto de primaria, se ubicaron en las razas, en búsqueda del reconocimiento de la diversidad que existe entre la comunidad educativa, y la importancia de promoverlo en la sociedad, ver anexo 15.

3.2.4.3 Trayecto del juego

El trayecto del juego se realiza ubicando a los grupos de primero a quinto de primaria en una aldea, como aparece en el gráfico 3.

Gráfico 3. Trayecto del jugador



Cada año, los estudiantes se gradúan y pasan de aldea comprometidos con honrar las características del color asignado, el juego termina al finalizar el grado quinto, y recibir el diploma de la aldea amarilla. Las características para cada etapa son las siguientes:

Aldea roja: pertenece a los estudiantes de primero de primaria, es reconocida como la iniciadora en el descubrimiento de las emociones y la relación con las acciones que afectan al otro.

Aldea azul: pertenece a los estudiantes de segundo y tercero de primaria, es la transformadora. Este grupo de niños es reconocido por expresar sus emociones y pensamientos transformando el enojo, la ira, el miedo, a través de diferentes formas (cartas, cuentos, canciones, etc.)

Aldea blanca: pertenece a los estudiantes de cuarto de primaria, es la refinadora y de la espiritualidad. En este grado los niños deben conocer sus emociones, y mediar con ellas, para generar estrategias básicas asertivas de resolución de conflictos.

Aldea amarilla: pertenece a los estudiantes de quinto de primaria, es la aldea maduradora. En este grado, los niños deben caracterizarse por una madurez emocional que les proporcione comprender con facilidad la diferencia entre conflicto y agresión, mostrando empatía; expresándose desde el respeto en situaciones de diferencia con los otros. Ver anexo 16.

3.2.4.4 El juego de rol a través de la gamificación

Previamente definidos los elementos de gamificación: reglas, sistema de puntos, y estatus visible; el juego de rol se transversaliza para darle narrativa, y dinamismo a las experiencias de aprender competencias ciudadanas. La mecánica del juego de rol implica que cada jugador se identifique como un niño en una sociedad, el cual tiene un infinito potencial de amar y respetar asumiendo el rol de un personaje que llevan por nombre Paal, Kuhul Paal, Sajal, Achulhun, Ajaw, Kalomtes, Kansah. Para accionar el juego, se realizan asambleas mensuales, en las que se juega “In Lakech Hala Ken”, tanto para proponer actividades de ascenso, como para construir acuerdos comunes de manera democrática, que permitan dar solución a las situaciones de convivencia escolar presentadas los últimos 30 días, ver anexo 17.

Para describir cada rol de los jugadores, se recuerda, la *Tabla 2*. Puntuación para ascenso de roles

Puntuación	
Juego de roles	
Paal	≥ 2999
Kuhul Paal	3000 - 4099
Sajal	4100 - 4599
Achulhun	≤ 4600

En la sociedad participativa, se encuentran los siguientes personajes:

Paal, es un niño o una niña, que posee un infinito potencial de crecimiento espiritual, pero que tiene dificultades para respetar, tratar bien y cuidar de las personas que están a su alrededor. Para permanecer en este rol los estudiantes se encuentran entre 0 y 2999 puntos.

Sus poderes: autoconocimiento, solidaridad, participación de ideas para generar momentos de reflexión.

Responsabilidades: estar en constante ascenso del infinito potencial para el encuentro con el otro.

K'uhul Paal, es un gran Niño o una gran niña que ha avanzado en desarrollar su infinito potencial, con relación a la meta del respeto, la solidaridad, el cuidado y el buen trato, pero en ocasiones falla con sus acciones hacia los demás. El K'uhul por voluntad propia, desea cada vez, ser mejor persona. Para llegar a este rol, los estudiantes necesitan entre 3000 y 4099 puntos.

Sus poderes: participación en actividades ascenso a K'uhul, autoconfianza, autoaceptación.

Responsabilidades: honrar su ascenso, cooperar con el ascenso de futuros K'uhul, participar de la asamblea para definir los privilegios y el momento de reflexión en la convivencia escolar.

AhchulHun, significa portador del fuego. Es un jugador que brilla o encandece como el fuego por su conocimiento. Resalta o sobresale en la empatía, solidaridad, buen trato, y en acciones promotoras de paz. Su ascenso depende del sistema de puntos, para llegar a jugar en este rol, los estudiantes deben alcanzar mínimo 4600 puntos.

Sus poderes: conocimiento, sabiduría, comunicación, autoconfianza, liderazgo.

Responsabilidades: dar ideas sobre los momentos de reflexión para ayudar a los Paal a desarrollarse en cada una de las áreas de conocimiento, trabajar de manera cooperativa con los Ka'nsah (Maestros / Guías) en la convivencia escolar. Votar en la asamblea para definir privilegios y momentos de reflexión.

Sajal, es un guerrero pacífico, mediador en cualquier tipo de conflicto (peleas, disputas, desacuerdos, etc.). Su estatus es obtenido por méritos propios, a través del sistema de puntos. Mensualmente, debe alcanzar mínimo 4100 puntos para jugar con este personaje.

Sus poderes: buenas relaciones interpersonales, asertividad, fortaleza, integridad, liderazgo.

Responsabilidades: velar por el orden dentro de la aldea, ser mediador en cualquier tipo de conflicto que se presente. Votar en la asamblea para definir privilegios y momentos de reflexión.

Por último, están los personajes que ya consiguieron ascender en un camino espiritual de amor y reconocimiento propio, para reconocer, y respetar a las personas indistintamente de su rol social.

Kansah, significa Maestro. En este juego todos los docentes son guías Ka'nsah.

Sus poderes: conducir a los jugadores de la sociedad Paal, autonomía, decisión sobre las puntuaciones y retos de clase para abarcar los objetivos del juego.

Responsabilidades: proporcionar conocimiento y valores para el desarrollo humano y espiritual de los Paal en su permanencia dentro de este mundo Maya, y en su irremediable viaje del más allá (la vida fuera del ámbito escolar).

La élite gobernante es elegida por voto popular, a comienzo del año, estos jugadores son los mismos representantes del gobierno escolar de la comunidad educativa. Los personajes son:

Kalomte, es el personero o personera, el rol más alto de la élite gobernante. Significa gran rey o reina o gran señor o señora. En el contexto de la comunidad educativa, puede ser un niño o una niña.

Sus poderes: liderazgo, capacidad de comunicación, creatividad, empatía.

Sus responsabilidades: ejecutar o realizar las propuestas que le permitieron ser elegido como Kalomte, autorizar el privilegio y el momento de reflexión para la sociedad del juego.

Ajaw: es el segundo rol más importante de la élite gobernante. Significa rey o reina. En el contexto del colegio es un niño o una niña de cada aldea, que es elegido a través de voto popular, para ser el representante estudiantil de segundo, tercero, cuarto y quinto.

Sus poderes: capacidad de comunicación, creatividad, empatía.

Responsabilidades: ejecutar o realizar las propuestas que le permitieron ser elegido como Ajaw, y autorizar mensualmente los privilegios de toda la sociedad Paal que alcanza más de 3000 puntos.

En la narrativa del juego, los **roles** de los personajes interactúan todo el tiempo en los diferentes escenarios de la comunidad educativa promoviendo el “In Lakech Hala Ken”, en los conocimientos y competencias sobre el diálogo y la capacidad de resolución de conflictos.

Capítulo 4. Muestra y análisis de resultados

Para dar solución al objetivo específico 4: Medir el impacto de la implementación de la estrategia didáctica de gamificación a través del juego de rol. Se busca dar respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo la Gamificación a través de un juego de rol, 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? El análisis se hace a través de 3 fases, contrastando la competencia ciudadana en la que se encuentran los estudiantes en relación al estándar general y los estándares específicos del grupo convivencia y paz, antes, y después de 7 meses de implementación del juego de rol gamificado.

- Fase 1: Análisis pre-encuestas.
- Fase 2: Sistema de puntos
- Fase 3: Análisis post evaluación y diarios de campo

4.1. Fase 1: Análisis pre-encuestas.

Los instrumentos utilizados en esta fase son los anteriormente descritos en el capítulo 3, autoevaluación para estudiantes, coevaluación para 3°, encuesta para familias, y evaluación para director de grupo. Ante todo, es importante aclarar que, para las evaluaciones realizadas aquí, se toma una escala de valoración para la convivencia y la paz, y la capacidad de resolución de conflicto, correspondiente a:

5.0: desempeño superior

4.0: desempeño alto

3.0: desempeño básico

1.0 – 2.0: desempeño bajo.

Para identificar la competencia ciudadana de los estudiantes de 3°, se inicia con una autoevaluación buscando que los niños, califiquen honestamente, los niveles consideren se encuentran con relación al respeto por sí mismo, por el otro, buen trato, cuidado y solidaridad.

Tabla 6. Pre - autoevaluación para estudiantes.

Estudiante	Respeto por sí mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado	Promedio
Estudiante 1	5	5	5	5	5	5
Estudiante 2	3	3	2	5	1	2,8
Estudiante 3	3	3	2	2	3	2,4

La tabla 6, ilustra que el estudiante 1 considera tener un nivel superior de desempeño en el respeto, cuidado, buen trato y solidaridad. El estudiante 2, se califica con bajo desempeño en el respeto por el otro, cuidado y buen trato, pero con alto desempeño en la solidaridad. Y el estudiante 3, con desempeño bajo en el compartir y el buen trato.

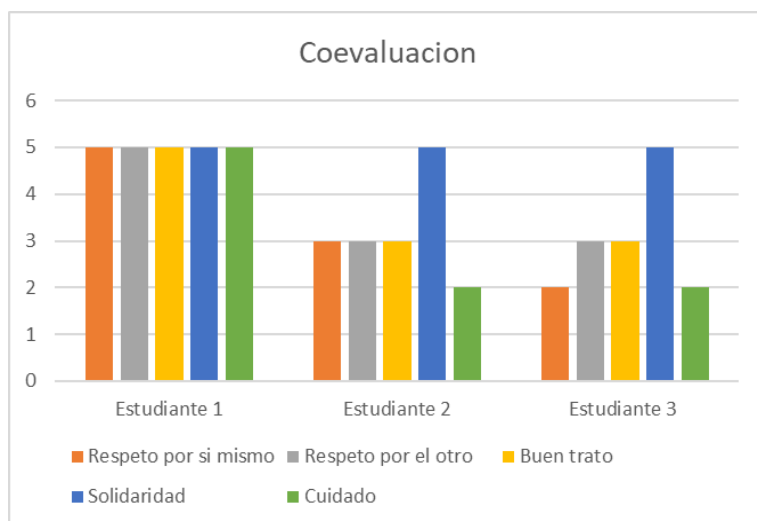
No obstante, para tener un panorama más cercano a una posible calificación de cada estudiante con relación a los ejes del estándar específico convivencia y paz, se realiza una evaluación grupal para discutir entre todos los estudiantes, en consenso, los niveles consideren están sus compañeros en relación a la competencia ciudadana. Ejercicio del cual surge el siguiente resultado.

Tabla 7. Coevaluación de estudiantes grupo tercero.

Estudiante	Respeto por si mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado	Promedio
Estudiante 1	5	5	5	5	5	5
Estudiante 2	3	3	3	5	2	3,2
Estudiante 3	2	3	3	5	2	3

De la tabla 7 se infiere, que efectivamente los estudiantes con más dificultad en la convivencia escolar son los estudiantes 2 y 3 con problemas en el respeto, y el cuidado de las acciones que lastiman al otro. También, que el estudiante 1, hasta la aplicación de este instrumento, se encuentra en un desempeño superior en la convivencia y la paz.

Gráfico 4. Diagrama de barras coevaluación.



Respecto al gráfico 4, vale la pena recalcar el bajo nivel de respeto por sí mismo y de cuidado, en el que considera el grupo se encuentra el estudiante 3, la falta de cuidado del estudiante 2 y su bajo desempeño en el respeto y buen trato. Con respecto al estudiante 1, la coevaluación corrobora el rendimiento disciplinario del boletín de calificaciones.

Después, para identificar el nivel inicial de competencia ciudadana de los estudiantes de la muestra del 3º; se aplica un instrumento de investigación que busca indagar habilidades intrínsecas de los niños en la relación con el otro, a través de una encuesta para familiares. Los ejes de la encuesta pertenecen a los estándares específicos del grupo convivencia y paz, elegidos para este trabajo. Los resultados son los siguientes:

Tabla 8. Evaluación a las familias.

Competencia	Reconozco	Expreso mis	Reconozco	Comprendo	Comprendo	Promedio
ciudadana	las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas	sentimientos y emociones de distintas formas y lenguaje (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.)	que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a los demás	que mis acciones pueden afectar a la gente cercana pueden afectarme a mi	que las normas ayudan a promover el buen trato, a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.	
Estudiante 1	5	3	4	5	5	4,4
Estudiante 2	4	4	4	4	3	3,8
Estudiante 3	3	4	4	4	4	3,8

La encuesta evaluativa de la tabla 8, muestra que, según el criterio de sus padres, el estudiante 1 cuenta con un desempeño básico en expresar los sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). El estudiante 2 tiene dificultad en comprender que las normas ayudan a promover el buen trato, a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar. La familia del estudiante 3,

expresa que se le dificulta reconocer las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en él y en las otras personas.

En este momento de exploración de la competencia ciudadana, después de la aplicación de los instrumentos anteriores, se puede hacer una relación del estándar general de la competencia ciudadana, con los estándares específicos del grupo convivencia y paz, ya que se evidencia el estrecho vínculo que existe entre la falta de respeto, de cuidado, y buen trato, con la inhabilidad del individuo para reconocer las emociones, expresarlas, y reconocerlas en las otras personas.

Acto seguido, para concluir los instrumentos aplicados en la etapa pre-implementación del juego de rol gamificado, e identificar el nivel inicial de competencia ciudadana de los estudiantes; se realiza una encuesta evaluativa a la directora de grupo, para identificar la capacidad que tienen los estudiantes para la resolución de conflictos. La encuesta es construida con ayuda de algunos estándares específicos de convivencia y paz, para quinto de primaria, de la cartilla competencia ciudadana (2003). El instrumento arrojó los siguientes resultados:

Tabla 9. Evaluación directora de grupo.

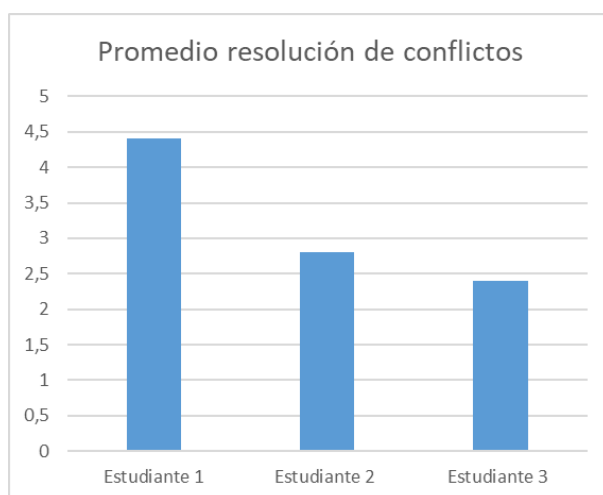
Competencia	Entiendo	Conozco la	Identifico los	Expongo	Pido	Promedio
ciudadana	que los	diferencia	puntos de	mis	disculpas a	
	conflictos	entre	vista de la	posiciones y	quienes he	
	son parte	conflicto y	gente con la	escucho las	hecho daño	
	de las	agresión y	que tengo	posiciones	(así no haya	

	relaciones,	comprendo	conflictos	ajenas en	tenido	
	pero que	que la	poniéndome	situaciones	intención) y	
	tener	agresión es	en su lugar	de conflicto	logro	
	conflicto no	lo que puede			perdonar	
	significa	hacerles			cuando me	
	que	daño a las			ofenden	
	dejamos se	relaciones				
	amigos o					
	querernos					
Estudiante 1	5	4	4	4	5	4,4
Estudiante 2	3	3	3	2	3	2,8
Estudiante 3	2	2	3	2	3	2,4

La tabla 9 ilustra que el estudiante 1, cuenta con un desempeño alto en: conocer la diferencia entre conflicto y agresión, y que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones, en identificar los puntos de vista de la gente con la que tiene conflictos poniéndose en su lugar, y en exponer posiciones y escuchar las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto, lo que indica que aún le falta comprender algunos aspectos de los estándares para desenvolverse en un desempeño superior. El estudiante 2 cuenta con un desempeño básico en: entender que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa dejar de ser amigos o quererse, en conocer la diferencia entre conflicto y agresión, y comprender que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones, en identificar los puntos de

vista de la gente con la que tiene conflictos poniéndose en su lugar, y en pedir disculpas a quienes ha hecho daño (así no haya tenido intención) y lograr perdonar cuando lo ofenden; y por último un desempeño bajo en exponer sus posiciones y escuchar las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. Por su parte el estudiante 3, se encuentra en un desempeño bajo en relación a los ejes: entender que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa dejar de ser amigos o quererse, en conocer la diferencia entre conflicto y agresión, y comprender que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones, en exponer sus posiciones y escuchar las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto, y un desempeño básico en identificar los puntos de vista de la gente con la que tiene conflictos poniéndose en su lugar, y en pedir disculpas a quienes ha hecho daño (así no haya tenido intención) y lograr perdonar cuando lo ofenden.

Gráfico 5. Diagrama de barras evaluación directora de grupo.



El gráfico 5 muestra un promedio inferior a 3.0 en la resolución de conflictos de los estudiantes 2 y 3, estudiantes con más dificultad en el reconocimiento de las emociones, y en el respeto, cuidado, y buen trato. El estudiante 1, con un desempeño alto, que, según sus habilidades reportadas en el boletín académico y disciplinario, para adquirir nuevos conocimientos, puede alcanzar un desempeño superior.

4.2 Fase 2: Sistema de puntos

A saber, la idea en este punto del trabajo es identificar de acuerdo a las puntuaciones consignadas en el sistema de puntos, durante los meses octubre de 2018, enero, febrero y mayo de 2019, cómo la gamificación a través del juego de rol aporta a la competencia ciudadana.

La tabla 10 muestra el puntaje de los personajes de las 4 semanas, en el 1° mes de entrenamiento, y andamiaje en el juego de la convivencia escolar. Se recuerda que la meta semanal es de 750 puntos, y la meta mensual de 3000 puntos.

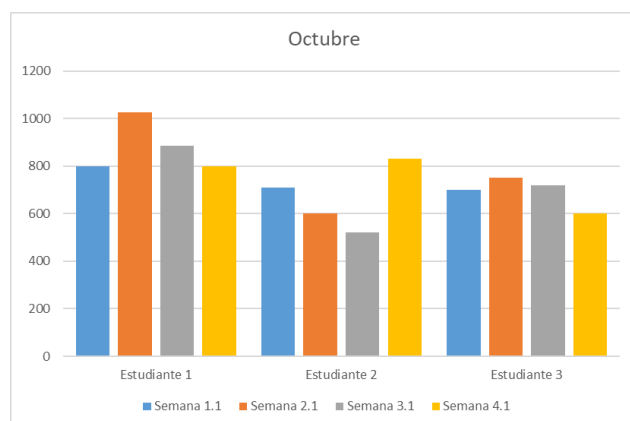
Tabla 10. Puntuación de los personajes mes de octubre.

Octubre							
	Semana	Semana	Semana	Total,	Diferencia	Promedio	Rol en el
	1.1	2.1	3.1	mes 1	meta	comportamientos	juego
						trazadores	
Estudiante 1	800	1025	885	800	510	17	Kuhul paal

Estudiante 2	710	600	520	830	-340	-17	Paal
Estudiante 3	700	750	720	600	-230	-12	Paal

Se puede ver que, el estudiante 1 ocupó el rol de Kuhul Paal sumando 3510 puntos en el mes, llegando a alcanzar en promedio 17 comportamientos positivos en relación al respeto por el otro, cuidado, buen trato y solidaridad. A su vez, en relación a la meta semanal, a los estudiantes 2 y 3 se les dificulta asumir las reglas, a final de mes respectivamente, en promedio tienen 17 y 12 comportamientos en contravía de los ejes del juego, como lo define el sistema de puntos. En el mes de octubre, 2 estudiantes de la muestra jugaron a ser Paal y 1 estudiantes jugo a ser Kuhul Paal, en la asamblea de roles que definen los momentos de reflexión y los privilegios de los personajes que ascienden en la pirámide de la sociedad ‘Paal’.

Gráfico 6. Diagrama de barra puntajes de octubre



Sin embargo, el gráfico 6 muestra en la última semana una tendencia a aumentar las acciones positivas, en el estudiante 2. El estudiante 3, empezó ganando puntos en la competitividad, pero en la semana 3 y 4 hay un descenso de acciones positivas. Finalmente, el estudiante 1 en la segunda semana supera la meta de 750 puntos, a pesar de que en la semana 3 y 4 evidencia un descenso de las puntuaciones, se mantiene por encima de los puntos estándar del juego de rol gamificado. También se puede observar que no hay una tendencia horizontal entre una semana y otra para toda la muestra, lo que da indicios de una etapa del juego, de adaptación tanto de los docentes, como de los jugadores al sistema de puntos.

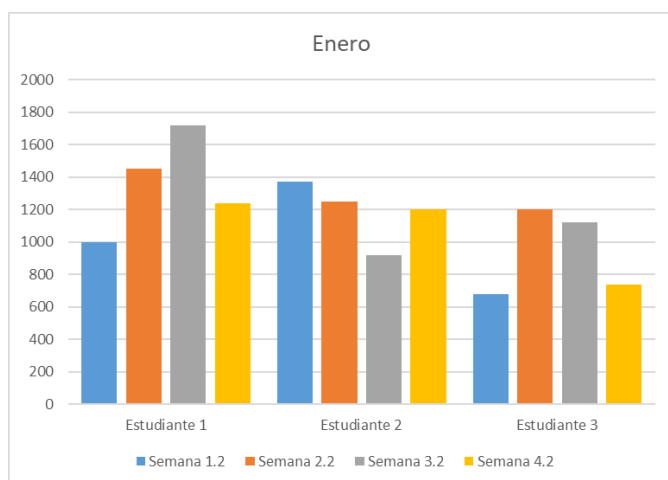
Después, el siguiente mes a estudiar es enero, 2 meses posteriores a la implementación del juego. Las puntuaciones aparecen a continuación.

Tabla 11. Puntuación de los personajes mes de enero.

Enero								
	Semana	Semana	Semana	Semana	Total	Diferencia	Promedio	Rol en el
	1.1	2.2	3.2	4.2	, mes	meta	comportamientos	juego
					2		trazadores	
Estudiante 1	1000	1450	1720	1240	5410	2410	80	Achulhun
Estudiante 2	1370	1250	920	1200	4740	1740	58	Achulhun
Estudiante 3	680	1200	1120	740	3740	740	25	Kuhul paal

La tabla 11, muestra que el estudiante 1, alcanzo 2410 puntos por encima de la meta del juego con un promedio de 80 comportamientos trazadores en función del respeto, cuidado, buen trato y solidaridad, en este mes jugó en el rol de Achulhun. El estudiante 2 alcanzó 1740 puntos por encima de la meta del juego, con un promedio de 58 comportamientos positivos, ubicándose en el rol de Achulhun. El estudiante 3, obtuvo 740 puntos por encima de la meta mensual con un promedio de 25 acciones positivas, lo que le permitió jugar en el rol de Kuhul Paal.

Gráfico 7. Diagrama de barras puntajes de enero.



En el gráfico 7, se observa que las puntuaciones son variables en las 4 semanas para toda la muestra, y se evidencia una tendencia en aumentar las acciones positivas en el estudiante 2, en las semanas 1, 2 y 4, y en el estudiante 3 en las semanas 2 y 3.

Después de lo cual, se encuentra la tabla 12 con la puntuación de febrero.

Tabla 12. Puntuación de los personajes mes de febrero.

Febrero								
	Semana 1.3	Semana 2.3	Semana 3.3	Semana 4.3	Total , mes 3	Diferencia meta	Promedio comportamientos trazadores	Rol en el juego
Estudiante 1	1420	940	1190	1890	5440	2440	81	Achulhun
Estudiante 2	950	520	900	900	2980	-20	-1	Paal
Estudiante 3	985	1130	1330	1330	4285	1285	43	Sajal

En el mes de febrero, continúa viéndose variabilidad en los promedios de las puntuaciones semanales, pero con una tendencia al incremento de acciones positivas por parte de los estudiantes 1 y 3. El estudiante 3, es Sajal por primera vez, y el estudiante 2 por 20 puntos, no alcanza la meta del mes, lo que lo hace desenvolverse en el rol de Paal, y tener que realizar trabajos de reflexión para mejorar el respeto, cuidado, buen trato, y solidaridad dentro de la comunidad educativa.

Por último, para terminar el recorrido por el sistema de puntos, se trae la tabla 13 con las puntuaciones del mes de mayo, 2 meses después de la última referencia; y la tabla 14, con el promedio de los comportamientos positivos y negativos de los 4 meses escogidos,

para ver el comportamiento de los estudiantes con relación a la convivencia y la paz, durante la inmersión al juego.

Tabla 13. Puntuación de los personajes mes de mayo.

Mayo								
	Semana	Semana	Semana	Semana	Total	Diferencia	Promedio	Rol en el
	1.4	2.4	3.4	4.4	, mes	meta	comportamientos	juego
					4		trazadores	
Estudiante	1960	1570	1010	1220	5760	2760	92	Achulhun
1								
Estudiante	680	2040	500	860	4080	1080	36	Kuhul Paal
2								
Estudiante	1310	1290	1010	320	3930	930	31	Kuhul Paal
3								

En este mes todos los estudiantes ascendieron del rol Paal, el estudiante 2 muestra mejoría a pesar de que en la primera y tercera semana le faltaron 70 y 250 puntos para llegar a la meta. El estudiante 3 en la 4^o semana, perdió 300 puntos por agredir físicamente a un compañero; sin embargo, a pesar de este incidente y debido a las buenas acciones de las otras semanas, se mantiene en un rol Kuhul Paal. Por su lado el estudiante 1, continua en ascenso con el sistema de puntos, ubicándose de nuevo en el rol de Achulhun.

Tabla 14. Comportamientos trazadores, y roles en el juego.

Estudiante	OCTUBRE		ENERO		FEBRERO		MAYO	
	Promedio comporta- mientos trazadores	Rol en el juego	Promedio comporta- mientos trazadores	Rol en el juego	Promedio comporta- mientos trazadores	Rol en el juego	Promedio comporta- mientos trazadores	Rol en el juego
Estudiante 1	17	KUHUL PAAL	80	ACHULHUN		ACHULHUN		ACHULHUN
Estudiante 2	-17	PAAL	58	ACHULHUN				KUHUL PAAL
Estudiante 3	-17	PAAL	25	KUHUL PAAL				KUHUL PAAL

En la tabla 14 se observa que el estudiante 1, comprendió rápidamente como debía comportarse para ascender en la pirámide de organización social, y que mes a mes, en el camino hacia el dominio del juego, fue incrementando el número de acciones positivas, y ayudando a los demás a comprender el juego. El estudiante 2, muestra un incremento de comportamientos positivos, a pesar de que en los meses octubre y febrero generó más acciones negativas para la convivencia y paz, que en enero y mayo; la necesidad de jugar y de ayudarle a la aldea a ganarse el mérito del color azul, lo incentivan a manejar sus emociones para irrespetar con menor medida a compañeros y profesores. El estudiante 3, paso de tener 12 acciones promedio en contravía del respeto, cuidado, buen trato y solidaridad, a tener 31 acciones positivas 7 meses después de la implementación del juego; a medida que entendía cómo se perdía de los privilegios mensuales, se esforzaba por cuidar sus puntuaciones.

4.3 Fase 3: Análisis post instrumentos de evaluación y diarios de campo

Después de la implementación del juego, 7 meses más tarde, se aplican nuevamente los instrumentos de investigación; autoevaluación, coevaluación, encuesta para familias y evaluación para directora de grupo, con el fin de contrastar el efecto de la gamificación a través del juego de rol sobre la competencia ciudadana.

Inicialmente se realiza una post autoevaluación sobre la percepción que los estudiantes tienen de sí mismos, en la relación con el otro, tal como aparece en la tabla 15.

Tabla 15. Post – autoevaluación para estudiantes.

Estudiante	Respeto por sí mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado	Promedio
Estudiante 1	5	5	5	5	5	5
Estudiante 2	3	3	4	5	3	3,6
Estudiante 3	4	4	4	3	4	3,8

Tabla 16. Diferencia promedio post autoevaluación, y pre-autoevaluación.

	Post promedio	Auto promedio	Diferencia
Estudiante 1	5	5	0
Estudiante 2	3,6	2,8	0,8
Estudiante 3	3,8	2,4	1,4

La tabla 16, muestra que el estudiante 1 continúa calificándose con un desempeño superior, Los estudiantes 2 y 3, con promedios inferiores a 3 en la pre-autoevaluación, después de la implementación del juego consideran que aumentaron en la calificación reflejándose en el promedio de los ejes del juego, respectivamente en 0.8 y 1.4 puntos.

Tabla 17. Diferencia de calificación post autoevaluación – pre-autoevaluación.

	Respeto por sí mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado
	Post – auto	Post – auto	Post – auto	Post – auto	Post – Auto
Estudiante 1	0	0	0	0	0
Estudiante 2	0	0	2	0	2
Estudiante 3	1	1	2	2	1

La tabla 17 evidencia según la autoevaluación, el aumento del estudiante 2, en 2 puntos en relación al cuidado y buen trato. El estudiante 3, mejoró en 1 punto en el respeto por sí misma, 1 punto en respeto por el otro, 2 puntos en buen trato, 2 la solidaridad, y 1 en el cuidado. Se aclara que estos valores son relativos, y sujetos a la percepción individual de cada estudiante.

Siguiendo en la identificación de datos, se realiza la coevaluación, consignada en la tabla 18, que muestra la evaluación grupal aplicada al finalizar el mes de mayo, a los estudiantes de 3°.

Tabla 18. Post coevaluación de estudiantes grupo tercero.

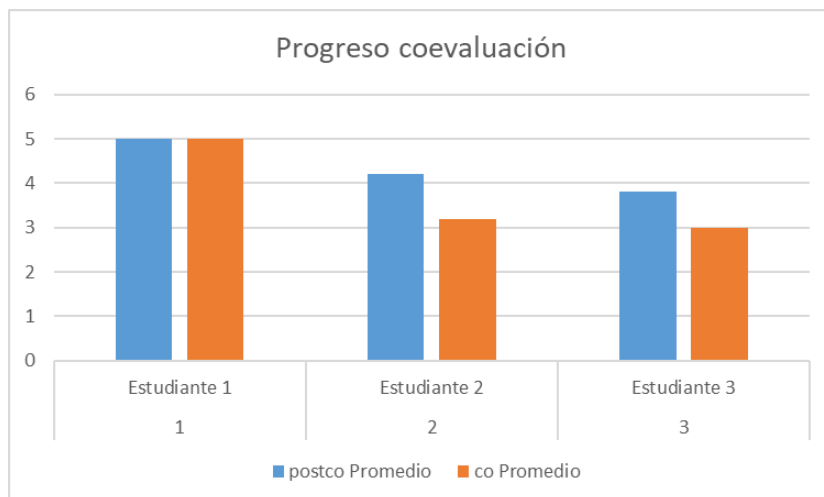
	Respeto por sí mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado	Promedio
Estudiante 1	5	5	5	5	5	5
Estudiante 2	4	4	5	4	4	4,2
Estudiante 3	4	3	4	4	4	3,8

Tabla 19. Comparación post coevaluación y pre-coevaluación.

	Respeto por sí mismo	Respeto por el otro	Buen trato	Solidaridad	Cuidado
Estudiante 1	0	0	0	0	0
Estudiante 2	1	1	2	-1	2
Estudiante 3	2	0	1	-1	2

De la tabla 19, se infiere que, según los estudiantes del 3º, se refleja en la calificación que hay una tendencia a incrementar los niveles de respeto, cuidado, buen trato y solidaridad. El estudiante 1 continúa manejando un desempeño superior. El estudiante 2, aumento 1 punto en respeto por sí mismo, y por el otro, 2 puntos en cuidado y buen trato; y perdió 1 punto en solidaridad. El estudiante 3, mejoró 2 puntos en el respeto por sí mismo, 1 punto en buen trato, 2 puntos en cuidado, y disminuyó 1 punto en solidaridad.

Gráfico 8. Diagrama de barras progreso en la coevaluación



El gráfico 8 muestra la barra azul con el promedio de la post coevaluación, y la barra naranja como el promedio de la precoevaluación, en la que se percibe avance de todos los estudiantes de la muestra, en relación, al respeto, cuidado, buen trato, en los diferentes contextos de la comunidad educativa.

No obstante, en el mes de mayo de 2019 cuando se espera el dominio del juego de rol ‘In Lackech hala Ken’, se envía de nuevo la encuesta a las familias para identificar si los estudiantes han tenido una madurez emocional, con incidencia en el relacionamiento con el otro, que se vea reflejado en la convivencia familiar. La tabla 20, muestra la calificación en la que las familias consideran están los niños después de la implementación del juego.

Tabla 20. Post evaluación a las familias.

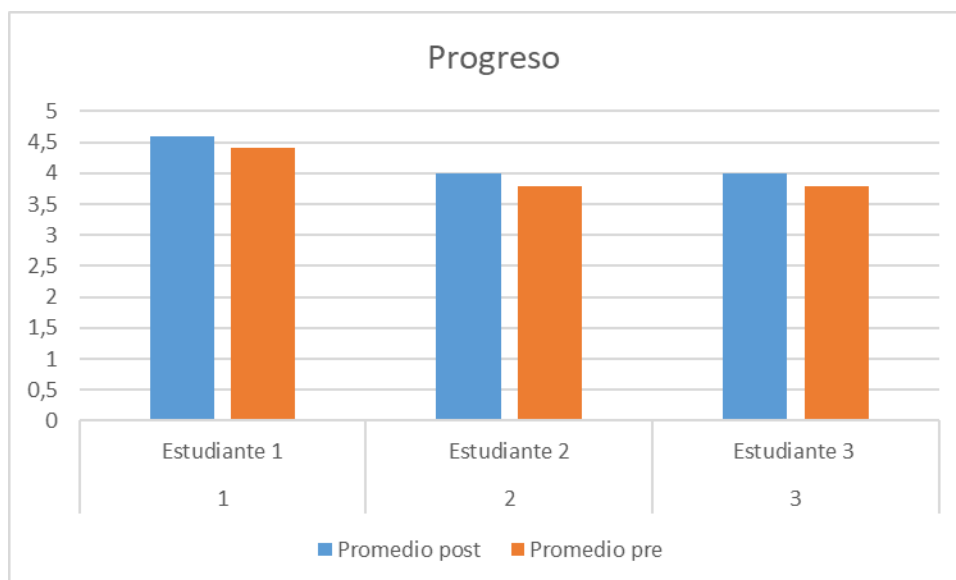
COMPETENCIAS CIUDADANAS						
Estudiante	Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas	Expreso mis sentimientos y emociones de distintas formas y lenguaje (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.)	Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a los demás	Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y pueden afectarme a mí	Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato, a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.	Promedio
Estudiante 1	5	4	4	5	5	4,6
Estudiante 2	4	4	4	4	4	4
Estudiante 3	4	4	4	4	4	4

Tabla 21. Comparación promedio preevaluación – post evaluación.

Estudiante	Promedio post- evaluación	Promedio Preevaluación	Progreso
Estudiante 1	4,6	4,4	0,2
Estudiante 2	4	3,8	0,2
Estudiante 3	4	3,8	0,2

La tabla 21, por su parte, muestra un aumento en el promedio de la suma de los estándares específicos del grupo convivencia y paz para este trabajo en 0,2, para toda la muestra. A su vez, el gráfico 9 ilustra el progreso de los estudiantes, siendo la barra azul para el instrumento post implementación del juego, y la barra naranja resultados del promedio pre-implementación.

Gráfico 9. Diagrama de barras progreso estándares- encuesta para familias.



Hasta este punto, se infiere que la gamificación a través del juego de rol, potencia la comprensión de las habilidades sociales descritas en los estándares específicos de convivencia y paz, debido a que, cuando el estudiante asimila de acuerdo a la experiencia del juego, que debe transformar acciones para obtener privilegios, puntos, estatus visible, y roles importantes en las asambleas, y en los diferentes espacios de la comunidad educativa, la relación con el otro mejora; progresa el respeto, el cuidado, y el buen trato.

Por otro lado, en la última fase de análisis, se espera que, en la aplicación de la post evaluación para la directora de grupo, se observe un progreso sobre la capacidad de resolución de conflictos de los estudiantes en los diferentes espacios de la comunidad educativa. Asumiendo que es importante primero, avanzar en los ejes de convivencia y paz tomados anteriormente que hacen relación a las habilidades del individuo como ser

social, para después lograr alcanzar un desempeño superior en la mediación de un conflicto, o una dificultad en la convivencia.

Tabla 22. Post evaluación directora de grupo.

Competencia	Entiendo	Conozco la	Identifico los	Expongo mis	Pido	Promedio
ciudadana	que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflicto no significa que dejamos se amigos o querernos	diferencia entre conflicto y agresión y comprendo que la agresión es lo que puede hacerles daño a las relaciones	puntos de vista de la gente con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar	posiciones y escucho las posiciones ajenas en situaciones de conflicto	disculpas a quienes he hecho daño (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden	
Estudiante 1	5	5	5	5	5	5
Estudiante 2	4	4	4	3	4	3,8
Estudiante 3	4	4	4	3	4	3,8

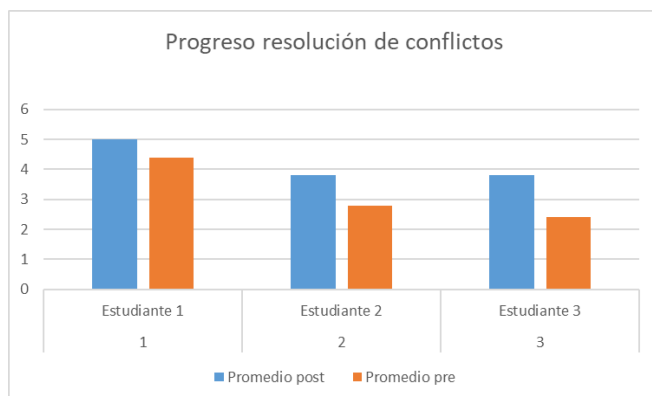
Tabla 23. Comparación pre y post encuesta directora de grupo.

Competencia	Entiendo que	Conozco la	Identifico los	Expongo mis	Pido
ciudadana	los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflicto no significa que dejamos se amigos o querernos	diferencia entre conflicto y agresión y comprendo que la agresión es lo que puede hacerles daño a las relaciones	puntos de vista de la gente con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar	posiciones y escucho las posiciones ajenas en situaciones de conflicto	disculpas a quienes he hecho daño (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden
Estudiante 1	0	1	1	1	0
Estudiante 2	1	1	1	1	1
Estudiante 3	2	2	1	1	1

De la tabla 23 se toma que el estudiante 1, aumento 1 punto en conocer la diferencia entre conflicto y agresión, en identificar los puntos de vista de la gente cerca con la que tiene conflictos, y en exponer las posiciones y escuchar las posiciones ajenas en situaciones de conflicto. El estudiante 2, aumento 1 punto en entender que los conflictos son parte de las relaciones, 1 punto en conocer la diferencia entre conflicto y agresión, 1 punto en identificar los puntos de vista de la gente cerca con la que tiene conflictos, 1 punto en exponer las posiciones y escuchar las posiciones ajenas en situaciones de

conflicto, y 1 punto en pedir disculpas a quienes ha hecho daño. El estudiante 3, aumento en 2 puntos en entender que los conflictos son parte de las relaciones, 2 puntos en conocer la diferencia entre conflicto y agresión, 1 punto en identificar los puntos de vista de la gente cercana con la que tiene conflictos, 1 punto en exponer las posiciones y escuchar las posiciones ajenas en situaciones de conflicto, y 1 punto en pedir disculpas a quienes ha hecho daño.

Gráfico 10. Diagrama de barras progreso resolución de conflictos.



El gráfico 10 muestra el progreso de los estudiantes en los estándares específicos para la resolución de conflictos en el contexto escolar, siendo la barra azul el post promedio de la suma de la calificación de todos los ejes de convivencia y paz tomados para esta fase, y el naranja el promedio antes de la inmersión al juego.

Tabla 24. Diferencia post – preevaluación directora de grupo.

Estudiante	Promedio post- evaluación	Promedio Preevaluación	Progreso
Estudiante 1	5	4,4	0,6
Estudiante 2	3,8	2,8	1
Estudiante 3	3,8	2,4	1,4

También, según la tabla 24, muestra que el estudiante 1 mejoró el promedio de los estándares específicos del grupo convivencia y paz en 0,6; el estudiante 2 en 1 punto, y el estudiante 3 en 1,4 puntos.

En síntesis, para esta fase se deduce que la gamificación a través del juego de rol interviene en la mediación del conflicto, debido a que la narrativa del juego “In Lackech Hala Ken” describe las responsabilidades y poderes de los personajes en la elite gobernante y la sociedad participativa, para que sea a través de los mismos estudiantes, que se proporcionen estrategias sencillas para el manejo de las emociones y la resolución de conflictos dentro del colegio.

Para concluir las tres fases para el análisis de datos, se usa del siguiente esquema, el cual ilustra las debilidades de los estudiantes en relación al grupo de estándares convivencia y paz arrojados en los instrumentos de investigación, para ofrecer una

explicación de cómo la gamificación a través del juego de rol dinamizó el desarrollo de la competencia ciudadana.

Estudiante 1

Debilidades en las competencias ciudadanas / aporte de la gamificación a través del juego de rol abstraído de las perspectivas de los docentes en los diarios de campo.

- Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.) / En la etapa inicial del juego se explora el reconocimiento de la alegría, tristeza, miedo, ira, en el relacionamiento con sí mismos y con los otros, en un ambiente de aprendizaje artístico, de solidaridad, respeto, tolerancia y cuidado. Se realizan máscaras y amuletos que personifican a los estudiantes, como los mejores jugadores en la convivencia escolar, buscando una representación interna a través de los objetos. Además, en el proceso de crear las condiciones para que el estudiante avance en el juego, se mantienen durante el año, talleres experienciales en las clases de artes, para que los niños trabajen, interioricen y reconozcan sus emociones. El estudiante 1 durante los meses de octubre a mayo, ha mejorado en relación a la seguridad, confianza y expresión que asume en el teatro, la pintura, y la música, según los docentes de estas áreas; así mismo, las familias en la post evaluación, manifiestan el avance que ha tenido expresando sus sentimientos en diversas situaciones de convivencia con amigos y familiares.

- Conozco la diferencia entre conflicto y agresión, y comprendo que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones / En las asambleas, cada personaje tiene una responsabilidad y un poder específico en el respeto, cuidado, buen trato y solidaridad, el objetivo de la narrativa aquí, es movilizar el conocimiento de la naturaleza de los conflictos como situación en la cual dos o más personas con intereses disímiles entran en confrontación; se hace hincapié en la diferencia con la agresión, como una acción intencionadamente dañina que es sancionada dentro de la sociedad Paal, según las reglas del juego. El estudiante, relatan los diarios de campo, se alejaba en situaciones de conflicto y salía llorando, manifestando que sus amigos no le iban a volver a hablar por expresar que no le gustaba que le tomaran los útiles sin permiso, o por negarse a dar copia de una tarea que era para la casa. Con ayuda de las dinámicas en las asambleas de roles, se facilitó el diálogo entre él y sus compañeros, llegando a acuerdos comunes para mejorar las situaciones en cuestión. El estudiante fue comprendiendo la naturaleza de los conflictos, y la diferencia con la agresión, y actualmente manifiesta con más facilidad sus puntos de vista usando los principios de respeto, cuidado, buen trato y solidaridad.

- Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. / La gamificación a través del juego de rol en las asambleas promueve la participación, la escucha, y la empatía entre 2 o más estudiantes que exponen sus puntos de vista con relación a situaciones de convivencia que se han generado en el último mes dentro de la comunidad educativa. El estudiante que iniciaba el año escolar tenía dificultad para expresar sus pensamientos en una situación de conflicto, y rompía en llanto cuando

quería expresarse, acabando la clase sin manifestar su inconformidad. El paso por las asambleas y su rol como Achulhun y portador del conocimiento, quien interviene en el conflicto para dar soluciones pacíficas, lo hizo empoderarse de la palabra. La estrategia que usaron los docentes para que el estudiante se expresará, fue que asumiera su rol dentro del juego en cualquier situación de clase, y ha ido mejorando según los docentes, la comunicación de ideas y sentimientos cuando no está de acuerdo, o no le gusta alguna acción de los otros hacia él.

Estudiante 2

Debilidades en las competencias ciudadanas/ aporte de la gamificación a través del juego de rol abstraído de las perspectivas de los docentes en los diarios de campo.

- Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, temor) en mí y en las otras personas / Inicialmente el estudiante 2, no reconocía cuando estaba feliz, o cuando estaba triste, lo que le ocasionaba constantes faltas de cuidado y buen trato con sus compañeros, pues gritaba, tiraba sus pertenencias y agredía a quien estuviera a su alrededor. La gamificación a través del juego ha aportado, creando las condiciones para que interiorice y reconozca sus emociones con momentos de reflexión centrados en la expresión de sentimientos con ayuda de cartas, pinturas, figuras de plastilina, obras de teatro. El juego busca que el estudiante primero conozca sus emociones, las entienda, y con ese conocimiento, avance hacia un trayecto del encuentro con el otro. El estudiante ha mejorado en el

cuidado y buen trato hacia sus compañeros según los resultados de los instrumentos autoevaluación, y coevaluación.

- Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas / Según los diarios de campo de los docentes, el estudiante 2 ha tenido dificultad en el cuidado y buen trato porque no controla sus emociones, y termina irrespetando a profesores y compañeros. Después de la implementación de la gamificación y el juego de rol, se han observado pequeños cambios. Varios docentes, han presenciado que cuando el estudiante se ve en la pirámide de organización social, en el rol de Paal, se lamenta porque no ganará insignias, ni participará en los privilegios, para esto la retroalimentación se centra en la motivación de ganar los puntos necesarios durante la clase para sumarle a la meta, empezar a ascender, y recibir recompensas a fin de mes.

- Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato y evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar/ En la gamificación a través del juego de rol mensualmente se socializa la cantidad de puntos obtenidos por cada jugador en una asamblea. En un principio el estudiante no comprendía las reglas del juego infringiendo las reglas repetitivamente. Para esto, la agenda control del estudiante especifica las reglas del juego que le permiten tener acceso a la lista de posibles acciones que lo llevan a ganar o perder puntos. Los docentes manifiestan que la primera vez que el estudiante 2 ascendió a Kuhul Paal, su comportamiento en las clases podía moderarse fácilmente recordándole el rol que estaba ocupando en el

juego, sus responsabilidades, y la importancia de ganar puntos positivos para seguir avanzando en la pirámide de organización social.

- Pido disculpas a quienes he hecho daño (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden / En la gamificación a través del juego de rol, los momentos de reflexión direccionados en la asamblea, buscaron que el estudiante 2 expresará por qué generaba acciones que le hacían restar puntos, y por ende no clasificar para ascender en la pirámide; hizo cartas, pintó mándalas, cantó canciones, en búsqueda del comprender la alegría, tristeza, ira, y el miedo en su interior para sanar consigo mismo, y tener la capacidad de amar, respetar y pedir disculpas al otro. El estudiante, 5 meses después de la implementación del juego pedía disculpas por sus acciones negativas en la convivencia escolar, sin necesidad que el docente interviniera.

Estudiante 3

Debilidades en las competencias ciudadanas/ aporte de la gamificación a través del juego de rol abstraído de las perspectivas de los docentes en los diarios de campo

- Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas / El bajo nivel de desempeño en el respeto por sí mismo, buen trato y cuidado, inicialmente fueron un indicador de la falta de reconocimiento de los momentos de alegría, tristeza o miedo del estudiante 3, que lo llevaban a agredirse así mismo, quitarse los zapatos, desabotonarse el uniforme, despeinarse, gritar, agredir física y verbalmente a sus compañeros. Poco a poco, el

juego ha generado la posibilidad de comunicar sus emociones mediante diferentes formas (cartas, pinturas, canciones) en los momentos de reflexión. A su vez, la socialización de la cantidad de puntos obtenidas en el mes, durante la asamblea, a través de una indagatoria en la que todos los estudiantes pueden expresar sus ideas y pensamientos sobre lo afectados que se sienten con su comportamiento y actitudes, han ayudado a la comprensión de sus acciones. Los días posteriores a la asamblea, el estudiante se relaciona mejor consigo mismo, realiza las actividades en clase, trae tareas, coopera y respeta más en situaciones grupales. Hay días que lo olvida, y en este caso la retroalimentación del docente con la narrativa del juego, son la pieza clave para mantenerlo en la dinámica del respeto por el otro.

- Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí/ La gamificación a través del juego de rol ha impactado con ayuda de la retroalimentación de la cantidad de puntos que se gana el estudiante, indagando constantemente el porqué de la cantidad de puntos, y cuáles fueron las acciones que lo llevaron a ganar o perder las puntuaciones. La narrativa del juego de “In Lackech Hala Ken” busca diariamente que los estudiantes repitan e interioricen la frase “No hago a los demás, lo que no me gustaría que me hagan, Yo soy tú, tu eres yo”. A medida que el estudiante 3 se perdía de los privilegios como salir a piscina, ir de picnic, participar de un concierto, de una clase de cocina, etc. se esforzaba más por pensar antes de generar una agresión hacia los demás, evidenciando en el

transcurso de los meses tendencia a aumentar las acciones positivas en el sistema numérico.

- Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto/ Las asambleas de roles movilizan el diálogo para ejemplificar la forma en la que se manifiestan los pensamientos entre 2 o más personas, de forma asertiva y constructiva para resolver las diferencias. En el mes de enero fueron llamados en este espacio el estudiante 3 y sus compañeros, y con ayuda de la mediación de los conflictos direccionada por los docentes, para fomentar el respeto de la palabra, y las formas de resolver las diferencias, el estudiante reconoció sus faltas de respeto hacia los demás y se generaron acuerdos mutuos de convivencia. Ver anexo 18.

5. Conclusiones

Antes que nada, la gamificación a través del juego aportó al desarrollo afectivo emocional de los estudiantes, en la medida que la narrativa de los individuos y la sociedad Maya, los entretuviera e hiciera felices, con ayuda de los puntos, progreso, privilegios, estatus visible. Por ende, los momentos de reflexión para los “Paal” (niños con infinito potencial para el encuentro con el otro), deben ser constructivos, canalizadores, artísticos, liberadores, que contribuyan a la motivación intrínseca del individuo, y al desarrollo de la inteligencia emocional. En la experiencia de este trabajo, cuando los estudiantes no estaban motivados intrínsecamente, los elementos de la gamificación pasaron desapercibidos. El desinterés por entender la dinámica de roles, y el sistema de puntos, los llevaba a tener incluso más conflictos de convivencia. Para esto, la importancia de abordar primero un trabajo en las emociones, y la expresión oral constructiva de los niños, para después dirigirlos hacia objetivos comunes que exigen un nivel elevado de cooperación y competencia. La gamificación debe inspirar, emocionar, divertir para lograr el aprendizaje esperado.

Por lo tanto, este proyecto mostró que a medida que los personajes vivían la experiencia de encontrarse en el estatus visible, hacer parte de las asambleas, y recibir recompensas por su buen desempeño, el auto conocimiento de habilidades y destrezas en la competencia ciudadana establecida en los estándares se hacía más evidente en las diferentes situaciones de clase. La claridad y el acceso a las reglas y normas de la sociedad Paal consignadas en la agenda control, fueron una clave indispensable para el

desarrollo de las habilidades sociales en el respeto, cuidado, buen trato, y solidaridad. Con base a lo anterior, se espera que, en un futuro, esta idea aporte una posibilidad para que los niños que pasan por la primaria en Liceo Rafael Pombo tengan mayor retención de la información, que implícitamente busca el rol del ciudadano de Palmira; cuando se encuentre en edad para asumirlo y enfrentarlo. Un ciudadano en paz con sí mismo, ético, responsable y constructivo en la sociedad democrática.

Por último, las mecánicas establecidas en las asambleas de roles, para dinamizar la participación democrática de los Paal, Kuhul Paal, Sajal y Achulhun, y el liderazgo de los niños elegidos por voto popular como Kalomte y Ajaws, fueron clave para discutir entre todos los integrantes de la comunidad educativa situaciones que se generaron en la convivencia escolar, proporcionando códigos de escucha hacia el otro, y respeto por la diferencia de pensamientos, para fortalecer la capacidad de diálogo, y de conseguir acuerdos comunes en la resolución de conflictos dentro de los espacios de la Institución Educativa. La claridad de los poderes y las responsabilidades de los estudiantes en el rol adquirido cada mes, transfirió el conocimiento a situaciones de convivencia en distintos contextos de clase. Para la continua promoción de estos principios de relacionamiento, los docentes Kansahs estuvieron presentes en la retroalimentación de situaciones de conflicto como facilitadores del camino de los jugadores para expresar desde el respeto, y buen trato, lo que piensan y sienten, en un ambiente armónico de aprendizaje.

6. Recomendaciones

En el transcurso de la sistematización de las puntuaciones de los estudiantes como personajes, el reto más grande fue cuantificar las acciones en la convivencia, a través de un sistema numérico, cuando las relaciones y acciones de diferentes situaciones contextuales en el aula de clase pueden ser muy subjetivas. Por lo tanto, es necesario tener siempre presente que lo que pretende el sistema de puntos, además de generar un efecto simbólico de las reglas que los llevan a ganar o perder puntos, es proporcionarles a los estudiantes insumos para el funcionamiento del juego, así como las dinámicas de los videojuegos, centrándose en puntuaciones que otorgan estrellas, insignias, paso de mundos para llegar a las metas del juego establecidas.

7. Lista de referencias

- Arguelles, J. (2000). *El factor maya* (5th ed.). México: Círculo cuadrado.
- Aristóteles. (1985). *Ética Nicomaquea. Ética Eudemia*. (E. Gredos, Ed.). Madrid, España.
- Bautista, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa. Epistemología, metodología y aplicaciones* (El Manual). Bogotá, Colombia.
- Bourdieu, P., & Passeron, J. . (1977). *La Reproducción*. Editorial Laia.
- Breuning, M. (2009). *Teaching Dewey's Experience and Education Experientially. Teaching Adventure Education Theory: Best Practices*. (B. Stremba & C. Bisson, Eds.). Champaign: Human Kinetics.
- Bruner, J. (1983). Acción, Pensamiento y Lenguaje. In Alianza Psicología (Ed.).
- Cepeda, M. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas. Competencias ciudadanas*. Bogotá, Colombia.
- Chaparro,J.(2017). Convivencia y posconflicto en colombia. *Ponencia presentada en el 2do. Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural.Cali, Colombia*.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de Roles* (No. 1, 1st ed.). *Colección de materiales de apoyo a la docencia*. Lima, Perú: Instituto de Docencia Universitaria. Retrieved from http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/juego_rol es.htm
- Dewey, J. (1967). *Experiencia y Educación* (Losada). Buenos Aires.
- Durkheim, É. (1975). *Educación y sociología*. (S. . Ediciones Península, Ed.) (2nd ed.). Barcelona, España: Col. Homo Sociologicus 4.
- Falcones, F., & Ramos, A. (2017). Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con

enfoque lúdico para docentes.

Gobernación de Norte de Santander. (n.d.). *Articulación Juegos de Paz – DDHH*.

Granados, D., & Jiménez, C. (2019). *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas*. *Duke Law Journal*. Universidad de la Costa CUC, Colombia.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Guzmán, G., Muñoz, J., & Preciado, A. (2012). *La convivencia escolar: una mirada desde la diversidad cultural*. Universidad de Manizales, Colombia.

Hernández, B. (2009). Instrumentos de Recolección de Información en la Investigación Cualitativa.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (S. A. D. C. V. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, Ed.) (6th ed.). México.

Hertz, M. (2013). Games can make “real life” more rewarding. Retrieved from
<http://www.edutopia.org/blog/games-make-real-life-rewarding-m%0Aary-beth-hertz>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (1st ed.). Madrid, España: Emecé editores, S.A.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, Estados Unidos: Penguin group.

Monterrey, T. de. (2016). *Edu Trends: Gamificación*. Monterrey. Retrieved from
<http://bit.ly/ObservatorioGPlus>

Peñarrieta, C., & Faisse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración uso y empleo de juego de roles en el proceso de apoyo a una acción colectiva*. Bolivia:

Universidad mayor de San Simón.

Perez, N., & Pinzón, V. (2013). *Prácticas agresivas en el aula, influidas por factores socioculturales y su relación con la construcción y desarrollo de la convivencia escolar. Estudio en los jóvenes del Grado Octavo de la Institución Educativa Corporación Colegio Bolivariano del Norte*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Colombia.

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 103–124.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005>

Sampierí.(2014). *Metodología de la investigación*. Sexta Edición. Mac Graw Hill Education. Madrid

Vasco, C. (2003). objetivos específicos, indicadores de logros y competencias: ¿y ahora estándares?, 33–41.

<https://www.lanacion.com.co/2018/03/07/tres-ciudades-colombiana-las-50-mas-peligrosas-del-mundo/>

<http://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/57943/Homicidios.+Colombia%20C+2004+a+2009.+Departamentos+con+las+cifras+m%C3%A1s+altas.pdf>

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf

<https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>

<http://espacioeniace.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>

Red de ciudades Cómo vamos. 2013. Cultura y participación ciudadana, archivo digital. 4

Departamento Nacional de Estadística -DANE-. 2011. Encuesta de convivencia escolar y circunstancias que la afectan para estudiantes de 5° a 11° de Bogotá, Año 2011, archivo digital.

<http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/525/CLGC154.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

https://www.elarcangel.com/web/descubre_tu_kin.htm

Anexos

Anexo 1. Cuadro para caracterizar personajes en el grado tercero.

	Fecha de Nacimiento	Sello/ Nombre del personaje	Raza	Cualidad	Aldea	Rol
Estudiante 1	31-mar-10	Humano Entonado Amarillo	Amarilla	Poder	Azul	Paal
Estudiante 2	11-nov-10	Tierra Solar Roja	Rojo	Conocimiento	Azul	Paal
Estudiante 3	8-abr-10	Sol Cosmico Amarillo	Amarilla	Poder	Azul	Paal
Estudiante 4	30-ene-11	Tierra Espectral Roja	Rojo	Conocimiento	Azul	Paal
Estudiante 5	13-ago-10	Mano Planetaria Azul	Azul	Paciencia	Azul	Paal
Estudiante 6	11-nov-10	Tierra Solar Roja	Rojo	Conocimiento	Azul	Paal
Estudiante 7	8-abr-10	Sol Cosmico Amarillo	Amarilla	Poder	Azul	Paal
Estudiante 8	8-jul-10	Mono Cosmico Azul	Azul	Paciencia	Azul	Paal
Estudiante 9	8-ago-10	Viento Entonado Blanco	Blanco	Humildad	Azul	Paal
Estudiante 1	23-dic-10	Tormenta Cristal Azul	Azul	Paciencia	Azul	Paal
Estudiante 1	24-sep-10	Luna Cosmico Azul	Azul	Paciencia	Azul	Paal
Estudiante 1	2-mar-11	Estrella Eléctrico Amarilla	Azul	Paciencia	Azul	Paal
Estudiante 1	13-ago-10	Mano Planetaria Azul	Azul	Paciencia	Azul	Paal

Anexo 2. Agenda control.



FICHA DEL JUEGO. YO SOY OTRO TÚ, TÚ ERES MI ESPEJO IN LAK'ECH HALA KEN

NOMBRE DEL PERSONAJE

RASGOS FÍSICOS

HABILIDADES

DEBILIDADES

ROL EN EL JUEGO

NOMBRE DEL ACUDIENTE

NOMBRE DEL PERSONAJE DEL ACUDIENTE EN EL JUEGO

ROL EN EL JUEGO


INDICAR DIARIAMENTE EL PORQUÉ DE LA CANTIDAD DE PUNTOS.
IMPORTANTE: ES INDISPENSABLE QUE LA FIRMA ACOMPAÑE LA TABLA DE PUNTOS DIARIAMENTE. LA FIRMA ACTIVA LA VIDA DEL PERSONAJE PARA EL SIGUIENTE DÍA.

13

Gamificación en Procesos de Aprendizaje de Competencias Ciudadanas

Debido a la importancia del juego en el desarrollo psicomotor, intelectual, emocional y social en la naturaleza de niñas(os), hemos diseñado un juego de roles a través de la gamificación, que consiste en emocionar a los estudiantes para asimilar nuevos conocimientos y habilidades para la convivencia social, con ayuda de elementos de los videojuegos. La narrativa se desenvuelve en los ambientes de aprendizaje de Liceo Rafael Pombo de la sociedad "Paal" un grupo de individuos (docentes, niñas y niños) que se relacionan con los principios de convivencia social: respeto, solidaridad, cuidado y buen trato en un trayecto de juego en el que cada jugador explora así mismo, se reconoce, y a continuación atraviesa una serie de metas, reglas, recompensas, que emocionan el camino hacia el aprendizaje de un modelo democrático participativo y de conciencia social.

Cada docente, y cada estudiante cuenta con una caracterización simbólica que lo representa como individuo con alto potencial para el encuentro con otros jugadores en el sentido de la convivencia y la paz, lo que los hace sentirse protagonistas de la historia; cada jugador cuenta con una máscara, una raza, y una cualidad que los motiva a sentirse únicos y capaces de enfrentar las adversidades del camino. El juego inicia justo cuando el proceso socializador empieza. El niño hace parte de una familia que vive en una aldea, y cuenta con unas características comunes; y un rol muy importante para la sociedad "Paal". La élite gobernante es elegida por voto popular en las elecciones escolares, y son los encargados de liderar las asambleas para definir los privilegios del avance en el juego, así mismo, aquel que cumpla con las reglas de respeto hacia el otro, puede ser parte de las decisiones en pro del bienestar colectivo. En la sociedad de este juego cada individuo es una posibilidad positiva de sumar al todo; armonía, construcción colectiva, trabajo en equipo, en un grupo de personas que conviven dentro de unos espacios comunes.



Puntos que Restan
Acciones en los Espacios y los Recursos del Colegio (-150)

- Rayar las paredes de cualquier lugar del colegio
- Rayar, manchar, pintar los pupitres
- Rayar las puertas de los baños
- Dañar algún objeto del colegio
- Arrancar las plantas de la huerta

Agresividad Con tus Compañeros (-X000)
Cualquiera de las siguientes acciones que realices restaran todos los puntos acumulados hasta el momento.

- Patadas, puños, manotadas, pellizcos, haladas de cabello, y empujones con algún compañero del colegio en general.

Rango de Referencia

BOLES SOCIALES	KALONTE	AJAW	ACHULHUN	SAJAL	KUHUL PAAL	PAAL
PUNTAJÓN						
SEMANAL	3700	3500	3200	3100	3000	0 299
MESESUAL	18500	14000	12800	12400	12000	0 11995



16

SISTEMA DE PUNTOS SOCIEDAD PAAL

Puntos que Suman

Siempre que entras a cada una de las clases, tienes 150 puntos. Para conservarlos debes cumplir con cuatro reglas:

- Respetar a tus compañeras, compañeros y profesoras(es)
- Tratar bien a tus compañeras, compañeros y profesoras(es)
- Ser solidario(a) con tus compañeras, compañeros y profesoras(es)
- Ser cuidadoso con tus compañeras, compañeros y profesoras(es)

Importante: Cada profesor(a) evaluará si llegas al tope de puntos (150); es decir, puedes ganar entre 0 y 150 puntos según tu desempeño.

Puntos que Restan
Faltas hacia tus Compañeros(Os) y Profesores (-150)

Acciones a tus compañeros:

- Decir groserías
- Hacer gestos groseros, mal intencionados
- Tirar las pertenencias del otro
- Esconder las pertenencias del otro
- Comentarios que irrespeten la integridad del otro
- Rayar, pintar, dañar, sabotear, los materiales del otro (tarear, cuadernos, libros, trabajos)
- Rayar, pintar, sabotear el uniforme o alguna parte del cuerpo de algún compañero.

Acciones a tus profesores (as):

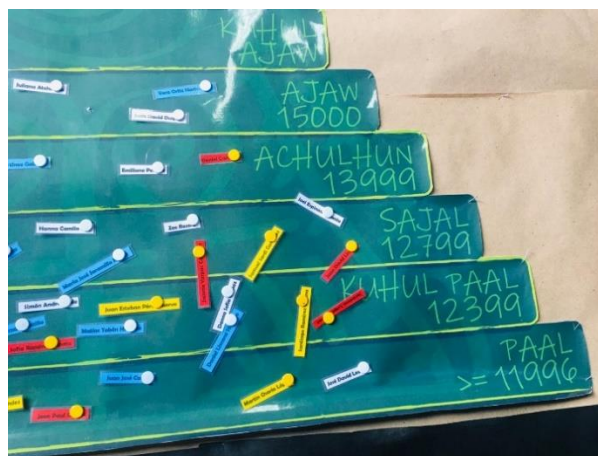
- Interrumpir la clase hablando o molestando
- Hablar o interrumpir las explicaciones de tu profesor(a) con temas fuera de contexto
- Salir del salón de clase sin autorización
- Irrespetar los direccionamientos que propone el/la profesor(a) para cada clase.
- Palabras que agreden la integridad del/la profesor(a)

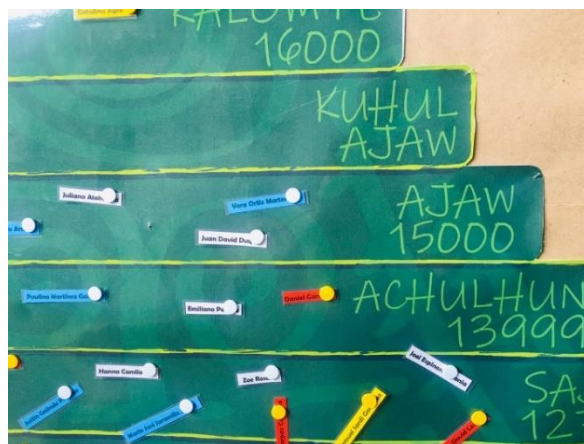
15

Anexo 3. Cartelera trayecto del jugador.

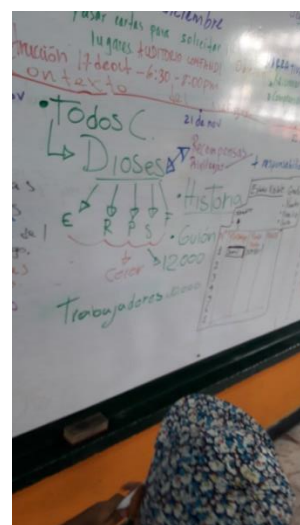
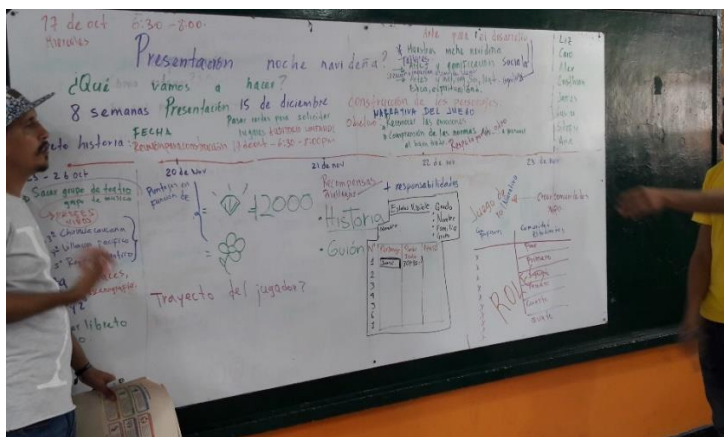


Anexo 4. Pirámide de organización social patio central.





Anexo 5. Grupo focal.



Anexo 6. Carpeta de puntos del docente.

CONTROL DE DISCIPLINA										
TERCERO	SEMANA 1					SEMANA 2				
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	oct-01	oct-02	oct-03	oct-04	oct-05	oct-08	oct-09	oct-10	oct-11	oct-12
GALLEGO HERRERA NICOLÁS	40	50	50	50	50					
	100 + 150 + 150 + 150 + 150									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									
	SEMANA 1					SEMANA 2				
GÓMEZ BERMUDEZ JOSÉ ANDRÉS	40	40	40	40	40					
	160 + 160 + 160 + 160 + 160									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									
	SEMANA 1					SEMANA 2				
GÓMEZ RAMÍREZ DANNIA SOFIA	40	40	40	40	40					
	160 + 160 + 160 + 160 + 160									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									

LICEO RAFAEL POMBO										
CONTROL DE DISCIPLINA										
TERCERO	SEMANA 1					SEMANA 2				
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	oct-01	oct-02	oct-03	oct-04	oct-05	oct-08	oct-09	oct-10	oct-11	oct-12
ATEHORTÚA BENAVIDEZ JULIANA	40	40	40	40	40					
	160 + 160 + 160 + 160 + 160									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									
	SEMANA 1					SEMANA 2				
DUQUE LÓPEZ JUAN DAVID	40	40	40	40	40					
	160 + 160 + 160 + 160 + 160									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									
	SEMANA 1					SEMANA 2				
ESPINOSA ABONIA JOEL	40	40	40	40	40					
	160 + 160 + 160 + 160 + 160									
	SEMANA 3					SEMANA 4				
	oct-16	oct-17	oct-18	oct-19	oct-22	oct-23	oct-24	oct-25	oct-26	
	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	150 + 150 + 150 + 150 + 150									

Scanned with CamScanner



Anexo 7. Talleres para el reconocimiento de las emociones básicas.





Anexo 8. Instrumento de investigación: Encuesta para docentes.

Nombre del docente: _____

Nombre del estudiante: _____

Grado: _____

Califique de 1 a 5, siendo 1 el menor grado y 5 el mayor, el nivel de competencia ciudadana en el que considere esta cada estudiante.

Competencia ciudadana	1	2	3	4	5
Entiendo que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos o querernos.					
Conozco la diferencia entre conflicto y agresión, y comprendo que la agresión (no los conflictos) es lo que puede hacerles daño a las relaciones.					
Identifico los puntos de vista de la gente con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar					
Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto.					
Pido disculpas a quienes he hecho daño (así no haya tenido intención) y logro perdonar cuando me ofenden.					

Anexo 9. Autoevaluación para estudiantes.

Formato de autoevaluación: Juego de rol para desarrollar competencias ciudadanas

Nombre del estudiante: José Andrés Gómez B?

Honestamente responde el nivel en que te consideres te encuentres en relación a los siguientes aspectos:

Ten en cuenta que 5 es el mayor nivel y 1 el menor.

	5.0	4.0	3.0	2.0	1.0
Respeto por sí mismo. (<i>honestidad, amor propio, confianza, limpieza, responsabilidad</i>)			X		
Respeto por el otro. (Capacidad para escuchar, comprensión de la diferencia, tolerancia)			X		
Buen trato (entablar relaciones de armonía con los demás)				X	
Solidaridad (colaboración, ayuda con los demás, cooperación)	X				
Cuidado (Poner atención en lo que haces para que salga lo mejor posible)					X

Scanned with CamScanner

Anexo 10. Coevaluación para estudiantes.



Anexo 11. Evaluación para familias.

Josi Andrés

LICEO RAFAEL POMBO

Arte y Tecnología para el desarrollo

www.liceorafaelpombo.com

ENCUESTA 2

Califique de 1 a 5, siendo 1 el menor grado y 5 el mayor. Intente hacerlo honesta y objetivamente.

Competencia ciudadana	1	2	3	4	5
Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas				X	
Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.).				X	
Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas				X	
Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.				X	
Comprendo que las normas ayudan a promover el buen trato, a evitar el maltrato en el juego y en la vida escolar.			X		
Identifico cómo me siento yo o las personas cercanas cuando no recibimos buen trato y expreso empatía, es decir, sentimientos parecidos o compatibles con los de otros. (Estoy triste porque a Juan le pegaron.)				X	
Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Clave: practico lo que he aprendido en otras áreas sobre la comunicación, los mensajes y la escucha activa).			X		
Conozco y uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos. (¿Cómo establecer un acuerdo creativo para usar nuestro único balón en los recreos... sin jugar siempre al mismo juego?).					



Anexo 12. Documentación puntuación en agenda control

The image shows two pages of a 'Puntuación del Personal' (Teacher Evaluation) grid. The grid is organized by month and week. Each week has five rows (1-5) and four columns for days: Lun (Monday), Mar (Wednesday), Mier (Thursday), and Jue/Vier (Friday/Saturday). The scores are handwritten in the cells. The right page has handwritten notes in red: 'No hubo clase' (No class) for several days in weeks 2 and 3 of September, October, and February.

Anexo 13. Recompensas o privilegios.



Premiación de enero de 2018: Concierto de artista Edward Lizarazo.



Premiación febrero de 2018: Taller de percusión con la familia



Premiación marzo de 2018: Taller de cocina

Anexo 14. Personajes, máscaras y amuletos.





Taller: Creación de máscaras. El personaje que soy en la convivencia escolar



Taller: Creación de amuletos. El objeto que me representa en la relación con los otros.

Anexo 15. Ubicación de los jugadores en razas y cualidades.

Raza roja



Raza blanca



Raza azul



Raza amarilla



Toda la sociedad Paal



Anexo 16. Aldeas del trayecto del juego.

Aldea roja: Primero de primaria - Iniciadores



Aldea azul: segundo y tercero de primaria - Transformadores



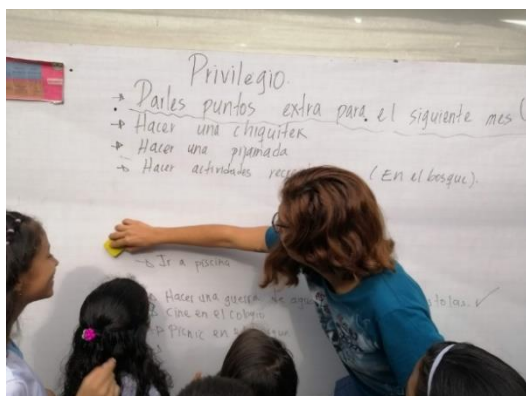
Aldea blanca: cuarto de primaria - Mejoradores



Aldea amarilla: quinto de primaria
Maduradores



Anexo 17. Asamblea de roles.



Anexo 18. Diarios de campo de los docentes.

DIARIO DE CAMPO JUEGO DE ROL GAMIFICADO
"In Lake ch Hala Ken"

FECHA: Abril 10/2-019
DOCENTE: Bertha Couacho

EXPERIENCIA	CARACTERIZACIÓN	ANÁLISIS
<p>Fecha: <u>Abril 4 de 2-019</u> Hora: <u>10:00am</u></p> <p>En la asamblea para definir los roles en el juego del mes de abril me sorprendió que al llegar al colegio el día de reunión, ya todos los estudiantes sabían en que nivel de la prueba se encontraban. Estaban tan emocionados cuando llegué que quien había quedado de repente me busca para decirme que el tema para decirme que el momento de reflexión de los roles. Esta fue la primera asamblea del año en la que todos quedaron silenciosos para definir la premisa y el "Lago" De los cual.</p>	<p>Identifico los puntos de vista de la gente cercana con la que tengo conflictos poniéndome en su lugar.</p> <p>rol de los personajes en el juego.</p> <p>Reglas Narrativa:</p>	<p>Después de . atravesar la etapa de desubricamento y entrecamiento se empezó a notar la inmersión de los estudiantes en el juego. En la asamblea para retroalimentar los puntos de nuevo y asignar los roles en el juego, cada quien sabía en que lugar ubicarse, y si podía participar y votar de las decisiones para la premisa y el momento de reflexión. Jose David este día por primera vez menciono sus faltas de agresividad hechas sus compañeros de grado pido disculpas y en abril su comportamiento fue mejor.</p>

DIARIO DE CAMPO JUEGO DE ROL GAMIFICADO
"In Lake ch Hala Ken"

FECHA: Diciembre 10/2018
DOCENTE: Liz Karen Pan Londono

EXPERIENCIA	CARACTERIZACIÓN	ANÁLISIS
<p>Fecha: <u>5 diciembre /2018</u> Hora: <u>9:15 am</u></p> <p>Los niños de nivel 2 se encuentran en descanso se tomó un yogurto y Samantha dejó caer su bebida accidentalmente quedándose sin bebida para su descanso. de repente llega Daniel. Compañero de su mismo grado se le acerca y le comparte de su yogurto por su acción solidaria un compañero del descanso sugiere que se le sumen puntos positivos.</p>	<p>Comprender la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por si mismo y por los demás, y practicarlos en mi contexto cercano (hogar, salón de clase, recreo, etc).</p>	<p>Antes del sistema de puntos los estudiantes muestran algunas acciones positivas que desarrollan dentro de la sociedad para subirse en la prueba y así obteniendo una posición haciendo visible el desarrollo de su infinito potencial.</p>

DIARIO DE CAMPO JUEGO DE ROL GAMIFICADO
"In Lake ch Hala Ken"

FECHA: Febrero 2019
DOCENTE: Ylex Cortez

EXPERIENCIA	CARACTERIZACIÓN	ANÁLISIS
<p>Fecha: <u>4 Febrero - 2019</u> Hora: <u>10:00 am</u></p> <p>En medio de la clase Jose andrés toma una posición de frustración en la que se cierra por completo al no seguir. Sus compañeros toman una actitud de ignorar su comportamiento. Juliana al ver a Jose andrés, decide pararse y ayudarlo a escribir y apagarlo en su dificultad.</p>	<p>Comprender la importancia de valores básicos de la convivencia ciudadana como la solidaridad, el cuidado, el buen trato y el respeto por sí mismo y por los demás, practicándolos en mi contexto cercano (hogar, salón de clases, vecinos etc...)</p> <p>Rol en el juego</p>	<p>Juliana en su posición de ayuda, entiende que su deber y su rol en esa situación, era ayudar a Jose andrés y dar ejemplo de convivencia ante los demás.</p>

Scanned with CamScanner

DIARIO DE CAMPO JUEGO DE ROL GAMIFICADO
"In Lake ch Hala Ken"

FECHA: Diciembre 2018
DOCENTE: Gustavo Posso

EXPERIENCIA	CARACTERIZACIÓN	ANÁLISIS
<p>Fecha: <u>Viernes 6 de Diciembre 2018</u> Hora: <u>8:00</u></p> <p>Nos encontramos con los niños de Nivel 2 durante la asignatura de Arte con Espiritualidad en el patio externo del colegio. Con anterioridad dejó claras las reglas de comportamiento pese al esfuerzo de los niños y niñas de mayor rol dentro del juego de velar por el orden durante la dinámica grupal, la falta cometida por algunos niños me llevó a tomar la determinación de devolver los niños y niñas al salón de clase.</p>	<p>Comprendo que mis acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarme a mí.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Narrativa * Reglas del juego * Estatus visible. 	<p>Los niños y niñas con rol kuhul p'ual, achul'uh, sajal, y ajaw, reconocen su estatus social y se identifican plenamente con los valores de la sociedad p'ual. En su condición de mediadores de conflicto, portadores de conocimiento y gobernantes, incitan a los p'ual a mejorar su comportamiento para el beneficio de todos.</p>

Scanned with CamScanner

Anexo 19. Permiso uso de imagen de los estudiantes

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN, NOMBRE Y TESTIMONIALES

Nosotros los abajo firmantes, identificados (as) con cédula de ciudadanía como aparece al pie de las firmas, mediante el presente instrumento autorizo a LICEO RAFAEL POMBO de la ciudad de Palmira, para la utilización de los derechos de imagen de nuestros hijos (as) sobre fotografías o producciones audiovisuales acorde con la normativa vigente tanto en Colombia como internacional¹, (así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen) y/o a quien éste designe, para que use el nombre de nuestros hijos (as), imagen, frases, declaraciones, testimonio y retrato producto de las grabaciones de audio y video que concedo de manera libre, voluntaria y gratuita.

La utilización de los nombres de los y las estudiantes, frases, declaraciones, testimonios e imagen podrá utilizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos, electrónicos, televisivos, radiofónicos y cinematográficos, plataformas de tecnología streaming, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes o por inventarse.

La grabación podrá reproducirse entera o parcial, en todo soporte e integrarse a cualquier otro material (fotografías, dibujo, ilustración, pintura, videos, animaciones, afiches, detrás de cámara y demás medios de reproducción) conocidos y por conocer.

El uso de imagen, nombre y testimoniales se realizará por parte de LICEO RAFAEL POMBO, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin, en desarrollo del proyecto académico de fortalecimiento de capacidades institucionales.

La autorización concedida se otorga sin limitación de tiempo y geográfica alguna, a partir de la firma de este instrumento.

Reconozco además que no tengo ninguna expectativa sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar LICEO RAFAEL POMBO (o quien esta designe, ni su regularidad y, que renuncio a cualquier derecho patrimonial que se pueda generar por el uso o como consecuencia de esta grabación).

Hemos leído el presente documento antes de firmarlo y garantizamos que comprendemos el contenido de este.

Se firma el día 12 de septiembre de 2019.

Atentamente,

FIRMAS:

NOMBRE ESTUDIANTE	IDENTIDAD	NOMBRE ACUDIENTE	CÉDULA DE CIUDADANÍA	RESIDENCIADO EN	FIRMA
Joaquín Ouedo	1.114.546.677	Dawela Cocole	1.113.651.904	Palmira	<i>[Firma]</i>
Mateo Rendon Lina Palmira	1114549891	Lina M. Palmira	103661170	Palmira	<i>[Firma]</i>
Cristóbal Ortiz	10889623874	Johana Aguirre	10888249616	Palmira	Johana A.
Helena Jimenez	1114316753	Maria Alejandra	3.1172.009 891	Palmira	<i>[Firma]</i>
Samantha Henao S.	1114.551.641	Katherine Sandoval	1.113649552	Palmira	Katherine Sandoval
Martin Sarrac	1104.836.364	Lucy de la Cruz	1113655.034	Palmira	<i>[Firma]</i>
Sebastian B.	1114316753	Lucy de la Cruz	26.784.377	Palmira	<i>[Firma]</i>
San Santiago Rosio Sarrac	1114316289	Rosio Sarrac	94328211	Palmira	<i>[Firma]</i>
Aracely Esquivel Kempt	1114247656	Aracely Kempt	66660806	Palmira	<i>[Firma]</i>
Argemina Lea	1113664632	Lina Lea	1113664632	Palmira	Lina Lea
Thael Camacho	1.114549771	Anjela Velasco	1.113.661.618	Palmira	Anjela Velasco
Flotira Pardo	1.109.557.531	Flotira Pardo	16539122	Palmira	<i>[Firma]</i>

¹ La constitución política en su artículo 15, la Ley 23 de 1982, "sobre derechos de autor", la Ley Estatutaria 1266 de 2008, la Ley Estatutaria 1581 de 2012, que regula la protección de datos personales, reglamentada por el Decreto 1377 de 2013, así como la Decisión No. 351 de la Comunidad Andina de Naciones protegen los derechos de imagen sobre fotografías o producciones audiovisuales y los derechos patrimoniales de autor, e igualmente define el significado de autorización para llevar a cabo el tratamiento de datos personales. Este ejercicio se realiza bajo el marco del programa de POMBO FILMS. Ingrese a

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN, NOMBRE Y TESTIMONIALES

Nosotros los abajo firmantes, identificados (as) con cédula de ciudadanía como aparece al pie de las firmas, mediante el presente instrumento autorizo a **LICEO RAFAEL POMBO** de la ciudad de Palmira, para la utilización de los derechos de imagen de nuestros hijos (as) sobre fotografías o producciones audiovisuales acorde con la normativa vigente tanto en Colombia como internacional¹, (así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen) y/o a quien éste designe, para que use el nombre de nuestros hijos (as), imagen, frases, declaraciones, testimonio y retrato producto de las grabaciones de audio y video que concedo de manera libre, voluntaria y gratuita.

La utilización de los nombres de los y las estudiantes, frases, declaraciones, testimonios e imagen podrá utilizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos, electrónicos, televisivos, radiofónicos y cinematográficos, plataformas de tecnología streaming, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes o por inventarse.

La grabación podrá reproducirse entera o parcial, en todo soporte e integrarse a cualquier otro material (fotografías, dibujo, ilustración, pintura, videos, animaciones, afiches, detrás de cámara y demás medios de reproducción) conocidos y por conocer.

El uso de imagen, nombre y testimoniales se realizará por parte de **LICEO RAFAEL POMBO**, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin, en desarrollo del proyecto académico de fortalecimiento de capacidades institucionales.

La autorización concedida se otorga sin limitación de tiempo y geográfica alguna, a partir de la firma de este instrumento.

Reconozco además que no tengo ninguna expectativa sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar **LICEO RAFAEL POMBO** (o quien esta designe, ni su regularidad y, que renuncio a cualquier derecho patrimonial que se pueda generar por el uso o como consecuencia de esta grabación).

Hemos leído el presente documento antes de firmarlo y garantizamos que comprendemos el contenido de este.

Se firma el día 12 de septiembre de 2019.

Atentamente,

FIRMAS:

NOMBRE ESTUDIANTE	IDENTIDAD	NOMBRE ACUDIENTE	CÉDULA DE CIUDADANÍA	RESIDENCIADO EN	FIRMA
Una Sofía Ramirez Zapata	1.114.007.173	Angie Lucia Ramirez Zapata	Cc: 1113674573	Palmira calle 31-21-44	Angie Ramirez
GERONIMO MANCINI	1.114.005.911	MARIA DE LOS ANGELES DELGADO	Cc: 1113632019	Palmira CEA 26# 25-24	Maria de los Angeles Delgado
Luciana Celaste Mejia Suarez	1.114.006.827	Hiveth Carolina Suarez Uribe	29.173.955	Palmira	Hiveth Suarez
Jerónimo Lucio Apraez	1.114.246.306	Leidy Marcela Apraez Milen	1113639955	Palmira	Leidy Apraez
Juan David Lopez	1.114.247.026	Nancy Ospina	16266563	Palmira	Nancy Ospina
Hada Maya Corales	1.114.549.154	Eugen Johannes Corales N.	66662138	Palmira	Eugen Corales
Jade Velazquez	1.112.058.461	Juan Diego Velazquez	1130592251	Palmira	Juan Diego Velazquez
Daniel Carrvajal M.	1.110.301.231	Fabruw Carrvajal	16791685	Palmira	Fabruw Carrvajal
Nicolas Parra	1.107.862.915	Jayson Parra	80800235	Palmira	Jayson Parra
Ann sofia Cardona Gonzalez	1.114.246.920	Angel F. Cardona	1067941590	Palmira	Angel Cardona
Sabine Yarpas	1.114.316.077	Edinson Yarpas	14703065	Palmira	Edinson Yarpas

¹ la constitución política en su artículo 15, la Ley 23 de 1982, "sobre derechos de autor", la Ley Estatutaria 1266 de 2008, la Ley Estatutaria 1581 de 2012, que regula la protección de datos personales, reglamentada por el Decreto 1377 de 2013, así como la Decisión No. 351 de la Comunidad Andina de Naciones protegen los derechos de imagen sobre fotografías o producciones audiovisuales y los derechos patrimoniales de autor, e igualmente define el significado de autorización para llevar a cabo el tratamiento de datos personales. Este ejercicio se realiza bajo el marco del programa de POMBO FILMS Ingrese a

NIVEL 2

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN, NOMBRE Y TESTIMONIALES

antes, identificados (as) con cédula de ciudadanía como aparece al pie de las firmas, mediante el autorizo a LICEO RAFAEL POMBO de la ciudad de Palmira, para la utilización de los derechos

hijos (as) sobre fotografías o producciones audiovisuales acorde con la normativa vigente tanto en Colombia como internacional¹, (así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen) y/o a quien éste designe, para que use el nombre de nuestros hijos (as), imagen, frases, declaraciones, testimonio y retrato producto de las grabaciones de audio y video que concedo de manera libre, voluntaria y gratuita.

La utilización de los nombres de los y las estudiantes, frases, declaraciones, testimonios e imagen podrá utilizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos, electrónicos, televisivos, radiofónicos y cinematográficos, plataformas de tecnología streaming, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes o por inventarse.

La grabación podrá reproducirse entera o parcial, en todo soporte e integrarse a cualquier otro material (fotografías, dibujo, ilustración, pintura, videos, animaciones, afiches, detrás de cámara y demás medios de reproducción) conocidos y por conocer.

El uso de imagen, nombre y testimoniales se realizará por parte de LICEO RAFAEL POMBO, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin, en desarrollo del proyecto académico de fortalecimiento de capacidades institucionales.

La autorización concedida se otorga sin limitación de tiempo y geográfica alguna, a partir de la firma de este instrumento.

Reconozco además que no tengo ninguna expectativa sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar LICEO RAFAEL POMBO (o quien esta designe, ni su regularidad y, que renuncio a cualquier derecho patrimonial que se pueda generar por el uso o como consecuencia de esta grabación).

Hemos leído el presente documento antes de firmarlo y garantizamos que comprendemos el contenido de este.

Se firma el día 12 de septiembre de 2019.

Atentamente,

FIRMAS:

NOMBRE ESTUDIANTE	IDENTIDAD	NOMBRE ACUDIENTE	CÉDULA DE CIUDADANÍA	RESIDENCIADO EN	FIRMA
Samuel Flores Henao	1108756682	Mónica Henao	29.675.578	Palmira	[Firma]
NARA SOFIA GUZMAN CASTILLO	1114006697	Mónica M. Castillo	2.113.643.764	Palmira	[Firma]
Manuela Ospinal	1114314847	Carolina Vidal	29.685.856	Palmira	Carolina Vidal
Sawante Velásquez Ojeda	1109.977.574	Esther J. Ojeda	2963174	Palmira	[Firma]
Santiago Arango	1114006576	Eudenis Peláez	2174027	Palmira	[Firma]
Nera Ortiz	101122012	Ara Martensson	1113630425	Palmira	[Firma]
Paulina Páez	1.114.314.962	Bill y Patricia	113619406	Palmira	[Firma]
Juan Jose Cortés	1.113.367.179	Lady P. Davila	38.472.168	Palmira	[Firma]
Emolina Rappan	1113024475	Emolina Rappan			[Firma]
Miguel Seguraullo	1113006328	Carolina Rappan	1113624475	Palmira	[Firma]
Justín Salinda	1.114.005.912	Patricia	6775245	Palmira	[Firma]
Miguel Tobo	1.114.315.127	Juanita	29689382	Palmira	[Firma]
Daniel Lizcano	114246038	Stephany Icho	1.113658780	Palmira	[Firma]

¹ La constitución política en su artículo 15, la Ley 23 de 1982, "sobre derechos de autor", la Ley Estatutaria 1266 de 2008, la Ley Estatutaria 1581 de 2012, que regula la protección de datos personales, reglamentada por el Decreto 1377 de 2013, así como la Decisión No. 351 de la Comunidad Andina de Naciones protegen los derechos de imagen sobre fotografías o producciones audiovisuales y los derechos patrimoniales de autor, e igualmente define el significado de autorización para llevar a cabo el

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN, NOMBRE Y TESTIMONIALES

Nosotros los abajo firmantes, identificados (as) con cédula de ciudadanía como aparece al pie de las firmas, mediante el presente instrumento autorizo a **LICEO RAFAEL POMBO** de la ciudad de Palmira, para la utilización de los derechos de imagen de nuestros hijos (as) sobre fotografías o producciones audiovisuales acorde con la normativa vigente tanto en Colombia como internacional¹, (así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen) y/o a quien éste designe, para que use el nombre de nuestros hijos (as), imagen, frases, declaraciones, testimonio y retrato producto de las grabaciones de audio y video que concedo de manera libre, voluntaria y gratuita.

La utilización de los nombres de los y las estudiantes, frases, declaraciones, testimonios e imagen podrá utilizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos, electrónicos, televisivos, radiofónicos y cinematográficos, plataformas de tecnología streaming, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes o por inventarse.

La grabación podrá reproducirse entera o parcial, en todo soporte e integrarse a cualquier otro material (fotografías, dibujo, ilustración, pintura, videos, animaciones, afiches, detrás de cámara y demás medios de reproducción) conocidos y por conocer.

El uso de imagen, nombre y testimoniales se realizará por parte de **LICEO RAFAEL POMBO**, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin, en desarrollo del proyecto académico de fortalecimiento de capacidades institucionales.

La autorización concedida se otorga sin limitación de tiempo y geográfica alguna, a partir de la firma de este instrumento.

Reconozco además que no tengo ninguna expectativa sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar **LICEO RAFAEL POMBO** (o quien esta designe, ni su regularidad y, que renuncio a cualquier derecho patrimonial que se pueda generar por el uso o como consecuencia de esta grabación).

Hemos leído el presente documento antes de firmarlo y garantizamos que comprendemos el contenido de este.

Se firma el día 12 de septiembre de 2019.

Atentamente,

FIRMAS:

NOMBRE ESTUDIANTE	TARJETA DE IDENTIDAD	NOMBRE ACUDIENTE	CÉDULA DE CIUDADANÍA	RESIDENCIADO EN	FIRMA
Seral Etik	1.114.004.003	Cabrindiana S.	29810507	Palmira	Cabrindiana S.
James Viafara	1.114.004.271	Suly Lopez	66771118	palmira	Suly Lopez
Santiago Restrepo	1.114.293.09	Lina Mónica	29602755	Palmira	Lina
Jan Carlo Rubio F.	1.089.101.103	Jan Rubio	94313022	Palmira	Jan Rubio
JACOBO SARDI GONZALEZ	1107857669	Hector Sardi	94330802	PALMIRA	Hector Sardi
SAMUEL SARDI GONZALEZ	1107857670	Hector SARDI	94330802	PALMIRA	Hector Sardi
Araceli Agred	1114544654	Amabel Gomez	1113638757	palmira	Araceli
Martin Osorio	1114.243.155	Angie Lopez	1113620544	palmira.	Angie Lopez
Elvadia Am					
Hector Ramos	1.114.313.363	Elvadia Am	29.689.622	Palmira	Elvadia Am

¹ La constitución política en su artículo 15, la Ley 23 de 1982, "sobre derechos de autor", la Ley Estatutaria 1266 de 2008, la Ley Estatutaria 1581 de 2012, que regula la protección de datos personales, reglamentada por el Decreto 1377 de 2013, así como la Decisión No. 351 de la Comunidad Andina de Naciones protegen los derechos de imagen sobre fotografías o producciones audiovisuales y los derechos patrimoniales de autor, e igualmente define el significado de autorización para llevar a cabo el tratamiento de datos personales. Este ejercicio se realiza bajo el marco del programa de POMBO FILMS Ingrese a

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN, NOMBRE Y TESTIMONIALES

Nosotros los abajo firmantes, identificados (as) con cédula de ciudadanía como aparece al pie de las firmas, mediante el presente instrumento autorizo a **LICEO RAFAEL POMBO** de la ciudad de Palmira, para la utilización de los derechos de imagen de nuestros hijos (as) sobre fotografías o producción audiovisual del cortometraje "Un robo inesperado" acorde con la normativa vigente tanto en Colombia como internacional¹, (así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen) y/o a quien éste designe, para que use el nombre de nuestros hijos (as), imagen, frases, declaraciones, testimonio y retrato producto de las grabaciones de audio y video que concedo de manera libre, voluntaria y gratuita.

La utilización de los nombres de los y las estudiantes, frases, declaraciones, testimonios e imagen podrá utilizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos, electrónicos, televisivos, radiofónicos y cinematográficos, plataformas de tecnología streaming, así como su comunicación, emisión y divulgación pública, a través de los medios existentes o por inventarse.

La grabación podrá reproducirse entera o parcial, en todo soporte e integrarse a cualquier otro material (fotografías, dibujo, ilustración, pintura, videos, animaciones, afiches, detrás de cámara y demás medios de reproducción) conocidos y por conocer.

El uso de imagen, nombre y testimoniales se realizará por parte de **LICEO RAFAEL POMBO**, para efectos de su publicación de manera directa, o a través de un tercero que se designe para tal fin, en desarrollo del proyecto académico de fortalecimiento de capacidades institucionales.

La autorización concedida se otorga sin limitación de tiempo y geográfica alguna, a partir de la firma de este instrumento.

Reconozco además que no tengo ninguna expectativa sobre el tipo de campaña publicitaria que pueda realizar **LICEO RAFAEL POMBO** (o quien esta designe, ni su regularidad y, que renuncio a cualquier derecho patrimonial que se pueda generar por el uso o como consecuencia de esta grabación).

Hemos leído el presente documento antes de firmarlo y garantizamos que comprendemos el contenido de este.

Se firma el día _____ del mes de _____ de 2019.

Atentamente,

FIRMAS:

NOMBRE ESTUDIANTE	TARJETA DE IDENTIDAD	NOMBRE ACUDIENTE	CÉDULA DE CIUDADANÍA	RESIDENCIADO EN	FIRMA
ALUNA CUERVO LÓPEZ	1.114.311.293	Leonardo Cuervo	16842109	Palmira	
DANIEL CARDONA G.	1.114.244.063	Estefanía Gómez Aguirre	113652492	Palmira	Estefanía Gómez Aguirre
VICTOR E. BOCANEGRA A.	1.114.544.130	Nictor Hugo Bocanegra	36 274 371	Palmira	
ISABELLA PATIÑO A.	1.114.001.661	Néby Alejandra	66763922	Palmira	Néby Alejandra
JACOBO SARDI G.	1.107.857.669	Hector Sardi	94330802	Palmira	
JERALD STICK LOAIZA C.	1.114.004.003	Jhonier Loaiza	16266328	Palmira	Jhonier Loaiza
JUAN ESTEBAN PÉREZ CUERVO	1.114.311.421	Marta Pérez	66789900	Palmira	Marta Pérez
LAURA SERRANO SALAS	1.114.001.727	Suzy May Sal.	66.762.502	Palmira	
MELANY ARANGO R.	1.109.190.568	Alex Arango	94319333	Palmira	
NICOLÁS GALLEGO H.	1.114.244.693	Alejandra Henrí	1114452450	Palmira	A.P.
EMILIANO PEREIRA ALARCON	1.107.862.657	Alexander Pereira M.	6392607	Palmira	Alexander Pereira M.
LOUIE SIMÓN OROZCO GARCÍA	1.114.544.470	Sandra Lorena García Díaz	29679977	Palmira	
Catalina Agredo Bonilla	1.114.554.654	Aroldo Bonilla	1113638757	Palmira	

¹ la constitución política en su artículo 15, la Ley 23 de 1982, "sobre derechos de autor", la Ley Estatutaria 1266 de 2008, la Ley Estatutaria 1581 de 2012, que regula la protección de datos personales, reglamentada por el Decreto 1377 de 2013, así como la Decisión No. 351 de la Comunidad Andina de Naciones protegen los derechos de imagen sobre fotografías o producciones audiovisuales y los derechos patrimoniales de autor, e igualmente define el significado de autorización para llevar a cabo el tratamiento de datos personales. Este ejercicio se realiza bajo el marco del programa de POMBO FILMS. Ingrese a