



Ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC para el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en estudiantes de grado quinto

Carolina Rojas Martínez

Universidad Icesi
Escuela de Ciencias de la Educación Maestría en Educación
Santiago de Cali
2019

Ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC para el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en estudiantes de grado quinto

Carolina Rojas Martínez

Trabajo de grado para optar por el título de Magíster en Educación

Tutor: Henry Arley Taquez Quenguan

Universidad Icesi

Escuela de Ciencias de la Educación Maestría en Educación

Santiago de Cali

2019

Nota de aceptación

Director del trabajo de grado

Firma del jurado

Firma del jurado

Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que han sido parte, de una u otra forma, de éste privilegio que fue un desafío profesional y personal. Primero quisiera agradecer a Dios por darme la fortaleza, la Fe, la perseverancia, y la resiliencia, para seguir adelante permitiéndome la victoria. A mi madre, por su amor incondicional, por estar conmigo firme al pie de la batalla, por su perseverancia brindándome la fuerza, y el apoyo, para seguir adelante en los momentos más difíciles y poder cumplir mis sueños aún, cuando esto significara sacrificios y esfuerzos conjuntos. También por ser ese ejemplo a seguir, que me hace querer ser siempre mejor. A mis hijos por ser el estímulo permanente para una vida ejemplar, a Valentina por alentarme, por su paciencia, por su apoyo. A Santiago, ser de luz y fuente de inspiración que a pesar de las ausencias estaba allí con su sonrisa y cálido abrazo. Y a mí esposo, mi compañero de vida por esas palabras, gestos de aliento que siempre fueron importantes.

Resumen

Este trabajo de investigación denominado “*Ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC para el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en estudiantes de grado quinto*”. Se llevó a cabo en la institución educativa de carácter oficial Antonia Santos del municipio de Yumbo, durante el año lectivo 2019. La investigación se trató de un estudio de caso, fue de enfoque cualitativo, basada en la observación y descripción de situaciones o acciones que permitieron determinar como la contribución de un ambiente de aprendizaje Gamificado, con mediación de las TIC promueve el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en la dimensión convivencia y paz. En primer lugar, se presenta un diagnóstico mediante el cual se identifican las necesidades educativas de los estudiantes frente al desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras en la dimensión convivencia y paz, lo cual sirvió como insumo para el diseño del ambiente de aprendizaje Gamificado mediado por las TIC. En segundo lugar, se señala el proceso de diseño y construcción del mismo. Posteriormente se detalla la implementación y ejecución de las actividades que lo componen denominadas como “*misiones de aprendizaje*”. Durante su implementación a través de los productos obtenidos se extrajeron hallazgos pedagógicos que permitieron finalmente, evaluar y analizar la incidencia del ambiente de aprendizaje, en el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas

Clave: competencias ciudadanas integradoras, convivencia y paz, Gamificación, ambientes de aprendizaje, TIC

Tabla de contenido

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	13
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2.1. Formulación del problema	20
3. OBJETIVOS	21
3.1. Objetivo general.....	21
3.2. Objetivos específicos.....	21
4. JUSTIFICACIÓN.....	22
5. MARCO TEÓRICO.....	24
6. ESTADO DEL ARTE	49
7. MARCO METODOLÓGICO.....	57
7.1 Enfoque y tipo de investigación.....	57
7.2. Contexto de la investigación	58
7.2.1. Contexto geográfico.....	58

7.3. Población objeto.....	59
8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	61
8.1. Observación participante.....	61
8.2. Los diarios de campo	61
8.3. El cuestionario.....	62
9. CONSTRUYENDO EL AMBIENTE DE APRENDIZAJE GAMIFICADO MEDIADO POR LAS TIC	64
9.1. Decisiones curriculares ¿Qué van a aprender?	64
9.1.1 Propósitos de Aprendizaje	66
9.1.2 Decisiones pedagógicas, metodológicas y didácticas ¿Cómo se va aprender? ¿Con que herramientas y dónde?.....	72
9.2. Decisiones tecnológicas.....	77
9.3. Implementando el ambiente de aprendizaje	79
10. PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	100
10.1. El diagnóstico inicial.....	100
10.1.1. Hallazgos sobre las necesidades educativas para el desarrollo de competencias ciudadanas.....	107

11.	LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	109
11.1.	La gamificación y el desarrollo de competencias ciudadanas	109
11.1.1.	Las dinámicas	110
11.1.1.3.	Limitaciones:	114
11.1.1.4.	RELACIONES.....	115
11.2.2.	Mecánicas:	116
11.2.2.1.	Retos:.....	116
11.2.2.2.	Competición:	116
11.2.2.3.	Cooperación:	117
11.2.2.4.	Retroalimentación o “feedback”	117
11.2.2.5.	Recompensas:	118
11.2.3.	Componentes	118
11.2.3.1.	Escudos:	119
11.2.3.2.	Puntos:	119
11.2.	Competencias ciudadanas integradoras	122
11.2.1.	Las actitudes ciudadanas	124
11.2.2.	Las acciones ciudadanas.....	130
11.2.3.	Ambiente escolar	135

11.3. El uso pedagógico de las TIC.....	138
11.3.1. Mediación del docente en el uso de las TIC.....	145
11.4. Estrategias para la evaluación de los aprendizajes	147
11.5. Necesidades educativas para el desarrollo de competencias ciudadanas:	
154	
CONCLUSIONES	156
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	160
ANEXOS.....	175

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes	63
Tabla 2. Objetivos de aprendizaje: Misión introductoria	66
Tabla 3. Objetivos de aprendizaje: Misión Rescatando la memoria de los héroes	67
Tabla 4. Objetivos de aprendizaje: Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades	68
Tabla 5. Objetivos de aprendizaje: Misión 3 Huellas	70
Tabla 6. Formato de referencia de la estructura del ambiente de aprendizaje	71
Tabla 7. Estrategias pedagógicas	75

Tabla 8. Elementos de la Gamificación utilizados en el ambiente de aprendizaje	81
Tabla 9. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Misión Introdutoria.	84
Tabla 10. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Rescatando la memoria de los héroes.	88
Tabla 11. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades	92
Tabla 12. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Misión 3 Huellas	96
Tabla 13. Síntesis de cuestionario A	101
Tabla 14. Síntesis de cuestionario B	102
Tabla 15. Síntesis de cuestionario C	103
Tabla 16. Síntesis de cuestionario D	104
Tabla 17. síntesis de cuestionario E	105
Tabla 18. Matriz categorías de análisis	109
Tabla 19. Síntesis respuestas estudiantes	113
Tabla 20. Síntesis propuestas proyecto Huellas.	130
Tabla 21. Síntesis propuesta aplicada proyecto Huellas	132
Tabla 22. Recursos tecnológicos TIC	140
Tabla 23. Recursos WEB	141
Tabla 24. Consolidado competencias ciudadanas integradoras	152

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK). Fuente: Mishra y Koehler (2006).	42
Figura 2. Simbolos Gamificación	82
Figura 3. Escudos de los equipos	119
Figura 4. Rúbrica autoevaluación individual	149
Figura 5. Rúbrica coevaluación	150
Figura 6. Consolidado autoevaluación, heteroevaluación, coevaluación	151

Lista de graficas

	Pág.
Grafica 1. Causas por las que se dan los conflictos	105
Grafica 2. Situaciones que afectan la convivencia en el aula	106

1. Introducción

El presente trabajo de grado se desarrolla en el marco del interés de profundizar sobre alternativas pedagógicas que fortalezcan el desarrollo de competencias ciudadanas integradoras. Por tanto busca evaluar el aporte de la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC en el fortalecimiento y desarrollo de éstas. La iniciativa de investigación involucra a los estudiantes de grado quinto de la sede Héctor Alfonso Saavedra de la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.

Ésta apuesta pedagógica, pretende favorecer en la práctica áulica, los aprendizajes comprensivos y significativos, a través de un cambio en las metodologías de enseñanza y de gestión escolar, articulando las bondades que brindan la Gamificación y los recursos TIC, con las orientaciones institucionales presentadas por el MEN en la ruta de ejecución de los estándares de competencias ciudadanas, las cuales se apoyan en los aportes teóricos de Alexander Ruiz Silva, Enrique Chaux Torres¹, Juanita Lleras y Ana María Velásquez. Sin

¹ Estos teóricos han dedicado gran parte de su vida académica a investigar sobre el tema de las competencias ciudadanas. Principalmente Enrique Chaux Torres quien es Doctor en Educación de la Universidad de Harvard, con Maestrías en Desarrollo Humano de la Universidad de Harvard y en Sistemas Cognitivos y Neuronales de la Universidad de Boston. Es además físico e ingeniero industrial de la Universidad de los Andes. Fue el coordinador del grupo de expertos que construyeron los Estándares de Competencias Ciudadanas y la Prueba SABER de Competencias Ciudadanas. Es Profesor e Investigador en el Departamento de Psicología de la Universidad de los Andes y líder del grupo de investigación Agresión, Conflictos y Educación para la Convivencia reconocido por Colciencias. Ha sido autor de diversos artículos académicos nacionales e internacionales. Es miembro de la Sociedad Internacional para la Investigación sobre la Agresión. Cuando

dejar a un lado, los planteamientos del modelo pedagógico holístico transformador de la Institución Educativa. En los primeros apartados del documento se presentan los aspectos generales de la investigación, los cuales son el planteamiento del problema, el estado del arte, el marco teórico y el diseño metodológico.

En el apartado de presentación e interpretación de resultados, se procedió, en primer lugar, a diagnosticar sobre el estado actual de la convivencia en el grado quinto, para identificar las necesidades educativas reales que presentaban los estudiantes frente al desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras dando cuenta del primer objetivo específico en la investigación.

En segundo lugar, se configura el ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC, para lo cual se describen las decisiones curriculares, pedagógicas, metodológicas, didácticas y tecnológicas tenidas en cuenta, para el diseño del ambiente de aprendizaje Gamificado mediado por las TIC. En atención al diseño, se articulan las necesidades, expectativas y realidades de los estudiantes en concordancia con los intereses de la investigación, fijados en promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz. A renglón seguido, se describe el proceso de implementación desarrollado. Dicho proceso permitió dar cuenta del segundo de los objetivos específicos.

no se especifique lo contrario en el presente texto, todo lo relacionado con las competencias ciudadanas es tomado de este autor y su equipo de trabajo

En tercer lugar, se recoge la información arrojada por los diversos instrumentos, concerniente a los hallazgos sobre los sujetos y el objeto de estudio, la cual se codificará detallándola en las categorías. Además con el objeto de brindar una perspectiva más flexible, esta se enlazará, con los componentes emocionales y cognitivos. Es decir, se tendrán en cuenta las inferencias, evocaciones, expresiones, actitudes y reflexiones emitidas por los estudiantes, con respecto a las contribuciones relacionadas con el núcleo temático. Lo anterior, teniendo en cuenta que la configuración de los aprendizajes relacionados con el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras de convivencia y paz, se encuentran implícitos específicamente en el currículo oculto². Permitiendo así dar respuesta al objetivo general y al tercero de los objetivos específicos.

Para finalizar, se presentan las conclusiones en las que se concreta la investigación, de acuerdo con los resultados obtenidos y los objetivos planteados al inicio. Con base en el proceso anterior, se logró dar sustento a la pregunta de investigación formulada en el presente estudio. ¿Cómo la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC promueve el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019?

² Según los lineamientos del MEN (2011), las competencias ciudadanas en el aula tienen que ver con el currículo oculto dentro de las áreas definidas por la Ley General de Educación. Reimer (1974), en su libro *La escuela ha muerto*, señala que las escuelas “esconden un currículo mucho más importante que el que dicen enseñar”. El propósito del currículo oculto es propagar los mitos sociales y las creencias que distinguen a una sociedad de otra y que la mantienen unida

2. Planteamiento del problema

En la dinámica escolar, es donde los estudiantes interactúan, enfrentándose a los conflictos cotidianos. Sin embargo, muchas veces no cuentan con las competencias necesarias para enfrentar estas situaciones en las relaciones interpersonales. Lo anterior se traduce específicamente en la incapacidad para: autorregular sus emociones, para tramitar los conflictos, para comprender y respetar la diferencia de pensamiento y opinión, generando problemáticas de convivencia, que mal manejadas conllevan a un aumento en los índices de violencia: verbal (apodos, palabras soeces, amenazas, rumores), psicológica, (exclusión y ofensas) y física (golpes, empujones).

Lo más preocupante, es que el contexto social que rodea estas problemáticas, las hace posibles y hasta aceptables, porque los estudiantes normalizan todas las formas de violencia. Esto quedó evidenciado, en el Informe Nacional sobre el Estudio Internacional de Educación Cívica y Ciudadana ICCS publicado por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES, 2017), cuyo objetivo, fue investigar las diferentes formas en las cuales los jóvenes están preparados para asumir sus roles como ciudadanos; este estudio presenta que en nuestro país el 49 % de los estudiantes expresó estar de acuerdo con estas premisas, es decir, aceptó actitudes favorables hacia la violencia.

Las instituciones educativas, como escenarios de formación en donde los estudiantes pasan gran parte de su vida. Tienen la tarea de consolidar una formación de alto nivel, para que los estudiantes además de ser competentes cognitivamente, aprendan a convivir,

desarrollando prácticas encaminadas a favorecer, las normas, los valores humanos, orientando sus objetivos para que los estudiantes sean seres autónomos, solidarios y participativos.

En tal sentido, Chauz E.²³, Lleras, J., y Velásquez, A. (2004) señalan en el prólogo del libro *Competencias Ciudadanas: De los Estándares al Aula*, que la escuela es uno de los espacios más privilegiados para la formación ciudadana, porque casi todo lo que ocurre cotidianamente en ella, es una oportunidad para el aprendizaje y la práctica de estas: las interacciones las normas, las decisiones que regulan esas interacciones, los conflictos y problemas, la hacen, una pequeña sociedad. Para entrar en contexto con el planteamiento anterior, es importante mencionar, que la educación para el desarrollo de las competencias ciudadanas³, surge entonces, como una alternativa que faculta a los estudiantes con herramientas para que estén en la capacidad de manejar las emociones, tramitar los conflictos de manera pacífica, y promover la defensa de los derechos, con el fin de que aprendan a vivir, a convivir, y desenvolverse en una sociedad tan compleja como la nuestra.

Frente al proceso de desarrollo de dichas competencias el MEN estipula, que a medida que

³ (...) el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. Retomando el concepto de competencia como saber hacer, se trata de ofrecer a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa y para que sean capaces de resolver problemas cotidianos. Las competencias ciudadanas permiten que cada persona contribuya a la convivencia pacífica, participe responsable y constructivamente en los procesos democráticos y respete y valore la pluralidad y las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en su comunidad, en su país o en otros países. (Glosario de colombiaaprende.edu.co)

se avanza en el conjunto de grados escolares, de acuerdo con el desarrollo evolutivo de los estudiantes, se espera que los más pequeños aprendan las competencias ciudadanas necesarias para desempeñarse constructivamente en su entorno cercano (familia, salón de clases). Posteriormente, al finalizar el último nivel de escolaridad, se espera que los estudiantes ya como jóvenes hayan desarrollado las habilidades para participar de manera constructiva en iniciativas a favor de la no violencia, en la toma de decisiones políticas, y hacer uso de mecanismos democráticos para proteger y promover los derechos humanos a escala local, nacional y global. (Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas p.153).

En tal sentido, las IE deberían establecer políticas conjuntas, y coherentes para su desarrollo, abordando el mundo relacional de los estudiantes y la gestión de los conflictos, más allá de la pura disciplina. En el caso particular de la Institución Educativa Antonia Santos (IEAS), encontramos que desde su filosofía institucional, se establece el reto de: *“formar ciudadanos con valores éticos, que cumplan sus deberes sociales y convivan en paz, trabajando por el desarrollo humano”*. No obstante, las prácticas educativas muestran esfuerzos aislados, en este ámbito, que no permiten articular los conocimientos, ni habilidades, para formar en el desarrollo de competencias ciudadanas⁴.

Esa falta de sintonía, produce efectos colaterales que influyen en la convivencia, afectando

⁴ “El trabajo en la clase de la competencia social y ciudadana debe conseguir que los niños y las niñas, los chicos y las chicas de nuestros centros escolares comprendan y actúen, que sean capaces de solucionar problemas, que imaginen el futuro y, sobre todo, que sus proyectos no acaben en el olvido o en la inacción. La competencia social es, en definitiva, la práctica consciente, comprometida y responsable de la ciudadanía, también en el aula. A ser ciudadano o ciudadana se aprende ejerciendo esta competencia desde los primeros cursos de la escolaridad, de la misma manera que a caminar se aprende caminando y a nadar nadando. (Santisteban, 2009)

las dinámicas de las aulas de clase. Lamentablemente, en la IEAS, como en la mayoría de las IE, se le pone acento sólo a las competencias que se miden en las pruebas externas del ICFES (matemáticas y lenguaje). Porque estas, son las que dan los indicadores la calidad. Eso sí, una calidad alejada, de las verdaderas necesidades educativas de los estudiantes.

Es muy probable, que esa falta de control frente al desempeño de las competencias ciudadanas por parte del MEN las relega convirtiéndolas en un adorno semántico más, en los planes de estudio. Es así, como encontramos que existe una contradicción, en las políticas del MEN porque pareciera que, en todos los proceso educativos, lo importante es que los estudiantes tengan un alto desempeño cognitivo.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que todos los procesos de enseñanza aprendizaje, se condicionan por la disposición y motivación de los estudiantes. En el caso del aula de grado quinto infortunadamente encontramos, que existe desinterés y apatía de los estudiantes para muchos de los procesos escolares⁵tradicionales, afectando así, el desarrollo de las actividades y por ende los resultados. Es muy posible que esa falta de motivación, se deba a que los intereses de los estudiantes, se centran en los dispositivos electrónicos, (Smartphone, Tablet, PC). Por tal motivo se hace indispensable ahondar en el campo de investigación, para explorar las herramientas teóricas, didácticas y tecnológicas que intercepten los aspectos condicionantes, para movilizar el desarrollo de este tipo de competencias como lo son: la

⁵ En la relación enseñanza aprendizaje el protagonista es el deseo de aprender que nace de las necesidades e intereses, de allí surge motivación. Por tanto la tarea del maestro es hacer surgir ese deseo de aprender en el otro

motivación, y el uso de las TIC, con el fin de favorecer la convivencia pacífica, en todos los escenarios en los que se desarrollan los estudiantes (IE, barrio, familia).

2.1. Formulación del problema

¿Cómo la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC promueve el fortalecimiento y el desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en la dimensión de convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019?

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Evaluar el aporte de la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC, en el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.

3.2. Objetivos específicos

- Identificar las necesidades educativas para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo.
- Diseñar e implementar un ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC para promover el desarrollo de competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo.
- Identificar los aspectos a mejorar y a consolidar en la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC, para los procesos de desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo

4. Justificación

La situación de partida de ésta investigación es la necesidad de emprender desde la escuela prácticas formativas basadas en las competencias ciudadanas integradoras en la dimensión convivencia y paz. Para que los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos, sede Héctor Alfonso Saavedra, además de ser competentes cognitivamente, aprendan a vivir juntos, conviviendo con los demás (Delors, 1996). Por tal motivo el proyecto que se presenta, tiene como objetivo Evaluar el aporte de la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por el TIC, en el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.

Este estudio, se sale de la órbita de la investigación tradicional, porque busca innovar pedagógicamente con las bondades que ofrece la mediación de las TIC y la Gamificación, dado que ésta última es una metodología, que integra los mismos elementos de la dinámica de los videojuegos al ámbito educativo. Todo lo anterior no solo genera, un estímulo motivacional a los estudiantes para que aprendan jugando los principios éticos y democráticos necesarios (pluralismo, justicia, solidaridad, tolerancia, libertad, equidad) de las competencias ciudadanas. Sino que además, permite un equilibrio para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas, y tecnológicas.

Finalmente, éste proyecto de investigación se considera pertinente debido a que su implementación, además de ser coherente con el modelo pedagógico de la IEAS, de la escuela transformadora, cuya misión es: “Formar al ser humano, en la madurez integral de sus procesos, para que construya el conocimiento y transforme su realidad socio-cultural, resolviendo problemas desde la innovación educativa”. Concuera con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, los cuales se fundamentan en promover una educación de calidad, que forme mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, respetuosos de lo público, que ejercen los derechos humanos, responsabilidades sociales y conviven en paz (MEN, 2011). Dando así cumplimiento a los Fines de la Educación propuestos en el artículo 5 de la Ley 115 de 1994, el marco normativo Ley 1620 del año 2013 (MEN, 2013)⁶. Junto con el Decreto 1965 del año 2013 (MEN, 2013)⁷.

⁶ Reconocida como “Sistema Nacional de Convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar”

⁷ Con el cual promueve la participación de todas las entidades educativas en Colombia, el propósito es fortalecer y articular todo lo relacionado con las competencias ciudadanas con miras a la formación integral de los educandos. Esta ley permite que toda institución busque las estrategias o herramientas necesarias que propendan por el mejoramiento en los procesos de enseñanza, aprendizaje y vivencia o aplicación de las Competencias ciudadanas (MEN, 2013).

5. Marco teórico

La convivencia en un asunto que se sucede mínimamente cuando dos o más personas comparten un mismo espacio. Sin embargo, para que esta exista, las personas deben tener una interrelación bien sea a través del diálogo y/o de la acción. Respecto al uso sociológico del concepto, “Convivencia” es adoptado en Hispanoamérica para resumir el ideal de una vida en común entre grupos culturales, sociales o políticamente muy diversos; una vida en común viable; un “vivir juntos” estable, posiblemente permanente, deseable por sí mismo y no solo por sus efectos (Mockus, 2002). Esta es un proceso interpersonal que afecta las relaciones y a su vez las prácticas sociales, de hecho, sucede sólo cuando se presentan circunstancias como: estar con y entre otro-a u otros-as, hablar con otro-a u otros-as, hacer con otro-a u otros-as, escuchar a otro-a u otros-as y ponerse de acuerdo con otro-a u otros-as.

Según Vizcaino (2015), la convivencia escolar se ve a partir de tres ángulos complementarios. El primero, un aprendizaje en tanto encuentra su raíz en la organización social, cultural del medio de crianza y formación de la personalidad. El segundo, un aprendizaje orientado hacia la vida en sociedad, aquí se incluye todo lo relacionado con el contexto en el que se desarrolla y las personas con las cuales compartirá su vida personal, familiar, cultural, política y económica. El tercero, es la convivencia enfocada en la ciudadanía, es decir, respetar a los otros, participar en las formas de poder y en lo que concierne a las decisiones que involucren a la comunidad.

Otras aproximaciones que servirán de aporte para enfocar la investigación, afirman que la convivencia pacífica es la coexistencia con otras personas en un espacio común, de forma armónica y a pesar de las diferencias culturales, sociales, políticas, económicas, u otras que se presenten. Esa coexistencia, es una condición que impulsa el ponerse de acuerdo. Sin embargo, existen muchas diferencias individuales que median en las relaciones, ya sea el género, la edad, la etnia, y otras condiciones socio-económicas y culturales, así habiten dentro del mismo núcleo social geográfico o barrio. En este sentido, cuando se habla de diferencias pone al conflicto como elemento esencial y natural en las relaciones humanas.

Es significativa la importancia de pensar que la convivencia y los conflictos siempre están relacionados y se medían desde los procesos comunicativos puesto que todos los seres humanos desarrollan sus relaciones sociales y emocionales a través de este aspecto. No obstante, es importante resaltar que la convivencia es inmanente al conflicto y el conflicto es inherente al ser humano. Esto, debido a que el conflicto dinamiza las relaciones entre las personas, posibilita los cambios sociales y es un elemento que, manejado adecuadamente, es fundamental para la estabilidad de la sociedad (Ruiz y Chaux, 2005).

Alrededor de estos conceptos, deben integrarse procesos en la escuela que favorezcan ambientes democráticos, donde la participación y la construcción de identidad sean los pilares de la formación personal. En concreto, se estaría acompañando a los jóvenes en un altruista proceso de construcción de una sociedad que respeta la diferencia; debido, en parte, a que una de las tareas a desarrollar por el docente en el aula, se refiere a empezar a desarrollar climas escolares positivos. Al respecto autores como Ghiso (1998) plantean que la existencia

de una escuela que no preste atención al conflicto como agente de cambio, se convierte en una herramienta de manipulación, siendo “una de las tantas maneras de impedir y de controlar el pensar, el sentir y el actuar” (p. 89).

En ese sentido, el primer escenario que faculta a los sujetos con elementos para la convivencia es el núcleo familiar. Allí, se adquieren los primeros elementos implícitos como conductas, actitudes, creencias y valores. Luego, este proceso continúa de manera complementaria en la escuela agregando nuevos elementos explícitos como reglamentos, instructivos y procedimientos. En este espacio, con los anteriores elementos, se orienta hacia la vida en sociedad.

Es importante tener en cuenta que, dentro de la convivencia escolar, la formación ciudadana es primordial para armonizar desde allí las relaciones sociales en todos los niveles: familiar, comunitario, regional y nacional, razón por la cual las acciones propias de la convivencia escolar permean las posteriores conductas ciudadanas. Tal aspecto se convierte en una tarea fundamental a ser atendida dentro del proceso educativo, considerando que Colombia sigue teniendo altos índices de violencia, allegada además a diferentes niveles de corrupción y ligada a otros problemas sociales, como son la inequidad y las discriminaciones de diverso tipo.

Al revisar los antecedentes respecto a la relación de la escuela con la convivencia escolar, se encontró que a partir de la Constitución Política de 1991 y la Ley General de Educación 115, (artículo 5°, numeral 2, de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política)

se establece que la educación se desarrollará atendiendo a “la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y la libertad” (s.p). Así, se fundamenta que el derecho a la educación tiene una estrecha relación en los procesos de convivencia, puesto que busca el respeto de los derechos de los sujetos e igualmente se reconoce que los estudiantes necesitan ser guiados y conducidos hacia la formación de la personalidad, factor primordial en los procesos de convivencia.

A partir de esta normativa, Colombia se comprometió a desarrollar prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios de la participación ciudadana en todas las instituciones educativas. Desde entonces, el Ministerio de Educación Nacional asumió su responsabilidad de formular políticas, planes y programas orientados a la formación de colombianos en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia (Ministerio de Educación Nacional, 2019).

Por otro lado, Ruiz y Chaux (2005) argumentan alrededor de las acciones políticas y el nacimiento de movimientos en donde se crean reflexiones en torno al bienestar de la comunidad; para estos autores, la carta política es la garante para que las personas puedan tener una mejor convivencia pacífica. Lo dicho implica que el estudio de la Constitución se convierte en algo fundamental para que exista un orden social equitativo.

Así mismo, hay que tener presente que las normas morales y legales que sostienen un sistema así concebido, no alcanzan validez por el solo hecho de ser formuladas; por el

contrario, requieren de esfuerzos cotidianos permanentes para su cumplimiento y realización.

De hecho, se necesita un elemento integrador, que deje de ser meramente instruccional, como lo fue en su época la asignatura llamada Instrucción Cívica. Este elemento integrador se ha denominado bajo el rótulo de Competencias Ciudadanas, que están relacionadas con la convivencia escolar, estas modelan las relaciones de los individuos dentro de un marco de ciudadanía equitativa, respetuosa y garante del respeto a la dignidad de las personas. Para los fines de esta investigación, es necesario determinar cómo son concebidas estas competencias desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), debido a que direccionan el contenido de los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas.

Según el MEN (2011), las competencias ciudadanas son concebidas como un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades interpersonales que, al ser integradas, todas las personas pueden ejercer su ciudadanía en el respeto, difundiendo, defendiendo, garantizando y restaurando nuestros derechos. Siendo así, las competencias ciudadanas se enfocan en desarrollar de manera equilibrada las habilidades de los estudiantes para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas; todo esto, además, debe estar involucrado de manera evidente en el Proyecto Educativo Institucional.

Los aprendizajes se basan en el desarrollo de competencias y una competencia en el contexto educativo es una capacidad que el sujeto adquiere a través de la puesta en práctica de diferentes habilidades como son la argumentación, la observación, la manipulación, etc.

Los estudiantes ponen en juego estas capacidades para llegar a comprender y asimilar las competencias. Para el MEN (2004) una competencia implica el “saber hacer”, es decir, la capacidad de hacer uso del conocimiento para ejecutar actividades o realizar productos, que bien podrán ser concretos o abstractos. De esta manera, las acciones en el proceso educativo implican que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas, pero también técnicas y de comportamiento, para así llevar a cabo acciones que aporten al desarrollo social. A lo dicho, se debe agregar que el sistema educativo en nuestro país, debe desarrollar tres clases de competencias: las competencias básicas, las competencias ciudadanas y las competencias laborales.

Las competencias ciudadanas se diferencian en varios tipos o dimensiones, los conocimientos, las competencias básicas cognitivas, las competencias básicas emocionales, las competencias básicas comunicativas y las competencias básicas integradoras, entendidas estas últimas como “Aquellas competencias más amplias y abarcadoras que, en la práctica, articulan los conocimientos y las competencias cognitivas, emocionales y comunicativas” (Chaux, 2004, p.36). Con lo anterior, se permiten aprovechar de la mejor manera las competencias más específicas (cognitivas, emocionales y comunicativas) potencializándolas frente a las distintas situaciones que se dan en la interacción social. Estas competencias se miden directamente a través de acciones ciudadanas, en interacción con elementos individuales, como las actitudes, y elementos contextuales, como el ambiente del aula y del colegio. Al igual que ocurre con las demás competencias, el desarrollo de competencias ciudadanas también se hace evidente en la práctica, sólo se da en la implementación de las mismas en los distintos escenarios a los cuales se enfrenta el estudiante en su cotidianidad.

Es decir, que el objetivo fundamental de la formación ciudadana, es la misma acción ciudadana. Para Rodríguez (2008), ese tipo de acción se refiere a las interacciones de las personas cuando exigen sus derechos valiéndose del marco jurídico necesario; de esta manera, se dan relaciones de conflicto y de negociación con el Estado. Ante esta situación se debe orientar el análisis de la acción pedagógica.

Por otra parte, la educación tiene otros retos, como son la promoción y la práctica de nuevas estrategias didácticas, a través de las cuales se ayude a los estudiantes a movilizar las competencias ciudadanas, al tiempo que se mejoran los procesos de convivencia escolar. Un ejemplo de esto es la denominada “gamificación” la cual se convierte en una alternativa pedagógica. Al respecto, Ortiz, Jordán y Agredal (2018) sostiene puede ser una buena práctica “si se integran aspectos dinámicos en contextos no lúdicos. De esta manera, se motivaría a los estudiantes, del mismo modo que en otros valores positivos comunes en los juegos que potencian el aprendizaje” (p.4).

Estos métodos han arrojado muy buenos resultados entre los estudiantes a la hora de introducir nuevos conceptos. Para alcanzar tal efectividad es necesario seguir cuatro pasos que se irán trazando hasta lograr el objetivo; tales pasos son descritos por Pedraz (2018) de la siguiente manera:

- 1. Motivación:** implica producir interés en los participantes, para que entren al proceso de juego, para ello se les recompensa, o se les posiciona positivamente.
- 2. Acción:** en este paso el participante realiza la acción, ya sea por la recompensa o por el

interés que haya despertado la motivación, de allí que la creatividad con que se desarrolle la acción dependa del paso previo.

3. Recompensa: al momento de otorgar la recompensa se deberá tener en cuenta lo dicho en la motivación y la expectativa que se ha creado el jugador. De allí que sea importante no crear expectativas falsas, y controlar al jugador para que no crea cosas que no se van a dar; una situación de recompensa mal enfocada dejará una mala experiencia en los participantes.

4: Logros: en este paso se da un sentimiento placentero para el participante, dado que ha cumplido con la acción y obtenido una recompensa por ello. De este paso se desprende que el jugador quiera volver a participar de otras actividades.

Al llegar a un análisis sobre esta estrategia, se puede inferir que existen muchas ventajas para el aprendizaje, el desarrollo de competencias y sobre todo para la motivación. Lee y Hammer (2011) ven en la gamificación una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación de los estudiantes. Ya que los procesos de gamificación tienen sus raíces en el aspecto recreativo, expansivo y de gozo, los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayuda a mantener el interés y evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido (Ortiz, et al., 2018).

Por otro lado, es necesario rectificar que la gamificación se convierte en una herramienta que proporciona una actividad compleja. Esta debe ir más allá de la aplicación de un juego. Se hace necesario que las actividades tengan sentido, es decir, que se implemente

bajo una adecuada planificación que demuestre el compromiso adquirido por parte del docente, y ser establecida para lograr el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

Los autores mencionados previamente, plantean que la gamificación puede ser usada como una estrategia didáctica dentro del campo de la educación; puesto que se puede utilizar el juego con sus respectivas variables y aplicaciones lúdicas para fomentar y promover el desarrollo de las competencias ciudadanas entre los estudiantes: los juegos entonces se utilizan como estrategia didáctica que garantizan ciertos aprendizajes. En otras palabras “En la gamificación los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas” (Ortiz, et al., 2018, p.4).

Al respecto, se puede decir que la gamificación facilita la promoción del aprendizaje. Se debe tener presente que los cambios sociales que se viven actualmente y que afectan a la infancia y a la adolescencia, llevan a seguir planteando actuaciones para el mejoramiento del aprendizaje y de la convivencia escolar. Por lo anterior, es importante que se generen otro de tipo de aprendizajes, como lo es el aprendizaje colaborativo, porque a la hora de generar acciones de convivencia se hace necesario movilizar este tipo de pensamiento, teniendo en cuenta que una de las formas para desarrollar una comunicación asertiva y propositiva, es a través de dicho trabajo.

Según Gimeno (1976), la personalidad individual se fragua en pequeños grupos como la familia o los amigos. Se debe resaltar que el trabajo en equipo puede llegar a permitir que los

sujetos desplieguen sus habilidades comunicativas, puesto que permite y trae consigo la interrelación entre grupos. Estas relaciones siempre llevan a que se produzcan procesos de comunicación que generan situaciones de análisis y de interacción reflexiva que conllevan a la experimentación de una convivencia pacífica y armónica.

Entre tanto, el aprendizaje colaborativo apareció como una reacción al aprendizaje individualista dentro del cual se promovía al más capaz, al que más aprendía. Por tanto, el aprendizaje colaborativo se considera como un tipo de aprendizaje que se basa en la capacidad que tiene el ser humano de obtener conocimientos con el concurso de otros. Con esto, el aprendizaje deja de ser una competencia entre unos y otros para determinar quién ocupa el primer puesto en su clase y se convierte en un acto solidario y social de construir y obtener conocimiento, de tal manera que todos aprendan, garantizando la inclusión, la participación y la comunicación entre todos los miembros de la comunidad escolar.

Del mismo modo, Hilltz y Turoff (1993), afirman que este tipo de aprendizaje enfatiza en el grupo o los esfuerzos entre profesores y estudiantes, lo que hace que además involucre la participación activa de ambos.

Dentro del aprendizaje cooperativo, el docente es ante todo un facilitador. A él corresponde presentar los materiales, promover la participación grupal rotando a los integrantes de los equipos. El docente debe promover el proceso de colaboración entre unos y otros, dar respuestas puntuales para que todos superen sus inconvenientes. También debe participar como un miembro más de la asamblea de conocimiento debido a que él no

representa ser un sabelotodo ni tiene el conocimiento completo en ningún tópico de la comprensión disciplinar de la civilización actual.

De igual manera, se habla de un aprendizaje activo como método en el que se involucra a los estudiantes en el material por medio de distintas actividades, como discusiones, reflexiones, trabajos de escritura y todo aquello que le permita al educando pensar de manera crítica frente a algún tema. “A diferencia del aprendizaje pasivo en el que se transmiten los conocimientos de profesor a estudiante, en el activo, en cambio, es necesario que ellos desarrollen sus habilidades” (Espejo, 2017, p. 46).

Se puede decir que en el aprendizaje colaborativo es necesario involucrar actividades orientadas hacia la motivación y que impliquen retos para los estudiantes. Sin duda alguna, es un aprendizaje que permite que el estudiante se motive; es así como la promoción entre ellos de una mayor responsabilidad, se convierte en un elemento constituyente del proceso formativo.

Por otro lado, resulta oportuno abordar el concepto de aprendizaje significativo; para Aznar (2000) los pioneros, en esta área fueron David Ausubel, Joseph Novak y Helen Hanesian, quienes diseñaron la teoría como el primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, aquí son de vital importancia las ideas previas del alumno. Así, se crean unas redes de conceptos a partir de los que ya poseen.

Como se puede apreciar, desde el aprendizaje significativo el docente debe reconocer los

conocimientos previos, esos que ya traen sus estudiantes. Por eso, es importante identificar cuáles son los saberes del estudiante. Según Ballester (2002) Ausubel presenta un marco que permite diseñar herramientas metacognitivas, con el fin de aproximarse a la cognición del estudiante, de tal forma que sea más sencillo y efectivo orientar su educación.

Por otro lado, el aprendizaje significativo en los ambientes virtuales debe estar caracterizado como un proceso de búsqueda de significados, conocimientos sociales que trascienden a escenarios más complejos, que son aplicados a realidades cotidianas a nivel profesional o personal. Por ende, se requiere para el desarrollo del aprendizaje significativo, el poner en juego algunas acciones, como lo son el conjunto de actividades dentro de las cuales el estudiante pueda participar en situaciones que demanden de él la resolución de problemas y esto ayuda a promover la generación de nuevos aprendizajes.

En concordancia con lo anterior, la Institución Educativa Antonia Santos, se fundamenta en el Modelo Pedagógico Holístico de la Escuela Transformadora de Iafrancesco (2004). Que consiste en recoger los planteamientos antes expuestos, (aprendizaje significativo, aprendizaje cooperativo, pedagogías activas, innovación con la gamificación) superando el modelo pedagógico instruccional tradicional, centrado en el proceso de enseñanza – aprendizaje por transmisión y asimilación de conocimientos. A través del cual abre un camino a verdaderos procesos educativos, de formación integral contextualizada socio – culturalmente potenciando valores, actitudes, comportamientos y dimensiones humanas.

Para lograr estos propósitos, una Escuela Transformadora tiene inspiración filosófico –

antropológica, psicológico – cognitiva, sociológica, epistemológica, científico – tecnológica y pedagógica. El autor considera que:

Debe concebirse al niño y a la niña como seres activos dentro de su mismo proceso de aprendizaje, lo que en la práctica supone una metodología en la que el estudiante vivencie, perciba y conceptualice el contenido de sus experiencias. (Iafrancesco, 2004, p. 92)

Por otro lado, se asume que un niño, si no encuentra valor en lo que está realizando, al menos un mínimo de sentido, entonces tendrá un aprendizaje estéril, que puede derivar en memorizar mecánicamente, asumiendo datos que no tendrá una relevancia en su vida cotidiana. Por tanto, la construcción del conocimiento y la transformación de su realidad son inherentes a los procesos educativos, los cuales se desarrollan en los diferentes aspectos del ser: psicológico, epistemológico, sociológico y pedagógico. Estos aspectos presentan la siguiente fundamentación teórica:

Fundamentación psicológica (Pensar): Jean Piaget parte de entender que cada ser humano desde sus primeros años pasa por diferentes etapas de desarrollo que deben ser respetadas y entendidas de manera acorde con sus características propias. De tal forma que no se violenten o quebranten los procesos pertinentes a cada etapa y por el contrario nos sirvamos de este conocimiento para propiciar aprendizajes eficaces. Howard Gardner ha propuesto su teoría de las Inteligencias Múltiples, una inteligencia es la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas, para crear productos o para ofrecer servicios

dentro del propio ámbito cultural.

Fundamentación epistemológica (Saber): David Ausubel formula la concepción de aprendizaje significativo, que consiste en relacionar con sentido, los conceptos nuevos con los ya aprendidos, relacionar estos dos y construir unos nuevos.

Fundamentación sociológica (Saber-hacer): Lev Vigotsky presenta al maestro como un mediador que proporciona acompañamiento permanente. Los procesos psicológicos son cambiantes y dependen en gran medida del entorno vital; la asimilación de las actividades sociales y culturales son la clave del desarrollo humano y es esta característica la que distingue a los hombres de los animales.

Fundamentación pedagógica (Expresar): desde este ámbito, se aborda la postura pedagógica constructivista frente al desarrollo de los procesos de competencias ciudadanas. Es un proceso continuo en donde los estudiantes construyen dinámicamente su conocimiento; el rol docente se centra en disponer materiales y diseñar actividades motivantes que favorezcan el acercamiento al aprendizaje, conociendo y respetando el avance y evolución individual en la interpretación del sistema.

Por otra parte, el presente trabajo presenta interés en el ámbito tecnológico, por la mediación pedagógica de las TIC. Para Adell (1997) las TIC son “el conjunto de proceso y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento

y transmisión digitalizados de la información” (p. 56). Frente al tema de las TIC existen diferentes definiciones en las cuales hay cierta coincidencia, que las considera como instrumentos técnicos que sirven para que se lleve a cabo el proceso de comunicación, entendido este como el proceso mediante el cual nuestro entorno adquiere realidad. Es importante resaltar que la tecnología no se limita solo a la comunicación, abarca un conjunto de instrumentos, teorías, técnicas o procesos que mejoran las capacidades del ser humano para interactuar con su entorno, lo cual la hace entender como un soporte para transformar los ambientes escolares.

Sobre las TIC, Cabero (2004), afirma que es necesario pensar en la interacción que tenemos con ellas puesto que modifican y reconfiguran nuestra estructura cognitiva. Sus efectos son tanto cuantitativos, debido a la ampliación de la información y cualitativos por el tratamiento que se hace de la misma. En cuanto a la educación, las TIC deben ser una herramienta a la hora de potenciar habilidades cognitivas y realizar un acercamiento entre actitudes, habilidades e información que le llega al sujeto.

Al evaluar las ventajas y desventajas del uso de las TIC a nivel educativo, se encuentra que, través de estas, se puede llegar a ofrecer una formación más flexible enfocada a dar respuesta adecuada a los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, posibilitando que cada uno sea capaz de retroalimentarse, estableciendo sus saberes mediante la elaboración de una nueva experiencia, usando otro tipo de recursos. Entre las ventajas y las desventajas de esta propuesta se encuentran, según Fainhol (2001) como ventajas la posibilidad de interacción, la actividad mental constante, la posibilidad de desarrollar

iniciativas en el estudiante, para que aprenda de sus errores. También puede generarse mayor diálogo con los profesores, cooperación y potenciamiento de la creatividad. Entre tanto, las desventajas que presenta se asocian al uso desproporcionado de las plataformas, aislamiento, fatiga visual, problemas físicos por sedentarismo, recursos con bajo potencial didáctico, entre otras.

No obstante, a pesar de sus bondades, las TIC por sí solas no van a transformar los resultados de enseñanza y aprendizaje porque no lideran un cambio pedagógico y didáctico. Prats (2006) considera que involucrar a las TIC en una estrategia metodológica, implica pensar en buenas infraestructuras tecnológicas, pero también en crear modelos para superar enfoques magistrales o expositivos.

Es conveniente indicar que una buena calidad en la educación no existiría de espaldas a una mayor interrelación entre los saberes y un buen diseño del currículo, debido a que exige una mayor relación entre los educandos, los maestros y el contenido. Las TIC son solo un potenciador, que no debe convertirse en el fin último de todas las acciones pedagógicas. Lo anterior, permite vislumbrar la importancia del rol docente para el diseño de entornos de formación con la mediación de las TIC.

Coll (2011) brinda elementos para valorar el impacto en el proceso educativo, relacionando los tres componentes del triángulo interactivo: alumnos, profesor y contenido con las TIC. Esta tipología contempla cinco categorías, a saber:

1. Las TIC como instrumentos mediadores de las relaciones entre los alumnos y los contenidos (y tareas) de aprendizaje.
2. Las TIC como instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje.
3. Las TIC como instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los alumnos o entre los alumnos.
4. Las TIC como instrumentos mediadores de la actividad conjunta desplegada por profesores y alumnos durante la realización de las tareas o actividades de enseñanza aprendizaje.
5. Las TIC como instrumentos configuradores de entornos o espacios de trabajo y de aprendizaje. (p. 121)

La tipología ilustra la capacidad de las TIC para transformar el proceso de enseñanza, ya que los usos descritos median las relaciones entre los elementos del triángulo interactivo: alumnos, profesor y contenido con las TIC. Con respecto a lo anterior, el mismo autor señala que, la capacidad de transformación y mejora que las TIC ofrecen al sistema educativo se deben ver como un potencial que puede llegar a convertirse en una realidad.

Sin embargo, todo depende del uso contextualizado que se les dé. Cuando el docente tiene una visión tradicional del proceso de enseñanza y aprendizaje, simplemente utiliza las TIC para reforzar estrategias de presentación y transmisión de contenidos, mientras que aquellos docentes que tienen una visión más activa o constructivista, tienden a utilizar las herramientas tecnológicas, facilitando el diseño de ambientes de aprendizaje que se adaptan a las

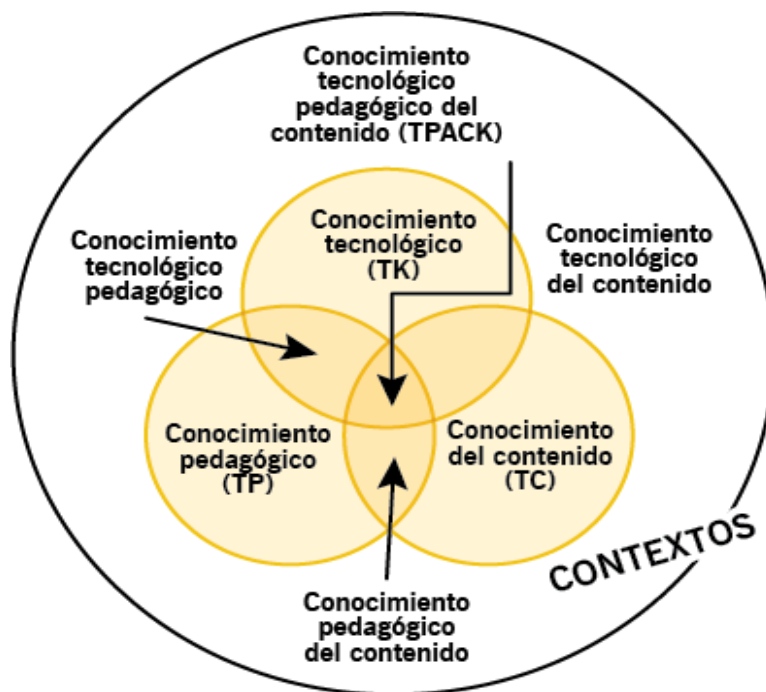
necesidades de los estudiantes. Así, estos desarrollan actividades que están a su alcance y que les permiten avanzar en la construcción de habilidades y aprendizajes más avanzados como las llamadas competencias del siglo XXI, el pensamiento crítico, el pensamiento creativo, la comunicación, la colaboración, entre muchas otras; requeridos para participar activamente en la sociedad actual.

Por otra parte, el modelo TPACK ofrece un marco teórico para una integración eficaz de las tecnologías en la enseñanza, es la base para enseñar con tecnología y se refiere a los conocimientos requeridos por los profesores para integrar la tecnología en su enseñanza en cualquier área de conocimiento. Dado que reconoce la importancia de la interacción entre los tres componentes principales de los entornos de aprendizaje: el contenido, la pedagogía y la tecnología.

El modelo TPACK, previamente mencionado, se forma con tres tipos de conocimiento: “*Tecnología (TK), Pedagogía (PK) y Contenido (CK)*” (Touron, 2019, p.7). Esta integración entre pedagogía y tecnología supone entonces que se desarrollen relaciones dinámicas y transaccionales. Así, la participación única de cada docente, en relación con el contexto producen un acto educativo diferente siempre.

Estas tecnologías abren otras puertas a la construcción del conocimiento. (Ver figura 1).

Figura 1. Conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK). Fuente: Mishra y Koehler (2006).



Los desarrolladores de software educativo han presentado muchas novedades dentro del mercado programático de las aplicaciones Online para el proceso de aprendizaje y enseñanza. Por ejemplo, Kahoot, es una aplicación en línea que permite crear preguntas y respuestas a manera de juego que se pueden aplicar durante la clase. El juego puede ser creado por los docentes o estudiantes (Meritxell, 2019).

Para conseguir el seguimiento al aprendizaje a través de estas aplicaciones se realiza un sistema de respuesta inmediata, acción que se lleva a cabo mediante un proceso de retroalimentación a través dispositivos móviles como celulares o mediante el computador.

Meritxell (2019) sostiene que:

Este sistema de respuestas ludificado lo podemos ver desde dos vertientes: la del creador y cómo se crea y, por otro lado, la del participante y los modos de juego. En primer lugar, se debe crear el juego. Para jugar, tan sólo el desarrollador necesita tener una cuenta; los participantes sólo necesitan un código pin. (p.9)

Los ambientes de aprendizaje mediados por las TIC, como objeto de estudio tienen ciertos elementos imprescindibles como son los actores (docente guía y estudiantes), los contenidos, la planeación pedagógica (los objetivos o propósito, la metodología, las actividades, los criterios de evaluación, entre otros. En la actualidad, los ambientes de aprendizaje no se conciben solamente desde espacios físicos, sino que el espectro es cada vez más amplio, más flexible ya que, el estudiante no está sometido a la restricción determinada por las variables lugar y tiempo; además, puede experimentar el proceso varias veces, para así retroalimentarse en repetidas ocasiones.

Retomando el tema de la gamificación, es necesario reiterar que no solo se involucra en el ambiente escolar, está diseñada de tal manera que se pueda incluir un elemento del juego en cualquier ámbito lúdico. Con lo anterior, significa que puede verse en ambientes empresariales, industriales y escolares. Si bien los espacios son distintos, hay algo que tienen en común: quieren desarrollar habilidades especiales entre las personas que participen.

En el ambiente escolar, es una buena herramienta que no girará solo en torno a la adquisición y aplicación de conocimientos, sino también a la cooperación. Es un llamado a la competencia sana y al trabajo en equipo, para fortalecer la relación con el otro, respetando la diferencia y reconociendo las habilidades que tiene para lograr muy buenos resultados juntos. Así, Ortiz, Jordán y Agreda, 2018 coinciden en señalar la gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios “motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva” p. 4).

Con lo anterior, queda claro que uno de los elementos esenciales de esta metodología radica en la manera como se pueden motivar a los estudiantes, no solo a partir del juego sino de las habilidades que ellos mismos poseen y que deben potencializar para vean los objetivos cumplidos, los intentos realizados, las misiones alcanzadas y lo que lograron trabajando en equipo y reconociendo que así como ellos poseen unas dimensiones sociales y personales muy buenas, también es necesario reconocer las del otro, potenciarlas y aprovecharlas.

Así mismo, sin dejar a un lado la parte cognitiva, la gamificación le permitirá al estudiante adoptar conocimientos que probablemente le parecerán aburridos o complejos, por lo que les será difícil asimilarlos, pero mediante el juego podrán incluso relacionarlos con situaciones de la vida cotidiana.

Ahora bien, es necesario pensar en el juego como uno de los componentes fundamentales dentro de la gamificación. Su importancia se debe, en gran medida, a la manera como es

recibida por los estudiantes. Para ellos, una clase magistral puede resultar aburrida, así como una en la que deban responder por una serie de preguntas en una hoja para luego recibir una calificación. Sin embargo, cuando esas preguntas incluyen otras maneras de ser respondidas, por medio de dinámicas, por ejemplo, la recepción de los educandos será distinta.

Es sabido que a los chicos les encanta jugar, pero usualmente se le resta importancia a la razón por la que lo hacen. Hertz (como se citó en Edu Trends, 2016) afirma que ese constante gusto por jugar se debe a que allí pueden ser en cierto modo libres. Hay una sana competencia, hay espacio para el error y el intento hasta lograrlo. Eso motiva a los estudiantes a continuar, incluso a preferir continuar con el juego en lugar de terminar la clase, aunque lleven 1 hora o más de cátedra. Por tal motivo, es vital poder integrar ésta modalidad dentro de las aulas de clase para que la transferencia de conocimiento que se dé con los estudiantes se haga amena tanto para ellos como para el docente.

Si bien es cierto que el juego permite cierta libertad a la hora de equivocarse, intentarlo, reír y desinhibirse desde ciertos ángulos, también es cierto que no está relacionado con el caos. Una cosa es el juego y otra el desorden, un juego sin planificación no tendrá unos resultados satisfactorios. Por eso, es necesario incluir unas reglas que permitan la designación de turnos, las restricciones, la manera como puedan ganar o perder; así mismo como se debe incluir una narrativa para contextualizar a los estudiantes y permitirles que gocen un poco más de la dinámica; ofrecerles recompensas dentro del juego, la manera cómo pueden ver si han progresado o no y todo esto con estrategias que van más allá de calificar con una escala numérica.

Aunque se podría decir que a casi todos los estudiantes les motiva la idea de jugar, no es bueno creer que todos tengan los mismos intereses a la hora de participar en ambientes lúdicos. Es necesario analizar qué clase de grupo se tiene en frente, qué tipo de estudiantes lo conforman y con esto se llega al tipo de personalidades que se encontrarán en el mismo. El profesor deberá entonces estar atento al tipo de actividad que implementará en el aula. Según Edu Trends (2016):

Para diseñar la Gamificación el profesor debe considerar los tipos de jugadores a quienes irá dirigida la actividad. Asimismo, elegir los principios y elementos que le resulten más convenientes para lograr el objetivo planeado. También debe seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyen a su diseño (p. 12).

Siendo así, no hay que olvidar ni minimizar ninguno de los dos roles: por un lado, el de los estudiantes como sujetos que poseen unas personalidades individuales que deben ser potencializadas mediante el juego, y, por otro lado, el papel de los profesores como mediadores que deberán conocer el tipo de población a quienes piensa dirigir el juego.

Así como es importante la correcta planificación de las actividades para lograr que le lleguen de manera significativa a los estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades; también es importante reconocer la integración de un sistema evaluativo. Sin embargo, no se puede caer en el error de calificar de tal manera que el estudiante se sienta coartado y eso le impida el buen desarrollo de sus habilidades a través de la gamificación.

Lo más importante dentro de la evaluación en este tipo de actividades es la retroalimentación. Esta, debe ir dándose en la medida en que avanza el juego, por eso, es necesario involucrar al inicio estrategias de retroalimentación y de progreso. Así, ellos podrán ver su progreso y retarse a sí mismos a avanzar cada vez más.

La idea es que los elementos que se involucren en el juego desde el inicio, correspondan también a una evaluación transversal a ellos. Cabe aclarar que el tipo de evaluación no debe ser sólo a partir de la información que ellos puedan retener, sino que abarca otras dimensiones tanto sociales como personales.

Dicho lo anterior, cuando se hace un juego con los estudiantes, estos deberán responder a dimensiones cognitivas como la aplicación de conocimientos y realización de tareas específicas, así como la asociación de distintos conceptos. Del mismo modo, se encontrarán dentro de la evaluación dimensiones sociales como el trabajo colaborativo, la resolución de problemas o conflictos. En cuanto a la parte personal, el docente deberá estar atento a cómo responder el estudiante en situaciones que requieran de su honestidad, su respeto por el otro, su creatividad y su toma de decisiones en pro de la solucionar cualquier circunstancia que requiera de su liderazgo.

Ahora, para evaluar de manera general el juego y sus distintas dimensiones, la gamificación sugiere involucrar unos elementos que a la vez que son divertidos y motivan a los jugadores, también permiten evidenciar el progreso de los mismos.

Por ejemplo, los puntos de experiencia, los niveles, las barras de progreso; permiten que el estudiante demuestre cómo ha avanzado en el curso del juego y cómo ha podido involucrar los conocimientos obtenidos hasta el momento.

Del mismo modo, están las insignias, los niveles y resultados obtenidos; estos van a demostrar el progreso del estudiante en cuanto a los objetivos trazados al inicio del juego.

Por último, está la cuenta regresiva que dinamiza y agrega una tensión positiva al juego al mismo tiempo que evalúa la habilidad del alumno a la hora de solucionar conflictos o tomar decisiones.

6. Estado del arte

Con el fin de abordar cabalmente la temática de la presente investigación, sobre “los ambientes de aprendizaje gamificados para el fortalecimiento y desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras, en la dimensión convivencia y paz”, se ha realizado una revisión rigurosa de literatura. Es así, como a través de este ejercicio, se pudo determinar que, en relación con el tema en conjunto, son escasos los estudios que se han llevado a cabo. Por tal motivo, a continuación se describen algunos de los trabajos de investigación que guardan una aproximación al objeto de estudio, desde cuatro ámbitos que son: los ambientes de aprendizaje, la Gamificación en educación, la mediación pedagógica de las TIC y las competencias ciudadanas integradoras de convivencia y paz.

Es preciso iniciar el recuento alrededor del interés investigativo, haciendo énfasis en el marco de los estudios, que se han llevado a cabo frente a los ambientes de aprendizaje en Colombia. Ya que, estos son el núcleo central de la presente investigación. En esta revisión se encuentra que, El Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico de la alcaldía mayor de Bogotá IDEP, en alianza con el grupo de investigación Cognición y Lenguaje en la Infancia, de la Universidad Nacional de Colombia. Realizó un estudio en el año 2016, denominado “Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones”, en el cual se aborda en cinco capítulos las tendencias conceptuales, metodológicas e investigativas, desde las que se asumen los ambientes de aprendizaje y sus mediaciones. A la luz del mismo, se logró identificar tendencias y avances sobre la temática, que posibilitan otras formas de

organización de los procesos de enseñanza en un contexto de aprendizaje significativo, sirviendo de sustento para esta investigación.

Encontramos un buen referente a nivel local, en un estudio realizado por Leidy Johana Jaramillo Granados, en la Institución Educativa Rosa Zarate de Peña, del corregimiento de Dapa en el municipio de Yumbo en el año 2018, enfocado en fortalecer las competencias ciudadanas integradoras del grupo convivencia y paz, a través del juego de roles en los estudiantes de grado décimo. La investigación se sustenta, en la estrategia pedagógica juego de roles. Durante todo el estudio, se diserta sobre cómo esta estrategia, basada en la interacción social mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando, competencias académicas y axiológicas esenciales en la vida de los jóvenes.

Otras investigaciones que presentan una mayor aproximación, son las que interceptan dos o más ámbitos de los descritos anteriormente. Es así, como el estudio de caso de 5 estudiantes desarrollado en colegio La Asunción de la ciudad de Cali en el año 2013 – 2014, por la autora Lina Lindsay Tenorio. Aborda: los ambientes de aprendizaje constructivistas⁸ y la mediación de las TIC. Este se trata, de un Ambiente de aprendizaje mediado por el uso de las TIC. El cual se desarrolla, en el marco del interés de fortalecer actitudes y valores, así como competencias escriturales, con sentido social a través de una “Revista digital escolar”. El

⁸ Un ambiente de aprendizaje, según Jaramillo (2005, citado por Boude-Figueredo y otros, 2015), se puede definir como “un espacio construido por el profesor con la intención de lograr unos objetivos de aprendizaje concretos, esto significa realizar un proceso reflexivo en el que se atiende a las preguntas del qué, cómo y para qué enseñar”.

análisis del presente, da cuenta de “cómo un ambiente de aprendizaje, abre la puerta hacia la reflexión sobre la importancia de fortalecer las actitudes y valores de los estudiantes; y de cómo las TIC pueden llegar a ser agentes mediadoras en este proceso”. A través de este estudio se logró identificar que, este tipo de aprendizaje ofrece mayor retroalimentación al estudiante, para que reconozca sus progresos.

Los referentes conceptuales, en una investigación como la que se ofrece son amplios, por lo tanto se consideran fuentes de diversa índole, entre ellas libros como es el caso de “Experiencias de gamificación en el aula”, es un estudio, realizado en el 2017, por los autores Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguia (Editores). Los cuales son investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad de Vic/Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC). En el cual, se amplían experiencias e ideas que se están desarrollando, en las aulas de primaria, y secundaria. Estas experiencias, se encuentran basadas en el estudio de caso de un grupo de ocho profesores y expertos en distintos espacios educativos. Con el fin de demostrar con ejemplos prácticos en asignaturas reales sobre todo lo concerniente a la “Gamificación”.

Por otra parte otro estudio denominado Ethos Files: Un juego de rol para el área de “Valores Éticos”. Diseñado por María Rubio Méndez “en el que los/as jugadores/as interpretan un personaje y tendrán que decidir cuáles son sus características, sus acciones y su personalidad”. En este juego el objetivo fundamental es que el alumnado pueda contar una historia de forma colectiva, dividido en grupos y diseñando un universo propio. (Rubio,

2017, p63). Se evidencia dentro del estudio que el juego permite a los estudiantes participar en diferentes actividades grupales lo cual lleva a trabajar un tema evidentemente brinda aportes para el desarrollo de valores puesto que se tiene presente el trabajo en grupo y la interacción con los demás compañeros.

“Minecraft Edu (SÁEZ; DOMÍNGUEZ, 2014) utiliza como dinámicas las narrativas y las relaciones de interacción social, aplicando entre las mecánicas la cooperación entre los jugadores. Los componentes están basados en los logros y la formación de equipos. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e173773, 2018. 12 Ana-M. ORTIZ-COLÓN; Juan JORDÁN; Míriam AGREDA. En cuanto al artículo sobre motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales (PALAZÓN-HERRERA, 2015) incluye como dinámicas las emociones y la progresión; las mecánicas implementadas son la competición y las recompensas, siendo los componentes los logros y las insignias” (Ortiz, Colón y Agredal.2018, p6a).

El trabajo de Barrientos (2016), Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE, incorpora como dinámicas la narrativa, las emociones y las relaciones de interacción social. En cuanto a las mecánicas incorpora la obtención de recursos, destacando los regalos y logros, entre los componentes” (Ortiz, Colón y Agredal.2018, p6b). Relacionando los resultados de estos estudios, se observan ventajas, entre ellas la motivación hacia el aprendizaje, así como la estimulación de procesos colaborativos dentro del salón de clases lo que da como resultado el desarrollo de habilidades que generan competencias ciudadanas.

La experiencia denominada Gamificación con PBL para una Asignatura del grado de maestro de Educación Infantil, por Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, Jorge Guerra Antequera y María Inmaculada Pedrera Rodríguez. Fue elaborada por investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad de Vic Universidad Central de Cataluña (UVic-UCC). Investigación que se realizó en aulas de primaria, y secundaria. Como resultado de esta experiencia se mostró que la primera fuente, se relaciona con la motivación, la cual radica en el reconocimiento de su trabajo por todos los agentes educativos, en este caso este sistema aumento en alto grado el nivel de motivación de los alumnos que radicaba en este punto clave. Los resultados provienen de haber preguntado a los alumnos al inicio de la plataforma la valoración inicial y posteriormente al terminar la asignatura, a esta evaluación le acompañó un cuestionario tipo likert diseñado ad hoc para esta experiencia (Revuelta Domínguez, Guerra Antequera y Rodríguez, 2017, p. 21a) Por otro lado, el desempeño académico mejoró obteniendo diferencias significativas para todas las pruebas tanto el test final de la asignatura como en cada una de las pruebas de la evaluación continua y de la participación en el desarrollo de la asignatura, al igual que el estudio piloto de Bernik et al (2015) aunque este estudio es significativamente diferente del nuestro, vemos cómo la aplicación de algunos elementos de gamificación impactan directamente en la motivación y el rendimiento de los alumnos (Revuelta Domínguez, Guerra Antequera y Rodríguez, 2017, p21b).

La buena simbiosis entre la gamificación y las TIC destaca en la experiencia llevada a cabo por Sanmugam, Abdullah, Mohamed, Aris, Zaid y Suhadi (2016) con un grupo de 29

estudiantes de un centro de secundaria del sureste de Malasia. En este caso, fueron las ciencias experimentales la asignatura elegida. Los elementos de gamificación utilizados en torno a estos contenidos fueron los puntos, las insignias y un ranking de posiciones. Los resultados mostraron que la combinación de tecnología y elementos propios del juego ayudaron en el cambio del comportamiento de los estudiantes hacia el aprendizaje (citado por Batista, 2014, p32b) Aprendizaje y motivación de la semiótica aplicada. Gamificación con base en la prueba piloto de la plataforma “Aprendiz”. El presente estudio se enfoca en una implementación y prueba piloto de la plataforma Aprendiz, desarrollo tecnológico gamificado que “incluye pruebas y misiones, así como interacción y retroalimentación del maestro a los alumnos y entre pares a través de un muro configurado como red social. La plataforma se diseñó con ciertas metas para dos audiencias principales: el profesor y los alumnos. Para el profesor, pretende facilitar la evaluación sumativa y formativa, así como fomentar y facilitar la retroalimentación cualitativa. (Lugo y Alcantara, 2017, p41). Como resultado se puede evidenciar que a partir de esta propuesta se logra tener mayor retroalimentación de los estudiantes, se llega a un mayor desempeño académico la repetición de pruebas permite que los estudiantes puedan repasar y reforzar el conocimiento.

El proyecto de los autores Blanca Emilce Parra Gómez, Raúl Adolfo Deaza Rodríguez (2016) Tuvo como objetivo Fortalecimiento de las competencias ciudadanas a través de la implementación de herramientas didácticas y tecnológicas a estudiantes de grado noveno del colegio San Luis de Zipaquirá. La primera fase consistió en identificar a través de observaciones directas y encuestas la estrategia pedagógica mediada por TIC que ayudará a fortalecer el trabajo diario y continuo de las Competencias Ciudadanas en los estudiantes de

grado noveno. La fase siguiente estuvo compuesta por la fundamentación del proyecto basado en una investigación cualitativa, aplicando el método de investigación acción enmarcada en la línea de investigación pedagogía. Dando prioridad al trabajo colaborativo como estrategia de trabajo.

Para la fundamentación de conceptos, en torno al ámbito de las TIC, se tuvo en cuenta el proyecto regional “Construcción de metodologías comparativas e indicadores para medir el uso e impacto de las TIC en el salón de clase”, liderado por Fedesarrollo -Fundación para la Educación Superior y el Desarrollo- y patrocinado por el International Development Research Centre (IDRC) de Canadá. El fin de este, es crear un marco común de indicadores y metodologías para medir el uso y el impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje, al igual que discutir propuestas metodológicas.

Por otra parte en el ámbito de competencias ciudadanas, a nivel nacional, el Ministerio de Educación (MEN), como ente rector de las políticas educativas, ha venido adelantando acciones encaminadas a dar respuesta a las necesidades educativas en el ámbito de las competencias ciudadanas. Ya que, éstas forman parte del entorno social y transversalizan todos los planos de la praxis educativa. Una de estas propuestas normativas es “Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas cartilla 1 brújula programa de competencias ciudadanas” de 2011. En este documento el MEN aborda aspectos sustanciales de los procesos de formación en todas las dimensiones de las competencias ciudadanas.

Teóricamente, se tuvieron en cuenta los aportes de Alexander Ruiz Silva, Enrique Chauv Torres, Juanita Lleras y Ana María Velásquez. Además, se da una revisión de los documentos oficiales promulgados por el Ministerio de Educación Nacional, que para este caso fueron los lineamientos curriculares de ciencias sociales, y los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas en la Dimensión Convivencia y Paz. Otro aporte respecto al tema, es hecho por los mismos autores Chauv, Lleras, Velásquez (2004). Quienes en la investigación denominada, “Competencias Ciudadanas: de los estándares al aula”, presentan una propuesta sobre la formación ciudadana en la escuela, desde las distintas áreas académicas; a través de la cuales, se brindan referentes para integrar la formación ciudadana en la vida cotidiana de las instituciones educativas, en particular, en las áreas académicas tradicionales.

7. Marco metodológico

En este capítulo, en un primer momento, se describe el tipo de investigación, en un segundo momento, se describe el contexto en el que la experiencia de aula tuvo lugar, y la población objeto. En un tercer momento, detallan las técnicas, instrumentos y procedimientos empleados para el recaudo, análisis e interpretación de la información. Posteriormente, se presentan las decisiones pedagógicas, metodológicas, curriculares y tecnológicas tenidas en cuenta para el diseño de la estructura curricular; finalmente, se presenta la implementación del ambiente de aprendizaje.

7.1 Enfoque y tipo de investigación

De acuerdo con la naturaleza del problema de esta investigación y los objetivos concretos a los que queremos dar respuesta, el enfoque elegido para el estudio fue el cualitativo,⁹. Ya que, posibilita un análisis de la población intervenida en su contexto natural en este caso la cotidianidad escolar, favoreciendo la descripción de los comportamientos, actitudes, opiniones, perspectivas. Entre las ventajas que mencionan Guba y Lincoln (2002), están: Que tiene en cuenta las características del contexto donde se desarrolla, el significado y el

⁹ Sampieri (2003), la define como la actividad que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o se describe cada una de ellas independientemente, sin desconocer que hacen parte de un todo en el diseño de la investigación investigación-acción en el aula para Sampieri medir en el sentido de conocer, de saber cuáles son las particularidades de la realidad en cuestión

⁹ La Investigación en Ciencias Sociales: Estrategias de Investigación

propósito de las actividades que desarrollan los actores sociales en su cotidianidad, y que permite establecer una relación entre los elementos teóricos y metodológicos adoptados en aras a generar mayor grado de objetividad a los problemas planteados.

El diseño con el que se llevó a cabo la presente investigación fue el de estudio de caso, el cual se efectuó a través de la implementación del instrumento pedagógico ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC, configurado con base en las necesidades educativas y en los intereses de los estudiantes. Respecto, a lo anterior algunos autores como, Timmons y Cairns (como se citó en Hernández et al., 2006) explican que en el campo educativo, se recurre a los estudios de caso, entre otros planteamientos, para probar métodos de enseñanza, documentar prácticas que mejoran el desempeño escolar, evaluar políticas educativas y diagnosticar el aprendizaje individual y colectivo.

7.2. Contexto de la investigación

7.2.1. Contexto geográfico

La institución educativa en la que se lleva a cabo la investigación, es la Antonia Santos (IEAS), en la sede Héctor Alfonso Saavedra ubicada la carrera 4 Oeste. No. 1-82 del barrio El Pedregal en la comuna 3 del municipio de Yumbo. El sector es residencial, está delimitado geográficamente por el río Yumbo al Norte, por el Barrio El Pedregal al Occidente, por el Barrio San Fernando al Sur, y por la zona comercial del Barrio Balcázar al Oriente. El inmueble en el cual funciona la sede, era una vivienda que por necesidad de servicio se

adecuó a una escuela, después de que la sede en que funcionaba colapsara por fallas geológicas en el año 2002; por lo tanto no cumple con los requisitos para infraestructura educativa. Esta, cuenta con dos jornadas académicas, una en la mañana y otra en la tarde, en las que se ofrecen, además de los grados de preescolar a quinto, dos programas especiales de aulas flexibles: brújulas y aceleración del aprendizaje.

Esta sede atiende una población promedio de 160 estudiantes, pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3, que provienen de los barrios aledaños, una de las características principales de los usuarios, es que son una población flotante, es decir, son personas que migran de manera muy constante. El enfoque pedagógico institucional se basa en la pedagogía de la escuela transformadora y crítica postulada por Giovanni Iafrancesco, la cual tiene como objetivo *“formar al ser humano para que construya el conocimiento transformando su realidad generando procesos académicos encaminados a mejorar el aprendizaje autónomo y significativo”*.

7.3.Población objeto

El grupo intervenido en esta investigación es el grado quinto, el cual está conformado por 21 estudiantes 10 de género femenino y 11 del masculino. Con un promedio de edad entre los 10 y 16 años. Entre las particularidades del grupo, encontramos que es muy heterogéneo, hay dos estudiantes en extra edad, y dos estudiantes con necesidades educativas especiales.

A nivel social, se caracterizan por ser estudiantes, alegres, colaboradores, participativos y creativos. Sin embargo, en las interacciones a nivel de convivencia, se encuentra la

recurrencia de acciones violentas, como mecanismo para afrontar y solucionar sus conflictos. A nivel familiar, los integrantes del grupo presentan ciertas características comunes como lo son: el nivel de estratificación socioeconómico (1, 2, 3), y la estructura familiar disfuncional. Ya que, en su mayoría pertenecen a familias disgregadas o monoparentales; únicamente, cinco de los estudiantes pertenecen a familias nucleares. Lo anterior genera, que el acompañamiento en los procesos académicos sea bajo. La mayoría de los estudiantes provienen de barrios aledaños como: San Fernando, Nuevo horizonte, Bellavista, las Cruces, San Jorge, La Trinidad que se caracterizan por ser territorios hostiles, en los cuales hay las mal llamadas “fronteras invisibles”. Aunque, un estudiante reside en la ciudad de Cali. El sustento económico de las familias proviene en su gran mayoría de trabajos independientes en la prestación de servicios varios como: labores del comercio informal, ayudantes de construcción, servicio doméstico, mecánica entre otros.

8. Técnicas e Instrumentos para recolección de datos

8.1. Observación participante

Dentro del proceso de investigación la principal técnica empleada para hacer seguimiento a las prácticas educativas cotidianas, fue la observación participante. La cual, por ser próxima y sensible, es capaz de lograr la objetividad, captando los significados que dan los sujetos de estudio a su comportamiento. A través de esta se visualizan las formas de relación, las percepciones, y formas de comunicación de los estudiantes. Para enriquecer las descripciones, es decir, discurso propio del investigador (Velasco y Díaz de Rada, 2006).

Los resultados del proceso de observación participante se organizaron en un formato de diario de campo

8.2. Los diarios de campo

El diario de campo es una herramienta fundamental del profesor, como investigador en el desarrollo de los niveles descriptivos, analítico-explicativos y valorativos de los procesos sucedidos en el aula. Ya que, este recoge las voces del docente, y de los estudiantes. Por lo tanto, es una guía para la reflexión sobre la práctica, porque favorece la toma de conciencia, la retroalimentación sobre su proceso de evolución. Además, permite profundización, en la temática abordada a partir de la confrontación, y de las conexiones significativas entre el conocimiento práctico y el conocimiento disciplinar, lo que permite una toma de decisiones más fundamentada. (Porlan y Martín 1991)

Conviene resaltar que tanto las interacciones dialógicas entre profesor y los estudiantes como la práctica reflexiva jugaron un papel determinante en el alcance de los objetivos de la presente investigación, para identificar los hallazgos a lo largo de la implementación del ambiente de aprendizaje.

8.3. El cuestionario

El cuestionario diseñado tiene doce preguntas, tanto abiertas como cerradas¹⁰. Este instrumento pretendió identificar cómo se perciben a sí mismos, cómo se interrelacionan y cuáles son las necesidades educativas que tienen para el desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en la dimensión Convivencia y paz los estudiantes de grado quinto. La temática se organizó, en los tres ejes que componen las competencias ciudadanas integradoras¹¹ El ambiente escolar, las actitudes ciudadanas y las acciones ciudadanas, que responden a todo, en lo que los estudiantes deben tener algún conocimiento, asumir alguna actitud, o desarrollar alguna práctica. Las primeras ocho preguntas indagan sobre los conceptos teóricos, y el desarrollo de habilidades para la aplicación de los conocimientos

10 Las preguntas se tomaron de los bancos de pruebas saber de competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional. A través de su portal www.icfes.gov.co. Estos materiales y documentos están normados, y están protegidos por derechos de propiedad intelectual y derechos de autor a favor del ICFES. su uso está autorizado para fines académicos e investigativos

11 Chau, Lleras y Velásquez (2004) se refieren que “Las competencias integradoras son aquellas competencias más amplias y abarcadoras que, en la práctica, articulan los conocimientos y las competencias cognitivas, emocionales o comunicativas. Por ejemplo, la capacidad para manejar conflictos pacífica y constructivamente, que sería una competencia integradora, requiere de ciertos conocimientos sobre las dinámicas de los conflictos, de algunas competencias cognitivas como la capacidad para generar opciones creativas ante una situación de conflicto, de competencias emocionales como el manejo de la rabia y de competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente sus intereses, teniendo cuidado de no agredir a los demás.

adquiridos frente al tema: convivencia y conflicto. Luego el eje sobre ambiente escolar, contempla tres partes: primero un conjunto de dieciocho ítems sobre acciones cotidianas algunas de ellas acciones que generan conflicto, las cuales se eligen por de escalas de percepción de frecuencia (siempre, muchas veces, algunas veces, nunca). En la segunda parte en la décima pregunta expone un caso, con múltiple respuesta en el cual deben argumentar. En la onceava pregunta expone otro caso, en el cual los estudiantes deben identificar las actitudes que alimentan el conflicto. Seguidamente, la doceava pregunta se compone por una serie de diez ítems sobre posibles situaciones cotidianas presentadas en el aula durante la última semana de estudio, dando espacio para la descripción de particularidades.

A continuación, en la tabla 1 se presentan las fuentes de información, y se correlacionan con los objetivos, descritos para el ambiente de aprendizaje.

Tabla 1. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

Tabla de fuentes de información	
Objetivo	Fuente de información
<ul style="list-style-type: none"> Identificar las necesidades educativas para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación participante Los diarios de campo El cuestionario Reporte de pares Socialización de estudiantes y las sugerencias de los compañeros (acta de asamblea Elogiado por convivencia).
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar e implementar estrategias didácticas basadas en la Gamificación para el desarrollo de un ambiente de aprendizaje que promueva las 	<ul style="list-style-type: none"> Observación participante Los diarios de campo Entrega de la tarea. (Guías didácticas) Rúbrica de autoevaluación y coevaluación

competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz.	
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar cómo un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC promueve resultados en torno a los procesos de aprendizaje de las competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación participante • Los diarios de campo • Socialización de estudiantes y las sugerencias de los compañeros (acta de asamblea Elogiado por convivencia). • Rúbrica de autoevaluación y coevaluación • Prueba de salida (reto final desarrollo del proyecto huellas)

Fuente: elaboración propia

Construyendo el ambiente de aprendizaje Gamificado mediado por las TIC

8.4. Decisiones curriculares ¿Qué van a aprender?

Durante la acción pedagógica la propuesta de investigación, tendrá coherencia con el Modelo pedagógico de la escuela transformadora¹² de la IEAS. En cuanto a que trabajará las cinco tareas básicas, que son:

- El desarrollo humano: aborda las dimensiones antropológica, axiológica, ético moral y formativa.
- La educación por procesos: comprende las dimensiones bio – psico – social – afectiva

¹² Busca educar y formar al ser humano en la madurez integral de sus procesos, construyendo su conocimiento y transformando la realidad socio-cultural desde el liderazgo, abriendo así un camino a procesos educativos de formación integral contextualizada socio-culturalmente convirtiéndose, dinamizador de las potencialidades, valores, actitudes, comportamientos y dimensiones humanas

política, espiritual, cognitiva y estética.

- La construcción del conocimiento: refiere las dimensiones científica, epistemológica, metodológica y tecnológica.
- La transformación socio – cultural: define las dimensiones sociológica, interactiva y ecológica.
- La innovación educativa y pedagógica: contempla las dimensiones investigativa, pedagógica, didáctica, curricular, administrativa y evaluativa.

A la luz del modelo pedagógico se realiza un proceso de comparación, análisis, y ajuste de las estrategias, mediante el cual se estableció la hoja de ruta para los objetivos, o propósitos de aprendizaje, los contenidos, metodología y la evaluación. Respondiendo así a las necesidades educativas de los estudiantes, para poder llevar a los estudiantes de lo que son a lo que deberían ser Lafrancesco, (2011).

Los objetivos de aprendizaje se establecen a partir de los siguientes ejes temáticos:

- Liderazgo, asertividad
- Pacifismo, no violencia y derechos humanos
- Resolución pacífica de conflictos
- Diálogo y participación
- Bullyn y discriminación
- Empatía, solidaridad y cooperación

9.1.1 Propósitos de Aprendizaje

Los estándares de competencias ciudadanas¹³, y los objetivos de aprendizaje propuestos fueron:

Tabla 2. Objetivos de aprendizaje: Misión introductoria

Objetivos de general del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC “Construcción de un mundo mejor”
Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.

13. Se consideraron los estándares como preguntas/caso, con la intencionalidad de adecuarlos en preguntas abiertas para dar oportunidad de describir particularidades.

Misión introductoria	<p>Estándares de competencias del MEN:</p> <p>Competencias ciudadanas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar.(Participación y responsabilidad democrática) • Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. (Convivencia y paz) <p style="text-align: center;">Objetivos de aprendizaje de las sesiones.</p> <p style="text-align: center;">Al terminar la misión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Construir relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia, a través de la implementación práctica de la ley del sentir como norma de normas. ✓ Reconocer las características de un líder. ✓ Identificar, expresar, y proponer distintas opciones, ideas, sentimientos e intereses frente a la toma de decisiones, en aula de clases. ✓ Identificar las necesidades educativas para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras dimensión convivencia y paz. ✓ Usar estrategias sencillas para establecer acuerdos. ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación practica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas. ✓ Expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales. ✓ Identificar el papel que tiene el diálogo, la participación, la cooperación y la reciprocidad en la convivencia cotidiana. ✓ Autorreflexionar sobre su el comportamiento y el de sus compañeros, intercambiando diferentes sentires acerca de eventos suscitados en la convivencia en el aula
-----------------------------	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Objetivos de aprendizaje: Misión Rescatando la memoria de los héroes

<p>Objetivos de general del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC “Construcción de un mundo mejor”</p>
<p>Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.</p>

Misión 1 Rescatando la memoria de los héroes	<p>Estándares de competencias del MEN:</p> <p>Competencias Ciudadanas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconozco la importancia que tienen las acciones para promover la paz en el mundo <p>Ciencias Sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales <p>Objetivos de aprendizaje de las sesiones.</p> <p style="text-align: center;">Al terminar la misión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender la importancia de participar en actividades colectivas orientadas al trabajo constructivo en equipo. ✓ Asumir compromisos con los problemas de su entorno en defensa de los derechos humanos fundamentales como contribución a una sociedad justa ✓ Aprecia valores como el pacifismo y la no violencia, los derechos humanos, la justicia y la equidad, la defensa del medio ambiente y la sostenibilidad, la protección de las culturas minorizadas, etc., e identifica asociaciones, grupos y organismos comprometidos con esos valores. ✓ Reflexionar sobre las enseñanzas de los líderes de paz, para impulsar una capacidad de respuesta ante las formas de vulneración de los derechos humanos ✓ Identificar las acciones que han contribuido a la construcción de paz y a la lucha contra las injusticias
---	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Objetivos de aprendizaje: Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades

<p>Objetivos de general del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC “Construcción de un mundo mejor”</p>
<p>Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.</p>

Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades	<p>Estándares de competencias del MEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumo, de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en mi vida escolar y familiar y contribuyo a la protección de los derechos de las niñas y los niños • 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 hacerle daño a las relaciones • Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. (Convivencia y paz) <p>Objetivos de aprendizaje de las sesiones.</p> <p style="text-align: center;">Al terminar la misión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer la existencia de conflictos como algo inherente a la vida humana y como una oportunidad de aprendizaje ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación práctica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas para la resolución pacífica de conflictos. ✓ Identificar y analizar los principales conflictos sociales y desarrollar una actitud crítica frente al uso de acciones violentas durante el conflicto y plantea alternativas pacíficas de solución que promuevan la convivencia pacífica. ✓ Mostrar una actitud constructiva ante los conflictos y su resolución, se pone en el lugar del otro, y utiliza el diálogo, la negociación y la mediación como vía de entendimiento. ✓ Participar en actividades de grupo con actitud constructiva, crítica, solidaria y tolerante, utilizando el diálogo y la mediación como una vía necesaria para abordar los conflictos. ✓ Expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales. ✓ Autorreflexionar sobre su el comportamiento y el de sus compañeros, intercambiando diferentes sentires acerca de eventos suscitados en la convivencia en el aula ✓ Proponer soluciones asertivas ante los conflictos, teniendo en cuenta la defensa de los derechos de las personas implicadas (agentes, víctimas y espectadores) y también la satisfacción de sus necesidades. ✓ Aplicar los conocimientos aprendidos sobre competencias ciudadanas y resolución de conflictos ✓ Desarrollar la iniciativa personal participando, asumiendo responsablemente sus deberes y ejerciendo sus derechos en el marco del respeto a los demás.
---	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Objetivos de aprendizaje: Misión 3 Huellas

Objetivos de general del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC “Construcción de un mundo mejor”	
Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.	
Misión 3 Huellas	<p>Estándares de competencias del MEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconozco la importancia que tienen las acciones para promover la paz en el mundo ✓ Puedo actuar en forma asertiva (es decir, sin agresión pero con claridad y eficacia) para frenar situaciones de abuso en mi vida escolar. (Por ejemplo, cuando se maltrata repetidamente a algún compañero indefenso.) ✓ Reconozco cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuyo a aliviar su malestar. (convivencia y paz) ✓ Participo con mis profesores, compañeros y compañeras en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad. (Participación y Participación responsabilidad democrática) <p>Objetivos de aprendizaje de las sesiones.</p> <p>Al terminar la misión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer opciones para mitigar una situación problema de su entorno, transfiriendo los conocimientos de las competencia ciudadanas integradoras a su vida cotidiana. ✓ Comprender la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil. (Por ejemplo, por razones emocionales, económicas, de salud o sociales.) ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación practica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas. ✓ Promueve la reflexión y la apertura para aceptar diferentes puntos de vista

Fuente: elaboración propia

Para la planeación de las misiones que constituyeron el ambiente de aprendizaje, se utilizó una formato, que contiene los elementos más representativos de las sesiones a trabajar, las actividades, los recursos, los tiempos de ejecución, los roles y la evaluación.

Tabla 6. Formato de referencia de la estructura del ambiente de aprendizaje

Misión #		
Tipo de Competencia ciudadanas:	Fecha de implementación:	
Estándares de competencias Ciudadanas del MEN:		
Objetivo general de aprendizaje:		
Sesión #		
Fecha	Duración	
Objetivos de aprendizaje Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de:		
<ul style="list-style-type: none"> • • 		
Descripción de actividad		
Recursos		
Roles		
Docente		
Estudiantes		
Estrategias		
Evaluación	Tipo de evaluación	
	Instrumentos de Evaluación	
	Evidencias de aprendizaje	

Fuente: elaboración propia

9.1.2 Decisiones pedagógicas, metodológicas y didácticas ¿Cómo se va aprender? ¿Con que herramientas y dónde?

Los insumos para establecer la ruta pedagógica y los ajustes metodológicos dependieron en gran medida, de los propósitos de formación, al igual que de los aprendizajes esperados. El dispositivo pedagógico, elegido fue un ambiente de aprendizaje, porque permitía dinamizar las estrategias para lograr la transversalidad de las competencias ciudadanas. Para efectos de esta investigación, el concepto de ambiente de aprendizaje tenido en cuenta será: el que afirma que los ambientes de aprendizaje se desbordan de lo instrumental, de lo técnico, de lo mecánico, porque constituyen los procesos educativos, que involucran acciones, experiencias vivencias realizadas por los participantes; actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los diversos propósitos explícitos en toda propuesta educativa (Duarte, 2003).

Las acciones pedagógicas a desarrollar dentro del ambiente de aprendizaje se implementaron en cuatro misiones, realizadas semanalmente, cada una de ellas compuesta por sesiones de aprendizaje diarias. Estas fueron orientadas a la construcción dinámica del conocimiento, lo cual se hizo a través de metodologías activas. En cuanto al uso de las mismas la teoría refiere que fomentan actitudes de colaboración y de ayuda mutua que a su vez provocan el desarrollo de habilidades sociales para trabajar cooperativamente. Se destaca también, un notable descenso del absentismo así como un aumento de la motivación hacia el aprendizaje, lo que favorece, en gran medida, incremento de la creencia de autoeficacia,

clima de convivencia y cohesión grupal en el aula (Gavilán, 2002 y Marín, 2002).

La participación, se establece a través de equipos cooperativos de cuatro estudiantes. Ya que, en esta forma de trabajo, se ponen en juego toda una serie de destrezas metacognitivas relacionadas con la propia interacción, en tareas como: la planificación, la organización, la toma de decisiones, la argumentación y defensa de posturas, la negociación, la resolución de problemas. Además, esta forma de trabajo facilita la comprensión de los contenidos curriculares, a la vez que favorece la autonomía porque reduce la dependencia del docente, promoviendo relaciones de empatía y confianza entre pares.

Por las necesidades educativas e intereses del grupo, fue necesario movilizar las disposiciones y enganchar a los estudiantes en el proceso académico, a través de técnicas innovadoras como la Gamificación y la mediación de las TIC. Según autores como:

Gallego, Molina y Llorens (2014) Gamificar es diseñar formas óptimas para transmitir conocimiento. En tal sentido esta técnica brinda las ideas y las posibilidades de cómo incorporar elementos de juego en situaciones de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes a través del uso de elementos y estructuras típicas de los juegos (como medallas, misiones, narrativa) en contextos no lúdicos (De Sousa Borges, Durelli, Reis y Isotani, 2013).

Para lograr una integración efectiva de esta técnica “Gamificación” se hizo necesario establecer una logística para la gestión del aula¹⁴ mediante las siguientes tareas:

1. Establecer el ambiente propicio para la generación de mentalidad por medio de la línea narrativa, entendida como el guion, que contiene la consigna, alrededor de la cual se genera la ambientación, en este caso la línea narrativa tenía que ver con los agentes especiales. Es decir, crear un contexto organizando con los esquemas de trabajo de acuerdo con los roles de los sujetos para introducir los contenidos curriculares de cada una de las misiones de aprendizaje. Para jugar, sin perder la esencia de lo que es un juego (ganar, perder, azar, estrategia, cooperación, competición).
2. Establecer un sistema de ranking dinámico con criterios claros cuenta para la suma o sustracción de puntos, para fomentar el esfuerzo y optimizar la metodología.
Diseñar un listado de recompensas y asignarlas un valor adecuado de puntos canjeables por recompensas.

¹⁴ ¿Qué es la gestión de aula? Según Emmer y Stough (2001) la gestión del aula puede definirse como "el conjunto de acciones que realiza el profesorado con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje: establecer el orden, captar la atención del alumnado y favorecer su cooperación" (p.447).

En cuanto a las estrategias pedagógicas¹⁵, se privilegiaran algunas de las mencionadas por Chaux et al. (2012). Para el trabajo de las competencias ciudadanas que contribuyen al mejoramiento de la convivencia, entre ellas cabe mencionar: juegos de roles, aprendizaje cooperativo, (Ver tabla 6)

Tabla 7. Estrategias pedagógicas

Estrategias pedagógica	Uso pedagógico
Simulación y juego	Aprender y participar en situaciones simuladas.
Juego de roles	Actividad en la que los estudiantes se relacionan, se ponen en los zapatos del otro, comunican puntos de vista asertivamente, ampliando las vivencias y habilidades a partir de una situación específica.
La discusión Dilemas morales	Actividad contextualizada que pone en juego diferentes habilidades. Consiste acercar a una situación real, en la cual se plantea un conflicto o situación problema, y al darle solución, requiere hacer una reflexión sobre valores, para determinar la mejor acción a seguir. (Ruiz y Chaux, 2005).
Asamblea de clase elogiado por convivencia:	Mejorar el ambiente escolar dado que, favorece la cohesión de grupo al ser tenido en cuenta el aporte de todos los estudiantes bajo unas reglas determinadas, frente a una situación específica de convivencia
Trabajo en equipo	Se busca generar objetivos en común para fortalecer las relaciones interpersonales.
Adivinar contraseñas	Incrementar la creatividad para la solución de una situación específica
Lluvia de ideas	Incrementar la creatividad para la solución de una situación específica.
Criptografía	Incrementar la creatividad para la solución de una situación específica

¹⁵ Según Picardo, Balmore & Escobar Baños (2004) una estrategia pedagógica es: “un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante”.

Fuente: elaboración propia

Además se transversalizaron los principios pedagógicos para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras que establece la teoría:

- **Aprender haciendo:** “Este es el principio pedagógico central y quiere decir que los niños, niñas y adolescentes no desarrollen competencias específicas con discursos sobre la importancia de estas (por ejemplo, discursos en los que se les repita que “deben ser buenos, que no deben pelear o que deben preocuparse por los demás”, sino con oportunidades para ponerlas en práctica (por ejemplo, “poner en práctica la competencia de manera repetida en situaciones cada vez más complejas y recibir retroalimentación sobre cómo pueden aumentar su desarrollo”. Para cumplir con este principio, es fundamental contar con el rol del docente, quien deberá: 1) generar oportunidades para la práctica de competencias, y 2) aprovechar las oportunidades para la práctica que se den espontáneamente” (Chaux, 2012, p. 78).
- **Aprendizaje significativo:** Para el desarrollo de competencias es fundamental que el grupo de estudiantes experimenten un aprendizaje significativo, donde las situaciones que se utilicen en el “aprender haciendo” de alguna manera “se parezcan a situaciones que sí ocurren en la realidad de los estudiantes” (Chaux, 2012). Es por eso que cuando la situación es más significativa, los estudiantes se motivan relacionando lo que están aprendiendo con situaciones vividas en sus relaciones cotidianas.

- **Aumento progresivo de la complejidad - Siempre en la zona de desarrollo próximo.**

Al pasar de la práctica de competencias en situaciones hipotéticas a la práctica en situaciones reales, los estudiantes van enfrentándose a situaciones cada vez más exigentes y complejas. En cualquier caso, es importante mantenerse siempre en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes (Vigostky, 1978), es decir, en aquel grado de complejidad en el cual las actividades representan un reto para los estudiantes (no son demasiado fáciles), pero un reto alcanzable (no son demasiado difíciles) (Chaux, 2012).

- **Autoeficacia** En el marco de las competencias ciudadanas, “alguien con baja autoeficacia difícilmente va a ensayar dichas competencias en su vida real, porque no va a creer que lo va a lograr o puede renunciar después del primer obstáculo que se le presente” (Chaux, 2012, p. 82). En cambio, alguien con alta autoeficacia persistirá, aun cuando se le presenten obstáculos. El principio de autoeficacia es fundamental para promover la disposición a usar en la vida cotidiana, y en situaciones reales, aquellas competencias que se estén aprendiendo en clase mediante situaciones hipotéticas (Chaux, 2012).

- **Motivación intrínseca y por identificación** Para el desarrollo de las competencias ciudadanas es esencial que la persona decida usarlas de manera autónoma y no por imposición externa, que las y los estudiantes hagan uso de sus competencias porque han identificado beneficios para su vida y las de los demás (Chaux, 2012).

8.5. Decisiones tecnológicas

En la propuesta pedagógica del ambiente de aprendizaje gamificado, se utilizó la mediación pedagógica de las TIC. Teniendo en cuenta que estas, son un gran recurso que facilita la comunicación sin afrontar las barreras de tiempo y lugar, lo cual ha permitido establecer nuevas formas de interacción entre los actores del proceso enseñanza aprendizaje (Torres-Ortíz, & Duarte, 2016; Parada-Hernández, & Suárez-Aguilar, 2014; Castellanos-Niño, 2012). El uso de las TIC, se precisó como apoyo a la labor educativa en el aprendizaje de los estudiantes para: la transmisión de la información, la demostración y simulación de situaciones, la motivación e interés por el aprendizaje, la interactividad y el trabajo colaborativo. No obstante, es importante señalar que sin la mediación del docente no se lograría la integración efectiva de las TIC al proceso de planificación curricular, ya que, es quien dispone dónde y cuándo (y cuándo no) incorporar las TIC al proceso. Para ello se tuvo en cuenta el modelo de integración curricular TPACK. Porque reconoce la importancia de la interacción entre los tres componentes principales de los entornos de aprendizaje: el contenido, ¿Qué van a aprender?, la pedagogía ¿Cómo lo van a aprender?, y la tecnología ¿Con que herramientas y dónde? para lograr una integración eficaz de las tecnologías en el proceso de enseñanza. Por otra parte los recursos empleados en el ambiente de aprendizaje se categorizaron de acuerdo a tres de los planteamientos de la tipología del uso de las TIC (relación estudiante –docente- contenidos) propuesta por Coll (2011)

1. Las TIC son usadas como un instrumento mediador de la relación entre los alumnos y los contenidos del aprendizaje **Uso operativo:** Los recursos utilizados fueron herramientas básicas, como Power point, narrativas de audios, videoclips, imágenes, App, páginas

web, redes sociales, etc, que no implicaron costo. (Google drive, los archivos de audio y video).

2. Las TIC como instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje. **Uso operativo:** Apoyo docente para gestionar el aula en la preparación de clases, la creación de material educativo, para al explicar, ilustrar, relacionar, realizar utilizar simulaciones, software de visualización y modelización. (audios, video y presentaciones,). En este punto se abordan someramente, los detalles de esta mediación dado que, la información relevante se detalla en las categorías (uso pedagógico de las TIC, mediación del docente y el contenido)
3. Las TIC como instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los alumnos o entre los alumnos. **Uso operativo:** Seguimiento de avances y dificultades de los alumnos, del propio proceso de aprendizaje y en la petición y ofrecimiento de retroalimentación, orientación y ayuda a los otros. Redes sociales como Whats app. Kahoot , Padlet.

8.6.Implementando el ambiente de aprendizaje

Inicialmente como actividad previa a la implementación del ambiente de aprendizaje gamificado, mediado por las TIC, denominado “Creación de un mundo mejor” se realizó una socialización con los padres de familia en la cual se informó detalladamente sobre la acción pedagógica a desarrollar durante el periodo 22 de julio al 16 de agosto de 2019. Teniendo en

cuenta las respectivas consideraciones éticas se procedió a firmar unos consentimientos informados en los que se autorizaban a los menores para tal fin. (Ver anexo 1).

Se estableció como estrategia, la participación activa de los estudiantes en la gestión del aula (puntajes, premios, conformación de equipo, entre otros), esto con el fin de lograr mayor implicación frente a la actividad académica y cohesión en el grupo. Atendiendo a los planteamientos teóricos,

(Cabrero, J., 2001), establece que se deben aplicar nuevas estrategias de aprendizaje, basadas en la participación y la responsabilidad directa del alumno en su propio proceso de formación, favorecer diseños instruccionales¹⁶ apoyados en el trabajo independiente y autónomo, que permita a los estudiantes seleccionar las fuentes, propiciar la interacción y asumir como valor significativo una perspectiva procesal de la enseñanza.


La aplicación se desarrolló sobre una línea narrativa que consistía en que unos agentes de fuerza especial eran reclutados para salvar el mundo, para lo cual se realizaron un total de cuatro misiones de aprendizaje, cada misión, se componía de unas sesiones de aprendizaje en las cuales se desarrollaban unos retos, el tiempo de ejecución era una semana; la participación de los estudiantes se dio en equipos cooperativos de cuatro integrantes. El ambiente de aprendizaje, se materializó, de acuerdo a la estructura de la gamificación

¹⁶ Para Bruner (1969) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.

dinámicas, mecánicas y componentes, que se detallan a continuación

Tabla 8. Elementos de la Gamificación utilizados en el ambiente de aprendizaje

Ámbitos de la estructura de la Gamificación	Elementos	Uso pedagógico
Las dinámicas	Narrativa	A través de la narrativa, se entregaba un mensaje, que contenía unas consignas a realizar mediante una trama que planteaba un conflicto. Trasladando un contexto normal como lo es el aula de clases, a un contexto atractivo como lo fue “La agencia por la paz y la reconciliación”.
	Emociones	Innovación, creatividad, motivación para generar las disposiciones y enganchar a los estudiantes en el juego de rol.
	Limitaciones	Uso del tiempo, uso de recursos e infraestructura.
	Relaciones	Desarrollo paralelo de las habilidades emocionales, comunicativas creando interacciones frente a las actividades
Las mecánicas	Retos	Las consignas presentadas se dieron a manera de retos (actividades cortas), con objetivos a corto plazo, con la característica de trabajo a contra reloj
	Competición	Engancho a los estudiantes, por la necesidad de tener la satisfacción de ganar, por ese orgullo de superación.
	Cooperación	Equipos cooperativos de cuatro estudiantes
	Retroalimentación	“feedback” se proporcionó información a la vista a los equipos sobre sus éxitos y fracasos, “semáforo de la convivencia”
	Recompensas	Premios a cambio de haber superado los retos y las misiones de aprendizaje
	Tener 10 minutos más de descanso Ser exonerado de una tarea. Una nota de 5.0 en la materia que elija. Sentarse junto al compañero que elija durante una semana Asistir un día a la escuela con ropa informal. Recibir una carta de felicitación para los padres. Un refrigerio	

	Salir del aula para ir al baño cuantas veces quiera. Una Jornada académica lúdico deportiva: se realizó para clausurar el ambiente de aprendizaje.	
Los componentes	Escudos	A través de estos los estudiantes establecieron la identidad de cada uno de los equipos
		
	Puntos	Se utilizaron para recompensar equipos por el logro de los retos, al finalizar cada misión: Primer lugar 1000 puntos, Segundo lugar 800 puntos, Tercer lugar 600 puntos, Cuarto lugar 400 puntos, Quinto lugar 200 puntos
	El ranking	Listado dinámico que permitió, tener control de los puntos.

Fuente: elaboración propia

Los estudiantes en la logística escolar, eligieron tres símbolos que se relacionan con algunos comportamientos, estos símbolos se utilizaron durante el ambiente de aprendizaje para medir, en la construcción de las rubricas gamificadas, en el semáforo de la convivencia, en el ranking.

Figura 2. Símbolos Gamificación



Frente a la regulación de la parte comportamental y normativa, el horizonte de sentido fue

la práctica cotidiana de la denominada la ley del sentir, la cual es una consigna utilizada a diario al iniciar cada jornada académica “No debo hacer a nadie, lo que no quiero que me hagan a mí”. Mediante esta se generó una persuasión dialéctica que indujo a los estudiantes a desarrollar la empatía, en sus relaciones interpersonales, a la vez que potencio los conocimientos¹⁷, y las competencias cognitivas¹⁸, emocionales¹⁹, comunicativas²⁰ e integradoras²¹. (Chaux, Lleras, & Velásquez, 2004). Estimulando la actitud correcta, en relación con los principios establecidos en las competencias ciudadanas integradoras.

Al terminar cada sesión, con el objeto de fortalecer la responsabilidad en los estudiantes, se realizó una reflexión sobre su comportamiento y actitud tanto individual como grupal y tras esta reflexión, diligenciar la rúbrica. Para finalizar se realiza la rutina de pensamiento felicito, crítico y propongo. Frente a lo anterior conviene resaltar que tanto las interacciones dialógicas entre profesor y los estudiantes como la práctica reflexiva constante fueron determinantes para el alcance de los objetivos de la presente investigación, al igual que para identificar los hallazgos inmateriales (evocaciones, narración de anécdotas) a lo largo de la implementación.

¹⁷ Se refieren a la información que los estudiantes deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía. (MEN, 2004)

¹⁸ Se refieren a la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano (MEN, 2004).

²⁰ Son las habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás (MEN, 2004)

²⁰ Son aquellas habilidades necesarias para establecer un diálogo constructivo con las otras personas (MEN, 2004).

²¹ Son las que articulan, en la acción misma, todas las competencias mencionadas. (MEN, 2004)

Tabla 9. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Misión Introdutoria.

Misión Introdutoria	
Tipo de Competencia ciudadanas: Cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.	Fecha de implementación: Semana del 22 al 26 de julio 2019
Estándares de competencias del MEN: Competencias ciudadanas	
<ul style="list-style-type: none"> • Participo constructivamente en procesos democráticos en mi salón y en el medio escolar. (Participación y responsabilidad democrática) • Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. (Convivencia y paz) 	
Objetivo general de aprendizaje: Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.	
Sesión # 1	
Fecha: lunes 22 de Julio 2019	Duración: 1 jornada de clase (5 horas)
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	
<ul style="list-style-type: none"> • Construir relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia, a través de la implementación práctica de la ley del sentir como norma de normas. • Reconocer las características de un líder. 	
<p>Descripción Socialización</p> <p>Se realiza un preámbulo con analogías y ejemplificaciones sobre competencias ciudadanas, enfatizando sobre la importancia de aprender a desarrollarlas ya que, estas los facultan para aprender a convivir. El propósito es acercar a los estudiantes a la conceptualización sobre las estas. Se dinamiza el proceso presentando un corto animado de los Simpson sobre el tema https://www.youtube.com/watch?v=FCjErXHEiII</p> <p>Luego se explica que una de las tantas formas de practicarlas es a través del cumplimiento de pacto de convivencia y la ley del sentir como norma de normas. Se entregaron detalles sobre la logística y la metodología del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC, los objetivos de aprendizaje, y la dinámica de trabajo. Posteriormente Se procede a indagar sobre los intereses de los estudiantes, dándoles una participación activa en la configuración del ambiente de aprendizaje en temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La elección de la temática de la línea narrativa para las misiones: Frente a lo cual se dio una elección unánime del tema “agentes especiales”. <p>La elección democrática de los líderes de los equipos: Se realizó una breve exposición sobre liderazgo y el perfil necesario para ser un líder, con el apoyo del siguiente recurso audiovisual. https://www.youtube.com/watch?v=bWX0AgAYG44 https://www.youtube.com/watch?v=jW5KN4Kvpw0</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes elegidos en el ejercicio fueron: Miguel Ángel, Alexandra, Yulian, Franchesca, Deiby. (Ver anexo: diario de campo) 	

Sesión # 2	
Fecha martes 23 de Julio 2019	Duración 1 jornada de clase (5 horas)
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar, expresar, y proponer distintas opciones, ideas, sentimientos e intereses frente a la toma de decisiones, en aula de clases. 	
<p>Descripción</p> <p>En esta sesión se realizaron actividades encaminadas a configurar el ambiente de aprendizaje teniendo en cuenta la participación de los estudiantes, frente a las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Valor de los puntajes dados para cada una de los retos a desarrollar en las misiones: para lo cual se realizó un ejercicio democrático, que culminó en un empate, para desempatar se hizo en una partida del tradicional juego piedra papel o tijera. A su vez se determinó criterios para asignación y pérdida de puntos adicionales. ✓ Listado de recompensas o premios para cada una de las misiones: Se realiza una lluvia de ideas para establecer la lista final. (Ver anexo: diario de campo) 	
Sesión # 3	
Fecha miércoles 24 de julio de 2019	Duración 1 jornada de clase (5 horas)
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las necesidades educativas para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras. 	
<p>Descripción</p> <p>Durante esta actividad se aplicó el cuestionario para establecer el diagnóstico sobre las necesidades de los estudiantes frente al desarrollo de competencias ciudadanas. Adicionalmente se da la primera actividad reflexiva frente al comportamiento, la cual culmina en un proceso de autoevaluación individual, en el cual cada estudiante elige un símbolo para calificar su comportamiento. Los símbolos utilizados para la pérdida o la ganancia de puntos son los que continuamente se usan en el aula: estrellas por comportamiento excepcional (suman puntos), caritas, por adecuado desempeño y calaveras que denotan peligro y corresponden a un comportamiento inadecuado (restan puntos).</p> <p>Nota metodológica: esta actividad estaba establecida para realizarla en la primera sesión. Sin embargo, faltaban ocho estudiantes motivo por el cual se realiza en la tercera sesión (Ver anexo: diario de campo)</p>	
Sesión # 4	Actividad
fecha: jueves 25 de julio de 2019	Duración 1 jornada de clase (5 horas)
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar, expresar, y proponer distintas opciones, ideas, sentimientos e intereses frente a la toma de decisiones, en aula de clases. ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación práctica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas. 	

✓ Expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales.	
<p>Descripción</p> <p>Esta actividad estuvo orientada a crear la identidad de los cinco equipos, en ella se efectuó la conformación, caracterización (nombre y escudo), (ver anexo 5B) con el fin de crear una conciencia de equipo y sentimiento de pertenencia, además se realizó la construcción de acuerdos de los equipos de trabajo lo cual conlleva a que los integrantes se responsabilizaran de manera unánime en el funcionamiento y progreso del aprendizaje, creando responsabilidades personales con respecto al trabajo académico. Estaba planteada para desarrollarse en dos horas. Sin embargo, las inquietudes, e inconformidades de los estudiantes los motivaron, a solicitar una asamblea de grupo para tratar el tema de la conformación de los equipos lo que tomo toda la jornada escolar. Al finalizar se logró el consenso para intercambiar integrantes de equipo, mediante acta de acuerdo, (ver imagen) ello facilitaría una mayor implicación con el resto de miembros del mismo. (Ver anexo 5: diario de campo)</p>	
Sesión # 5	
fecha: viernes 26 de julio de 2019	Duración 1 jornada de clase (5 horas)
<p>Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales. • Identificar el papel que tiene el diálogo, la participación, la cooperación y la reciprocidad en la convivencia cotidiana. • Autorreflexionar sobre su el comportamiento y el de sus compañeros, intercambiando diferentes sentires acerca de eventos suscitados en la convivencia en el aula 	
<p>Descripción</p> <p>Se llevó a cabo la asamblea temática Elogiado por convivencia, la cual se establece bajo la metodología felicito crítico y propongo. La dinámica consistía en que los estudiantes participaban con sus opiniones sustentadas, bajo el siguiente orden, en el cual primero se evalúa el aspecto de felicito, lo positivo que corresponde al color verde, luego el aspecto de crítico, lo negativo que corresponde al rojo, por último la autoevaluación, en la cual auto reconocen sus fortalezas o debilidades frente a la aplicación de la ley del sentir. Estas opiniones se sistematizan siendo el insumo principal para ubicar los integrantes del grupo en el ranking del semáforo de la convivencia. Para finalizar cada estudiante llena una rúbrica en la que autoevalúan su comportamiento, basado en el criterio de la “ley del sentir”, y en el ranking del comportamiento general. (Ver anexo 6: diario de campo)</p>	
Recursos	<p>Video beam Computador, Bafle amplificador Material educativo Video extraído del canal de YouTube, Presentación de power point, Fotocopias (rúbricas) Carteles grandes para Felicito, crítico y propongo.</p>

	Tarjetas en cartulina plana de colores con formas estrella para felicito , nube para crítico y foco para propongo	
Roles		
Docente	<p>Rol: guía, Reflexivo, motivador</p> <p>Realiza la planeación y el diseño de las actividades teniendo en cuenta el contexto, al igual que el seguimiento y evaluación del cumplimiento de las actividades en ambiente de aprendizaje</p> <p>Gestiona el aula facilitando los espacios y herramientas necesaria para el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>Incentiva y promueve la comunicación asertiva.</p>	
Estudiantes	<p>Participativo, creador, reflexivo</p> <p>Participa activamente en el ambiente de aprendizaje para contribuir al desarrollo de sus habilidades sociales y comunicativas.</p> <p>Construye dinámicamente su propio aprendizaje</p> <p>Reflexiona sobre sus acciones y las de los demás en relación con la convivencia y la resolución de conflictos en el salón de clase.</p>	
Estrategias	Lluvia de ideas, asamblea elogiado por convivencia, juego de roles	
Evaluación	Tipo de evaluación	<p>La evaluación será cualitativa, continua, integral y formativa. este proceso se hizo en tres fases:</p> <p>-Autoevaluación: El estudiante puede el mismo autoevaluar su trabajo en el aula. Para ello se utiliza la rúbrica.</p> <p>-La Coevaluación: La evaluación entre pares, es importante que el estudiante este en capacidad de evaluar y ser evaluado.</p> <p>-La Heteroevaluación: Es la que realiza el docente partiendo de la auto y la Coevaluación, de esta forma se pretende de que el proceso de la evaluación sea formador e integral. Esta fase tendrá en cuenta además de los resultados de las fases anteriores la actitud y aptitudes de los estudiantes frente a las diferentes actividades, las estrategias que ponen en marcha para la obtención del objetivo de aprendizaje, la participación activa e interés de cada estudiante, el trabajo entre pares, análisis y comprensión, manejo de acuerdos dentro del grupo</p>
	Instrumentos de evaluación	<p>Cada estudiante diligenciará una rúbrica valorizando su participación en el proceso (autoevaluación); posteriormente, se desarrolla una coevaluación, en donde cada grupo se evalúa de manera conjunta, se hace por medio de la técnica de los símbolos que son criterios de evaluación previamente establecidos con la que se gestiona el aula (estrella, calavera, carita).</p> <p>Rutina de pensamiento: felicito crítico y propongo espacio mediante el cual se realiza una reflexión de lo aprendido en éste proceso aprendizaje</p>
	Evidencias de aprendizaje	Este proceso de evaluación se complementó con las observaciones y reflexiones recopiladas durante la

		implementación de la propuesta (diarios de campo). La intención era retroalimentar los procesos de los estudiantes y observar la apropiación de los saberes, la participación y el trabajo con los otros.
--	--	---

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC construyendo un mundo mejor: Rescatando la memoria de los héroes.

Misión 1	
Rescatando la memoria de los héroes	
Tipo de Competencia ciudadanas: Cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.	Fecha de implementación: Lunes 29 de julio a viernes 2 de agosto 2019
Estándares de competencias del MEN:	
Competencias Ciudadanas	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco la importancia que tienen las acciones para promover la paz en el mundo 	
Ciencias Sociales	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales 	
Objetivo general de aprendizaje:	
Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.	
Sesión # 6	
fecha: lunes 29 de julio de 2019	Duración 2 horas
Duración	
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender la importancia de participar en actividades colectivas orientadas al trabajo constructivo en equipo. ✓ Asume compromisos con los problemas de su entorno en defensa de los derechos humanos fundamentales como contribución a una sociedad justa 	
Descripción	
Se procedió a crear la ambientación necesaria el cambio de rol de los estudiantes la cual se efectuó con la proyección de una presentación de Power Point. Luego se presenta el audio con la narrativa, que establece que el mecanismo de participación, para las actividades, consiste en la firma de un pacto de honor. Los estudiantes proceden a seguir el protocolo diligenciando el pacto de honor (ver imagen). El cual garantiza la participación autónoma y es un requisito para ingresar al primer seminario de formación. .	
Para cerrar sesión de aprendizaje se hace la actividad, pienso me interesa, investigo sobre los líderes de paz y su legado. (Ver anexo Anexo 7: diario de campo)	

Sesión # 7 y Sesión # 8	
fecha: martes 30 y miércoles 31 de julio de 2019 Duración 2 jornadas de clase (10 horas)	
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apreciar valores como el pacifismo y la no violencia, los derechos humanos, la justicia y la equidad, la defensa del medio ambiente y la sostenibilidad, la protección de las culturas minorizadas, etc., e identifica asociaciones, grupos y organismos comprometidos con esos valores. ✓ Reflexionar sobre las enseñanzas de los líderes de paz, para impulsar una capacidad de respuesta ante las formas de vulneración de los derechos humanos ✓ Identificar las acciones que han contribuido a la construcción de paz y a la lucha contra las injusticias. 	
Descripción día 1 Se planteó un seminario de capacitación con el componente teórico y práctico de las competencias ciudadanas. Se trabajó por medio de diversos materiales que sintetizaban los principales conceptos e ideas a manejar, los cuales se orientaron a brindar las herramientas para que los estudiantes gestionaran su aprendizaje facilitando el uso provechoso del ambiente de aprendizaje. La primera consigna de trabajo para los agentes fue realizar una presentación de power point consignando en ella la información más relevante el legado de los héroes de paz Gandhi, Nelson Mandela, Martin Luther King. La segunda consigna es ingresar a http://www.sopasletras.com/parejas/premios-nobel-de-la-paz.html (Ver Anexo 8: diario de campo)	
Descripción día 2 Se hace entrega de un comic y una infografía, que resume brevemente la vida de Malala, https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2014/11/Comic-Malala-COLOR.pdf , Se observa un video sobre la vida de Malala, https://www.youtube.com/watch?v=8SXPoGhGoX8 . Al terminar el video se recoge el sentir de los estudiantes y se brinda una explicación sobre los valores sociales de Malala, se hace un paralelo frente a los derechos y las problemáticas de las mujeres, generando un espacio de reflexión sobre como los niños y los jóvenes podemos marcar la diferencia. Para hacer el cierre del seminario se realizan dos actividades gamificadas. La primera es elegir un avatar de los héroes de paz y configurarlo para que repita un mensaje de paz construido por los estudiantes, para tal fin se dio el siguiente link, https://www.voki.com/site/create . Luego con los conocimientos sobre los héroes del silencio. deben elegir uno de los personajes y desafiar, al mejor mago del mundo https://es.akinator.com/game (Ver Anexo 8: diario de campo)	
Sesión # 9	
fecha: jueves 1 de agosto de 2019 Duración 2 horas	
Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de	



✓ Identificar las acciones que han contribuido a la construcción de paz y a la lucha contra las injusticias

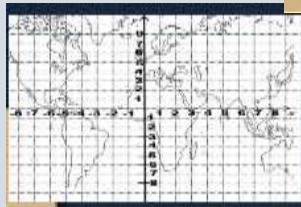
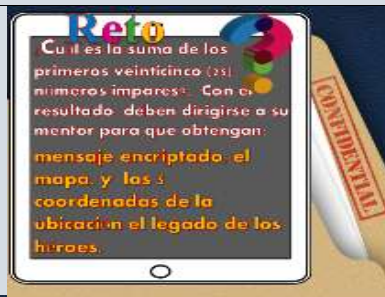
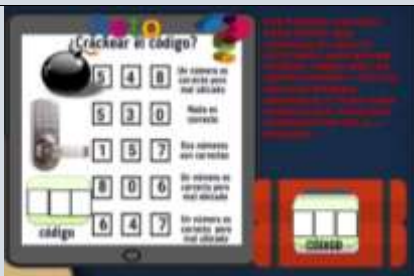
Descripción

Los estudiantes deben cumplir con una serie de retos

Primer reto: Las fuerzas oscuras para evitar que cumplan su misión activaron una bomba. Ustedes deben leer las instrucciones y con un poco de ingenio obtener el código para desarmarla.

Segundo reto: ¿Cuál es la suma de los primeros veinticinco (25) números impares?, Con el resultado: **Obtiene:** mapa, mensaje encriptado y las 6 coordenadas de la ubicación el legado de los héroes.

Tercer reto Deben traducir el mensaje, y encontrar las cinco coordenadas en el mapa, En cada coordenada encontrarán la información de un héroe, las dos partes del pergamino dorado que contiene las enseñanzas de Gandhi para la no violencia, deben y ordenarlas partes del pergamino. Como poder de la recompensa obtendrán una carta de valor, que les otorgará ese poder especial que tenía cada héroe, por lo tanto deben depositar los valores en la urna de la esperanza, de lo contrario la esperanza en el mundo morirá y todo se convertirá en tinieblas. Luego deben multiplicar la información obtenida en el pergamino dorado ya que allí está secreto para alcanzar la paz. (Ver anexo Anexo 9: diario de campo)



Sesión # 10

fecha: viernes 2 de agosto de 2019

Duración

Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de

- ✓ Identificar las acciones que han contribuido a la construcción de paz y a la lucha contra las injusticias
- ✓ Reflexionar sobre las enseñanzas de los líderes de paz, para impulsar una capacidad de respuesta ante las formas de vulneración de los derechos humanos

Cuarto reto

Descubre cada uno de los héroes armando los rompecabezas y obtiene la carta de valor.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=19d93a2393d8>

Gandhi

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=347df3290608>

Malala

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d676528c967>

Rigoberta

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=317794b5ffc2> Mandela



https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1424714c9fcb Martin Luther king Quinto reto Para garantizar que no sean robots militantes camuflados de las fuerzas oscuras. Cada equipo debe responder las preguntas sobre la vida y obra de los héroes, solo así hallaran el acertijo para la encontrar la urna de la esperanza. La prueba, se hará por medio de La herramienta seleccionada Kahoot. https://create.kahoot.it/details/heroes/f66dba90-a3ed-488d-99d6-1a348a69363f (Ver anexo 10: diario de campo)			
Recursos	Video beam Recurso audiovisual Presentación de power point Computador Bafle amplificador Video extraído del canal de YouTube , Audios Fotocopias a color de plano cartesiano Fotocopia guía con consigna de trabajo de actividades de aplicación. Fotocopia de rúbrica 3 Carteles grandes para Felicito crítico y propongo. Tarjetas en cartulina plana de colores con formas estrella para felicito , nube para crítico y foco para propongo		
Roles			
Docente	Rol: guía, Reflexivo, motivador Realiza la planeación y el diseño de las actividades teniendo en cuenta el contexto, al igual que el seguimiento y evaluación del cumplimiento de las actividades en ambiente de aprendizaje Gestiona el aula facilitando los espacios y herramientas necesaria para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Incentiva y promueve la comunicación asertiva.		
Estudiantes	Participativo, creador, reflexivo Participa activamente en el ambiente de aprendizaje para contribuir al desarrollar de sus habilidades sociales y comunicativas. Construye dinámicamente su propio aprendizaje Reflexiona sobre sus acciones y las de los demás en relación con la convivencia y la resolución de conflictos en el salón de clase.		
Estrategias	Simulación y juego, Juego de roles, Aprendizaje cooperativo, Lluvia de ideas, Criptogramas, Audio y vídeo. Gestión del tiempo https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php		
Evaluación	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Tipo de evaluación</td> <td>La evaluación será cualitativa, continua, integral y formativa. Este proceso se hizo en tres fases: -Autoevaluación: El estudiante puede el mismo autoevaluar su trabajo en el aula. Para ello se utiliza la rúbrica.</td> </tr> </table>	Tipo de evaluación	La evaluación será cualitativa, continua, integral y formativa. Este proceso se hizo en tres fases: -Autoevaluación: El estudiante puede el mismo autoevaluar su trabajo en el aula. Para ello se utiliza la rúbrica.
Tipo de evaluación	La evaluación será cualitativa, continua, integral y formativa. Este proceso se hizo en tres fases: -Autoevaluación: El estudiante puede el mismo autoevaluar su trabajo en el aula. Para ello se utiliza la rúbrica.		

		<p>-La Coevaluación: La evaluación entre pares, es importante que el estudiante este en capacidad de evaluar y ser evaluado.</p> <p>-La Heteroevaluación: Es la que realiza el docente partiendo de la auto y la Coevaluación, de esta forma se pretende de que el proceso de la evaluación sea formador e integral. Esta fase tendrá en cuenta además de los resultados de las fases anteriores la actitud y aptitudes de los estudiantes frente a las diferentes actividades, las estrategias que ponen en marcha para la obtención del objetivo de aprendizaje, la participación activa e interés de cada estudiante, el trabajo entre pares, análisis y comprensión, manejo de acuerdos dentro del grupo</p>
	Instrumentos de evaluación	<p>Cada estudiante diligenciará una rúbrica valorizando su participación en el proceso (autoevaluación); posteriormente, se desarrolla una coevaluación, en donde cada grupo se evalúa de manera conjunta, se hace por medio de la técnica de los símbolos que son criterios de evaluación previamente establecidos con la que se gestiona el aula (estrella, calavera, carita).</p> <p>Rutina de pensamiento: felicito crítico y propongo espacio mediante el cual se realiza una reflexión de lo aprendido en éste proceso aprendizaje,</p>
	Evidencias de aprendizaje	<p>Este proceso de evaluación se complementó con las observaciones y reflexiones recopiladas durante la implementación de la propuesta (diarios de campo). La intención era retroalimentar los procesos de los estudiantes y observar la apropiación de los saberes, la participación y el trabajo con los otros.</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC
construyendo un mundo mejor: Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades

Misión 2 Transformando conflictos en oportunidades	
Tipo de Competencia ciudadanas: Cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.	Fecha de implementación: Semana del lunes 5 al viernes 9 de agosto 2019
Estándares de competencias del MEN: Competencias ciudadanas	

<ul style="list-style-type: none"> • Asumo, de manera pacífica y constructiva, los conflictos cotidianos en mi vida escolar y familiar y contribuyo a la protección de los derechos de las niñas y los niños • 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 hacerle daño a las relaciones. • Expongo mis posiciones y escucho las posiciones ajenas, en situaciones de conflicto. (Convivencia y paz)
<p>Objetivo general de Aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.
Sesión #11
<p>Fecha lunes 5 de Agosto 2019</p> <p style="text-align: right;">Duración 2 horas</p>
<p>Al terminar la misión de aprendizaje el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconocer la existencia de conflictos como algo inherente a la vida humana y como una oportunidad de aprendizaje
<p>Descripción</p> <p>Con el propósito es acercar a los estudiantes a la conceptualización sobre el conflicto, se realiza un preámbulo con analogías y ejemplificaciones. Enfatizando sobre la importancia de aprender a tramitarlos. Este proceso se dinamiza con la proyección de dos videos https://www.youtube.com/watch?v=PFszvFwYghA https://www.youtube.com/watch?v=4y6VTxy1MPo.</p> <p>Después, se realiza un conversatorio, para posteriormente, proceder a entregar la consigna del trabajo independiente, en el cual cada estudiante debía construir su propio aprendizaje mediante un material enviado por correo electrónico, para lo cual se dispone toda la logística necesaria. (Ver anexo 11: diario de campo)</p>
Sesión # 12
<p>Fecha martes 6 de agosto 2019</p> <p style="text-align: right;">Duración: 2 horas</p>
<p>Al terminar la misión de aprendizaje el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación practica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas para la resolución pacífica de conflictos. ✓ Identifica y analiza los principales conflictos sociales y desarrollar una actitud crítica frente al uso de acciones violentas durante el conflicto y plantea alternativas pacificas de solución que promuevan la convivencia pacífica.
<p>Descripción</p> <p>Como preámbulo de la actividad se presenta una narrativa, en la cual se explica que un agente infiltrado como orientador escolar hoy brindara una capacitación, luego, se da apertura a la actividad presentando el corto metraje de Pixar: “For The Birds”. https://www.youtube.com/watch?v=nYTrIcn4rjg. Se da apertura a un conversatorio, sobre el tema y la importancia de compartir, y pensar en los demás. En este momento cita la ley del sentir. Luego se realizan unos cuestionamientos sobre el tema a las cuales los estudiantes respondieron asertivamente.</p> <p>Después se proyecta un segundo video. https://www.youtube.com/watch?v=0zmDS18SoWA.</p>

<p>A partir del cual se hace una analogía entre el conflicto del video de los pajaritos y el conflicto vivido en Colombia. Conceptualizando sobre resolución pacífica de conflictos Como actividad de cierre los estudiantes realizan un acróstico sobre el conflicto. (Ver anexo 12: diario de campo)</p>	
Sesión # 13	
Fecha jueves 8 de agosto de 2019	Duración 3 horas
<p>Al terminar la misión de aprendizaje el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra una actitud constructiva ante los conflictos y su resolución, se pone en el lugar del otro, y utiliza el diálogo, la negociación y la mediación como vía de entendimiento. ✓ Participa en actividades de grupo con actitud constructiva, crítica, solidaria y tolerante, utilizando el diálogo y la mediación como una vía necesaria para abordar los conflictos. ✓ Expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales. ✓ Autorreflexionar sobre su el comportamiento y el de sus compañeros, intercambiando diferentes sentires acerca de eventos suscitados en la convivencia en el aula 	
<p>Descripción</p> <p>Como preámbulo de la actividad se realizó un conversatorio grupal durante el cual se leen algunos conflictos escolares. (Ver anexo) para evaluar la similitud de estos con los vividos a diario en el aula. Se les presenta el interrogante ¿ustedes saben que es qué es el bullying? Después de las respuestas, y las intervenciones se proyecta un video https://www.youtube.com/watch?v=I0RZvBUYgnQ. Luego se brinda un recurso conceptual mediante el enlace http://monclovamoralesrivero.blogspot.com.co/2014/06/1a-escuela-como-comunidad-democratica-y.html.</p> <p>Luego se remite a un video llamado el sándwich de mariana el cual muestra un caso de bullying y sus causas. https://www.youtube.com/watch?v=f-8s7ev3dRM&t=23s</p> <p>Para finalizar se realiza un asamblea para exponer los principales conflictos vividos en el aula, que los estudiantes participaban con sus opiniones sustentadas. (Ver anexo 13: diario de campo)</p>	
Sesión # 14	
Fecha viernes 9 de agosto de 2019	Duración 2 horas
<p>Al terminar la misión de aprendizaje el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer soluciones asertivas ante los conflictos, teniendo en cuenta la defensa de los derechos de las personas implicadas (agentes, víctimas y espectadores) y también la satisfacción de sus necesidades. • Aplicar los conocimientos aprendidos sobre competencias ciudadanas y resolución de conflictos • Desarrollar la iniciativa personal participando, asumiendo responsablemente sus deberes y ejerciendo sus derechos en el marco del respeto a los demás. 	
<p>Descripción</p> <p>La actividad inicia con unas reflexiones, que conectan con la actividad realizada el día anterior sobre la asertividad. Luego, se proyecta un video https://www.youtube.com/watch?v=0nLyn2HPLic. Sobre el tema, y se realiza el mapa del conflicto y la clasificación de actitudes ante el conflicto. Después se proyecta un segundo video</p>	

<p>https://www.youtube.com/watch?v=F9VIToQnAtY. Y se les entregó a los estudiantes una pequeña historieta llamada un hombre distinto que presentaba una situación de conflicto. Luego, se analizó la situación y se preguntó a los estudiantes por la forma de afrontar el conflicto del protagonista. Luego, cada equipo debe plantear un final diferente para la historieta. (Ver anexo 14: diario de campo)</p>		
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video beam • Computador, • Baffle amplificador • Material educativo guías de trabajo • Video extraído del canal de YouTube, • Presentación de power point, • Fotocopias • Carteles grandes para Felicito crítico y propongo. • Tarjetas en cartulina plana de colores con formas estrella para felicito , nube para crítico y foco para propongo 	
Roles		
Docente	<p>Rol: guía, Reflexivo, motivador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza la planeación y el diseño de las actividades teniendo en cuenta el contexto, al igual que el seguimiento y evaluación del cumplimiento de las actividades en ambiente de aprendizaje • Gestiona el aula facilitando los espacios y herramientas necesaria para el proceso de enseñanza – aprendizaje. • Incentiva y promueve la comunicación asertiva. 	
Estudiantes	<p>Participativo, creador, reflexivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el ambiente de aprendizaje para contribuir al desarrollar de sus habilidades sociales y comunicativas. • Construye dinámicamente su propio aprendizaje • Reflexiona sobre sus acciones y las de los demás en relación con la convivencia y la resolución de conflictos en el salón de clase. 	
Estrategias	<p>Simulación y juego, Juego de roles, trabajo cooperativo, Lluvia de ideas, Audio y vídeo. Gestión del tiempo https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php</p>	
Evaluación	Tipo de evaluación	<p>La evaluación será cualitativa, continua, integral y formativa. Este proceso se hizo en tres fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Autoevaluación: El estudiante puede el mismo autoevaluar su trabajo en el aula. Para ello se utiliza la rúbrica. -La Coevaluación: La evaluación entre pares, es importante que el estudiante este en capacidad de evaluar y ser evaluado. -La Heteroevaluación: Es la que realiza el docente partiendo de la auto y la Coevaluación, de esta forma se pretende de que el proceso de la evaluación sea formador e integral. Esta fase tendrá en cuenta además de los resultados de las fases anteriores la actitud y aptitudes de los estudiantes frente a las diferentes actividades, las

		estrategias que ponen en marcha para la obtención del objetivo de aprendizaje, la participación activa e interés de cada estudiante, el trabajo entre pares, análisis y comprensión, manejo de acuerdos dentro del grupo
	Instrumentos de evaluación	<p>Cada estudiante diligenciará una rúbrica valorizando su participación en el proceso (autoevaluación); posteriormente, se desarrolla una coevaluación, en donde cada grupo se evalúa de manera conjunta, se hace por medio de la técnica de los símbolos que son criterios de evaluación previamente establecidos con la que se gestiona el aula (estrella, calavera, carita).</p> <p>Rutina de pensamiento: felicito crítico y propongo espacio mediante el cual se realiza una reflexión de lo aprendido en éste proceso aprendizaje,</p>
	Evidencias de aprendizaje	Este proceso de evaluación se complementó con las observaciones y reflexiones recopiladas durante la implementación de la propuesta (diarios de campo). La intención era retroalimentar los procesos de los estudiantes y observar la apropiación de los saberes, la participación y el trabajo con los otros.

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Estructura del ambiente del aprendizaje gamificado mediado por las TIC
construyendo un mundo mejor: Misión 3 Huellas

Misión 3 Huellas	
Tipo de Competencia ciudadanas: Cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.	Fecha de implementación: Lunes 12 al 16 de agosto 2019
<p>Estándares de competencias del MEN: Competencias Ciudadanas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozco la importancia que tienen las acciones para promover la paz en el mundo • Puedo actuar en forma asertiva (es decir, sin agresión pero con claridad y eficacia) para frenar situaciones de abuso en mi vida escolar. (Por ejemplo, cuando se maltrata repetidamente a algún compañero indefenso.) • Reconozco cómo se sienten otras personas cuando son agredidas o se vulneran sus derechos y contribuyo a aliviar su malestar. (convivencia y paz) • Participo con mis profesores, compañeros y compañeras en proyectos colectivos orientados al bien común y a la solidaridad. (Participación y Participación responsabilidad democrática) 	
Objetivo general de Aprendizaje:	

Promover el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019.	
Sesión # 15 y 16	
Fecha lunes 12 y martes 13 de agosto 2019 horas	Duración 4
<p>Al terminar la misión de aprendizaje el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer opciones para mitigar una situación problema de su entorno, transfiriendo los conocimientos de las competencia ciudadanas integradoras a su vida cotidiana. ✓ Comprender la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil. (Por ejemplo, por razones emocionales, económicas, de salud o sociales.) 	
<p>Descripción</p> <p>Se entrega una consigna a través de una narrativa que orienta a ver una película llamada cadena de favores La cual se proyecta en línea a través del siguiente enlace https://gloria.tv/post/T7ndhfyzeDxp422zPbZocBaWH.</p> <p>En la sesión #15 primera parte 60 minutos</p> <p>Al finalizar se realiza un conversatorio orientado a la reflexión sobre las acciones que han buscado cambiar el mundo. “Me intereso, investigo, consulto” sobre alcoholismo, drogadicción, bullyn, discriminación.</p> <p>En la sesión # 16 segunda parte 60 minutos (Ver anexo 15 y 16: diario de campo)</p>	
Sesión # 17	
Fecha miércoles 14 Agosto 2019 horas	Duración 2
<p>Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer opciones para mitigar una situación problema de su entorno, transfiriendo los conocimientos de las competencia ciudadanas integradoras a su vida cotidiana. 	
<p>Descripción</p> <p>Se presenta un video relacionado con la película cadena de favores https://www.youtube.com/watch?v=8Gosg1ybxTU.</p> <p>Luego se trabaja una herramienta digital llamada Padlet, la actividad consiste en crear uno para compartir información. Por lo cual se explica a detalle su funcionamiento y además se apoya con un tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=IjqAWoihczU.</p> <p>(Ver anexo 17: diario de campo)</p>	
Sesión # 18	
Fecha jueves 15 Agosto 2019 horas	Duración 2
<p>Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer opciones para mitigar una situación problema de su entorno, transfiriendo los conocimientos de las competencia ciudadanas integradoras a su vida cotidiana. ✓ Comprender la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil. (Por ejemplo, por razones emocionales, económicas, de salud o sociales.) 	
<p>Descripción</p> <p>Para finalizar las actividades del ambiente de aprendizaje, los estudiantes desde sus propios intereses debe seleccionar una problemática para impactar positivamente su entorno, luego</p>	

<p>debe transferir los conocimientos de competencias ciudadanas integradoras para crear una réplica de la trama un sistema de pago a un tercero de la película trabajada en clase cadena de favores. Como ambientación para el trabajo se proyecta un video ejemplo de cómo una persona, con su empeño puede lograr mejorar el mundo https://www.youtube.com/watch?v=S9F0f3_Pvdk. Ver anexo 18: diario de campo</p>	
Sesión # 19	
Fecha	viernes 16 Agosto 2019
horas	Duración 2
<p>Al terminar la sesión el estudiante estará en capacidad de</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprender que, la convivencia se favorece con la implementación practica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas. ✓ Promueve la reflexión y la apertura para aceptar diferentes puntos de vista 	
<p>Descripción Clausura del ambiente de aprendizaje, por medio de un conversatorio para recoger los sentires de los estudiantes, se finaliza con una actividad lúdico recreativa (colorear mándalas, pintu caritas, brinca- brinca, cine al parque) (Ver anexo 19: diario de campo)</p>	
Recursos	<p>Video beam Recurso audiovisual Presentación de power point Computador Bafle amplificador Video extraído del canal de YouTube, Fotocopia guía con consigna de trabajo de actividades de aplicación. Fotocopia de rúbrica 3 Carteles grandes para Felicito crítico y propongo. Tarjetas en cartulina plana de colores con formas estrella para felicito , nube para crítico y foco para propongo</p>
Roles	
Docente	<p>Rol: guía, Reflexivo, motivador Realiza la planeación y el diseño de las actividades teniendo en cuenta el contexto, al igual que el seguimiento y evaluación del cumplimiento de las actividades en ambiente de aprendizaje Gestiona el aula facilitando los espacios y herramientas necesaria para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Incentiva y promueve la comunicación asertiva.</p>
Estudiantes	<p>Participativo, creador, reflexivo Participa activamente en el ambiente de aprendizaje para contribuir al desarrollar de sus habilidades sociales y comunicativas. Construye dinámicamente su propio aprendizaje Reflexiona sobre sus acciones y las de los demás en relación con la convivencia y la resolución de conflictos en el salón de clase.</p>
Estrategias	<p>Simulación y juego, Juego de roles, Aprendizaje cooperativo, Lluvia de ideas, Criptogramas, Audio y vídeo.</p>

Evaluación	Tipo de evaluación	La evaluación será de tipo cualitativo, continua, integral y formativa, por lo cual se tienen en cuenta, la actitud y aptitudes de los estudiantes frente a las diferentes actividades las estrategias que ponen en marcha los para para alcanzar las tareas para la obtención del objetivo de aprendizaje, la participación activa, el trabajo entre pares, análisis y comprensión, manejo de acuerdos dentro del grupo participación e interés de cada estudiante, además su autoevaluación en los aportes que hizo, finalizando con una auto reflexión de lo aprendido en esta práctica educativa.
	Instrumentos de Evaluación	Cada estudiante diligenciará una rúbrica valorizando su participación en el proceso (autoevaluación); posteriormente, se desarrolla una coevaluación, en donde cada grupo se evalúa de manera conjunta, se hace por medio de la técnica de los símbolos que son criterios de evaluación previamente establecidos con la que se gestiona el aula (estrella, calavera, carita). Rutina de pensamiento: felicito crítico y propongo espacio mediante el cual se realiza una reflexión de lo aprendido en éste proceso aprendizaje,
	Evidencias de Aprendizaje	Este proceso de evaluación se complementó con las observaciones y reflexiones recopiladas durante la implementación de la propuesta (diarios de campo). La intención era retroalimentar los procesos de los estudiantes y observar la apropiación de los saberes, la participación y el trabajo con los otros.

Fuente: elaboración propia

9. Presentación e interpretación de los resultados

En el presente capítulo, se refieren los hallazgos principalmente descriptivos. Ya que, estos permiten evaluar de una manera más holística la implementación del ambiente de aprendizaje gamificado mediado por las TIC. Inicialmente, se realizó un diagnóstico.

Nota metodológica: Para efectos de la descripción de situaciones, se le asignara a cada uno de los 21 estudiantes, un número de acuerdo al listado alfabético (E1, E2...E21). Los porcentajes a los cuales se hace referencia, se derivaron de los consolidados de la información arrojada por los instrumentos (rúbrica, cuestionario). Los cuales se obtuvieron a través de una regla simple de tres.

9.1.El diagnóstico inicial

La siguiente información se acopia mediante un cuestionario, el cual se aplicó a los 21 estudiantes, del grado quinto de la jornada mañana de la IEAS, sede Héctor Alfonso Saavedra. Además con el objeto de obtener datos más precisos sobre las acciones y las actitudes ciudadanas, se consideraron otras fuentes de información como lo fueron: el auto reporte entre pares, actas de la asamblea elogiado por convivencia, las cuales. En este sentido fue determinante. Luego de realizar el proceso mencionado para la recolección de la información se pudo determinar que:

Tabla 13. Síntesis de cuestionario A

Pregunta	Siempre	muchas veces	Algunas veces	Nunca
Respeto las normas de convivencia de la Institución Educativa	76% 1 de los niños	14.28 % 3 de los niños	80.95% 17 de los niños	
Pienso antes de actuar porque mis acciones pueden afectar a otras personas (es decir utilizo la ley del sentir) en el aula de clases	28.57% 6 de los niños	57.14% 12 de los niños	14.28 % 3 de los niños	
Respeto a los niños y las niñas de mi salón por igual	El 100% 21 de 21			
Molesto a un compañero con apodos y burlas.			El 85.71% 18 de los niños	el 14.28 % 3 de los niños

Fuente: elaboración propia

Análisis: Se puede inferir que muchas de las rencillas y los conflictos se presentan debido el quebrantamiento del pacto de convivencia y a las actitudes de comunicación²². Dado que, más del 80% de los estudiantes consideran que algunas veces, cumplen las normas lo cual es una señal de que se debe realizar una propuesta para favorecer el cumplimiento autónomo de las mismas. En la siguiente pregunta, el indicador más alto 57.14 % se encuentra en los estudiantes que manifiestan que “muchas veces” piensan antes de actuar, ambos indicadores denotan autoconciencia en la mayoría del grupo. No obstante, en el tercer ítem se observa que este indicador no refleja la realidad vivida en el aula, debido a que, existe un liderazgo muy marcado, tanto femenino como masculino que no favorece la integración mixta, ni las relaciones armónicas entre ambos sexos. Otro aspecto preocupante

²² La comunicación que hace referencia a la capacidad que tiene el ser humano de expresarse tanto verbal como pre verbalmente, en forma precisa, oportuna y apropiada a la cultura y las situaciones. El comportamiento comunicativo asertivo implica un conjunto de pensamientos, sentimientos, acciones y actitudes que ayudan al ser humano a alcanzar sus objetivos personales (Santiago y Torrado, 2005)

es que El 85.71% Manifiesta que utiliza apodos, los que permite inferir que esta es una de las mayores debilidades a trabajar en el aula. No obstante, en este ámbito los estudiantes afirman que la IEAS provee una atmósfera favorable para la convivencia pacífica, es importante resaltar al respecto que la percepción de un ambiente favorable, parte de los imaginarios de los estudiantes

Tabla 14. Síntesis de cuestionario B

Pregunta	Siempre	muchas veces	Algunas veces	Nunca
Me gusta que las cosas siempre se hagan a mi manera sin escuchar a mis compañeros		4.76% es decir 1 niño	66.66% es decir 14 de los niños	28.57 % es decir 6 niños nunca
Cuando tengo discusiones alegatos con un compañero termino siendo su enemigo	El 90.47% es decir 19 niños			52% es decir 2 de los niños
He amenazado a un compañero del colegio con decirle a alguien más, algo que solo yo sé de él				El 100% 21 de 21
He amenazado a un compañero del colegio con agredirlo físicamente			71.42% es decir 15 niños	28.57% es decir 6 niños
He peleado con un compañero del colegio con agresión mutua física y/o verbal			33.33 % es decir 7 niños	66.66 % es decir 14 niños
He recurrido a la violencia física y/o verbal con un compañero del colegio para defenderse cuando ha podido				El 71.42% 15
Cuando trabajo en grupo, me peleo con mis compañeros.			El 100% 21 de 21 niños	
Cuando un compañero me engaña o se burla de mí, no descanso hasta desquitarme	El 85.71% es decir 18 de los niños			el 14.28 % es decir 3 de los niños

Fuente: elaboración propia

Análisis: A través de los anteriores datos se revela un alto nivel de agresividad y de intolerancia entre los compañeros de clase, afectando la convivencia pacífica y el ambiente escolar, los estudiantes emplean las agresiones verbales es decir, el lenguaje humillante que se manifiesta en forma de (burlas, apodos, insultos), así como voces con altos decibeles (gritos). Además, se vislumbra, que en las interacciones presentadas en esta forma de trabajo en el aula, siempre existe divergencia, por lo tanto hay que favorecer el trabajo en equipo. Para que los estudiantes evolucionen en sus desavenencias.

Tabla 15. Síntesis de cuestionario C

Pregunta	Siempre	muchas veces	Algunas veces	Nunca
Me siento rechazado(a) por mi color de piel				100% 21 de 21 niños
Molesto a un compañero con apodos y burlas			El 85.71% 18 de los niños	el 14.28 % 3 de los niños
Si veo a algunos estudiantes molestando a un compañero, me uno a la “recocha”.	80.95 % 17 de los niños		9.52 % es decir 2 de los niños	el 4.76 % 1 es decir 1 de los niños
He hecho algo que no quería hacer, porque me han amenazado para obligarme a hacerlo			El 9.52 % es decir 2 niños	El 90.47 % es decir 19 niños

Fuente: elaboración propia

Análisis: Todos los estudiantes refieren que nunca han sido rechazados por su color de piel, lo cual es un indicador positivo. Sin embargo, en las interacciones en el aula, existen otras formas de discriminación, que afectan la autoestima de los estudiantes. Las cuales, no las

relacionan con comportamientos discriminatorios, estas hacen parte del maltrato emocional evidenciado en la exclusión como forma de intimidación, control y hostigamiento que se da por múltiples factores, los más notables son la toma de decisiones, de los estudiantes más fuertes o los más populares, sin tener en cuenta el punto de vista de los demás; la discriminación frente a la falta de aceptación para la diferencia de pensamiento y opinión, por género, u orientación religiosa. Otro de los aspectos positivos se relaciona con que el 90% de los estudiantes, nunca han hecho algo que no querían hacer porque se sienten amenazados, lo cual es un indicador favorable para el ambiente escolar. En cuanto al 9.52% de los estudiantes, que manifiestan algunas veces, se hizo necesario indagar sobre el particular. A través de este ejercicio, se logró establecer, que esos dos niños relacionaron el estudio con su comportamiento extra escolar.

Tabla 16. Síntesis de cuestionario D

Pregunta	Siempre	muchas veces	Algunas veces	Nunca
Me han invitado a consumir algún tipo de drogas				El 100% de los estudiantes 21 de 21

Fuente: elaboración propia

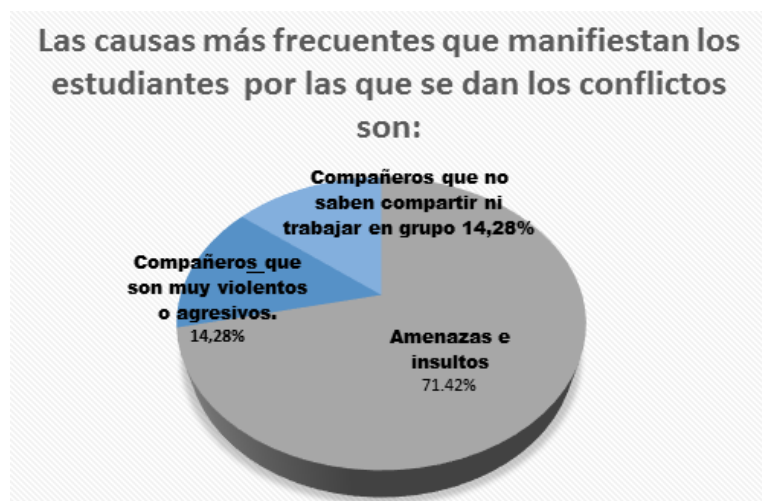
Análisis: En esta pregunta, es posible que exista un sesgo. Ya que, los estudiantes, son conocedores de las implicaciones de otro tipo de respuesta. Por lo cual, optan por responder que “Nunca”. No obstante es importante aclarar que, no se evidencian comportamientos en las interacciones frente a este tipo de problemáticas.

Tabla 17. Síntesis de cuestionario E

Pregunta	Siempre	muchas veces	Algunas veces	Nunca
Cuando me han pedido que medie en un conflicto entre compañeros o compañeras apelo a la mediación escolar, si considero que no puedo ayudar a resolverlo	9.52% 2 de los niños		19.04% 4 niños	El 71.42% 15 de los niños
Apoyo a las personas que están siendo tratadas injustamente en la escuela	El 85.71% es decir 18 niños	14.28 % es decir 3 niños		

Fuente: elaboración propia

Análisis: son evidentes las debilidades al tramitar sus relaciones interpersonales para solucionar conflictos de manera pacífica, es decir; presentan un total desconocimiento de las vías justas y equitativas existentes para la solución los mismos. Los tres aspectos anteriores se logran corroborar en el reporte de la actividad amenazado por convivencia, donde los estudiantes reiteran en la asamblea estos comportamientos sobre sus compañeros.

Grafica 1. Causas por las que se dan los conflictos

Análisis: basándonos en los datos, observamos un panorama negativo, puesto que 71.42% de los estudiantes, es decir la mayoría refieren que las Amenazas e insultos es decir el lenguaje verbal agresivo, gritos y malas palabras es el tipo de maltrato más común. No obstante, los indicadores, también señalan que las agresiones físicas, y relacionales como las formas cotidianas que afectan la convivencia escolar en el aula.

Grafica 2. Situaciones que afectan la convivencia en el aula



La intuición y la experiencia directa en el ambiente escolar permiten afirmar que el contexto ejerce una influencia que distorsiona algunos de los valores éticos y de las buenas actitudes en los estudiantes. Creando en el imaginario de éstos, barreras de resistencia para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Los ejemplos más claros, que sustentan esta afirmación los encontramos en:

- Los temores infundados sobre debilidad, que se evidencian, en expresiones cotidianas tales como: “no sea bobo pa’ que se deja, si uno es bueno se la montan”.

- Los comportamientos acciones y actitudes contrarias a la sana convivencia, calificando el bullying, como “recocha”, aceptándolo como práctica social.
- El respeto de opinión, ya que manifiestan que aceptan cualquier opinión contraria, menos de quien esté emitiendo juicios de valor frente al equipo de fútbol favorito.

9.1.1. Hallazgos sobre las necesidades educativas para el desarrollo de competencias ciudadanas

9.1.1.1. Hallazgos positivos

- Los estudiantes le dan mucha importancia a denunciar y buscar ayuda
- Los estudiantes les gustan participar, ya que se vinculan fácilmente a las actividades extracurriculares (presentaciones culturales, cuidado, uso responsable y la conservación de los recursos).
- Entre ellos existe un ambiente de disfrute compartido en los momentos de descanso, además es muy paradójico que demuestren empatía²³ y sean muy solidarios con sus compañeros de aula, sólo de manera, circunstancial, cuando éstos presentan dificultades o necesidades significativas por enfermedad, por agresión física, maltrato, o situación de vulnerabilidad como un accidente.

²³ Según (Eisenberg, Eggum, y Edwards, 2010) Es la capacidad para sentir lo que otros sienten o sentir algo compatible con la situación que otro esté viviendo.

9.1.1.2. Hallazgos negativos

- Con base en las descripciones anteriores sobre aspectos de las interacciones escolares, se vislumbra que los estudiantes no fueron sinceros en algunas preguntas. Un ejemplo de ello es cuando dicen “tratar a los niños y las niñas por igual”. Dado que en las actividades deportivas, el uso de la cancha en los descansos, en el trabajo en equipo, siempre se evidencia las agrupaciones de estudiantes por género.
- El grupo dentro del aula tiene una particular forma de organización en subgrupos, de tres a cuatro estudiantes agrupados por su grado de afinidad (género, deporte, el baile, proximidad geográfica, entre otros) lo que favorece la exclusión y la discriminación.
- Las agresiones físicas (gestos groseros, empujones, juegos bruscos), también se presentan, aunque en una menor medida.

10. Las categorías de análisis

Para el análisis de la información se tuvieron algunas categorías. Ya que, estas abstraen los aspectos más relevantes de los hallazgos obtenidos a lo largo de la investigación en el diseño, implementación y evaluación del ambiente de aprendizaje. Ver la tabla

Tabla 18. Matriz categorías de análisis

Categorías	Subcategorías	
La gamificación y el desarrollo de competencias ciudadanas	Las dinámicas	Narrativa
		Emociones
		Limitaciones
		Relaciones
	Las mecánicas	Retos
		Competición
		Cooperación
		Retoalimentación
		Recompensas
	Los componentes	Escudos
		Puntos
		El ranking
	Competencias ciudadanas integradoras	Actitudes ciudadanas
Acciones ciudadanas		
Ambiente escolar		
Uso pedagógico de las TIC	La mediación docente en el uso de las TIC	
Estrategias para la evaluación de los aprendizajes		

Fuente, elaboración propia

10.1. La gamificación y el desarrollo de competencias ciudadanas

La mayor de las oportunidades que la gamificación puede aportar, en los ambientes de aprendizaje, es que permite avanzar en la implantación de cambios metodológicos y

organizativos en el aula, que impulsan la innovación. A través de la implementación se logró comprobar que ésta fue un elemento muy potente, en la medida que permitió brindar herramientas óptimas, para alcanzar niveles de inmersión, interactividad y participación de estudiantes, con rendimiento académico-disciplinar heterogéneo, creando una experiencia significativa y motivadora para favorecer el desarrollo de las competencias ciudadanas. Lo anterior se logró determinar a través del análisis de las dimensiones planteadas por Werbach y Hunter (2012), las cuales son: mecánicas dinámicas y componentes.

10.1.1. Las dinámicas

Movilizaron las disposiciones para participar en las actividades

10.1.1.1. La narrativa:

Fue definitiva para el éxito del juego de rol de los agentes especiales. Ya que, involucro a los estudiantes en un mundo de fantasía, trasladando un contexto normal como lo es el aula de clases, a un contexto atractivo como lo fue “La agencia por la paz y la reconciliación”. El principal indicador del acierto en éste ámbito fue el desempeño en el rol de receptores de los estudiantes. Ya que, esto implicaba el desarrollo de un personaje como el de agente especial: *“Ustedes han sido elegidos gracias a sus grandes destrezas y habilidades como los mejores exploradores alrededor del mundo para conformar un equipo de agentes especiales. Por ello deben sentirse muy orgullosos, ya que este es un privilegio dado solo a los más capaces”*... Al respecto es importante resaltar, que la participación en las actividades fue libre y voluntaria ya que los juegos atraen a los estudiantes a participar en ellos a menudo sin ninguna recompensa, sólo por el placer de jugar y tener una experiencia atractiva de

aprendizaje (Kapp, 2012).

Por otra parte, el éxito de ésta, se debió en gran medida a la vinculación de los elementos básicos de las TIC necesarios para la ambientación, para los diálogos y el sonido (banda sonora, e incluso en algunas aplicaciones de cambiadores de voz). A través de la narrativa, se entregaba un mensaje, mediante toda una trama que planteaba un conflicto: *“En la Tierra hay una gran crisis de valores, lo que ha ocasionado que todos los países del mundo por la violencia presentada estén en alerta roja. El verdadero peligro de esta situación está en que en un futuro no muy lejano, si los habitantes del planeta no luchamos por sembrar la semilla del buen trato, las situaciones de violencia nos llevaran a una guerra que culminara con la extinción de la raza humana”*... Que a su vez, movilizaba las acciones presentadas a manera de consignas, con un trasfondo de unas tareas, que al alcanzarlas se cumplían los objetivos de aprendizaje:

1. Conformar una fuerza de agentes especializados en competencias ciudadanas para erradicar la semilla de todas las formas de violencia, encargada de alimentar la maldad de los agentes oscuros enemigos del bien, la paz y la reconciliación.
2. Realizar una expedición para ayudar a resolver un problema gravísimo que amenaza la paz mundial.
3. Prepararse, desarrollando sus conocimientos de ciudadanía, porque darán la batalla solo con argumentos.
4. Utilizar la ley del sentir” No debo hacer a nadie lo que no quiero que me hagan a mi” ya que esta es la fuente de energía que alimenta el bien común.

Con lo cual se hizo evidente el óptimo nivel comprensión de los estudiantes, y la facilidad para seguir instrucciones. El análisis anterior se hizo de la narrativa de la sesión seis.

Este elemento fue clave durante todo el desarrollo curricular, en la medida que exigía una coherencia entre todos los elementos, permitiendo la alineación, de los propósitos de aprendizaje en cada una de las actividades. Coincidiendo con lo que establece el MEN, cuando indica que el juego de roles, es una estrategia que le permite al estudiante ponerse en los zapatos del otro e imaginar cómo siente y piensa. Esta herramienta es útil para explorar diferentes maneras de ver el mundo, generar experiencias en las que los alumnos vivan, a través de una escenificación, situaciones relacionadas con el tema que se está trabajando y así lo comprendan mejor.

10.1.1.2. Emociones:

en este ámbito se pudo determinar que los elementos de la Gamificación posibilitaron que los estudiantes se motivaran, se divirtieran, asumiendo de manera placentera el aprendizaje. Lo cual trajo como resultado una mayor cohesión e implicación en torno a los procesos de aprendizaje de dichas competencias, favoreciendo el clima de aprendizaje en el aula. Para el cual el mayor indicador es la satisfacción de las expectativas de los estudiantes. Por lo tanto, con el ánimo identificar los sentires de los estudiantes en este aspecto, se realiza una actividad espontánea, en la que se pide a los estudiantes que evalúen a través de una sola palabra su percepción sobre el desarrollo del ambiente de aprendizaje. Es así, como se entregó un papelito para que ellos escribieran y luego depositaran en una bolsa.

Los términos que más utilizan para describir desde sus propias voces en una sola palabra fueron:

Tabla 19. Síntesis respuestas estudiantes

5 de los 21 estudiantes utilizan la palabra (23,80%)	“mejor que antes”
2 de los 21 estudiantes utilizan la palabra (9.52%)	“fantabuloso”,
6 de los 21 estudiantes utilizan la palabra (28,57%)	“bueno”
3 de los 21 estudiantes utilizan la palabra (14,25%)	“divertido”
5 de los 21 estudiantes utilizan la palabra (23,80%)	“Melo” Termino coloquial que indica aprobación

Fuente: elaboración propia

Lo cual permite deducir que, el clima escolar fue estimulante, debido a que se despertó el interés, y la motivación necesaria, que repercutieron en el compromiso y de esfuerzo de los estudiantes frente a las actividades. Cabe resaltar que ninguno de los 21 estudiantes, manifestaron, desagrado, o una palabra relacionada con este. Coincidiendo de esta manera con la teoría, en la cual DORNYEI (2005) refiere que: De acuerdo con la motivación, es que las personas piensan y se comportan de determinada manera, además ésta se relaciona con el éxito o fracaso de las situaciones de aprendizaje.

Por otra parte, las interacciones evidenciadas, entre los estudiantes y en los resultados de la implementación de esta iniciativa de aprendizaje, aunque son muy positivas, permiten vislumbrar que la relación entre estrategias activas, e innovadoras como ésta y aprendizaje no es sencilla. Ya que, hay factores situacionales (rutinas, monotonía, recursos), y personales (disposiciones, intereses) que influyen afectando la efectividad del aprendizaje.

Dado que, muchas veces esa misma emoción y motivación, puede ser circunstancial, conllevando a obnubilar la efectividad de los procesos de aprendizaje.

Esta actividad, fue muy valiosa, en términos de hallazgos, por tal motivo hay que consolidar una estrategia que permita gamificar con mediación de las TIC actividades como ésta, como pueden ser las nubes de palabras. Lo cual no se pudo, realizar por las limitaciones, mencionadas más adelante.

10.1.1.3. Limitaciones:

En el contexto organizacional de la IEAS se presentaron algunas, específicamente las que tenían que ver con los horarios de uso de la infraestructura escolar: la sala de sistemas, los espacios deportivos. Dado que muchas de las actividades exigían un mayor tiempo para ser desarrolladas; otra de ellas estaba muy relacionada con la anterior, y se dio a nivel logístico, causada por falta de redes de energía para conectar los equipos (tomas y extensiones), por la falta de mantenimiento de los mismos, desconexiones a internet, por la imposibilidad de uso de algunas aplicaciones que requieren la interconexión (como por ejemplo las aplicaciones de google apps, el cronómetro en línea). Las anteriores influyeron de forma directa sobre la libertad y la capacidad a la hora de gamificar.

Por otra parte, es importante mencionar que la preparación de un diseño curricular como lo fue el ambiente de aprendizaje gamificado debe tener un horizonte de sentido para alinear todos los elementos, y adaptarlos a los intereses de los estudiantes y al contexto, lo cual por

la elaboración de todos los recursos requiere mucho tiempo de preparación al pensarse las acciones. Ya que, no solo es dejarse llevar por la novedad que reviste a la gamificación. Dado que, para lograr resultados mediante esta estrategia, es necesario, establecer un sistema de ensayo y error, de todas aquellas aplicaciones encontradas en línea. Es así como Werbach y Hunter (2012) advierten que:

Disponer de una lista de elementos es necesario pero no suficiente [...]

En particular, crear un servicio gamificado que resulte interesante es más que seleccionar los elementos identificados. Hay que asegurarse de que los elementos se ajustan a las demandas particulares de cada situación. Y se necesita implementarlos correctamente. Facebook y MySpace son portales sociales con capacidades similares, sin embargo uno de ellos produce billones y el otro se hundió tras su adquisición (p. 82).

10.1.1.4. Relaciones:

Las actividades gamificadas favorecieron el clima relacional en el aula, en cuanto a la integración, la socialización, la empatía, como elementos necesarios para el trabajo en equipo, dado que se presentó un desarrollo paralelo de las habilidades emocionales, y procesos comunicativos creando situaciones en las cuales ineludiblemente, los estudiantes debían interactuar entre ellos. Por otra parte en el aula se contó unos niveles de liderazgo que favorecieron la implementación del ambiente de aprendizaje gamificado.

11.2.2. Mecánicas:

Se utilizaron para involucrar de un modo divertido a los estudiantes en las actividades entre estas encontramos:

11.2.2.1. Retos:

Las consignas presentadas se dieron a manera de retos (actividades cortas), con objetivos a corto plazo necesarios para completar cada misión de aprendizaje, el principal componente fue la presión temporal, lo cual se hizo a través de la aplicación para la gestión del tiempo <https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php>. El trabajo a contra reloj, fue un estímulo para los estudiantes, ya que era una bomba con cuenta regresiva, y se convertía en un desafío para los equipos lograr cumplir con la actividad antes de que la bomba explotara y obtener así los puntos.

11.2.2.2. Competición:

Este elemento engancho a los estudiantes, por la necesidad de tener la satisfacción de ganar, por ese orgullo de superación. No obstante, al desarrollar este proceso existió todo un trabajo previo en los equipos consistente en la planificación de las estrategias, la organización de los roles dentro del equipo, la toma de decisiones, la argumentación para la defensa de posturas, la negociación, la resolución de problemas. Además, los estudiantes aunaron esfuerzos personales (el compromiso ético, la creatividad, la iniciativa, el liderazgo), con el objetivo de tener éxito en las misiones (juego).

11.2.2.3. Cooperación:

La participación en el ambiente de aprendizaje, se dio en equipos de cuatro integrantes, lo cual favoreció la autonomía de los estudiantes, porque redujo la dependencia del docente, promoviendo relaciones de empatía y confianza entre pares. Esa cooperación y la colaboración, fue necesaria para la ejecución de las actividades gamificadas. Es así como, este proceso incentivo el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes dado que, les exigió escuchar, pensar antes de hablar, llegar a acuerdos, entre muchas otras. Lo más valioso que se evidencio, en este ámbito fue que cuando algunos equipos se les dificultaba algo, preguntaban “profé les podemos ayudar”. No obstante, previamente se presentaron discusiones sobre la conformación de los equipos, aspecto que debilitaba la cooperación, sin embargo se pudo evidenciar durante la implementación que los estudiantes lograron trascender sus debilidades y alcanzar la cohesión para lograr los objetivos de aprendizaje en colectivo. Coincidiendo con la teoría, la cual refiere que:

“Mediante estas mecánicas se pretende lograr que quienes participan de un proceso educativo desarrollen sentimientos de progreso, creen rankings individuales y puntos de competitividad grupal; que perciban que el tiempo de aprendizaje ha sido bien utilizado; que se les provoque un estímulo hacia la superación; que desarrollen una cultura de colaboración; que puedan desarrollar la empatía y llevarse bien con el otro; que se mantengan enganchados y que potencien su espíritu emprendedor”(Cordero, D, Nuñez, M.2018b).

11.2.2.4. Retroalimentación o “feedback”

A lo largo del desarrollo, se proporcionó información a los equipos sobre sus éxitos y fracasos lo cual ayudo a los estudiantes a comprender su rendimiento. En este ámbito, se hizo

uso de un mecanismo el siguiente:

11.2.2.5. Recompensas:

Se motivó continuamente a los estudiantes, recibiendo premios a cambio de hacer superado los retos y las misiones de aprendizaje:

- Tener 10 minutos más de descanso
- Ser exonerado de una tarea.
- Una nota de 5.0 en la materia que elija.
- Sentarse junto al compañero que elija durante una semana
- Asistir un día a la escuela con ropa informal.
- Recibir una carta de felicitación para los padres.
- Un refrigerio
- Salir del aula para ir al baño cuantas veces quiera.
- Una Jornada académica lúdico deportiva: se realizó para clausurar el ambiente de aprendizaje.

11.2.3. Componentes

Son los instrumentos que se utilizaron en el ambiente de aprendizaje gamificado para poner en práctica las dinámicas y las mecánicas

11.2.3.1. Escudos:

A través del diseño de los escudos los estudiantes establecieron la identidad de cada uno de los equipos

Figura 3. Escudos de los equipos



11.2.3.2. Puntos:

Se utilizaron para recompensar equipos por el logro de los retos.

Estos se otorgaron a finalizar cada misión:

Primer lugar 1000 puntos, Segundo lugar 800 puntos, Tercer lugar 600 puntos, Cuarto lugar 400 puntos, Quinto lugar 200 puntos

El sistema para ganar o conservar los puntos se dio de la siguiente manera:

1. La asignación de puntos adicionales se daba de acuerdo con los siguientes criterios
2. Cumplimiento de excepcional de las normas de convivencia (+100 puntos)
3. Trabajo eficiente, y cohesionado del equipo (+100 puntos).
4. Ocupar el 1 puesto en dos retos consecutivos (+100 puntos).

A su vez se determinó que la pérdida de puntos se daba de acuerdo con los siguientes criterios

- Indisciplina (-100 puntos).
- Agresiones verbales e irrespeto entre grupos: (-100 puntos)
- Incumplimiento de normas de convivencia (-100 puntos)
- Faltas de asistencia (-100 puntos)
- Trabajo deficiente del equipo (-100 puntos).

Es importante resaltar que la mayor ganancia de puntos en los equipos se obtuvo, en los puntos 1 y 2. Además, que ninguno de los equipos tuvo pérdida de puntos durante la implementación, lo cual permite inferir que, el ambiente de aprendizaje favoreció la convivencia escolar. Ya que, los aspectos descritos para la pérdida de puntos tienen que ver con las principales debilidades en la convivencia.

11.2.3.3. El ranking

Primer lugar: águilas doradas (E1, E3, E14, E18)

Segundo lugar: los heroicos (E6, E10, E11, E12, E13)

Tercer lugar: los imposibles (E2, E8, E19, E16)

Cuarto lugar: los dragones dorados (E5, E9, E17, E20)

Quinto lugar: las estrellas (E4, E7, E15, E21)

Al relacionar el desempeño de los estudiantes frente a este aspecto se pudo evidenciar que los estudiantes desarrollaron los siguientes objetivos de aprendizaje:

- ✓ El estudiante es capaz de identificar, expresar, y proponer distintas opciones, ideas, sentimientos e intereses frente a la toma de decisiones, en aula de clases.
- ✓ El estudiante es capaz de usar estrategias sencillas para establecer acuerdos.
- ✓ El estudiante es capaz de comprender que, la convivencia se favorece con la implementación práctica de las herramientas ofrecidas por las competencias ciudadanas.
- ✓ El estudiante es capaz de expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales.
- ✓ Identificar el papel que tiene el diálogo, la participación, la cooperación y la reciprocidad en la convivencia cotidiana.

Lo anterior se articula con lo planteado por Chaux (2004), el cual propone cinco principios para una formación ciudadana integral y con los cuales se coincide en los resultados durante la implementación del ambiente de aprendizaje gamificado “Construcción de un mundo mejor”. Los principios referidos son los siguientes: (1) abarcar todas las competencias necesarias para la acción, (2) brindar múltiples oportunidades para la práctica de las competencias; (3) integrar la formación ciudadana de manera transversal en las áreas académicas, (4) involucrar a toda la comunidad educativa y (5) evaluar el impacto.

10.2. Competencias ciudadanas integradoras

Al revisar los indicadores sobre el aporte de la implementación del ambiente de aprendizaje gamificado, mediado por el TIC “Construcción de un mundo mejor” para el fortalecimiento y desarrollo de competencias ciudadanas integradoras. Se evidenciaron cambios significativos en las relaciones interpersonales de los estudiantes, lo cual se sustenta en la articulación de los conocimientos, las actitudes y competencias cognitivas, emocionales o comunicativas, a la vida cotidiana en aspectos como: el pensamiento, la reflexividad, la responsabilidad, la solidaridad, el multiperspectivismo, la empatía, el sentido de pertenencia y el compromiso ciudadano.

Al realizar un paralelo entre la información obtenida en el diagnóstico inicial, a través del cuestionario, y los demás instrumentos, con la información adquirida durante y después de la implementación, a través de las entregas de los estudiantes, el consolidado de las rúbricas; encontramos que: 18 de los 21 estudiantes, lo cual corresponde a un porcentaje de (85.71 %) transformaron su comportamiento positivamente, frente a un nivel inicial de 16 de los estudiantes (76,19 %) que presentaban necesidades educativas para el desarrollo de éstas. Este indicador en el cual 16 de 18 estudiantes lograron trascender sus debilidades educativas corresponde a un 88.7% una cifra muy positiva, frente a la cual es necesario realizar algunas consideraciones.

Muchos de los aspectos usados (las evocaciones, las vivencias, las actitudes, las reflexiones), no son cuantificables por el hecho de ser inmateriales, ya que se encuentran inmersos en el currículo oculto concebido como esas prácticas y comportamientos

constantes, no percibidos a simple vista ocurridos en la cotidianidad escolar, marcados por la historia, las ideologías, creencias y particularidades de los actores y del contexto, que aunque no aparece escrito, tiene gran influencia tanto en el aula como en la propia institución educativa. (Murillo Estepa, 2012. p.3). Por lo tanto son hechos significativos que dan cuenta del qué y el cómo se dan los procesos de enseñanza aprendizaje.

Durante la implementación se pudo establecer que se cumplió con los principios indispensables que presenta la teoría según Chaux et al, (2008) para el desarrollo de las competencias ciudadanas integradoras en los estudiantes. Dado que, las actividades de aprendizaje desarrolladas se hicieron a partir de la puesta en práctica de las mismas, cumpliendo con el primer principio Aprender haciendo. Del mismo modo, se relacionaron las situaciones que se presentan en la vida cotidiana, permitiendo involucramiento, participación y relación de todas las partes, con el ánimo de promocionar y consolidar procesos pedagógicos que aporten a la formación de la ciudadanía, a través de la generación de espacios para la acción y la comunicación. Con como lo indica El MEN (2014) para el aprendizaje significativo de las competencias ciudadanas, cumpliendo así con el segundo principio Aprendizaje significativo.

El ambiente de persuasión dialéctico, las temáticas, las acciones y el significado de las actividades busco hacer conciencia cumpliendo con el tercer principio Reflexión.

Se estableció un equilibrio en el grado de dificultad, de las actividades propuestas para jalonar el nivel de aprendizaje en el que está el niño, de tal manera que la actividad no sea tan difícil, y el estudiante la pueda realizar, ni tan fácil que no resulte retadora (Vygotsky,

2004), cumpliendo con el cuarto principio de desempeño según la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD).

Para promover la disposición a usar en la vida cotidiana, y en situaciones reales, aquellas competencias que se estén aprendiendo en clase mediante situaciones hipotéticas, todas las actividades estimularon el quinto principio de desempeño La autoeficacia. Los estudiantes, en la interacción y la competencia durante el proceso aprendieron a partir de la observación de los aprendizajes que otros realizan, cumpliendo con el sexto principio, Aprendizaje por observación.

Es importante tener en cuenta, que nuestro objeto de estudio las competencias integradoras se miden directamente a través elementos individuales como las acciones ciudadanas, las actitudes ciudadanas y elementos contextuales como la promoción de un ambiente escolar propicios para su desarrollo, por lo tanto a continuación se describirán los hallazgos obtenidos en estos tres ámbitos.

10.2.1. Las actitudes ciudadanas

Se basan en los valores ciudadanos, que a su vez orientan a las disposiciones cognitivas y afectivas que conllevan a actuar, o no hacerlo para transformar una determinada situación, convirtiéndose de esta manera en el génesis de las acciones ciudadanas. Por lo tanto éstas, no se pueden observar de manera directa, como si se puede hacer con las acciones ciudadanas. En este ámbito, mediante la observación, de los diálogos e interacciones se

logran identificar algunos ejemplos a favor y en contra de estas actitudes en los estudiantes.

En la actividad elogiado por convivencia un grupo significativo correspondiente al 23.80% (5 de los estudiantes), limitan su participación en la actividad argumentando que para ellos todo está bien, que no se dan cuenta de nada, que todos sus compañeros presentan un excelente comportamiento. Y que no tienen nada que decir acerca de la convivencia de los demás, solo de ellos. A partir de esta actitud de omisión se puede inferir que estos estudiantes, no les gusta tomar partido, se limitan, no siendo sinceros a pesar de que sus pensamientos estén en contravía de sus expresiones, tal vez, por temores infundados, sobre que, si dicen algo acerca de sus compañeros, entonces ellos desnudaran sus debilidades. A esta conclusión se llegó, luego de indagar a una de las estudiantes (E8), quien respondió: *“Yo no digo nada, no me meto con nadie, porque el que está quieto se deja quieto”*, además profe eso son bobadas muchas veces yo también he hecho bullyin y ellos no han dicho que yo soy, entonces yo no los acuso profe, eso es solo recocha”. Esa respuesta es muy dicente, vislumbra la normalización de conductas como el bullyin.

En contraste a lo anterior se presentó el caso de los estudiantes E11 y E19. En los cuales, se evidencia la incapacidad para asumir las consecuencias de sus actos, intolerancia a la frustración, e incapacidad para el disenso. Lo anterior se aduce al hecho de que estos evaden su realidad, argumentando que su desempeño es sobresaliente, a pesar de ser todo lo contrario, y se ofuscan llamando a los demás mentirosos por la mención de sus nombres en las personas con debilidades de convivencia. Las anteriores situaciones, permiten identificar

que 7 de 21 estudiantes, es decir un 33.33% no lograron el objetivo de aprendizaje planteado para la sesión # 5

- ✓ El estudiante es capaz de expresar en forma asertiva los puntos de vista, frente a la convivencia en las discusiones grupales.

Por otra parte, frente a la implementación práctica de la ley del sentir, en los argumentos, los estudiantes aducen que las transformaciones en los comportamientos personales se han dado gracias a la operativización de ésta. Le dan mucho valor a esta y afirman que, la repetición constante de esta consigna los enfoca para la necesidad de cambiar sus actitudes y comportamientos negativos, no por la imposición de la autoridad, sino desde la propia autorreflexión sobre sus conductas, comprendiendo que siendo más tolerantes, respetuosos y dialógicos, pueden beneficiarse tanto en lo individual como en lo colectivo, para mantener la armonía en el ambiente escolar.

Al respecto, es importante anotar que existieron casos durante la implementación sobre los cuales es necesario brindar suficiente ilustración: La estudiante E16 es una niña con una dinámica familiar difícil, su madre se encuentra en otro país, y su padre que era quién la cuidaba a ella con sus tres hermanos, se encuentra en la cárcel. Un día en medio de lágrimas, recién ocurrido lo del padre, llega a la escuela me aborda, con el objeto de desahogar su dolor y me dice: *-Que su papá había cometido un delito, que por tal motivo estaba en la cárcel, y que por su equivocación se iba a demorar muchos años, que no había esperanza de que lo dejaran libre, además le había pasado eso por sordo, al preguntarle que me explicara, ella me dijo que por no escucharla a ella, porque le había dicho que si uno aplicaba “la ley*

del sentir” en todas los aspectos entonces esas cosas no pasan, continuo añadiendo que su papa vendía drogas y sí él se pusiera en el lugar de esas personas a las que él les vendía drogas, les hacía mucho daño, porque podrían ser sus hijos. Que por eso ella, a partir de ese momento iba a cambiar, no golpearía, ni maltrataría a los demás y que a pesar de que no tenían de que subsistir ella no repetiría la historia de su papá-.

Frente al caso de E16 se puede determinar, que cognitivamente tiene la capacidad para hacer un juicio crítico, ya que analiza, argumenta y orienta sus decisiones frente a un actuar ético en toda circunstancia, como consecuencia de la persuasión mediante la ley del sentir, y que esta reflexión le generó un pensamiento (autoobservación) que le desarrollo empatía, para involucrarse emocionalmente con la situación de otros (sentir su dolor), lo que concluyó en un sentimiento de rechazo frente a un actuar incorrecto, y su decisión personal de no ser más violenta (autocontrol y autonomía). Reafirmando que el diálogo, la palabra, la acción y la reflexión van de la mano hacia la transformación del mundo (Freire, 2002).

Otro caso a destacar es el del estudiante E11, quien en la sesión 12, en el espacio dado en las reflexiones después de la animación **de Pixar The birds**, en la que presenta el caso de un grupo de 15 pequeñas aves, todas idénticas, empiezan a posarse sobre un cable de teléfono. De repente, un ave más grande, diferente a ellas se aproxima y saluda entusiasmada. Las demás aves, confundidas por su aparición, se burlan de su apariencia riéndose a carcajadas mientras la imitan. Pero esta llamativa ave no se rinde, por lo que vuelve a sonreír, esperando aceptación por parte del grupo, logrando sólo que ellas se alejen más. Entonces se posa en el cable junto a ellos. El problema es que pesa tanto, que pone en riesgo la seguridad de las

otras aves, las cuales se alteran y hacen hasta lo imposible, inclusive la agreden picándole las garras para que ella se caiga. Pero las cosas no salen como lo esperaban, porque al caer el ave grande, estas salen disparadas y pierden su plumaje. Aunque la reacción final del ave grande no es la más esperada, ni la más adecuada (pues cuando caen ella es quien se burla). Luego de este se abre una conversación sobre a las diversas reacciones que tienen las aves. E11 participa argumentando que, el culpable de ser agredido fue el pájaro grande por burletero, por entrometido donde no lo han llamado, generando así reacciones en los demás estudiantes que no estaban de acuerdo con él. Coincidentalmente este mismo estudiante es uno de los anteriormente mencionados que no acepta sus equivocaciones.

Por otra parte la estudiante E5 manifiesta en la sesión de clausura, que ella era una niña muy salvaje y que aprendió a comprender los sentimientos de los demás y también a autorregularse antes de darle un golpe a otro *“porque profe le sacan una rabia a uno.”* Con esta expresión demuestra actitudes a favor de la convivencia pacífica y del bienestar de los demás y en contra de la agresión.

A su vez desde su propia autonomía en el transcurso de las actividades del ambiente de aprendizaje los estudiantes, E2, E5, E10, E12, E18 y E19. Caracterizados por sus compañeros en la asamblea de convivencia por usar apodos, e insultos. Se disponen a establecer un compromiso con el grupo emanado desde sus disposiciones sobre no decir más apodos, insultos y comparaciones. Aclarando que tal compromiso, se cumple en la medida en que éste, se dé bilateralmente, ya que argumentan que a ellos también los insultan y les colocan

apodos, de este compromiso se abstiene E11, con el argumento que él les dice a los demás cosas solo porque lo provocan.

Al correlacionar la información anterior con los objetivos de aprendizaje trazados encontramos que existen 8 estudiantes, es decir un 38.09% que trascendieron sus debilidades logrando actitudes a favor de la convivencia, cifra a la cual se le adicionan 9 estudiantes 42.85 % que mantienen su comportamiento y actitudes positivas desde antes de dicha implementación. Para un total de 17 estudiantes 80.95%. Que alcanzaron los siguientes propósitos de aprendizaje:

- El estudiante es capaz de autorreflexionar sobre su el comportamiento y el de sus compañeros, intercambiando diferentes sentires acerca de eventos suscitados en la convivencia en el aula
- El estudiante es capaz de construir relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia, a través de la implementación práctica de la ley del sentir como norma de normas.

En cuanto a los estándares de competencias ciudadanas. Se desarrollaron los siguientes:

Competencias cognitivas

- Identifico las ocasiones en que actúo en contra de los derechos de otras personas y comprendo por qué esas acciones vulneran sus derechos.

Competencias integradoras

- Puedo actuar en forma asertiva (es decir, sin agresión pero con claridad y eficacia) para frenar situaciones de abuso en mi vida escolar.

10.2.2. Las acciones ciudadanas.

Estos comportamientos observables concretos, tangibles, que se reflejan en la manera como los estudiantes actúan en sus relaciones con los demás cotidianamente, son trascendentales dado que, sus consecuencias pueden afectar o transformar su entorno.

En este ámbito se logran identificar en los estudiantes algunos ejemplos de estas acciones.

En la misión final Huellas en el reto de crear una cadena de favores, el sistema de pago a un tercero, se propone en un ejercicio de autonomía que requiere que el estudiante haya interiorizado aprendizajes funcionales de las competencias ciudadanas integradoras. En concordancia con Ellis (2007, p. 5), quien considera que “el aprendizaje es el medio mediante el que no solo adquirimos habilidades y conocimientos, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales”. En este ejercicio se da la oportunidad a los estudiantes de reflexionar sobre problemas, hacer propuestas trascender y participar mejorando su entorno. Los estudiantes presentaron diez propuestas la cuales fueron:

Tabla 20. Síntesis propuestas proyecto Huellas.

Propuestas	Motivaciones	Estudiantes
1. Plan padrinos para los niños de brújula ¿Cómo lo harán? Cada uno de ellos apadrinara a uno de ellos y 2 veces por semana a la hora del descanso les ayudarán. Para ello hablaran con la profesora	Quieren ayudar estos niños ya que ellos necesitan mucha ayuda para aprender a leer y a escribir bien.	E1, E5, E7, E9, E10, E15, E17, E20, E21,

Pilar		
2. Ayudar a cruzar la calle ¿Cómo lo harán? Todos los días a la salida y a la entrada voy a ayudarlos a cruzar.	En el semáforo del frente de la escuela hay muchos accidentes , algunos viejitos y niños no saben pasar	E18
3. Compartir las enseñanzas de Dios ¿Cómo lo harán? Enseñando la palabra de Dios mediante las escrituras	Porque si uno tiene a Dios en su corazón nada malo le sucede	E13
4. Ayudar a las personas con cargas pesadas. ¿Cómo lo harán? Con la fuerza que tengo, cada que vea a alguien que necesita pues yo le ayudo a cargar. O le digo que me espere y trigo el coche en el que mi abuelita vende chontaduro	Porque donde yo vivo es una loma muy alta y allá no llega carro solo hay escaleras y a veces los viejitos y las viejitas no son capaces con esas cargas tan pesadas del mercado y por eso aguantan hambre	E14
5. Ayudar como mediador en los conflictos ¿Cómo lo harán? Hablando con los implicados en situaciones de conflicto.	Es necesario matarles esas cucarachas a los compañeros que pelean por todo,	E1
6. Ayudar a recoger la basura de los ríos ¿Cómo lo harán? Voy a hacer una jornada de limpieza por el río invitando a mis vecinos y familiares.	Porque cuando uno pasa por el río yumbo hay pura basura, incluso hasta muebles.	E5
7. Reciclar y recoger tapitas ¿Cómo lo harán? Pondré una cartelera, luego pasará por los salones explicando y pidiendo las tapitas. Después decoraré una caja con papel regalo y allí guardare las tapitas	Porque esas tapitas las botan y sirven para recogerlas y donarlas a una fundación para niños con cáncer	E8
8. Compartir los útiles y lonchera. Pues prestándoles	Porque a veces los niños tienen al papa o la mama en la cárcel así como Estefany y José Luis que no tienen quién	E16


	les compre	
9. Acompañar a las personas que están solas ¿Cómo lo harán? Hay que acompañarlos al médico, visitarlos y llevarles cositas.	Hay muchos viejitos y viejitas, o tíos que viven solos por eso se sienten tristes.	E21
10. Ayudar a los necesitados con ropa y comida ¿Cómo lo harán? Sacando la ropa que no sirve, pidiéndoles a las profesoras, a los vecinos. Para poder darles	Porque hay muchos venezolanos como yo, durmiendo en el parque	E15

Fuente: elaboración propia

De las cuales se cristalizó, una muy loable en acciones ciudadanas de los estudiantes, con lo cual queda demostrada la competencia social y ciudadana. Para Hutchby y Moran-Ellis (1998): la “competencia social es la forma en que los niños pueden manejar su entorno social, para involucrarse en acciones sociales significativas en determinados contextos de interacción” (p. 16).

Tabla 21. Síntesis propuesta aplicada proyecto Huellas

Propuesta	Plan padrinos para los niños de brújula. Cada uno de ellos apadrina a un estudiante del aula flexible brújulas, y lo apoyo para fortalecer el proceso de sus competencias lectoras
Integrantes	E1, E3, E5, E7, E8, E9, E10, E13, E15, E16, E17, E18, E21.
Nivel de participación	13 de los 21 estudiantes es decir, un 61,9%.
Actividades desarrolladas ¿Cómo lo hicieron?	Picnic literario Acompañamiento en los descansos Hora del cuento Clases de baile. (E5 y E17)
Tiempo de ejecución	Agosto septiembre octubre

Objetivos de aprendizaje alcanzados	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El estudiante es capaz de proponer opciones para mitigar una situación problema de su entorno, transfiriendo los conocimientos de las competencia ciudadanas integradoras a su vida cotidiana. ✓ El estudiante es capaz de comprender la importancia de brindar apoyo a la gente que está en una situación difícil. (Por ejemplo, por razones emocionales, económicas, de salud o sociales.)
	

Fuente: elaboración propia

Al analizar las demás propuestas presentadas por los estudiantes encontramos que, la propuesta uno a pesar de no ser la mejor, en términos de “impacto social”, se logró materializar debido a las posibilidades logísticas que implicaban ponerla en marcha (proximidad geográfica, materiales, acompañamiento docente, trabajo en equipo, entre otros).

Las propuestas, dos y cuatro, se caracterizaban por ser individuales y circunstanciales, dado que las presentaron estudiantes que vivían en zona de ladera y ponerlas en marcha implicaba una logística que se les dificultaba a los demás estudiantes, por el peligro que revestía para ellos desplazarse a hacer una labor social a una zona tan hostil como el barrio

Nuevo horizonte y San Fernando parte alta.

La propuesta tres, parte de la ideología de una estudiante perteneciente a la iglesia no tradicional. Los fundamentos de la propuesta, estaban orientados a salvar a sus compañeros del mundo, lo que implicaba adoctrinarlos con prohibiciones (no música, no cortar el cabello, no uso de pantalones en mujeres, entre otros). Por lo cual no era viable.

La propuesta cinco se materializo, después de la implementación, a nivel general del grupo, creando el comité permanente de resolución de conflictos “huellas”.

Las propuestas seis y siete, están orientadas a lograr mejorar el medio ambiente, no obstante, a pesar de ser unas de las mejores; la logística para realizar la limpieza del rio no permitió su desarrollo: por los permisos para sacar a los estudiantes de la institución, por el concurso que se necesitaba de otras entidades, por la inseguridad que revestía la temporada de lluvias que se estaba presentando.

La propuesta ocho, era medianamente viable dado que, los estudiantes no cuentan con los recursos económicos para compartir la lonchera todos los días.

En las propuestas nueve y diez, se evidenciaba un espíritu muy altruista, sin embargo la materialización de estas ponía en riesgo, a los estudiantes al desplazarse a acompañar a las personas solitarias, (acoso sexual, accidentes, robos). Y al relacionarse con desconocidos.

10.2.3. Ambiente escolar

Según la información obtenida mediante el cuestionario inicial sobre las apreciaciones de los estudiantes de grado quinto en la IEAS, existen condiciones “favorables” para la formación en competencias ciudadanas. Ésta aseveración, la establecen aduciendo que en la escuela no existen riesgos de intimidación, porque no hay pandillas que les roben la lonchera, o que los obliguen a hacer cosas que no quieren hacer; y que el trato de los docentes es bueno, que no se sienten intimidados, porque no los ridiculizan, ni los maltratan. Además, pueden participar, cuando quieran en las decisiones institucionales, lo que pasa es que a veces no les gusta.

No obstante, la realidad que ellos describen, no corresponde a la vivida. Ya que, las tensiones y conflictos en las interacciones se presentan de manera muy frecuente en el aula. Lo cual permite cuestionar la veracidad de los datos arrojados. Deduciendo entonces, que las pruebas tipo test, no son el instrumento más idóneo, para la recolección de este tipo de información. Esto debido a que cuando los estudiantes se disponen a presentar una prueba, su pretensión inicial es contestar lo que es políticamente correcto. Es decir, lo que interpretan como aquello que se espera de ellos, no lo que realmente piensan o sienten. De allí se genera un sesgo, que no permite establecer certezas en la información recopilada.

Por tal motivo, durante la implementación, se exploró otra herramienta menos formal consistente en una simple pregunta abierta, con el fin de recoger información más confiable. La apuesta anterior se dio, porque la redacción, y el desarrollo de ideas, de manera espontánea, no limita a los estudiantes para describir desde sus percepciones, e imaginarios,

permitiendo vislumbrar detalles relevantes de las interacciones escolares. Aunque paradójicamente, en algunos de los casos, en los que se utilizan las preguntas abiertas, se convierten en un limitante por la grafía y el desarrollo de las ideas.

La pregunta planteada para complementar la información inicial fue: ¿Cuáles crees que son las situaciones que ocurren en el aula que más afectan la convivencia? En las respuestas, entregadas los estudiantes, coinciden que las debilidades más relevantes en el ambiente escolar son los comportamientos de violencia verbal, los cuales emanan, principalmente, de los apodos tales como (palillo eléctrico, duende prehistórico, Peter anguila, pepito pimienta, cabeza de huevo, frente paila, travesti, ballena, bruta, tonto, desnutrida, cuatro ojos gordo (a), monja, evangélica, entre muchos otros).

Otro ejemplo de estas debilidades, se evidencia en la conformación inicial de los equipos versus la conformación solicitada y negociada por los estudiantes de manera posterior. En la cual vemos, como la asociación de los equipos, se hace privilegiando en primer lugar el género; es así, como en el equipo los imposibles, la líder es de género femenino, entonces los integrantes hacen un consenso para cambiar a un integrante hombre por a una integrante mujer; en el equipo las águilas el líder es de género masculino, se repite el mismo patrón pero en este caso cambian a un integrante femenino por un integrante masculino, este mismo patrón se repite en los heroicos, en los dragones y en las estrellas. (Ver anexo 5).

Del mismo modo, el patrón anterior se repite frente al nivel académico, puesto que los estudiantes hacen una analogía entre el desempeño académico y las capacidades de los estudiantes, en todos los aspectos. Frente a lo anterior, es importante resaltar que en el momento en que se eligieron de manera democrática los líderes de equipo (sesión 1). Coincidentalmente, dicha elección, se dio frente a los estudiantes con mejor desempeño académico en el aula. Esto, en algunos casos favoreció que los estudiantes más aventajados a nivel académico presionaran, a sus compañeros menos aventajados, haciéndolos sentir relegados e incómodos. Cabe aclarar que aunque muchos de los aspectos mencionados tienen que ver con acciones y actitudes ciudadanas, se establecen en esta categoría porque afectan de manera directa el ambiente escolar.

De lo anterior, se pueden deducir tres hallazgos frente a esta categoría:

En primer lugar, que en el grupo existen casos de rivalidad, principalmente de liderazgo por género, lo cual no permite, una integración mixta armónica.

En segundo lugar, que, durante la implementación, la mayoría de los estudiantes buscan homogeneidad para la conformación de los equipos. Es decir los estudiantes querían que además de ser amigos sus compañeros de equipo, fueran los mejores estudiantes, no dando espacio a la diferencia, haciendo muy notorias las prácticas excluyentes, que denotan debilidades en la asertividad y la empatía.

En tercer lugar, que de manera preocupante los estudiantes normalizan u omiten las conductas que afectan el ambiente escolar como: la “recocha”, la violencia física, y la violencia verbal (las burlas, los apodos, los insultos), Lo cual denota, la apropiación de un lenguaje ofensivo, expresiones del cuerpo inadecuadas, y la solución de conflictos transversalizados por las agresiones. Específicamente en lo que respecta a la violencia verbal, los estudiantes le restan importancia, tal vez porque, este tipo de violencia es invisible, y no deja huellas, físicas. Frente al tema, de los correctivos a nivel institucional (anotaciones en el observador, enviarlos donde el coordinador, o quitarles privilegios), estos son acciones, externas, que sólo contribuyen a que los estudiantes, vean que sus acciones son “normales” y “permitidas” dando paso así, a la “naturalización”. Lo cual permite inferir que, dichos correctivos, no son mecanismos idóneos para cumplir con la función de regular los actos de los estudiantes, porque esa autorregulación debe partir de un estado de conciencia, al cual solo pueden llegar los estudiantes a través de la educación en competencias ciudadanas. Aunque, es importante tener en cuenta que “los conocimientos son importantes para desarrollar competencias ciudadanas, pero no son suficientes, puesto que tenerlos no implica actuar de manera consecuente con ellos” (Estándares de Competencias Ciudadanas, 2004, p. 154).

10.3. El uso pedagógico de las TIC

El uso pedagógico de las herramientas tecnológicas permitió a través del lenguaje visual, auditivo e interactivo potenciar los contenidos utilizados en ésta investigación (las narrativas, los videos, las aplicaciones para gamificar). Además, fortalecer la atención, la motivación y

por ende la participación de los estudiantes. En las interacciones durante la implementación del ambiente de aprendizaje, se puede apreciar que TIC tienen una correlación positiva con el aprendizaje de las competencias ciudadanas integradoras. Ya que desarrollan el aprendizaje significativo, porque permiten sintonizar a los estudiantes desde su emocionalidad, integrando los sentidos; aprendizaje autónomo porque pueden aprender por ellos mismos; aprendizaje constructivista porque los estudiantes construyeron activamente sus conocimientos desde sus propias vivencias y colaborativo porque se apoyaron en el proceso con sus pares. Como se describió anteriormente, las potencialidades de las TIC para el proceso de enseñanza – aprendizaje son determinantes. Al respecto César Coll (2011), plantea:

(...) en este marco las TIC se presentan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje, tanto desde un punto de vista cuantitativo como cualitativo. Por una parte, estas tecnologías hacen posible, mediante la supresión de las barreras espaciales y temporales, que más personas puedan acceder a la formación y la educación. Por otra parte, gracias a las tecnologías multimedia e internet, se dispone de nuevos recursos y posibilidades educativas. (p. 114)

Lo anterior fue posible gracias a varias herramientas TIC, que dinamizaron los procesos de enseñanza en el ambiente de aprendizaje escogidas de acuerdo a los objetivos, a continuación en el siguiente cuadro se muestran los recursos TIC y su uso pedagógico:

Tabla 22. Recursos tecnológicos TIC

Recursos o Herramientas TIC utilizadas	Uso pedagógico	Aprendizajes logrados
Computador	Diseño de material digital para construir y compartir información.	Participar asertivamente y aportar al desarrollo de la clase.
Proyector digital Video beam	Apoyo audiovisual para Proyectar imágenes, videos.	Discriminación visual, interacción
Scanner e impresora	Impresión de documentos y material didáctico	Uso material concreto
Bafle amplificador	Amplificador de sonido	Discriminación auditiva
PowerPoint	Diseño y presentación de las misiones de aprendizaje mediadas por TIC	Integrar imágenes, texto, animación, audio de voz y música.
Procesador de texto de Word	Digitación Crear de tarjetas	Producción de textos escritos
Google Apps.	Fuente de consulta Entorno colaborativo enfocado especialmente al ámbito de la educación, en el que se incluyen diversas herramientas de Google que permiten trabajar en línea: Gmail, Google Drive, Google maps, Google Hangouts ..	Recursos para comunicarse, debatir y colaborar Entornos de trabajo Videoconferencia
Padlet.	Crear murales virtuales de forma colaborativa, en los que se pueden incluir elementos multimedia, vínculos y documentos	Manejo de recursos para comunicarse, debatir y colaborar vínculos y documentos
Kahoot:	Se trata de un juego interactivo en línea por medio de preguntas o cuestionarios.	Contestar en línea y a tiempo real, por medio de uso de los móviles o tablets.
Youtube	Comprensión visual	Analiza, evalúa y aplica
Audios	Comprensión auditiva	comprende e interpreta información auditiva, que facilita el seguimiento de instrucciones

Fuente: elaboración propia

Tabla 23. Recursos WEB

MISION INTRODUCTORIA		
RECURSOS TIC		Descripción
SESION 1	https://www.youtube.com/watch?v=FCjErXHEiII	Animación de los Simpson sobre competencias ciudadanas
	https://www.youtube.com/watch?v=jW5KN4Kvpw0	Animación de las hormigas sobre liderazgo y trabajo en equipo
	https://www.youtube.com/watch?v=bWX0AgAYG44	Animación “ser un buen líder” sobre el pato Gregorio
MISIÓN 1 RESCATANDO LA MEMORIA DE LOS HÉROES		
RECURSOS TIC		
SESION 7	http://www.sopasletras.com/parejas/premios-nobel-de-la-paz.html	Juego interactivo sobre los premios nobel de la paz Recurso Gamificación
SESION 8	https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2014/11/Comic-Malala-COLOR.pdf ,	Historieta sobre la historia de Malala Yousafzai y mini libro coloreable.
	https://www.youtube.com/watch?v=8SXPoGhGoX8 .	Video biográfico sobre la vida de Malala Yousafzai
	https://es.akinator.com/game	Juego interactivo para adivinar personajes. Recurso Gamificación
	https://www.voki.com/site/create	Aplicación para crear, un avatar personalizado Recurso Gamificación
SESION 9	https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php	Cronómetro que simula bomba cuenta regresiva, para ambientación. Recurso Gamificación
SESION 10	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d676528c967	Juego de rompecabezas sobre Rigoberta Menchu
	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=317794b5ffc2	Juego de rompecabezas sobre Nelson Mandela
	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1424714c9fcb	Juego de rompecabezas sobre Martín Luther King
	https://create.kahoot.it/details/heroes/f66dba90-a3ed-488d-99d6-1a348a69363f	Aplicación, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. Recurso Gamificación

	http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gandhi.htm	Enciclopedia biográfica en línea de Mahatma Gandhi
	http://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/teresa-decalcuta.htm	Enciclopedia biográfica en línea de Teresa de Cálcuta
	http://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/dalai.htm	Enciclopedia biográfica en línea de Dalai Lama
	http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/mencuhu.htm	Enciclopedia biográfica en línea de Rigoberta Menchú
	http://www.youtube.com/watch?v=sF13DDX-800&p=7CA97B27AC77E793	Video sobre Martin Luther King: La No violencia para lograr la Victoria
	https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php	Cronómetro que simula bomba cuenta regresiva, para ambientació. Recurso Gamificación
MISIÓN 2 TRANSFORMANDO LOS CONFLICTOS EN OPORTUNIDADES		
RECURSOS TIC		
SESION 11	https://www.youtube.com/watch?v=PFszvFwYghA	Video de Taller sobre resolución de conflictos
	https://www.youtube.com/watch?v=4y6VTxy1MPo	Video sobre parábola los palillos largos “Ayudar a los demás es como ayudarse a sí mismo”.
SESION 12	https://www.youtube.com/watch?v=nYTrIcn4rjg	Animación de Pixar The birds
	https://www.youtube.com/watch?v=0zmDS18SoWA	Video sobre Historia del conflicto en Colombia
SESION 13	https://www.youtube.com/watch?v=I0RZvBUYgnQ	Corto Animado sobre Bullying y resolución de conflictos
	http://monclovamoralesrivero.blogspot.com.co/2014/06/1a-escuela-como-comunidad-democratica-y.html	Blogg sobre bullying
	https://www.youtube.com/watch?v=f-8s7ev3dRM&t=23s	Video corto sobre El sándwich de Mariana sobre Bullying y resolución de conflictos
SESION 14	https://www.youtube.com/watch?v=0nLyn2HPLic	Video animación con tres historias sobre asertividad
	https://www.youtube.com/watch?v=F9VIToQnAtY	Animación sobre el hombre distinto

MISION 3 HUELLAS		
RECURSOS TIC		
SES ION 15	https://gloria.tv/post/T7ndhfyzeDxp422zPbZocBaWH .	Película “Cadena de favores”
SES ION 16	https://gloria.tv/post/T7ndhfyzeDxp422zPbZocBaWH .	Película “Cadena de favores”
SES ION 17	https://www.youtube.com/watch?v=8Gosg1ybxTU .	Cortometraje sobre “Cadena de favores infinita”
	https://www.youtube.com/watch?v=IjqAWoihcZU .	Video Tutorial - Cómo crear un Padlet
SES ION 18	https://www.youtube.com/watch?v=S9F0f3_Pvdk .	Video motivacional sobre Jeisón Aristizábal

Fuente: elaboración propia

Las herramientas y recursos relacionados en las tablas, sirvieron de apoyo para el proceso pedagógico y didáctico. Al incorporar las TIC, dentro del desarrollo curricular, los estudiantes demuestran un mayor interés y motivación, con lo cual se logra despertar su interés, generando de manera inmediata una apertura a los aprendizajes. Para ilustrar lo anterior estableceré un paralelo entre dos de las aplicaciones Kahoot vs Padlet.

Kahoot fue una herramienta gamificadora que permitió hacer de un examen, un juego, después de la utilización de ésta, los estudiantes: E1, E7, E8, E10, E11, E12, E18, coinciden en afirmar que la realizada a través de KAHOOT, fue muy agradable, además proponen *“profe y porque no realizamos todas las evaluaciones con “KAHOOT”*, luego de escuchar la propuesta, los demás compañeros apoyan la solicitud. Por otra parte, Paddlet, es una herramienta consistente en un mural interactivo que permite publicar, almacenar y compartir

recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes, que no tuvo éxito, tal vez lo anterior se deba a que los estudiantes a pesar de ser muy habilidosos en los dispositivos electrónicos como los teléfonos, se les dificulta, la gestión de claves, lo que hace que esta no sea la herramienta idónea para ellos. Por esto, es importante comprender la potencialidad educativa que cada tecnología trae consigo y los objetivos que se persiguen con su incorporación (Coll, 2008).

El anterior es un hallazgo es muy representativo porque deja en duda el mito de los “nativos digitales”²⁴. El cual establece que los estudiantes por pertenecer a esta generación tienen una predisposición natural para emplear los recursos TIC, en todos en los procesos de aprendizaje. No obstante, queda evidenciado que los estudiantes de grado quinto, poseen importantes vacíos de conocimientos y habilidades relacionadas con el uso las mismas. Lo cual puede tener origen en diversos factores, entre estos que debido a su nivel económico no poseen acceso a dispositivos tecnológicos, ni tampoco a red de internet, o que a pesar de tener acceso, no las usan de manera estratégica para el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que, las emplean para acceder a redes sociales, como Facebook, instagram, whatsapp y a YouTube. Reafirmando que “la simple exposición y utilización de las tecnologías no es suficiente para asegurar a todos competencias digitales sólidas” (Collin & Lloret, 2016).

²⁴ **Marc Prensky** en el año 2001 acuñó el concepto de “nativo digital” para referirse a la generación de estudiantes que han crecido inmersos y en constante contacto con las tecnologías digitales

10.3.1. Mediación del docente en el uso de las TIC

La funcionalidad de las TIC en el aula depende, en gran medida, del rol del maestro. Es así, como por sí sola la presencia de recursos tecnológicos en las aulas no garantizan cambios en las prácticas pedagógicas. Ya que, indudablemente desde la acción educativa, el docente como diseñador y desarrollador de contenidos educativos, es quien facilita a los estudiantes el encuentro con las TIC. De hecho, el principal aspecto diferencial de la profesión docente, es saber combinar las herramientas idóneas y las metodologías en el momento preciso, para orientar las decisiones curriculares, pedagógicas y tecnológicas, que son las que conllevan al éxito o al fracaso los procesos educativos. Reafirmando lo que indica Coll: el profesor tiene una visión más activa o “constructivista” lo cual implica para él, preparación, actualización y dedicación con el fin de ofrecer nuevas alternativas que le permitan al educando crecer académicamente.

En esta investigación el docente se descubre como el sujeto capaz de diseñar, planear y crear su propio material educativo, a través de las herramientas básicas que brindan las TIC, como por ejemplo: las presentaciones de power point, las herramientas de Word, las aplicaciones de google, sin necesidad de la intervención de otros profesionales (diseñadores e ingenieros). Allí se hace evidente como las TIC son instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje, tal como lo afirma Coll en su tipología.

En este proceso de mediación durante el diseño, uno de los mayores desafíos presentados fue lograr desarrollar material que no estuviera condicionado a la dependencia de la banda ancha

o internet, esto debido a las limitaciones que existen en la IEAS al respecto. Por lo tanto los contenidos digitales diseñados en esta investigación en especial se caracterizaron por ser materiales de ayuda audiovisual, como se pudo observar anteriormente en la tabla. Permitiendo dejar una capacidad instalada, para consolidar los presentes y futuros desarrollos curriculares. Sin embargo es importante resaltar que, la conectividad es indispensable, particularmente al trabajar las aplicaciones gamificadoras.

El proceso realizado en el desarrollo del ambiente de aprendizaje, permite revelar el logro de tres, de las competencias básicas para los procesos de aprendizaje y enseñanza, mediados por las TIC según el MEN:

La competencia pedagógica entendida como “la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de aprendizaje y enseñanza, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional” (MEN, 2010, p.3-4).

La competencia tecnológica que es “la capacidad que tiene el docente para seleccionar y utilizar de manera pertinente, responsable y eficiente una gran variedad de herramientas tecnológicas, entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y su utilización en el contexto educativo” (MEN, 2010, p.3).

La competencia de gestión la cual se define como “la capacidad para utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva los procesos

educativos; tanto a nivel de prácticas de aula como de desarrollo institucional” (MEN, 2010, p.4).

10.4. Estrategias para la evaluación de los aprendizajes

En este trabajo de investigación el tipo de evaluación fue cualitativa²⁵. Se hizo de forma continua, integral y formativa. Para lo cual, se alinearon las estrategias didácticas de enseñanza basadas en la gamificación y las TIC, con los instrumentos de recolección de la información para la evaluación: rúbricas gamificadas, semáforo de la convivencia, actividad felicito, crítico y propongo, proyecto huellas, Kahoot. Además, de lo anterior se tuvieron en cuenta las actitudes, las acciones, de los estudiantes, al igual que la participación y el trabajo con los otros frente a las diferentes actividades, un ejemplo de ello fue la retroalimentación efectiva de la evaluación, se evidenció, con la realización del proyecto de impacto social en el trabajo de misión huellas descrito algunos párrafos antes.

En cada una de las sesiones, se realizaron actividades para verificar lo trabajado y aprendido. Al finalizar, cada estudiante diligenció una rúbrica gamificada, la cual se diseñó por medio de la técnica de los símbolos que son criterios de evaluación previamente

²⁵ Cuyo propósito “es el de comprender la situación objeto de estudio mediante la consideración de las interpretaciones, intereses y aspiraciones de quienes en ella interactúan, para ofrecer la información que cada uno de los participantes necesita en orden a entender, interpretar e intervenir del modo más adecuado los problemas analizados. La evaluación cualitativa incorpora el conjunto de técnicas, orientaciones y presupuestos de la metodología etnográfica.”

establecidos con la que se gestiona el aula (estrella, calavera, carita). Valorizando así, su participación en el proceso (autoevaluación) (ver figura 5).

Figura 4. Rúbrica autoevaluación individual

INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIA SANTOS Sede Héctor Alfonso Saavedra
año lectivo 2019- grado 5
Lic. Carolina Rojas Martínez
AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

A continuación encontrarás una serie de criterios que corresponden a acciones que tiene que ver con tu Ser. Teniendo en cuenta tus actitudes, vas a realizarte una autoevaluación. Para ello vas a elegir el símbolo correspondiente. No olvides que debes ser muy honesto en la valoración que te das.

Para determinar tu nota, ten en cuenta lo siguiente:

- Si en todos los criterios tienes una estrella, la nota será de 5,0.
- Si en los criterios tienes algunas estrellas y unas pocas caritas felices la nota será de 4,5.
- Si en todos tienes caritas felices, la nota será de 3,5.
- Si tienes caritas felices en la mayoría de criterios, y unas pocas calaveras la nota será 3,0.
- Si en todos los criterios tienes una calavera, la nota será de 2,0.

CRITERIO	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. Tu comportamiento y actitudes son respetuosas, es decir, tienes buena convivencia con tus compañeros.			
2. Cumples con las normas y respetas la autoridad de tu profesora.			
3. Aplicas en tus acciones cotidianas la ley del sentir "No hacer a nadie lo que no quiero que me hagan a mí".			
4. Te relacionas con los demás a través de la cordialidad y el buen trato, evitando usar lenguaje ofensivo empleando la ley del sentir.			
5. Aplicas los valores institucionales (respeto, solidaridad y responsabilidad).			
6. Durante las clases, siempre te responsabilizas de las actividades asignadas. Sin supervisión de tu docente.			
7. Permites que las clases se desarrollen normalmente, atendiendo con respeto e interés, sin interrumpir.			
8. Valoras y respetas a los demás tal y como son, sus ideas, su intimidad y sus sentimientos, sin discriminación de ningún tipo.			
9. Cuidas la institución y todo lo que hay en ella.			
10. Respetas las pertenencias de los demás.			
11. Te integras y trabajas en equipo.			
12. Aceptas las recomendaciones que te hacen y estableces acciones para corregir.			
13. Reparas los daños que has causado y las faltas que has cometido.			
14. Participas en clases haciendo propuestas y comentarios acertados.			
15. Analizas las situaciones y expresas por qué no te gustan.			
16. Aplicas lo aprendido para resolver situaciones que se presentan diariamente.			




Posteriormente, se desarrolló una coevaluación, en donde cada grupo se evalúa de manera conjunta, con otra rúbrica gamificada (Ver figura 6).

Figura 5. Rúbrica coevaluación

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIA SANTOS SEDE HÉCTOR ALFONSO SAAVEDRA – AÑO LECTIVO 2019- GRADO 5 CAROLINA ROJAS MARTINEZ			
A continuación encontrarán una serie de criterios que tienen que ver con el desempeño del equipo durante cada misión. Lean cuidadosamente cada uno de ellos, y luego elijan el símbolo correspondiente.			
CRITERIO	SI	ALGUNAS VECES	NO
¿Todos los miembros del equipo hemos tenido claro el objetivo de la sesión?			
¿Hemos aprovechado el tiempo adecuadamente, logrando terminar todas las actividades planteadas?			
¿Hemos progresado todos y todas en nuestro aprendizaje?			
¿Todos y cada uno de los miembros del equipo nos hemos esforzado lo suficiente?			
¿Todos los miembros del equipo hemos participado en las actividades?			
¿Todos los miembros del equipo muestran cortesía y respeto por los demás?			
Las estrategias empleadas por la docente facilitaron la comprensión del tema, permitiendo que al terminar la sesión demos cuenta del concepto/idea objetivo de la misma			
¿Qué es lo que hemos hecho especialmente bien?			
¿En qué debemos mejorar?			
Integrantes del equipo:			

Finalmente, atendiendo a la integralidad del proceso se realizó la heteroevaluación esta fase recoge las dos anteriores, al igual que evalúa las estrategias que ponen en marcha los estudiantes, para alcanzar las tareas, para la obtención del objetivo de aprendizaje, la participación activa, el trabajo entre pares, el análisis y la comprensión y el manejo de acuerdos dentro del grupo. Este proceso se complementó con las observaciones y reflexiones recopiladas durante la implementación de la propuesta.

Figura 6. Consolidado autoevaluación, heteroevaluación, coevaluación

Consolidado		1. AUTOEVALUACION, 2. COEVALUACION 3. HETEROEVALUACION		
  		Valoraciones		
Semáforo de la convivencia		1	2	3
NOMBRE ESTUDIANTE		1	2	3
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				









INSTITUCION EDUCATIVA ANTONIA SANTOS SEDE HÉCTOR ALFONSO SAAVEDRA – AÑO LECTIVO 2019- GRADO 5 CAROLINA ROJAS MARTINEZ CONSOLIDADO										
  		METACOGNICION	TOMA DE PERSPECTIVA	PENSAMIENTO CRITICO	CONSIDERACION DE CONSECUENCIAS	EMPATIA	MANEJO DE EMOCIONES	ESCUCHA ACTIVA	ASECTIVIDAD	ARGUMENTACION
NOMBRE ESTUDIANTE		M	T	P	C	E	M	E	A	A
ESTUDIANTE 1										
ESTUDIANTE 2										
ESTUDIANTE 3										
ESTUDIANTE 4										
ESTUDIANTE 5										
ESTUDIANTE 6										
ESTUDIANTE 7										
ESTUDIANTE 8										
ESTUDIANTE 9										
ESTUDIANTE 10										
ESTUDIANTE 11										
ESTUDIANTE 12										
ESTUDIANTE 13										
ESTUDIANTE 14										
ESTUDIANTE 15										
ESTUDIANTE 16										
ESTUDIANTE 17										
ESTUDIANTE 18										
ESTUDIANTE 19										
ESTUDIANTE 20										
ESTUDIANTE 21										

Tabla 24. Consolidado competencias ciudadanas integradoras

Fuente: elaboración propia

Equipo	Integrantes				
Los imposibles		Indicador	si	no	¿?
		organización	y	x	
		planificación			
		Manejo del tiempo	x		

		Motivación.	x		
<p data-bbox="240 394 490 424">Las águilas doradas</p> 		Indicador organización y planificación	x		¿?
<p data-bbox="240 739 402 768">Dragones dorados</p> 		Indicador organización y planificación	x		¿?
<p data-bbox="240 1083 490 1113">Los heroicos</p> 		Indicador organización y planificación			¿?
<p data-bbox="240 1470 490 1499">Las estrellas</p> 		Indicador organización y planificación			x
		Motivación.	x		
		Habilidades en las relaciones interpersonales	x		
		Participación	x		
		Indicador	si	no	¿?
		Manejo del tiempo	x		
		Motivación.	x		
		Habilidades en las relaciones interpersonales	x		
		Participación	x		x
		Indicador	si	no	¿?
		organización y planificación			x
		Manejo del tiempo			x
		Motivación.			
		Habilidades en las relaciones interpersonales			x
		Participación			

10.5. Necesidades educativas para el desarrollo de competencias ciudadanas:

Entre las debilidades más marcadas, se pudo determinar que están los saberes previos que presentan los estudiantes, con los cuales se configuran sus imaginarios. Estos se encuentran impregnados de comportamientos negativos que influyen de manera directa en la manera como los estudiantes actúan. Entre estos imaginarios están: la falsa idea de debilidad, el hecho que todo vale para ganar, doy golpe por golpe. Obstaculizando un verdadero proceso de cambio, en el ser de los estudiantes; un ejemplo de esto se puede evidenciar en la categoría de acciones ciudadanas con la expresión “el que está quieto se deja quieto”, o con la actuación de los estudiantes que no aceptan sus debilidades y que normalizan el bullying.

- Estimular actitudes a favor de la convivencia pacífica (autoconocimiento, autoestima, autonomía y autocontrol) **el manejo de emociones** y en contra de la agresión, del maltrato y de la violencia.
- Habilidades sociales: asertividad, escucha activa, trato respetuoso, toma de decisiones necesarias para tener unas relaciones interpersonales y sociales constructivas y pacíficas
- Tratamiento de los conflictos: Aprender teórica y prácticamente estrategias para facilitar el diálogo y la negociación, resolver los conflictos, como herramientas para la construcción de la convivencia positiva y de la paz.
- Trabajar interacción entre pares, favoreciendo el ambiente de aula, el afianzamiento de los valores como son: el respeto y la tolerancia.
-

Hasta aquí, los hallazgos cualitativos confrontados, los cuales han dejado expuestos los logros, los aspectos por mejorar y las debilidades, para una comprensión más holística de nuestro objeto de estudio.

Conclusiones

La ejecución de esta propuesta pedagógica ha permitido dar respuesta a la pregunta planteada al inicio de la investigación: ¿Cómo la implementación de un ambiente de aprendizaje Gamificado, mediado por las TIC promueve el fortalecimiento y el desarrollo de competencias ciudadanas integradoras en la dimensión de convivencia y paz, en los estudiantes de grado quinto en la Institución Educativa Antonia Santos del municipio de Yumbo durante el año lectivo 2019? La promoción de competencias ciudadanas, se dio gracias a los cambios metodológicos, y a la innovación que ofrece la Gamificación (mecánicas dinámicas, y componentes). Es así, como a través de las diversas estrategias metodológicas: misiones de aprendizaje, el juego de roles, la ley del sentir, la narrativa, se logró atender la heterogeneidad de aula de clases, y lograr la apropiación de conceptos sobre manejo de emociones, comunicación asertiva, resolución de conflictos, asertividad, lo cual conlleva a fortalecer actitudes y valores (ser) a favor de la convivencia.

Es indudable que la innovación de las TIC, la creatividad docente y la motivación que permite la Gamificación, lograron el enganche de los estudiantes durante la implementación del ambiente de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de competencias ciudadanas. Sin embargo, al hacer un análisis crítico, desde la intuición y la experiencia en el quehacer pedagógico, se puede determinar que existen riesgos que el exceso de motivación, juegue un papel contraproducente, dado que esta puede ser adictiva, pasando de ser una motivación intrínseca, a través del cual los estudiantes, se movilizan desde sus propias emociones, como la curiosidad, y el esfuerzo; a una motivación extrínseca, en la que siempre necesiten

recompensas externas. Es decir, a través de lo cual, se hace una asociación entre estímulo y respuesta, basado en el condicionamiento. Pasando de los estímulos inmateriales a los materiales.

Entre los elementos más destacados de la Gamificación, encontramos la narrativa, ya que, ésta, de manera dialógica, logro crear un vínculo, sintonizando las emociones de los estudiantes, para que a través de su imaginación, transformaran su aula, en un espacio dotado de fantasía, lo que se traduce en una mayor cohesión e implicación de los estudiantes en la labor académica. Del mismo modo, parte del éxito, se debió al indudable potencial de las TIC, como catalizador, puesto que, la inmersión no se hubiese logrado, sin la mediación de las ayudas audiovisuales que ofrecen. Lo cual evidenció, que el binomio TIC y Gamificación, son herramientas que favorecen la motivación, que es la que moviliza las disposiciones para los aprendizajes en los estudiantes.

La narrativa, y la ley del sentir, fueron las herramientas más destacadas en la implementación del ambiente de aprendizaje, por el impacto positivo en las actitudes, y acciones de los estudiantes. Al examinarlas a ambas, encontramos que, una es una herramienta gamificadora y la otra no, sin embargo, guardan un elemento común, la persuasión dialéctica, lo anterior permite inferir, que este es un elemento muy potente, que se puede explorar para estimular la reflexión y la construcción de significado sobre las acciones, de los estudiantes, como quedó evidenciado en la categoría de las actitudes ciudadanas de las estudiantes E16, y la E5.

En cuanto a las necesidades educativas individuales, se pudo determinar que es

indispensable trabajar de manera más acuciosa el manejo de los conflictos, con el fin que los estudiantes logren regular esa relación entre pares, incluso sin que exista siempre un mediador, orientándolos para que agoten primero sus habilidades dialógicas para llegar a acuerdos y buscar alternativas de solución a los mismos. Del mismo modo, hay que establecer mecanismos que permitan las variaciones constantes en los integrantes de cada equipo, para derribar esas barreras de segregación, que no permiten la aceptación de la diferencia y la integración mixta armónica de los todos los integrantes del grupo.

El diseño del ambiente de aprendizaje fue pertinente y contextualizado, porque en el proceso de planeación, se dio lugar a la participación democrática de los estudiantes, quienes pusieron de manifiesto sus intereses, lo que estimuló la participación activa, la cohesión e implicación de los mismos en todos los procesos. Del mismo modo, existió una integración eficaz de las tecnologías al ambiente de aprendizaje, ya que se tuvo en cuenta como marco referencial, el modelo de integración curricular TPACK y sus tres componentes: el contenido, ¿Qué van a aprender?, la pedagogía ¿Cómo lo van a aprender?, y la tecnología ¿Con que herramientas y dónde? Lo anterior permitió que las decisiones curriculares, pedagógicas, y tecnológicas, además de ser las más acertadas estuvieran alineadas. Por otra parte, en la logística de aplicación de las actividades, existieron algunas limitaciones, que tenían que ver básicamente con el manejo de los tiempos, el uso de la infraestructura, y la conectividad a internet. Es importante resaltar que en el diseño, se tuvieron en cuenta todas esas variables, sobre todo el hecho de no depender de la conectividad. Sin embargo, para las aplicaciones gamificadas online kahoot, voky, socrative, se necesitaba de la conectividad.

De acuerdo con los resultados del análisis cualitativo, se puede concluir que el dispositivo pedagógico ambiente de aprendizaje, ha resultado eficaz para el desarrollo de este tipo de competencias. Ésta afirmación tiene sustento, en los comportamientos de los estudiantes de grado quinto, quienes han progresado considerablemente en aquellos aspectos básicos como lo son la resolución y el afrontamiento de los conflictos, la empatía, y la solidaridad. No obstante, a pesar que los estudiantes mostraron avances y que respondieron favorablemente ante el trabajo planteado, la intención de cambio a nivel personal es autónoma, por lo tanto no emana de factores externos, lo cual hace muy probable que estos aprendizajes, si ellos no los adoptan como modo de vida, no trascenderán y se estancaran.

En los aspectos a mejorar y a consolidar en la implementación, en la dimensión convivencia y paz, se puede mencionar que, el uso de las estrategias de enseñanza activas orientadas al trabajo en equipo, les permitieron a los estudiantes apoyarse y ayudarse entre sí; favoreciendo la integración y el fomento de la sana convivencia de los estudiantes al interior del aula. Ya que, posibilitó la participación, el aprendizaje colaborativo, la confianza, la ayuda mutua, y la tolerancia entre ellos. En este aspecto es importante resaltar que el nivel de liderazgo y la disposición positiva de los líderes de equipo, fue la que marcó la pauta para el desarrollo de las actividades, y aunque inicialmente hubo dificultades en la conformación de los equipos, porque la mayoría de los estudiantes pretendían que estos estuvieran compuestos por los mejores estudiantes, por integrantes del mismo sexo, o por sus mejores amigos, sin dar espacio a la diferencia. Los líderes lograron subsanar esas desavenencias tramitando propuestas, fundamentadas en la equidad. Permitiendo al final de la propuesta, cohesión receptividad y disposición a trabajar de forma colaborativa.

Referencias bibliográficas

- ADELL, J. (1997). *TENDENCIAS EN EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN*. EDUTEC. REVISTA ELECTRÓNICA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA, 7, 1010 LÍNEAS URL:
[HTTP://WWW.UIB.ES/DEPART/GTE/REVELEC7.HTM](http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.htm)
- ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ EDUCACIÓN INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO IDEP RITA FLÓREZ ROMERO, JAIME ALBERTO CASTRO MARTÍNEZ DEISY JOHA. (2016). *MBIENTES DE APRENDIZAJE Y SUS MEDIACIONES EN EL CONTEXTO EDUCATIVO DE BOGOTÁ* . BOGOTÁ: ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ, INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO, IDEP .
 URL:[HTTPS://REPOSITORIO.IDEP.EDU.CO/HANDLE/001/921](https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/921)
- BALARDINI, S. (2005). ¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?: UNA MIRADA SOBRE LOS CAMBIOS EN LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA JUVENIL. NUEVA SOCIEDAD, (200), 96–107.
- BALLESTER, A. (2002). “*EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA PRÁCTICA. CÓMO HACER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA*”. DEPÓSITO LEGAL PM 1838-2002. WWW.PENSAMIENTOESTRATEGICO.COM.
- BONWELL, C. C. (1991). ACTIVE LEARNING: CREATING EXCIETMENT IN THE CLASSROOM.

BOUDE, O. Y RUIZ, M. (2008). *LAS TIC: PROPUESTA PARA EL APRENDIZAJE DE ENFERMERÍA BASADO EN PROBLEMAS*. AQUICHÁN, 8(2), 227-242.

RECUPERADO DE:

[HTTP://WWW.SCIELO.ORG.CO/SCIELO.PHP?SCRIPT=SCI_ARTTEXT&PID=S1657-59972008000200010&LNG=ES&TLNG=ES](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-59972008000200010&lng=es&tlng=es).

BRISEÑO, M. (2009). *EL USO DEL ERROR EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:*

UNA VISIÓN TRANSDISCIPLINARIA. RECUPERADO DE:

[HTTP://WWW.SABER.ULA.VE/BITSTREAM/123456789/29665/1/ARTICULO1.PDF](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/29665/1/articulo1.pdf)

CABERO, J. (2006). *REVISTA ELECTRÓNICA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA*.

COMUNIDADES VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. SU UTILIZACIÓN EN LA ENSEÑANZA, 20(4). RECUPERADO DE

[HTTP://EDUTEC.REDIRIS.ES/REVELEC2/REVELEC20/CABERO20.HTM](http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec20/cabero20.htm)

CABRERA, K. Y GONZÁLES, L. (2006). *CURRÍCULO UNIVERSITARIO BASADO EN*

COMPETENCIAS. BARRANQUILLA, COLOMBIA: EDICIONES UNINORTE.

CABRERO, J., (2001). *NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE. LAS REDES DE*

COMUNICACIÓN.

CAMILLONI, R. (1999). *EPISTEMOLOGÍA DE LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS*

SOCIALES. RECUPERADO EN:

[HTTP://RUBENAMA.COM/ARTICULOS/CAMILLONI_EPISTEMOLOGIA_DIDACTICA_CCSS.PDF](http://rubenama.com/articulos/camilloni_epistemologia_didactica_ccss.pdf)

CASTELLANOS, C. A. (2012). *INTERACCIÓN SOCIAL EN ASESORÍA DE*

PROYECTOS ESCOLARES MEDIADOS POR EL E-LEARNING. REVISTA DE

INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN, 2(2), 30–38.

RECUPERADO DE: REGISTRO CALIFICADO: 01340 – 03-02-2015

[HTTP://REVISTAS.UPTC.EDU.CO/REVISTAS/INDEX.PHP/INVESTIGACION_DUITAMA/ARTICLE/VIEW/1313](http://REVISTAS.UPTC.EDU.CO/REVISTAS/INDEX.PHP/INVESTIGACION_DUITAMA/ARTICLE/VIEW/1313)

CHAPARRO, C. (1995). EL AMBIENTE EDUCATIVO: CONDICIONES PARA UNA PRÁCTICA EDUCATIVA INNOVADORA.

CHAUX, E. (2008). *CRECER Y EDUCAR*. *ALTABLERO*, 44. RECUPERADO DE [HTTP://WWW.MINEDUCACION.GOV.CO/1256/ARTICLE-245.HTML](http://WWW.MINEDUCACION.GOV.CO/1256/ARTICLE-245.HTML)

CHAUX, E., BUSTAMANTE, A., CASTELLANOS, M., JIMÉNEZ, M., NIETO, A., RODRÍGUEZ, G. & VELÁSQUEZ, A. (2008). *AULAS EN PAZ: 2. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS*. *REVISTA INTERAMERICANA DE EDUCACIÓN PARA LA DEMOCRACIA*, 1(2), 125-145.

CHAUX, J. E., LLERAS, J., Y VELÁSQUEZ, A. M. (2004). COMPETENCIAS CIUDADANAS: DE LOS ESTÁNDARES AL AULA; UNA PROPUESTA DE INTEGRACIÓN A LAS ÁREAS ACADÉMICAS. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL.

COLL, C. (2004). PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS MEDIADAS POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. *REVISTA TECNOLOGÍA Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS* (25), 17- 19.

COLL, C. (2008) *APRENDER Y ENSEÑAR CON LAS TIC: EXPECTATIVAS, REALIDAD Y POTENCIALIDADES*. RECUPERADO DE: 94

[HTTP://WWW.ESCRITORIOMDYH.EDUC.AR/RECURSOS/ARTICULOS/APR](http://WWW.ESCRITORIOMDYH.EDUC.AR/RECURSOS/ARTICULOS/APR)

ENDER_Y_ENSEÑAR_CON_TIC.PDF

CORDERO, D Y NÚÑEZ, M. (2018). EL USO DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN PARA ESTIMULAR LAS COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS DE ESTUDIANTES EN UN CURSO DE ILE ESCUELA DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE, COSTA RICA MARTÍN NÚÑEZ A. COSTA ORIENTAL DEL LAGO, UNIVERSIDAD DEL ZULIA NEGOTIUM, VOL. 8, NÚM. 24, ENERO-ABRIL, 2013, PP. 161-180 FUNDACIÓN MIGUEL UNAMUNO Y JUGO MARACAIBO, VENEZUELA DISPONIBLE EN:
[HTTP://WWW.REDALYC.ORG/ARTICULO.OA?ID=78226638010](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78226638010)

DE EDUCACIÓN, L. G. (1994). *LEY 115 FEBRERO 8 DE 1994*. EDICIONES POPULARES.

DELORS, J. ET AL. (1996). LA EDUCACIÓN ENCIERRA UN TESORO. INFORME A LA UNESCO DE LA COMISIÓN INTERNACIONAL SOBRE LA EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI. MADRID: EDICIONES SANTILLANA.

DÍAZ-DELGADO, N. (2018). *GAMIFICAR Y TRANSFORMAR LA ESCUELA*. REVISTA MEDITERRÁNEA DE COMUNICACIÓN/MEDITERRANEAN JOURNAL OF COMMUNICATION, 9(2), 61-73.

[HTTPS://WWW.DOI.ORG/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24](https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24)

DICHEVA, D., DICHEV C., AGRE G., Y ANGELOVA, G. (2015). *GAMIFICATION IN EDUCATION: A SYSTEMATIC MAPPING STUDY*. *EDUCATIONAL TECHNOLOGY & SOCIETY*, 18 (3), 75–88. RECUPERADO DE:
[HTTP://WWW.IFETS.INFO/JOURNALS/18_3/6.PDF](http://www.ifets.info/journals/18_3/6.pdf)

EISENBERG, N., EGGUM, N. D. Y EDWARDS, A. (2010). *EMPATHY-RELATED*

RESPONDING AND MORAL DEVELOPMENT [RESPUESTA RELACIONADA CON LA EMPATÍA Y DESARROLLO MORAL]. EN: W. F. ARSENIO Y E. A. LEMERISE (EDS.), *EMOTIONS, AGGRESSION, AND MORALITY IN CHILDREN: BRIDGING DEVELOPMENT AND PSYCHOPATHOLOGY [EMOCIONES, AGRESIÓN Y MORALIDAD EN NIÑOS: VINCULAR EL DESARROLLO Y LA PSICOPATOLOGÍA]* (PP. 115-135). WASHINGTON, D. C., ESTADOS UNIDOS: AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION.

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y SOCIALES. CINDE-UPTC. TUNJA.

ESPEJO, P. (2017). *MANUAL DE APOYO DOCENTE. METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE.* RECUPERADO EN:
[HTTP://WWW.UCENTRAL.CL/PRONTUS_UCENTRAL2012/SITE/ARTIC/20170830/ASOCFILE/20170830100642/MANUAL_METODOLOGIAS.PDF](http://www.uccentral.cl/prontus_uccentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_metodologias.pdf)

FAINHOLC, B. *FORMACIÓN DEL PROFESORADO PARA EL NUEVO SIGLO. APORTES DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA APROPIADA*, LUMEN HUMANITAS, BUENOS AIRES, 2001, 185 PP.

FCIT (2011). *THE TECHNOLOGY INTEGRATION MATRIX.* [SITIO WEB: FLORIDA CENTER FOR INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY] RECUPERADO EL 02 DE FEBRERO DE 2019 DESDE [HTTPS://FCIT.USF.EDU/MATRIX/MATRIX](https://fcit.usf.edu/matrix/matrix)

FREIRE, P. (2004). *PEDAGOGÍA DE LA AUTONOMÍA.* EN P. FREIRE, *PEDAGOGÍA DE LA AUTONOMÍA* (PÁG. 19). FUNDACIÓN SM ISBN 978-84-7666-220-5 (OEI) 978-84-675-2487-1 (FUNDACIÓN SM). RECUPERADO DE:
[HTTP://WWW.OEI.ES/HISTORICO/PUBLICACIONES/DETALLE_PUBLICACION](http://www.oei.es/historico/publicaciones/detalle_publicacion)

[ON.PHP?ID=7](#)

- GALLEGO, F. &. (JULIO DE 2014). *GAMIFICAR UNA PROPUESTA DOCENTE DISEÑANDO EXPERIENCIAS POSITIVAS DE APRENDIZAJE*. OBTENIDO DE [HTTP://RUA.UA.ES/DSPACE/HANDLE/10045/39195](http://RUA.UA.ES/DSPACE/HANDLE/10045/39195)
- GARRIDO R, L. (15 DE 11 DE 2009). *INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA*. REVISTA DIGITAL ENFOQUES EDUCATIVOS (50), 103-104.
- GAVILÁN, P. (2002). *REPERCUSIONES DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO SOBRE EL RENDIMIENTO Y DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES*. REVISTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: ÓRGANO DEL INSTITUTO CALASANZ DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, (192):505–522.
- GHISO, A. (1998). *PEDAGOGÍA-CONFLICTO: PISTAS PARA DECONSTRUIR MITOS Y DESARROLLAR PROPUESTAS DE CONVIVENCIA ESCOLAR*. MEDELLÍN: PREGÓN LTDA.
- GIROUX, H. (1988). *LOS PROFESORES COMO INTELLECTUALES, HACIA UNA PEDAGOGÍA CRÍTICA DEL APRENDIZAJE*. ESPAÑA: PAIDÓS.
- GRABINGER, R. S., & DUNLAP, J. C. (1995). *RICH ENVIRONMENTS FOR ACTIVE LEARNING: A DEFINITION*. ASSOCIATION FOR TEARNING TECHNOLOGY JOURNAL, 3(2), 5-34
- RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA Y JOSE LUIS EGUIA (EDITORES) (2017): *EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN AULAS*. INCOM-UAB PUBLICATIONS, 15. BELLATERRA: INSTITUT DE LA COMUNICACIÓ, UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA. ISBN 978-84- 944171-6-0

- GUARDIÁN-FERNÁNDEZ, A. (2007). EL PARADIGMA CUALITATIVO EN LA INVESTIGACIÓN SOCIOEDUCATIVA. COSTA RICA: CECC-AECI.
- GUBA, E Y LINCOLN, Y. (2002). PARADIGMAS EN COMPETENCIA Y LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.
- DENMEN, C .Y HARO, J. (2002). POR LOS RINCONES. ANTOLOGÍA DE MÉTODOS CUALITATIVOS EN LA INVESTIGACIÓN SOCIAL.
- HERNÁNDEZ R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & BAPTISTA LUCIO, P. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 5TA EDICIÓN*. MCGRAW-HILL C. MÉXICO
- D.[FHTTP://SEARCH.EBSCOHOST.COM/LOGIN.ASPX?DIRERCT=TRUE&DB=A9H&AN=112416730&LANG=ES &SITE=EHOST-LIVE&SCOPE=SITE](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&an=112416730&lang=es&site=ehost-live&scope=site)
- [HTTP://WWW.EDUTOPIA.ORG/BLOG/EDUCATORS-LEARN-FROM-GAMING-INDUSTRY-KELLY-TENG](http://www.edutopia.org/blog/educators-learn-from-gaming-industry-kelly-teng)
- HUTCHBY, I. Y MORAN-ELLIS J. (1998). *SITUATING CHILDREN'S SOCIAL COMPETENCE [SITUAR LA COMPETENCIA SOCIAL DE LOS NIÑOS]*. EN I. HUTCHBY Y J. MORAN-ELLIS (EDS.), CHILDREN AND SOCIAL COMPETENCE: ARENAS OF SOCIAL ACTION, PP. 7–26. LONDRES, INGLATERRA: FALMER PRESS.
- IAFRANCESCO V. GIOVANNI M. *LA EDUCACIÓN INTEGRAL EN EL PREESCOLAR*, ED. MAGISTERIO, P. 60, COLOMBIA 2003.
- IAFRANCESCO V; GIOVANNI M. CURRÍCULO Y PLAN DE ESTUDIOS: *ESTRUCTURA Y PLANEAMIENTO*- ED. MAGISTERIO, BOGOTÁ 2004.

- IAFRANCESCO V; GIOVANNI M. *LA INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA: UNA ALTERNATIVA PARA EL CAMBIO EDUCACIONAL*. ED. LIBROS & LIBROS S.A, SANTA FE DE BOGOTÁ 1998.
- IAFRANCESCO V; GIOVANNI M. *LOS CAMBIOS EN LA EDUCACIÓN: PERSPECTIVA ETNOMETODOLÓGICA*. ED. MAGISTERIO, BOGOTÁ 2003.
- IAFRANCESCO V; GIOVANNI M. *NUEVOS FUNDAMENTOS PARA LA TRANSFORMACIÓN CURRICULAR: A PROPÓSITO DE LOS ESTÁNDARES*. ED. MAGISTERIO, BOGOTÁ 2003.
- ICFES. (2017). ESTUDIO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN CÍVICA Y CIUDADANA ICCS 2016.
- LECOMPTE, M. (1995). UN MATRIMONIO CONVENIENTE: DISEÑO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y ESTÁNDARES PARA LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS. RECUPERADO DE:
[HTTP://WWW.UV.ES/RELIEVE/V1/RELIEVEV1N1.HTM](http://www.uv.es/RELIEVE/V1/RELIEVEV1N1.HTM)
- LEY, N. (2013). 1620. POR LA CUAL SE CREA EL SISTEMA NACIONAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y FORMACIÓN PARA EL EJERCICIO DE LOS DERECHOS HUMANOS, LA EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD Y LA PREVENCIÓN Y MITIGACIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR.
- MARIN I, DEL HIERRO, E (2013). *GAMIFICACIÓN: EL PODER DEL JUEGO EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL Y LA CONEXIÓN CON LOS CLIENTES*. ED. EMPRESA ACTIVA.
- MARÍN, S. (2002). *MATEMÁTICAS Y APRENDIZAJE COOPERATIVO: EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LAS MATEMÁTICAS EN EQUIPOS*

COOPERATIVOS. CAMPO ABIERTO: REVISTA DE EDUCACIÓN, (22):15–36.

MARTÍN BARBERO, J. (1990). TEORÍA INVESTIGACIÓN PRODUCCIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN.

MCGONIGAL, J. (2011). REALITY IS BROKEN. WHY GAMES MAKE US BETTER AND HOW THEY CAN CHANGE THE WORLD. NEW YORK: THE PENGUIN PRESS.

MEN (2004). ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIAS CIUDADANAS.

FORMAR PARA LA CIUDADANÍA... ¡SÍ ES POSIBLE! LO QUE NECESITAMOS SABER Y SABER HACER. BOGOTÁ:

[HTTP://WWW.COLOMBIAAPRENDE.EDU.CO/HTML/MEDIATECA/1607/ARTICLES-70789_ARCHIVO.PDF](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-70789_archivo.pdf)

MEN (2019). OLGA LUCÍA ZARATE MANTILLA. *SUBDIRECCIÓN DE FOMENTO DE COMPETENCIAS. PROGRAMA COMPETENCIAS BÁSICAS Y CIUDADANAS*. RECUPERADO EN:

[HTTPS://WWW.MINEDUCACION.GOV.CO/1759/W3-ARTICLE-235147.HTML?_NOREDIRECT=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html?_noredirect=1)

MEN, (2002). LINEAMIENTOS CURRICULARES EN CIENCIAS SOCIALES BOGOTÁ:

MEN, (2006), ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA CIUDADANAS.

EDUCAR PARA LA CIUDADANÍA SI ES POSIBLE. BOGOTÁ:

MEN. (2014). *GUÍAS PEDAGÓGICAS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR*. LEY 1620 DE 2013 - DECRETO 1965 DE 2013. GUÍA 49. RECUPERADO EL 11 DE 2014,

DE

[HTTP://REDES.COLOMBIAAPRENDE.EDU.CO/NTG/MEN/PDF/GUIA%20NO
. %2049.PDF](http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/guia%20no.%2049.pdf)

MERITXELL,P. (2019). *KAHOOT!, UNA HERRAMIENTA SENCILLA PARA*

APRENDER JUGANDO. RECUPERADO EN:

[HTTP://WWW.NOTICIASUSODIDACTICO.COM/PEDAGOGIAFONTXELL/20
16/12/19/KAHOOT-UNA-HERRAMIENTA-SENCILLA-PARA-APRENDER-
JUGANDO/](http://www.noticiasusodidactico.com/pedagogiafontxell/2016/12/19/kahoot-una-herramienta-sencilla-para-aprender-jugando/)

MOCKUS, (2002) LA EDUCACIÓN PARA APRENDER A VIVIR JUNTOS

CONVIVENCIA COMO ARMONIZACIÓN DE LEY, MORAL Y CULTURA.

PERSPECTIVAS, VOL. XXXII, N° 1, MARZO 2002.

MOCKUS, A. (1998). *CULTURA, CIUDAD Y POLÍTICA*. EN: LA CIUDAD

OBSERVADA. INSTITUTO DISTRITAL DE CULTURA Y TURISMO:

BOGOTÁ.

MOCKUS, A. (1999). ARMONIZAR LEY, MORAL Y CULTURA: CULTURA

CIUDADANA, PRIORIDAD DE GOBIERNO CON RESULTADOS EN

PREVENCIÓN Y CONTROL DE VIOLENCIA EN BOGOTÁ, 1995- 1997.

INTER-AMERICAN DEVELOPMENT BANK.

MOCKUS, A. (2003). *¿POR QUÉ COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA ESCUELA?*

TOMADO DE AL TABLERO. RECUPERADO DE

[HTTP://WWW.COLOMBIAAPRENDE.EDU.CO/HTML/DOCENTES/1596/FO-
ARTICLE-58614.PDF](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/fo-article-58614.pdf)

MONTERO, RINCÓN, GARCÍA Y SALAZAR, (2008). UNA EXPERIENCIA DE

APRENDIZAJE INCORPORANDO AMBIENTES DIGITALES:

COMPETENCIAS BÁSICAS PARA LA VIDA CIUDADANA EDUCACIÓN Y EDUCADORES, VOL. 11, NÚM. 1, 2008, PP. 183-198 UNIVERSIDAD DE LA SABANA CUNDINAMARCA, COLOMBIA

MURILLO CASTAÑO, GABRIEL, CASTAÑEDA APONTE, NATHALIA,

COMPETENCIAS CIUDADANAS Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA

JUVENIL. REVISTA DEL CLAD REFORMA Y DEMOCRACIA [EN LÍNEA]

2007, (FEBRERO-) : [FECHA DE CONSULTA: 14 DE OCTUBRE DE 2018]

DISPONIBLE

EN:<[HTTP://WWW.REDALYC.ORG/ARTICULO.OA?ID=357533669005](http://WWW.REDALYC.ORG/ARTICULO.OA?ID=357533669005)> ISSN 1315-2378

MURILLO ESTEPA, PAULINO. (2012). *CURRÍCULUM OCULTO ESCOLAR*.

BIBLIOTECA VIRTUAL OMEGALFA. RECUPERADO DE:

[HTTP://WWW.OMEGALFA.ES/DOWNLOADFILE.PHP?FILE=LIBROS/SOBRE-EL-CURRICULUM-OCULTO-ESCOLAR](http://WWW.OMEGALFA.ES/DOWNLOADFILE.PHP?FILE=LIBROS/SOBRE-EL-CURRICULUM-OCULTO-ESCOLAR)

OCDE (2010). *HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI PARA LOS*

APRENDICES DEL NUEVO MILENIO EN LOS PAÍSES DE LA OCDE.

RECUPERADO DE:

[HTTP://RECURSOSTIC.EDUCACION.ES/BLOGS/EUROPA/MEDIA/BLOGS/EUROPA/INFORMES/HABILIDADES_Y_COMPETENCIAS_SIGLO21_OCDE.PDF](http://RECURSOSTIC.EDUCACION.ES/BLOGS/EUROPA/MEDIA/BLOGS/EUROPA/INFORMES/HABILIDADES_Y_COMPETENCIAS_SIGLO21_OCDE.PDF)

ORTIZ, M, COLÓN J, AGREDAL M. (2018) *GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN: UNA*

PANORÁMICA SOBRE EL ESTADO DE LA CUESTIÓN RECUPERADO EN:

[HTTP://WWW.SCIELO.BR/PDF/EP/V44/1517-9702-EP-44-E173773.PDF](http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf)

PAGES, J. (1994). *LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, EL CURRÍCULUM Y LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO*. P.33 RECUPERADO EN:

[HTTP://WWW.QUADERNSDIGITALS.NET/DATOS_WEB/HEMEROTECA/R3/NR_39/A_617/617.HTML](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/R3/NR_39/A_617/617.html)

PARADA-HERNÁNDEZ, A., & SUÁREZ-AGUILAR, Z. E. (2014). *INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA APROPIACIÓN DE CONCEPTOS DE ELECTRÓNICA ANÁLOGA, EN ESTUDIANTES DE GRADO SÉPTIMO DE EDUCACIÓN BÁSICA*. REVISTA DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN, 5(1), 20– 31. DOI:

[HTTPS://DOI.ORG/10.19053/20278306.3137](https://doi.org/10.19053/20278306.3137)

PEDRAZ, P. (2018) *GAMIFICACIÓN, ABJ ¿HERRAMIENTAS, ESTRATEGIAS O METODOLOGÍAS?* RECUPERADO EN:

[HTTPS://WWW.ALALUZDEUNABOMBILLA.COM/2018/02/06/GAMIFICACION-ABJ-HERRAMIENTAS-ESTRATEGIAS-O-METODOLOGIAS/](https://www.alaluzdeunabombilla.com/2018/02/06/gamificacion-abj-herramientas-estrategias-o-metodologias/)

PEÑA, DÍAZ Y VARGAS. (2008). *TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA CONFORMACIÓN DE CONSTRUCTIVISTA*.

PINTRICH, P.R. Y SCHUNK, D.H. (2006). *MOTIVACIÓN EN CONTEXTOS EDUCATIVOS*. MADRID, PEARSON.

PORLÁN, RAFAEL. MARTÍN, JOSÉ. (2000). *EL DIARIO DEL PROFESOR. UN RECURSO PARA LA INVESTIGACIÓN EN EL AULA*. 8º EDICIÓN. COLECCIÓN: INVESTIGACIÓN Y ENSEÑANZA. DIADA EDITORA S. L. SEVILLA, ESPAÑA

PRIETO FERNÁNDEZ, MARLENE; MIJARES LLAMOZAS, BRIZEIDA; LLORENT GARCÍA, VICENTE COMPETENCIAS

PRINCE, M. (2004). *DOES ACTIVE LEARNING WORK? A REVIEW OF THE RESEARCH*. JOURNAL OF ENGINEERING EDUCATIONAL, 93(3), 223-231.

PROCEDIA-SOCIAL AND BEHAVIORAL SCIENCE. VOL 76. 935-946 PAG. 2013.

PUIG, R. (2015). *EL ESTUDIO DE CASOS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y SU UTILIDAD EN LA EDUCACIÓN*. RECUPERADO DE:

[HTTP://DOCUMENTS.MX/DOCUMENTS/EL-ESTUDIO-DE-CASOS-EN-LAINVESTIGACION-CUALITATIVA-55A750BEC2420.HTML](http://documents.mx/documents/el-estudio-de-casos-en-lainvestigacion-cualitativa-55a750bec2420.html)

RECUPERADO DE EDUTECA

[FILE:///C:/USERS/PC/DOWNLOADS/EDUTRENDS%20GAMIFICACION%20B3N%2020\(2\).PDF](file:///C:/Users/PC/Downloads/EDUTRENDS%20GAMIFICACION%20B3N%2020(2).PDF)

RODRÍGUEZ PEÑUELAS, M. A. (2010). *MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN*. 1RA. EDICIÓN, MÉXICO. ED. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA

RODRÍGUEZ PEÑUELAS, M. A. (2010). *MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN*. 1RA. EDICIÓN, MÉXICO. ED. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA.

RUIZ SILVA, A., Y CHAUX TORRES, E. (2005). *LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS CIUDADANAS*. BOGOTÁ: ASCOFADE

RUIZ, F. (2011). *ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL COLABORATIVA ETWINNING Y SU RELACIÓN CON LA GENERACIÓN DE VALORES Y ACTITUDES DEL ALUMNADO*. (DOCTORADO, TESIS). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, ESPAÑA.

SANTIAGO, V. Y TORRADO, E. (2005). *LOS PROCESOS SOCIALES EN EL AULA*.

- MÉXICO: UTHEA, P. 26
- SANTISTEBAN, A. (2009). *CÓMO TRABAJAR EN CLASE LA COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA*. AULA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. (187).
- SCHMAL, R. Y RUIZ-TAGLE, A. (2008). *UNA METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE UN CURRÍCULO ORIENTADO A LAS COMPETENCIAS*. REVISTA CHILENA DE INGENIERÍA, VOL. 16, N° 1, PP. 147-158.
- SCHON, D. (1998). *EL PROFESIONAL REFLEXIVO*.
- SERNA, L. (2014). *PEI INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIA SANTOS DEL MUNICIPIO DE YUMBO*.
- SEXUALES Y REPRODUCTIVOS Y LA PREVENCIÓN Y MITIGACIÓN DE LA VIOLENCIA ESCOLAR*. COLOMBIA.
- SILVA, C. (2008). *REVIEW: CATHERINE MARSHALL & GRETCHEN B. ROSSMAN* (2006). DESIGNING QUALITATIVE RESEARCH. RECUPERADO DE:
[HTTP://WWW.QUALITATIVERESEARCH.NET/INDEX.PHP/FQS/ARTICLE/VIEW/996/2164](http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/996/2164).
- SLAVICH, G. M., & ZIMBARDO, P. G. (2012). *TRANSFORMATIONAL TEACHING: THEORETICAL UNDERPINNINGS, BASIC PRINCIPLES, AND CORE METHODS*. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGY REVIEW*, 24(4), 569-608.
- STAKE, R. E. (1995). *THE ART OF CASE STUDY RESEARCH*. THOUSAND OAKS, CA: SAGE PUBLICATIONS.
- TIZÓN, G. (2008). *LAS TIC EN LA EDUCACIÓN*. ESPAÑA: EDITORIAL LULUPRESS INC.

TOBÓN, S. (2006) *FORMACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS*. SEGUNDA EDICIÓN.
 ECOE EDICIONES LTDA.

TORO, A.; TALLONE, (2011). *EDUCACIÓN, VALORES Y CIUDADANÍA: SERIE
 EDUCACIÓN EN VALORES DITA*, OEI

TORRES-ORTIZ, J. A., & DUARTE, J. E. (2016). *LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS
 ADMINISTRATIVOS Y LOS ASPECTOS SOCIO-CULTURALES DE INCLUSIÓN Y
 TECNO-PEDAGOGÍA A TRAVÉS DE LAS TENDENCIAS PEDAGÓGICAS EN
 EDUCACIÓN A DISTANCIA Y VIRTUAL*. REVISTA DE INVESTIGACIÓN,
 DESARROLLO E INNOVACIÓN, 6(2), 179–190.

[HTTP://DOI.ORG/10.19053/20278306.4606](http://doi.org/10.19053/20278306.4606)

VASCO, C. (2013, AGOSTO, 15), *¿DISPOSICIONES, CAPACIDADES O
 COMPETENCIAS?*, IBAGUÉ, IX CONGRESO PEDAGÓGICO, RECUPERADO
 DE [HTTP://WWW.CODETOL.COM/MEMORIAS/VASCO.PDF](http://www.codetol.com/memorias/vasco.pdf).

VASCO, CARLOS EDUARDO. *ESTÁNDARES BÁSICOS DE CALIDAD PARA LA
 EDUCACIÓN*. MIMEO, 2003.

VELASCO. G. Y DÍAZ, M. (2006). *LA LÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN
 ETNOGRÁFICA. UN MODELO DE TRABAJO PARA LOS ETNÓGRAFOS DE
 ESCUELA*. DISPONIBLE EN:
[HTTP://SGPWE.IZT.UAM.MX/FILES/USERS/UAMI/LAUV/VELASCO-DIAZ-
 DE-RADA-LA-LOGICA-DE-LAINVESTIGACION-ETNOGRAFICA-PP-17-134-
 CONFLICTO-CON-LA-CODIFICACION-UNICODE.PDF](http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/lauv/velasco-diaz-de-rada-la-logica-de-lainvestigacion-etnografica-pp-17-134-conflicto-con-la-codificacion-unicode.pdf)

VIZCAINO, G. M. (2015). *LA FORMACIÓN PARA LA CONVIVENCIA: UN RETO PARA
 LA GESTIÓN ESCOLAR. TRAINING FOR LIVING TOGETHER: A*

- CHALLENGE FOR SCHOOL MANAGEMENT, 24(3), 115–129.
- WALKER, R. (1983). LA REALIZACIÓN DE ESTUDIOS DE CASOS EN EDUCACIÓN. ÉTICA, TEORÍA Y PROCEDIMIENTOS, EN DOCKRELL, W.B. Y HAMILTON, D. (COMPS.) (1983) NUEVAS REFLEXIONES SOBRE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. NARCEA. MADRID: 42-82.
- YIN, R. K. (2009). CASE STUDY RESEARCH. DESIGN AND METHODS. EE.UU:
- ZUTA, E., VELASCO, A. Y RODRÍGUEZ, J. (2014). DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS MEDIANTE UN CURSO SOCIALMENTE. REVISTA EDUCACIÓN, 23(45), 51-66.

Anexo 1. Acta de reunión padres de familia y consentimiento informado

Autorizando la participación de los estudiantes

		FORMATO DE ACTAS DE REUNIONES		CODIGO
		FECHA DE APROBACION	VERSION	PAGINA:
		26/09/2011	2	1 DE 2
FECHA:	Viernes 21 de junio 2019		ACTA N°	04
SITIO DE REUNION:	Sede Héctor Alfonso Saavedra		HORA INICIO:	7:00 AM
NOMBRE DE LA REUNIÓN:	Socialización		HORA FINAL:	10:30 A.M.
ASISTENTES:			INVITADOS:	
Docente: Carolina Rojas Martínez - Docente Padres de Familia, grado 5				
No.	AGENDA			TIEMPO
1	Saludo de bienvenida y llamado a lista			
2	Socialización del ambiente de aprendizaje			
3	Logística del aula de clases, durante el proyecto			
4	Firma de consentimiento informado			
DESARROLLO DE LA AGENDA				
1	Saludo de bienvenida, siendo las 7 de la mañana del día 21 de junio, se da inicio a la reunión de socialización de proyecto. Se presentan los puntos a tratar en la agenda del día. Luego con el objeto de permitir mayor participación se interroga a los padres, sobre si desean anexar a la agenda algún punto de interés general. Se realiza la toma asistencia, registrando un total de 18 acudientes presentes y 3 ausentes. Se procede a actualizar los datos de contacto.			
2	Se presenta un informe detallado a los padres sobre el protocolo a seguir durante la implementación del ambiente de aprendizaje, brindando suficiente ilustración sobre sus objetivos y procedimientos con ejemplificaciones de la gamificación y las competencias ciudadanas, dando espacio para resolver dudas e inquietudes sobre el tema. Al respecto, se dialoga ampliamente sobre el particular haciendo énfasis en la importancia que proyectos como este tenían para favorecer las actitudes de los estudiante en cuanto a la parte disciplinaria, y su incidencia en los desempeños formativos. No obstante, se enfatiza en la importancia del acompañamiento que se debe hacer desde casa para el proceso académico de los niños, como sujetos en formación. Se resuelven inquietudes sobre lo anterior (Formas de evaluación, importancia de las tareas para reforzar el aprendizaje, entre otros).			
3	Logística del aula de clases: se brinda suficiente ilustración sobre la metodología adoptada para optimizar los resultados en el aula consistente en la gamificación. (Narrativas, puntos, niveles, insignias, símbolos...)			
4	firma de consentimiento informado			
Agotados todos los puntos se da por terminada la reunión siendo las 10:30 am				

Certifico que he sido informado (a) con claridad, veracidad, y oportunidad. Respecto al Ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, sus objetivos y procedimientos; que actúo consciente, libre y voluntariamente como padre, madre o acudiente para autorizar a mi hijo, hija o acudido a participar en la investigación descrita, contribuyendo a la fase de recolección de la información, que puede incluir registro fotográfico y de video. Soy conocedor (a) de la autonomía suficiente que los niños y niñas poseen para abstenerse de responder total o parcialmente las preguntas que les sean formuladas y a prescindir de su

	FORMATO DE ACTAS DE REUNIONES		CODIGO
			FT-GAF-01
	FECHA DE APROBACION 26/09/2011	VERSION 2	PAGINA: 1 DE 2

colaboración cuando a bien lo considere y sin necesidad de justificación alguna. Soy conocedor de que se respetará la buena fe, la confidencialidad e intimidad

NOMBRE ESTUDIANTE	Acudiente
--------------------------	------------------

Anexo 2. Diario de campo Sesión 1

Diario de campo Sesión 1

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: lunes 22 julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 1

Tiempo: una jornada escolar completa 5 horas.

Se inicia la clase con el saludo a los estudiantes. Como bienvenida se les entrega una a golosina. Luego, rememoro experiencias de la época de vacaciones, con el fin de motivarlos para que narre las suyas. Frente a la dinámica la mayoría de los estudiantes participan de manera asertiva, mientras que otros se distraen con facilidad ya que, están hablando con sus compañeros.



Posteriormente se realiza un preámbulo con analogías y ejemplificaciones sobre competencias ciudadanas, enfatizando sobre la importancia de aprender a desarrollarlas ya que, estas nos facultan para aprender a convivir.

Se dinamiza el proceso presentando un corto animado de los Simpson sobre el tema:

<https://www.youtube.com/watch?v=FCjErXHEiII>.

Al finalizar el video se inicia un conversatorio, retomando cada una de las inquietudes de los estudiantes. Dinámica en la cual, no se evidencia mayor participación; por consiguiente, procede a cambiar de estrategia. En la cual se indaga sobre los intereses de los estudiantes, dándoles una participación activa en la configuración del ambiente de aprendizaje.

Específicamente frente a la posible temática para el ambiente de aprendizaje, para lo cual, se presentan tres opciones, superhéroes, piratas y agentes especiales. La mecánica para la elección se hizo a manera de lluvia de ideas, en la cual cada uno participaba y daba su argumento para la elección, el resultado fue una elección unánime del tema “agentes especiales”. Con el argumento que casi no habían superhéroes mujeres y que los piratas ya los habíamos trabajado.

La elección democrática de los líderes de los equipos: Se inició con una breve exposición sobre liderazgo y el perfil necesario para ser un líder, con el apoyo de los siguientes recursos audiovisuales.

<https://www.youtube.com/watch?v=bWX0AgAYG44>

<https://www.youtube.com/watch?v=jW5KN4Kvpw0>

Se dio de la misma forma que lo anterior, como una lluvia de ideas, en la cual todos participaban y daban los nombres de los estudiantes que ellos consideraban cumplían con el perfil. Los estudiantes elegidos en el ejercicio fueron: E1, E8, E9, E15, E12. Al finalizar la

clase se realiza la actividad felicito crítico y propongo. Esta actividad invita a los estudiantes realizar juicios de valor fundamentados en su experiencia de interacción durante la clase, en su conocimiento, en la pertinencia de las estrategias metodológicas. Para cerrar la actividad se pide que reflexionen sobre la actividad realizada el día de hoy y que piensen investiguen sobre las acciones ciudadanas.

Anexo 3. Diario de campo Sesión 2

Diario de campo Sesión 2

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: martes 23 julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Antes de dar inicio a la actividad académica, se retoman los acuerdos de convivencia. Luego, se procede a dar las consignas para organizar el trabajo en el aula. Se retoma como analogía a manera de ejemplo algunas experiencias anteriores gamificadas (concretamente la misión de los piratas), con el objetivo de clarificar aspectos como el de los premios y los puntajes. Frente al tema por la actitud de los estudiantes se puede inferir que estos no evidencian dudas acerca de la metodología. Los estudiantes E1, E8, E12, manifiestan que les interesa saber acerca de los puntajes, que se van a dar en el desarrollo de la misión. Ante este cuestionamiento les informo que ellos pueden participar para elegir los puntos dados a cada misión, además de establecer los criterios para la asignación y pérdida de puntos, al igual que la lista de recompensas o premios. Luego con el fin de recoger las ideas de los estudiantes y favorecer el ambiente democrático y que participen activamente, hice la siguiente pregunta ¿Qué puntaje le darían ustedes a cada una de las misiones, y cuáles serían los criterios para la pérdida o suma de puntos?

Dicha pregunta fue el detonante para la participación masiva. Sin embargo, todos querían opinar, sin respetar el orden, ni el protocolo dado previamente para la participación. Por lo tanto, se hizo necesario, regular la participación y designar a los líderes para que recogieran las propuestas sobre el valor de los puntajes para cada una de los retos a desarrollar en las misiones de aprendizaje dado por los estudiantes. Al revisar el consolidado salieron tres propuestas:

- Propuesta 1 Primer lugar 5.000 puntos, Segundo lugar 4.000 puntos, Tercer lugar 3.000 puntos, Cuarto lugar 2.000 puntos, Quinto lugar 1.000 puntos
- Propuesta 2 Primer lugar 500 puntos, Segundo lugar 450 puntos, Tercer lugar 300 puntos, Cuarto lugar 200 puntos, Quinto lugar 150 puntos
- Propuesta 3 Primer lugar 1000 puntos, Segundo lugar 800 puntos, Tercer lugar 600 puntos, Cuarto lugar 400 puntos, Quinto lugar 200 puntos
- La asignación de puntos adicionales se daba de acuerdo a los siguientes criterios
- Cumplimiento de excepcional de las normas de convivencia (+100 puntos)
- Trabajo eficiente, y cohesionado del equipo (+100 puntos).
- Ocupar el 1 puesto en dos retos consecutivos (+100 puntos).
- A su vez se determinó que la pérdida de puntos se daba de acuerdo a los siguientes criterios
- Indisciplina (-100 puntos).
- Agresiones verbales e irrespeto entre grupos: (-100 puntos)
- Incumplimiento de normas de convivencia (-100 puntos)
- Faltas de asistencia (-100 puntos)

- Trabajo deficiente del equipo (-100 puntos).

Con el objetivo de brindar mayor participación se eligieron las dos propuestas que tenían más puntos las cuales fueron la uno y la tres. Se realizó una nueva elección, encontrando que los intereses del grupo estaban divididos la mitad del grupo apoyaba la propuesta uno y el resto la propuesta tres. Por lo tanto, les es pregunte que como haríamos para lograr el consenso. A lo cual, E5 respondió propongo que se enfrenten a las dos preguntas una partida de piedra papel o tijera, que nos organicemos en un grupo y que elijamos a un representante. Ante esta propuesta los estudiantes mostraron una aceptación unánime, y decidieron que E11 representara a la propuesta uno y E19 a la propuesta tres. Las reglas para la actividad se plantearon en 5 partidas, con los siguientes resultados. E11 ganó 1 partida y E19, cuatro partidas. Los estudiantes disfrutaron mucho de esta actividad, aceptando los resultados de manera asertiva. Luego se realiza una lluvia de idea para establecer los premios o recompensas. Estableciendo las siguientes:

- Tener 10 minutos más de descanso
- Ser exonerado de una tarea.
- Una nota de 5.0 en la materia que elija.
- Sentarse junto al compañero que elija durante una semana
- Asistir un día a la escuela con ropa informal.
- Recibir una carta de felicitación para los padres.
- Un refrigerio
- Salir del aula para ir al baño cuantas veces quiera.
- Una Jornada académica lúdico deportiva

Al finalizar la clase se realiza la actividad felicito crítico y propongo. Esta actividad invita a los estudiantes realizar juicios de valor fundamentados en su experiencia de interacción durante la clase, en su conocimiento, en la pertinencia de las estrategias metodológicas. Se cierra la actividad introductoria con un ambiente de expectativa muy positivo por parte de los estudiantes

Anexo 4. Diario de campo sesión 3

Diario de campo Sesión 3

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: miércoles 24 julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Se inicia la clase con el saludo a los estudiantes, se establecen los acuerdos para la convivencia. Luego se presenta a detalle el trabajo a realizar y los objetivos de aprendizaje consistente en el diligenciamiento de un cuestionario individual sobre competencias ciudadanas, se hace entrega del cuestionario, con el objetivo de orientar el diligenciamiento. Delimitando el tiempo para cada proceso. Primero se lee y luego se explican cada una de las preguntas, dando espacio a resolver dudas e inquietudes. Los estudiantes se muestran apáticos, por lo tanto se explica que para el éxito del proceso se requiere la disposición de cada uno, al responder el cuestionario con sinceridad. Se hace la analogía entre el médico y el paciente por lo de la importancia del diagnóstico ya que, el objetivo del diligenciamiento del cuestionario, es medir las necesidades educativas para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Los estudiantes diligencian el formato. Tardando más tiempo del esperado. Al acabar la sesión, cada estudiante debía reflexionar sobre su comportamiento y actitud frente al tema abordado el desarrollo de competencias ciudadanas y tras esta reflexión, debían

autoevaluarse. Luego debían solicitar el símbolo que consideraban frente al comportamiento. Según sus actuaciones, para comportamientos negativos la calavera, para los positivos la estrella, para los comportamientos lineales, es decir sin ascenso, ni descenso carita. Con esta reflexión se pretende crear en ellos una responsabilidad individual. Se culmina la actividad con un ambiente tenso, dado que a los estudiantes se les dificulta reconocer sus debilidades. Al finalizar la clase se realiza la actividad felicito crítico y propongo. Esta actividad invita a los estudiantes realizar juicios de valor fundamentados en su experiencia de interacción durante la clase, en su conocimiento, en la pertinencia de las estrategias metodológicas.

Anexo 5. Diario de campo sesión 4

Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: jueves 25 de julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 4

Se inicia la clase con el saludo a los estudiantes, rememorando los acuerdos para la

convivencia los acuerdos

que son: el respeto, la

escucha activa, el manejo

de emociones, la

asertividad, y empatía. Con



la reflexión diaria inicial sobre la ley del sentir. Luego se presenta el trabajo a realizar

consistente en la conformación, caracterización (nombre y escudo) y construcción de

acuerdos de los equipos de trabajo. Expongo las ventajas del trabajo en equipo y la necesidad

de desarrollarlo para el logro de nuestros objetivos, para lo cual se presenta como propuesta que el trabajo que se va a desarrollar, se haga en los mismos equipos que vienen trabajando en otras actividades. Esta propuesta detona la participación masiva de los estudiantes, inicialmente E8, E5, E16 evocan la misión de los piratas, retomando algunas anécdotas, exponiendo las debilidades en la conformación de algunos grupos frente a la cohesión y el cumplimiento del logro. Luego E12, E2, E5, E13, E18, E11, participan y piden que por favor se cambien los grupos, aunque al indagar sobre sus argumentos no los evidencian de manera clara, y frente a esta inquietud se manifiesta que para poder evaluar sus sugerencias deben ser concretos en su participación presentando los argumentos y las propuestas. Entonces E1 levanta la mano para participar y dice profe: “propongo que realicemos una asamblea para que todos se expresen, y digan porque no les gusta trabajar en grupo”. Ante esta solicitud pregunto al grupo ¿Qué si están de acuerdo todos con la propuesta de E1? a lo cual ellos manifiestan que sí. Por consiguiente se procede a retomar los acuerdos de participación para la asamblea y por cuestiones de tiempo debido a que ya es hora del descanso, esta se posterga para realizarla después.

Al regreso se establece el orden de participación para la asamblea, dando paso a la discusión sin más preámbulos, -E11 pide la palabra y manifiesta que a él no le gusta trabajar con algunos compañeros de su equipo como John, argumentando que es muy conflictivo E18, y que le hace bullyin llamándolo doctor medicina por referirse a su apellido Medina, que a él le gustaría estar en un equipo donde este su mejor amigo E12-. E18 interrumpe airado,(sin pedir la palabra) y manifiesta que el conflictivo es E11, que él no sabe participar y que cuando se le pide algo siempre sale con unas bobadas, que no hace nada y dice: “Profe en ese grupo con E11 yo no me hago más, el nunca entiende, se la pasa haciendo dibujos y pendiente de

la novia, déjeme solo”. Por lo cual se hace una moción de orden retomando los acuerdos, en cuanto a seguir las instrucciones para la participación, al respeto y a no descalificar a los demás compañeros. E12 toma la palabra y dice profe pues cambie a E11 para mi equipo y llévase a Marilyn, así todos quedamos bien. Entonces a manera de réplica E2 pide la palabra y se dirige a E12 y dice: “ve mijito usted porque piensa por mí, usted acaso es el profesor para que mande, no mijito yo no me cambio, de malas, cámbiese usted”. A lo que E12 guarda silencio. E5 pide la palabra “Si ve profe, como es E2, ella siempre quiere mandar”. Luego E13 interrumpe el uso de la palabra y dice” si profe, lo que dice E5 es cierto, ella es muy creída, a toda hora le gusta hacerse con los que más saben, y cuando le toca conmigo le da rabia y se va a hablar de mi con E16, que yo no sé nada que soy una bruta y me ignoran”. E16 responde ve está a mí no me meta en chismes. Para calmar los ánimos tomo la palabra y manifiesto que es necesario hablar desde el poder de los argumentos, no desde las suposiciones, que hasta el momento no he escuchado ningún argumento y que recuerden que aquí todos somos iguales que no puedo pasar por los derechos del otro para lograr mis objetivos. Y que aprovechen esta oportunidad para presentar propuestas. Se pregunta entonces que si alguien tiene inconveniente con los líderes de cada grupo, en cuanto a falta de respeto, o responsabilidad. A lo que todos los estudiantes responden que no, entonces se pregunta a los líderes, sobre la conformación de sus grupos a lo que manifiestan que ellos se sienten a gusto. E1 dice que: “le gustaría trabajar con E18, para controlarlo”. Se suspende momentáneamente el desarrollo de la clase para dialogar sobre el conflicto dando oportunidad a que los estudiantes que presentan inquietudes se expresen. Después de un largo debate sin argumentos claros, se hizo la propuesta democrática sobre una nueva conformación de grupos, el procedimiento consistió en agregar los nombres de todos en una


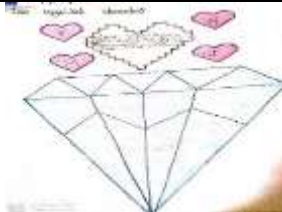



bolsita, para luego sacar de cinco, en cinco y escribirlos en el tablero en orden de salida. E1 pide la palabra de nuevo y dice: no profe, si ve así no es; luego se dirige al grupo airado y dice por la culpa de ustedes vamos a quedar peor. Entonces E16, E15, E10, E21, E19, E5, E14, participan diciendo que ellos proponen que no cambiemos nada, que dejemos los grupos, como estaban, y que los que no querían era problema de ellos, ante lo cual responde un eco general diciendo “sí, profe., si”.

Luego E17, dice si ve, por culpa de ustedes, ahora la profe no nos va a hacer nada. Ante este dilema se estableció que como las razones para cambiar de equipo no son argumentadas, entonces que los equipos quedan conformados como estaban inicialmente y que los miembros del grupo que manifestaron su inconformidad, si quieren cambiar de equipo deben realizar una permuta, y que para ello, deben contar con el aval de todos los miembros del equipo. Después de terminar la asamblea, se procede a organizar los equipos dando un espacio de una hora para que definan las funciones de los miembros, discutan sus diferencias, y construyan los acuerdos de equipo. Como resultado de esta actividad los estudiantes presentaron el nombre de los 5 equipos a competir y de su respectivo líder, además del logo que los caracterizaría para la competencia. En medio de la dinámica los líderes de cada equipo, llegan a un consenso para intercambiar integrantes de equipo, para lo cual realizan un acta de acuerdo.

Al finalizar la clase se realiza la actividad felicito crítico y propongo. Esta actividad invita a los estudiantes realizar juicios de valor fundamentados en su experiencia de interacción durante la clase, en su conocimiento, en la pertinencia de las estrategias metodológicas. Para cerrar la actividad se pide que reflexionen sobre la actividad realizada el día de hoy y

que piensen investiguen sobre las personas que con su ejemplo han dejado huellas de paz en el mundo.

Anexo 6. Caracterización de equipos

Equipo	Conformación inicial	Conformación después del consenso	Escudo
Los imposibles	E8 E19 E16 E14	<u>E8</u> E2 E19 E16	
Las águilas doradas	E1 E2 E18 E3	<u>E1</u> E14 E18 E3	
Dragones dorados	E9 E17 E11 E14	<u>E9</u> E20 E17 E5	
Los heroicos	E12 E7 E6 E20 E13	<u>E12</u> E11 E6 E10 E13	
Las estrellas	E15 E4 E10 E21	<u>E15</u> E7 E21 E4	

Anexo 7. Diario de campo sesión 5

Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: viernes 26 de julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 5

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, luego se retoman los acuerdos comunes ya establecidos para el desarrollo de la actividad, Se orienta a los estudiantes para que organicen en círculo, y se les presentan los criterios a tener en cuenta en los acuerdos para la convivencia que son: el respeto, la escucha activa, el manejo de emociones, la asertividad, y empatía. Haciendo especial énfasis en la importancia de generar propuestas para la logística de participación, punto en el cual se evidencia un poco de tensión, ya que no quieren ser los primeros en participar. Por tal motivo, los estudiantes sugirieron que se hiciera al azar, entonces, se procede a poner todos los nombres de los estudiantes en una bolsita, y el primero que salga es el que debe iniciar, luego sigue el compañero que se encuentra a su derecha y así sucesivamente. Se da inicio a la actividad de **Elogiado por convivencia** después del primer refrigerio de la mañana, es decir a la segunda hora. Esta actividad es una asamblea, que se hace teniendo en cuenta la trayectoria de convivencia durante las últimas cuatro semanas la participación se establece bajo la metodología **felicito crítico y propongo**, cada estudiante participa con sus opiniones sustentadas, bajo un orden, en el cual primero se evalúa el aspecto de **felicito**, lo positivo que corresponde al color verde, luego el aspecto de **crítico**, lo negativo que corresponde al rojo, por último la autoevaluación. Debe auto reconocer sus fortalezas o debilidades frente a la aplicación de la ley del sentir. Estas opiniones se sistematizan siendo el insumo principal para ubicar los integrantes del grupo en

el rankin del semáforo de la convivencia. El consolidado de esta actividad permite identificar a los dos representantes elogiados democráticamente por los méritos en la “buena convivencia” para el reconocimiento en el cuadro de honor. Los elegidos fueron **E1, (5 votos)** **E7, (6 votos)** **E20 (5 votos)**. Al igual que identificar los estudiantes con debilidades, aspecto en el cual los elegidos fueron **E11 (6 votos), E19 (8 votos), E6 (5 votos), E5 (6 votos)**. Para cerrar la clase y estimular el pensamiento crítico se realiza el **Propongo**: mediante una pregunta abierta para que cada estudiante describa los casos más significativos que afectan la convivencia y proponga soluciones. Nuevamente, se evidencia la incapacidad para el desarrollo de las ideas, de forma escrita.

Anexo 8. Diario de campo sesión 6

Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: lunes 29 de julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 6

Se establecen los propósitos de la clase, y los acuerdos de convivencia, después se realiza una breve introducción. En la cual se expone la importancia de seguir instrucciones y el cambio de rol para los ambientes de aprendizaje gamificados, ya que ambos aspectos son el binomio que permite obtener éxito en la metodología a seguir en las próximas misiones de aprendizaje. Se motiva a los estudiantes utilizando analogías y ejemplificaciones. Con el fin de generar expectativa, se expone la principal característica de la metodología que es: el cambio de rol de estudiantes a agentes secretos. Todos los estudiantes quieren hablar a la vez

para hacer preguntas, levanta la mano E5 y dice: “Profe y cuánto dura eso”, luego E11 afirma: “a mi si me gusta eso, es emocionante”; E1 pregunta profe: ¿Cómo voy a hacer para ser agente?, yo no sé, ¡eso es muy difícil! Entonces, los tranquilizo, y les respondo que no se preocupen, que recuerden la clave es seguir instrucciones. Y la primera instrucción es que cada uno de los líderes organice su equipo, para poder dar inicio a la actividad. Se proyecta una presentación de power point, en la cual está establecida la misión a trabajar, esta contiene la narrativa introductoria, un audio que es la principal herramienta para gamificar el ambiente:

“Bienvenidos a la Agencia por la Paz y la Reconciliación de las Naciones Unidas. Ustedes han sido elegidos gracias a sus grandes destrezas y habilidades como los mejores exploradores alrededor del mundo para conformar un equipo de agentes especiales. Por ello deben sentirse muy orgullosos, ya que este es un privilegio dado solo a los más capaces. El objetivo por el cual están aquí, es realizar una expedición para ayudar a resolver un problema gravísimo que amenaza la paz mundial. En la Tierra hay una gran crisis de valores, lo que ha ocasionado que todos los países del mundo por la violencia presentada estén en alerta roja. El verdadero peligro de esta situación está en que en un futuro no muy lejano, si los habitantes del planeta no luchamos por sembrar la semilla del buen trato, las situaciones de violencia nos llevarán a una guerra que culminará con la extinción de la raza humana. La misión de ustedes si deciden aceptarla, es conformar una fuerza de agentes especializados en competencias ciudadanas para erradicar la semilla de todas las formas de violencia, encargada de alimentar la maldad de los agentes oscuros enemigos del bien, la paz y

la reconciliación. Para lograrlo se deben preparar, desarrollando sus conocimientos de ciudadanía, porque darán la batalla solo con argumentos. No olviden nunca que la clave principal para salir victoriosos es utilizar la ley del sentir²⁶, ya que esta es la fuente de energía que alimenta el bien común. La travesía de la que les hablo, se desarrollara en misiones, al finalizarlas se desbloquearan los escalones del éxito. Cada misión se acompañara del poder de la recompensa recargado de conocimientos y privilegios. Nosotros como agencia para la paz y la reconciliación asumimos el compromiso de guiarlos en los conocimientos para les facilitarles la toma de decisiones responsables y autónomas. La dirección de la agencia establece que cada equipo deberá reportar todo en una bitácora que será entregada al inicio de cada misión. Ahora estudiantes, siendo conscientes, de los riesgos y del nivel de compromiso den un paso al frente, Solo quienes aceptan. Porque antes de comenzar deben firmar un pacto de honor para garantizar compromiso lo que los faculta como agentes especiales (Anexo). Recuerden ahora el futuro del mundo está en sus manos. Después de escuchar el audio, de forma voluntaria todos los estudiantes proceden a llenar el pacto de honor, ninguno de ellos manifestó no estar de acuerdo. Luego entregaron el documento diligenciado, y al entregarlo recibieron la escarapela de agentes, para ingresar al primer seminario de formación. Al finalizar la clase se realiza la actividad felicito crítico y propongo. Esta actividad invita a los estudiantes realizar juicios de valor fundamentados en su experiencia de interacción durante la clase, en su conocimiento, en la pertinencia de las estrategias metodológicas. Para

²⁶ Ley del sentir” No debo hacer a nadie lo que no quiero que me hagan a mi”

cerrar la sesión de aprendizaje se hace la actividad, pienso me interesa, investigo sobre los líderes de paz y su legado.

Anexo 9. Diario de campo sesión 7



Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: martes 30 julio de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 7 día 1

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, luego se retoman los acuerdos de convivencia, esta, se desarrollará en la sala de sistemas, el rol que asumo para dar coherencia a la metodología es el de mentora de la Agencia por la paz. Les informo que mi misión es orientar los procesos de formación, seguidamente doy la bienvenida a los agentes, explicando que la clase de hoy es un seminario de entrenamiento, que por lo tanto se entrega a cada uno

un computador. Para entrar en materia se hace una exploración de los saberes previos. Encontrando que los estudiantes de manera muy disciplinada realizaron el ejercicio investigativo que se les pidió, el día anterior, sobre la construcción de paz, los líderes de paz y su legado. Hay un ambiente de participación muy agradable que favorecerá el desarrollo de la sesión. La primera consigna de trabajo para los agentes fue realizar una presentación de power point consignando en ella la información más relevante el legado de los héroes de paz Gandhi, Nelson Mandela, Martin Luther King. La segunda consigna es ingresar a <http://www.sopasletras.com/parejas/premios-nobel-de-la-paz.html>

Para hacer un ejercicio de identificación Se cierra la clase.

FECHA: miércoles 31 julio de 2019

Sesión 8 día 2

Se da inicio a la segunda parte del seminario, con la pregunta. Súper agentes ¿Cuál creen que es el arma más poderosa



del mundo?, los estudiantes comienzan a hablar entre ellos: E12 dice la bomba atómica, E11

dice no una bazuca, E13 dice la pistola.



Entonces E14 dice no es una granada o la mk47, E21 dice la dinamita. Se recogen todas las participaciones y se hace una reflexión. Se hace entrega de una figura para colorear con la imagen de Malala Yousafzai Y su famosa frase “Un niño, un profesor, un libro y una pluma pueden cambiar al mundo. Después de ejemplificar, y explicar sobre la importancia que tiene la educación. Se hace entrega de un un comic <https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2014/11/Comic-Malala-COLOR.pdf> mas una infografía, que resume brevemente su vida, los estudiantes lo leen, y presentan muchos interrogantes, no sobre la vida de Malala sino sobre los talibanes, y el porqué de sus acciones, la ubicación del país de Malala entre muchos otros, luego cuando los estudiantes se les ha despertado el interés. Se observa un video sobre la vida de Malala, <https://www.youtube.com/watch?v=8SXPoGhGoX8>. Al terminar el video se recoge el sentir de los estudiantes y se brinda una explicación sobre los valores sociales de Malala, se hace un paralelo frente a los derechos y las problemáticas de las mujeres, generando un espacio de reflexión sobre como los niños y los jóvenes podemos marcar la diferencia.

Para hacer el cierre del seminario se realizan dos actividades gamificadas .

La primera es elegir un avatar de los héroes de paz y configurarlo para que repita un mensaje de paz construido por los estudiantes, para tal fin se dio el siguiente link, <https://www.voki.com/site/create>.



La segunda actividad consistió en que ellos debían elegir el personaje que más les gustaba y luego con su inmenso conocimiento, debían desafiar a l mago más famoso del mundo akinator para que les adivinara el

héroe de paz elegido para lo cual debían ingresar al siguiente link

<https://es.akinator.com/game>

Anexo 10. Diario de campo sesión 9

Institución Educativa Antonia Santos

Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: jueves 1 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 9

Antes de dar inicio a la actividad académica, se retoman los acuerdos de convivencia. Luego, asumiendo el rol mentora de la Agencia por la paz se procede a dar instrucciones para

organizar los equipos de trabajo, seguidamente se brinda suficiente ilustración sobre el proceso, la metodología, y las consignas de trabajo.

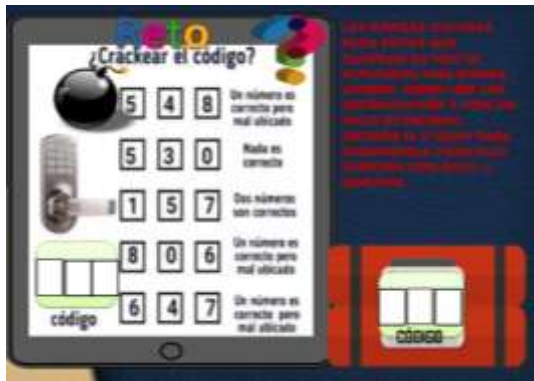


En los aspectos más relevantes esta la gestión del tiempo por medio de un



cronometro, en el cual al cumplirse el tiempo se reflejara y se escuchara una

explosión. <https://www.online-stopwatch.com/spanish/countdown-bomb.php> Seguidamente, se proyectó una presentación de power point, la cual contenía, todas las consignas incluidos los audios, es decir la narrativa de la misión.



“Las fuerzas oscuras, robaron la urna de la esperanza que contiene la fórmula secreta para mantener el mundo en armonía y la ocultaron



junto con el todo el legado de los héroes del silencio los cuales son hombres y mujeres que desde los

tiempos de Jesús han luchado hombro a hombro con acciones de paz, sembrando esperanza lo que ha permitido armonía para un mundo mejor. El objetivo de las fuerzas oscuras es expandir el mal, liberando un agente biológico que contiene un virus para borrar la memoria de los ciudadanos del mundo que permite diferenciar entre el bien y el mal. Por fortuna, la agencia infiltró a uno de sus mejores agentes quien, destruyó el virus, rescato parte de la información y al ser descubierto la encripto para que no callera en manos equivocadas. Ustedes expedicionarios deben utilizar sus conocimientos de lingüística para descifrar la carta, y encontrar las coordenadas que los lleven a la urna de la esperanza, que contiene el pergamino dorado y el secreto para alcanzar la paz.”

Al mismo tiempo se da espacio para resolver todas las inquietudes; la actitud de los estudiantes en este espacio, permite inferir que estos no evidencian dudas acerca de la misión, por tanto se da inicio al primer reto.

A continuación se presentan las consignas dadas a los estudiantes:

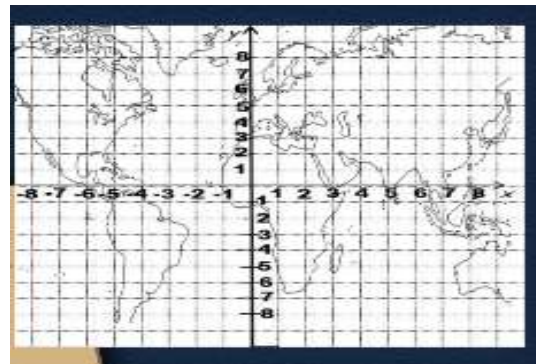
Primer reto: Las fuerzas oscuras para evitar que cumplan su misión activaron una bomba.

Ustedes deben leer las instrucciones y con un poco de ingenio obtener el código para desarmarla.



impares?, Con el resultado: **Obtiene:** mapa, mensaje encriptado y las 6 coordenadas de la ubicación el legado de los héroes.

Segundo reto: ¿Cuál es la suma de los primeros veinticinco (25) números



Tercer reto Deben traducir el mensaje, y encontrar las cinco coordenadas en el mapa, En cada coordenada encontraran la información de un héroe, las dos partes del pergamino dorado que contiene las enseñanzas de Gandhi para la no violencia, deben y ordenarlas

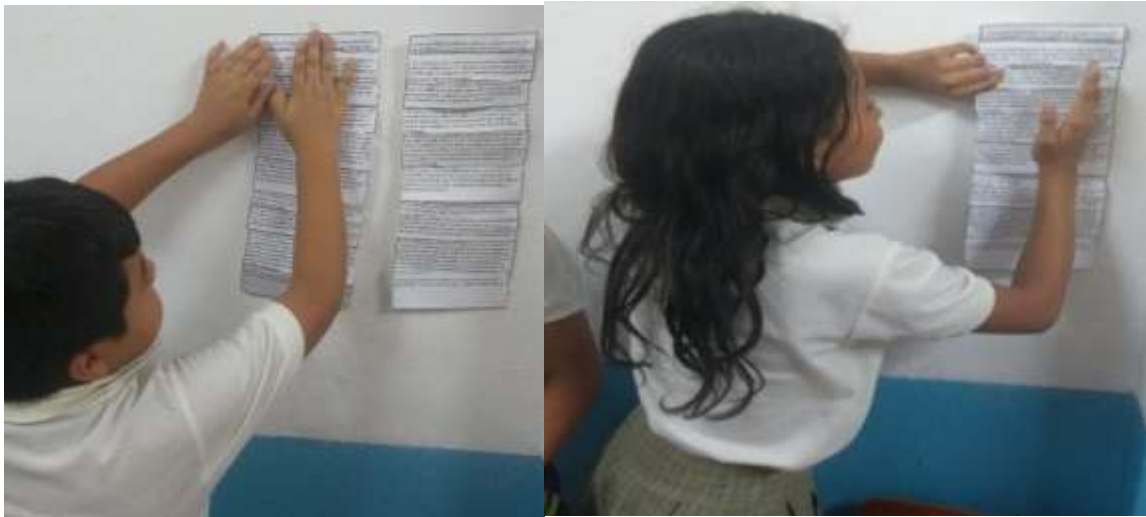


partes del pergamino. Como poder de la

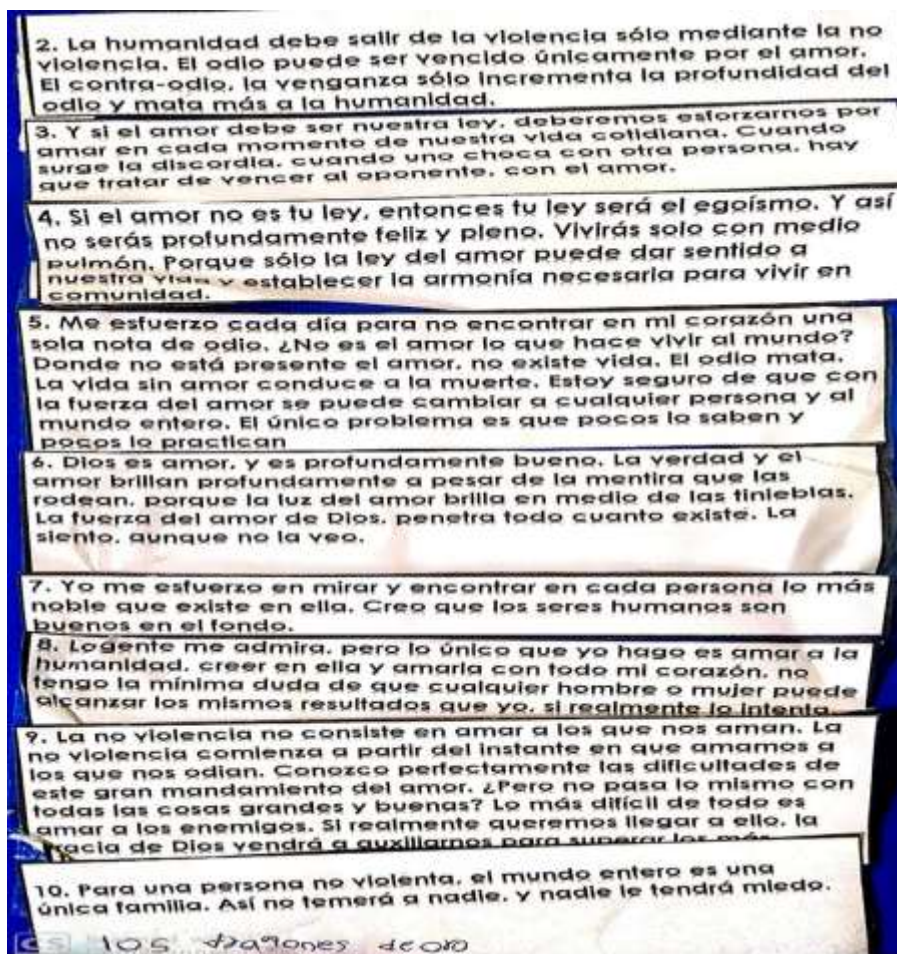


recompensa obtendrán una carta de valor, que les otorgara ese poder especial que tenía cada

héroe, por lo tanto deben depositar los valores en la urna de la esperanza, de lo contrario la esperanza en el mundo morirá y todo se convertirá en tinieblas. Luego deben multiplicar la información obtenida en el pergamino dorado ya que allí está secreto para alcanzar la paz. Finalmente se cierra la actividad con la actividad de felicito crítico y propongo



Anexo 11. Diario de campo sesión 10



Institución Educativa Antonia Santos

Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

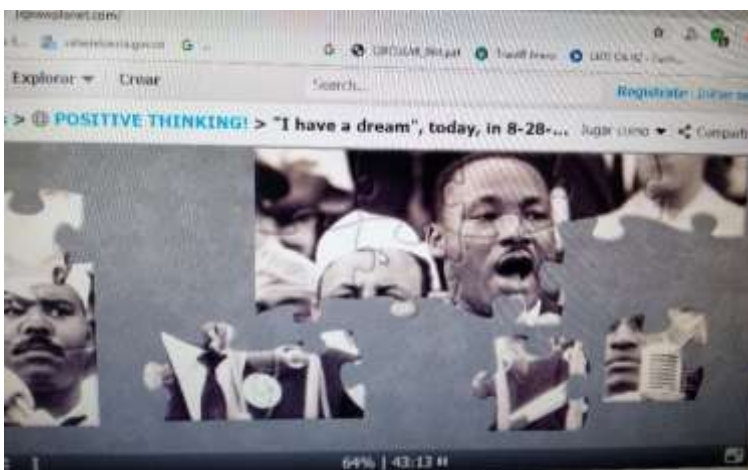
FECHA: viernes 2de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Sesión 10

Antes de dar inicio a la actividad académica, se retoman los acuerdos de convivencia. Luego, se solicita a los agentes recordar las enseñanzas que les dejaron los retos anteriores. Durante este espacio se evidencia una participación activa, de los estudiantes, quienes hacen especial énfasis en cómo les impactó la historia de Malala. Frente al tema existe mucha participación, sobre todo por su valentía. Algunos niños manifiestan estar a favor y otros en contra por lo cual se hace



necesario brindar ilustración sobre el contexto coyuntural que rodea la historia vivida de Malala. Claro que someramente. Ya que, los niños no se alcanzan a imaginar las restricciones y la

violación de derechos que se vive en un país como Pakistán. No obstante, se invitó a los estudiantes para que realizaran una investigación en internet sobre el tema. Después de las reflexiones, asumo el rol mentora de la Agencia por la paz, por tal motivo procedo a dar las instrucciones para organizar los equipos de trabajo. Seguidamente, con ayuda de los líderes de cada equipo se hace entrega a cada uno de un computador, para realizar el trabajo. En esta sesión se desarrollaron dos retos.

El primero de ellos consistió en realizar cinco rompecabezas, para lo cual se presenta un tiempo determinado de una hora. Sin embargo, los estudiantes no culminan y solicitan treinta minutos adicionales.



Luego, el segundo consistió en realizar una prueba interactiva que se hizo por medio de La herramienta seleccionada Kahoot.

<https://create.kahoot.it/details/heroes/f66dba90-a3ed-488d-99d6-1a348a69363f>. En la cual se evaluaban todos los aprendizajes adquiridos. La dinámica de aplicación consistió en proyectar un código por medio del cual cada estudiante haciendo uso del computador se enlazo al juego identificando su participación. Después de verificar la conexión de todos los participantes se da inicio al juego. A partir de ese momento, aparece la pregunta en el proyector durante 5 segundos, a continuación aparecen en la pantalla las respuestas, para que seleccionen la correcta. Luego cada una de las preguntas tiene un tiempo de veinte segundos para ser respondida. Después aparece en la pantalla la respuesta correcta y el número de aciertos. Una vez finalizado el cuestionario aparece en pantalla el pódium con los ganadores automáticamente. Es importante resaltar que el estímulo de los estudiantes y la motivación vivida fue conmovedora ya que se logró una total conexión con la estrategia. Seguidamente se presentan unos enlaces para explorar información sobre los personajes trabajados a continuación.

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gandhi.htm>

http://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/teresa_decalcuta.htm

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/dalai.htm>

<http://www.youtube.com/watch?v=sF13DDX-800&p=7CA97B27AC77E793>

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/menchu.htm>

Como mentora proceso a dar cierre a la sesión con la siguiente consigna “La dirección de la Agencia establece que al final de cada misión deberán reportarse en una actividad de metacognición para asegurarse que los agentes han cumplido con el objetivo”. Por tal motivo deben leer cada una de las preguntas y luego responder en su cuaderno

¿Cómo se han sentido con la dinámica?

¿Qué estrategias se emplearon hoy?

¿Qué dificultades tuvieron y cómo las superaron?

Para lo cual se da un tiempo de quince minutos, después de los cuales se finaliza

Anexo 12. Diario de campo sesión 11

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: lunes 5 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 2 horas

Descripción de la actividad

Sesión 11

Se inicia la clase con el saludo a los estudiantes y la reflexión habitual sobre la ley del sentir, luego se retoman los acuerdos para la convivencia haciendo especial énfasis en el respeto, honestidad, la escucha activa, la buena actitud entre otros acuerdos. Como ambientación a la clase antes de iniciar el trabajo se realiza un preámbulo sobre el tema del conflicto por lo cual se proyecta un video, que habla del conflicto y otro video que ejemplifica un conflicto.

<https://www.youtube.com/watch?v=PFszvFwYghA>

<https://www.youtube.com/watch?v=4y6VTxy1MPo>

Después lo anterior, se realizan analogías y ejemplificaciones frente al tema del conflicto, enfatizando sobre la importancia de aprender a tramitarlos. Ya que, estos son un vehículo que brinda muchas oportunidades de



crecimiento personal. Por lo cual se genera un conversatorio para estimular la reflexión en los estudiantes. Al terminar esta primera parte, se solicita la ayuda a los líderes de cada equipo, para hacer entrega de un computador a cada uno de los estudiantes. Seguidamente, como mentora de la agencia, retomo la narrativa y les informo que se deben preparar porque darán la batalla solo con argumentos, utilizando todo su conocimiento de ciudadanía. La primera consigna de las tareas a desarrollar, es que consulten su correo electrónico dado que su misión es ser unos expertos sobre el tema de los conflictos, y que además debían de investigar más acerca del tema para poder resolver los retos siguientes. Para ello se da un tiempo de una hora. Además se hizo entrega de una fotocopia de un taller para resolver en clase (ver anexo). La actividad estaba planteada para que los estudiantes conceptualizaran, y exploraran mediante el material entregado vía correo electrónico, sin embargo y a pesar que la mayoría de los estudiantes trabajan de manera disciplinada, los otros se distraían con facilidad hablando con sus compañeros, entre otras cosas. Por consiguiente se toma la decisión de entregarles unas preguntas orientadoras sobre las que los estudiantes deben trabajar y discutir en el grupo. Estas fueron

- ¿Cuáles son los conflictos más frecuentes entre los estudiantes de este grado, tanto nivel general como a nivel personal?
- ¿Describan un conflicto?
- ¿Cuál es el camino correcto es decir, qué se debe hacer cuando surge un conflicto?,
- ¿Cuál es la mejor manera para resolver esos conflictos?

Por lo tanto esta actividad necesito otra hora adicional. Se cierra la clase recogiendo los escritos de los aportes de los estudiantes, y se les manifiesta que se preparen porque el día de mañana habrá un invitado especial.

Anexo 13. Diario de campo sesión 12

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: martes 6 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 2 horas

Sesión 12

Descripción de la actividad

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, luego se retoman los acuerdos de convivencia, se explica que para el día de hoy, hay un invitado muy especial, que es un agente infiltrado de la agencia y que



actúa, en la escuela como orientador escolar. Que tendrá la misión de orientar los procesos de formación frente al conflicto y sus soluciones. Inmediatamente después de este preámbulo, ingresa el orientador escolar al aula para dar da apertura a la actividad presentando el corto metraje de Pixar: “For The Birds”. <https://www.youtube.com/watch?v=nYTrIcn4rjg>.

El orientador escolar brinda suficiente ilustración sobre el tema y la importancia de compartir, y pensar en los demás. En este momento cita la ley del sentir e inicia a hacer preguntas, que los estudiantes respondieron asertivamente. No obstante, en los comentarios llama la atención que E11 normaliza la actitud de los pájaros pequeños manifestando que el pájaro grande no estaba peleando, pero por burletero le paso lo que le paso. Después se proyecta un segundo video.

<https://www.youtube.com/watch?v=0zmDS18SoWA>.

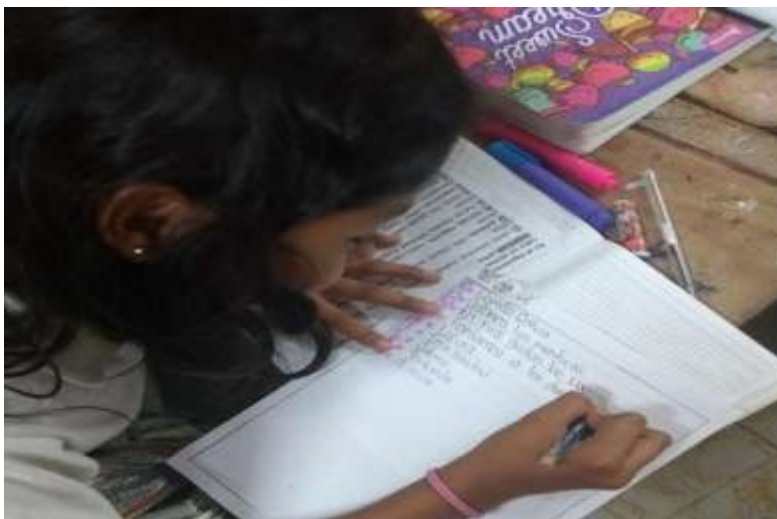
El orientador procede a hacer una analogía entre el conflicto del video de los pajaritos y el conflicto vivido en Colombia por tantas décadas. Que aunque crean que es diferente, nació de la incapacidad de tramitarlos. Lo importante es que ese conflicto en nuestro país solo podrá terminar en el futuro si, las nuevas generaciones aprenden maneras pacíficas de manejar sus conflictos.

Después de escuchar las intervenciones, es evidente que ellos



tienen una conceptualización clara sobre el conflicto. El orientador escolar se despide. Seguidamente, retomo la narrativa en el rol de mentora.

Agentes debido a la alerta roja del mundo que está en guerra, necesitamos que ustedes como exploradores elaboren un acróstico



sobre la parte negativa y positiva del conflicto. Necesitamos de toda su imaginación y empeño, Esto es de suma importancia ya que basándonos en sus ideas trataremos de enviar alternativas a los países que están en guerra, así que manos a la obra.

Finalmente se cierra la sesión con un balance de una excelente participación.

Anexo 14. Diario de campo sesión 13

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: jueves 8 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 3 horas

Descripción de la actividad

Sesión 13

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, luego se retoman los acuerdos comunes ya establecidos para para el desarrollo de la actividad, Se orienta a los estudiantes para que organicen en círculo, y se les presentan los criterios a tener en cuenta en los acuerdos

para la convivencia que son: el respeto, la escucha activa, el manejo de emociones, la asertividad, y empatía. Como preámbulo de la actividad Durante un primer momento se leen algunos conflictos escolares. (Ver anexo) La consigna es escucha activa, luego se realizó un conversatorio grupal, sobre la similitud de estos conflictos a los conflictos vividos a diario en el aula, luego se realiza la pregunta ¿Ustedes saben qué es el bullying?, Frente a la cual existió mucha participación. Después de se proyecta un video <https://www.youtube.com/watch?v=I0RZvBUYgnQ>. Seguidamente con el objetivo de apoyar el tema a nivel conceptual, se presenta el siguiente enlace para brindar información <http://monclovamoralesrivero.blogspot.com.co/2014/06/la-escuela-como-comunidad-democratica-y.html>

[Después, se presenta el video](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=f-8s7ev3dRM&t=23s>

Luego en la siguiente actividad se propuso hacer una asamblea de convivencia pero con la temática conflictos escolares, se expusieron los mecanismos de participación, el cual será similar a las de elogiado por convivencia, solo que, esta vez no es necesario que identifiquen a los actores del conflicto, además pueden retomar alguno de los conflictos dados por sus compañeros y brindar más detalles para lograr de esta manera que sus opiniones y conocimientos sobre el tema que para sean escuchados y valorados por todos los asistentes, con el fin de encontrar una solución y que esos conflictos negativos no se vuelvan a presentar. Se orienta a los estudiantes para que se organicen en un círculo, sin embargo, Como de costumbre al iniciar la actividad los estudiantes se muestran muy herméticos, por tanto se realiza el tradicional juego tingo tango, la primera persona a la que le quede la pelota será la que dirá inicialmente su apreciación. La persona fue E13 quien participa describiendo “que

ella no sabe la diferencia entre bullying y conflicto pero que a ella la discriminan mucho, que se burlan por la falda larga, que por cómo se peina, y otras cosas y que a pesar de que esas personas que me están escuchando se han comprometido a cambiar todo sigue igual”. Luego le realizo la pregunta sobre ¿Porque crees que te sucede lo que manifiestas? y ella responde “que no sabe que no hace nada, para que eso pase”. Esta participación, fue el detonante que abrió la puerta para que muchos de los estudiantes que se sintieron aludidos y participaran. Muchos estudiantes quieren participar, algunos a favor y otros en contra de los planteamientos de E13, lo que evidencia la facilidad oral para expresarse, juzgar y examinar cada una de las actitudes, comportamientos y relaciones con el otro, antes que las propias. Pide la palabra E8 y dice profe aquí hay una niña que me la tiene montada, el año pasado cuando usted no estaba, sino la profe Fanny, ella nos amenazó a E5, E16, E2 y a mí con mandarnos a los primos que eran los duros de bellavista y desde ese tiempo, yo no le hablo y lo peor es que ella piensa que si yo me rio o miro para donde ella está y lo peor se hace la víctima con todo el mundo y con el papá de ella. Después E11 participa y dice que E18 se la tiene montada que le dice doctor medicina, estas entre muchas otras participaciones se resumen en que los conflictos comienzan por los imaginarios de los estudiantes, los detonantes más comunes para los conflictos que describen los estudiantes son maltrato físico (pellizcos, amenazas, esconder y romper objetos), maltrato verbal (insultar, poner apodos, hablar mal de alguien, difundir rumores falsos, amenazar, e intimidar), exclusión social.

Anexo 15. Diario de campo sesión 14

Institución educativa Antonia Santos Yumbo
OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez
FECHA: viernes 9 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases
Grado: quinto.
Tiempo/Duración: 2 horas
Descripción de la actividad
Sesión 14

Se inicia la clase con el saludo a los estudiantes y la reflexión habitual sobre la ley del sentir, luego se retoman los acuerdos para la convivencia. Se rememoran las reflexiones del día

anterior realizando una breve introducción sobre



la asertividad. Luego, se proyecta un video

<https://www.youtube.com/watch?v=0nLyn2HPLic>. Con el objetivo de ilustrar a los estudiantes sobre el tema. Después se realizan dos actividades, en la primera los estudiantes debían elaborar el mapa del conflicto eligiendo a uno de los conflictos del video. En la segunda actividad, debían clasificar las actitudes a favor y en contra de la resolución de conflictos, para ambas actividades se hace entrega de una fotocopia.

Seguidamente, se les entregó una pequeña historieta llamada un hombre distinto que presentaba una situación de conflicto.

La cual se apoyó con un video <https://www.youtube.com/watch?v=F9VIToQnAtY>.

Luego, se analizó la situación y se preguntó a los estudiantes por la forma de afrontar el

conflicto del protagonista. Luego, cada equipo debe plantear un final diferente para la historieta. Se cierra la clase.

Historieta sobre el conflicto: Tomado de

<http://psicologiaundecimonivel.blogspot.com/2016/06/caso-el-hombre-distinto-i-examen-ii.html>

Anexo 16. Diario de campo sesión 15

Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: lunes 12 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 2 horas

Descripción de la actividad

Sesión 15

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, luego se retoman los acuerdos comunes ya establecidos para el desarrollo de la actividad, recordando los criterios para el trabajo en equipo. Después se orienta a los estudiantes para que se organicen en los equipos, y se dispongan para escuchar la narrativa con la consigna de trabajo:

“Agentes, los felicito porque para llegar a este punto deben haber desbloqueado los dos primeros escalones del éxito, y ustedes lo lograron con gran destreza. Además rescatar la memoria de los héroes hará que el mundo sea muchísimo mejor, con más amor, con más paz, con más respeto y tolerancia hacia los demás. Pero para que todo este legado de los héroes no muera, debe ser multiplicado. Quiero informarles que las fuerzas oscuras después de haber perdido la batalla ante ustedes, quieren eliminar todas las posibilidades para lograr la armonía y la paz.

Por este motivo la agencia para la paz y la reconciliación, debe ejecutar una de sus

mayores armas para contrarrestar el ataque y lograr multiplicar las acciones de paz en el mundo. Antes de continuar, es importante advertirles que ustedes están a punto de enfrentar la misión más difícil de todas. Ser multiplicadores del legado de los héroes de paz, Porque no solo cambiaran sus vidas ayudaran a que su legado nunca más desaparezca. Su misión agentes, si deciden aceptarla es utilizar todas sus capacidades en comprensión e interpretación para descifrar el mensaje que ha estado oculto por décadas en la película cadena de favores. Para ello lo primero que deben hacer es ver la película y tomar atenta nota de todas las acciones del protagonista Trevor y de la tarea que le pone su profesor. Para desarrollar esta tarea la mentora dispondrá toda la logística.

Seguidamente luego de escuchar la narrativa se da un espacio para resolver dudas. “E12 dice: ¿Cómo así profe, no entiendo que hay que hacer? Y los estudiantes responden en coro, yo tampoco. Por lo que se hace necesario en mi rol de mentora de la agencia brindar ilustración sobre, la consigna de trabajo. No obstante, les explico que solo comprenderán a fondo lo que deben hacer después de ver la película, que por tal motivo para un mejor análisis la veremos en dos sesiones. <https://gloria.tv/post/T7ndhfyzeDxp422zPbZocBaWH>.

Se proyectan los primeros sesenta minutos de la película. Los cuales generan mucha expectativa. Por lo cual se hace un conversatorio orientado a la reflexión sobre las acciones que han buscado cambiar el mundo.

Para finalizar la clase se estimula la rutina de pensamiento “Me intereso, investigo, consulto” con una tarea individual sobre causas, efectos y consecuencias del alcoholismo, la drogadicción, el bullying, y la discriminación.

Anexo 17. Diario de campo sesión 16

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: martes 13 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.


Tiempo/Duración: 2 horas

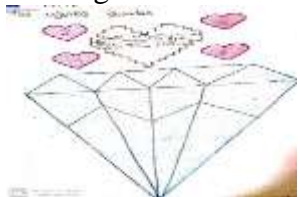



Sesión 16

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, retomando los acuerdos comunes, y realizando una reflexión sobre la ley del sentir. Luego se indaga sobre la actividad dejada por la casa sobre alcoholismo, drogadicción, bullyin, y la discriminación. Frente al tema se presenta una participación muy nutrida, los estudiantes comienzan a narrar sus vivencias en estos tres aspectos. Después de dar por terminada esta primera parte se orienta a los estudiantes para que se dispongan a ver la segunda parte de la película,

<https://gloria.tv/post/T7ndhfyzeDxp422zPbZocBaWH>. Al terminar, se evidencia mucha emotividad en los estudiantes por el final triste. Se procede entonces en mi rol de mentora a dar instrucciones a los grupos para que entreguen una conclusión sobre lo observado en la película, el tiempo dado para tal fin es 15 minutos. Las conclusiones entregadas

Anexo 18.

Equipo	Conclusión
<p>Los imposibles</p> 	<p>“No nos gustó la película por el final El mensaje que nos deja es que no nos debemos pelear en el colegio”</p>

<p>Las águilas doradas</p> 	<p>“A nosotros nos gustó porque a pesar de que el niño se murió, logro cumplir su sueño de conseguirle esposo a la mamá ella ya no va a estar más sola, y además, hizo algo muy importante ser famoso”</p>
<p>Dragones dorados</p> 	<p>“Nos podemos morir siendo pequeños, por eso debemos cuidarnos, además el niño logro que mucha gente hiciera cosas buenas por los demás, sin ningún interés.”</p>
<p>Los heroicos</p> 	<p>Que no importa si somos pequeños podemos lograr lo que nos proponamos y que el bully es muy peligroso que debemos denunciar, si él hubiera denunciado al niño malo, no se hubiera muerto</p>
<p>Las estrellas</p> 	<p>Esa película es muy triste el niño no debería morir. Además no dice que le paso al niño malo. Nos enseñó que debemos darle importancia y hacer los trabajos del colegio</p>

Después de las conclusiones, se da por terminada la sesión.

Anexo 19. Diario de campo sesión 17

Institución educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: miércoles 14 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 2 horas

Sesión 17

Se da la bienvenida a la clase como de costumbre con la reflexión diaria sobre la ley del sentir, luego como ambientación para la clase se presenta un video relacionado con la película

<https://www.youtube.com/watch?v=8Gosg1ybxTU>.

Después, de ver el video y de las reflexiones respectivas, con ayuda de cada uno de los lides se entrega un computador a cada uno de los estudiantes, para iniciar un trabajo explorando una nueva herramienta digital llamada Padlet. Se explican detalles de cómo funciona, como se accede a ella. Además se les informa que al correo de cada uno se envió un tutorial para acceder a la herramienta y trabajar en Padlet.

<https://www.youtube.com/watch?v=IjqAWoihcZU>.

La consigna dada es que deben crear un padlet y compartir el video de la cadena de favores infinita y el decálogo de Gandhi (Ver imagen anexa). Al terminar dicha actividad se

cierra la clase.



<https://es.padlet.com/miguelsanchez123mi/gphn7btkxmlk>



<https://es.padlet.com/DEIBY1/cbutyndqj3o0>

Anexo 20. Diario de campo sesión 18**Institución educativa Antonia Santos Yumbo****OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez****FECHA: jueves 15 de agosto de 2019****LUGAR: aula de clases****Grado: quinto.****Tiempo/Duración: 2 horas****Sesión 18**

Se inicia la clase como de costumbre con un saludo, retomando los acuerdos comunes, y realizando una reflexión sobre la ley del sentir. Luego indico a cada equipo que se deben disponer para prestar mucha atención a la entrega de la consigna por parte de la agencia:

Agentes, su siguiente misión al igual que la del protagonista de la película Trevor será elaborar una cadena de favores, es decir un sistema de pago a un tercero. Este sistema, debe estar orientado a ayudar a los más necesitados. La misión, la pueden realizar de manera individual, en parejas, o en equipo. Como mejor les parezca. Recuerden que debe quedar un registro, que responda estas preguntas ¿Qué, paraqué, y cómo lo hicieron?. Si aceptan el reto, como dije anteriormente serán condecorados por su valentía y trabajo como los exploradores dorados, mención que se les hace solo a las personas que contribuyen con la paz y la armonía del mundo”. Uno ejemplo claro lo pueden encontrar en el siguiente video de uno de los hombres que con su aporte ha ayudado a cambiar el mundo https://www.youtube.com/watch?v=S9F0f3_Pvdk.

Al terminar la consigna, uno de los integrantes de cada equipo debe realizar el parafraseo de esta con el fin de garantizar su comprensión. Para proceder a proyectar el video. Al

terminar este ejercicio se brinda un espacio para la discusión al interior de cada grupo. Y se procede a realizar una lluvia de ideas frente a la propuesta de la agencia.

Anexo 21. Diario de campo sesión 19

Institución Educativa Antonia Santos Yumbo

OBSERVADOR: Carolina Rojas Martínez

FECHA: viernes 16 de agosto de 2019

LUGAR: aula de clases

Grado: quinto.

Tiempo/Duración: 2 horas

Sesión 19

Se inicia la clase con el saludo, aclarando que la actividad de hoy será lúdica y recreativa. Pero que antes se realizara un conversatorio para cerrar el ambiente de aprendizaje. Se da inicio la clase, con la reflexión diaria sobre la ley del sentir. Luego, procedo a entablar un dialogo con los estudiantes, rememorando las experiencias vividas durante el ambiente de aprendizaje, lo anterior con el fin de estimularlos para que narren sus vivencias y compartan un poco sobre los aprendizajes obtenidos. Se propone entonces, que cada uno utilizando la dinámica de felicito crítico y propongo, cuente para que le han servido estos aprendizajes, qué opina sobre la metodología, qué fue lo que le gusto y lo qué no le gusto.





Andrés dice: “profe nos gustó todo”, al respecto, le respondo y les digo que deben ser más específicos. El replica que es mejor trabajar con computador todo el tiempo, que él estaba en un grupo en el que se sentía muy bien y que eso se parecía a un juego

real. Dana pide la palabra y manifiesta que ella antes era una niña muy salvaje y que aprendió a comprender los sentimientos de los demás y también a autorregularse antes de darle un golpe a otro “porque profe le sacan una rabia a uno.”. De otro lado, E8 manifestó que al principio tenía muchos problemas con sus compañeras, porque ellas no entendían lo que ella estaba viviendo, entonces la trataban de creída, de crecida, y hasta habían llegado a agredir verbalmente tratándola de palillo eléctrico, y otras palabras feas. A lo cual ella reaccionaba mal, a tal punto de que se insultaba, con E5 y con E13, pero que ya todo estaba mejor. Porque aprendió a autorregularse y a tramitar los conflictos. E2 participa y dice que desde hace un año hay muchos problemas de convivencia con E13 pero que todos los hechos que habían ocurrido, quedaron en el pasado y ya no la excluirían más. Eso sí, ella también debe cambiar también. E12 pide la palabra y dice que él aprendió que debemos escuchar antes de contestar, y que es mejor resolver los conflictos de manera pacífica y no por la fuerza. E1 participa manifestando que él aprendió la importancia del diálogo para entendernos mejor, además la importancia de autorregularnos. E11, participa diciendo que tenía dos propuestas una era que los premios fueran mejores, y la otra que le gustó mucho el kahoot, que por eso su propuesta

era que hiciera las evaluaciones de todas las materias con kahoot. E18 dice: que él aprendió a interactuar más con las niñas, ya que se le dificultaba mucho. Pero que apoya la propuesta de Santiago de lo de kahoot. E10 pide la palabra y dice que él ha sentido



que ya no le hacen tanto buying por ser tan enano. Se finalizan las participaciones dado, que estas eran voluntarias. En un segundo momento se realizó una actividad de coloreado de mándalas, donde cada niño elegía entre una gama de imágenes el que más le gustaba.

Después se llevan a los estudiantes a participar de la actividad lúdica gestionada con anterioridad para todos los niños de la escuela, con el Imcy (Instituto de cultura del municipio de Yumbo). La actividad ofreció cine al parque, pintucaritas y brinca brinca. Se finaliza la actividad.

Anexo 22. Collage de fotos actividad de clausura del Ambiente de Aprendizaje



Anexo 23. Cartel felicitico critico y propongo



Anexo 24. Ejemplo de prueba diagnóstica (Cuestionario)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTONIA SANTOS
Bada HECTOR ALFONSO SAAVEDRA
Yareo

Año lectivo 2019
Cuestionario a estudiantes grado 5
Tema: Competencia ciudadana para la convivencia y Paz
Docente: Carolina Rojas Martínez

Este cuestionario es confidencial, será asignado solo para conocer aspectos importantes sobre la convivencia escolar. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Si quieres, puedes poner tu nombre.

Fecha: 24/7/2019 Género: Masculino | Femenino | Edad: 11

1. ¿Para ti la convivencia es?
 a) Un encuentro de personas
 b) Las relaciones que tengo con otras personas
 c) Hablar con otras personas
 d) Jugar con otros niños.

2. ¿Por qué consideras que se afecta la convivencia en el salón de clases?
 a) Porque hay grupos de estudiantes que no se llevan bien
 b) Porque los niños tienen muchas problemas entre ellos y no las solucionan.
 c) Porque el profesor no nos presta atención.

3. ¿Para ti un conflicto es?
 a) Una discusión entre dos personas
 b) Un desacuerdo por dos opiniones diferentes
 c) Una pelea entre los compañeros.

4. ¿Cómo reaccionas cuando tengo un conflicto con otro compañero?
 a) Le digo insultos o le golpeo.
 b) Pido ayuda al profesor
 c) Me quedo callado
 d) Llamo
 e) Diálogo con quien tengo el conflicto

5. Los compañeros del salón, los conflictos se dan por las siguientes causas:
 a) Por no prestar los útiles escolares, (colores, lápices, borrador, etc.)
 b) Por no querer jugar con otros compañeros
 c) Porque hay compañeros que son muy violentos o agresivos.
 d) Por amenazas e insultos
 e) Porque no saben compartir ni trabajar en grupo

6. ¿Por qué consideras que se afecta la convivencia en el salón de clases?
 a) Porque hay grupos de estudiantes que no se llevan bien
 b) Porque los niños tienen muchas problemas entre ellos y no las solucionan.
 c) Porque el profesor no nos presta atención.

7. En el salón de clase pueden tener un conflicto, porque:
 a) Tomamos las cosas sin permiso
 b) Me dicen palabras ofensivas
 c) Me insultan mal y me pelean
 d) Me gusta burlarme y pegarle a los demás

8. ¿Cuándo tienes un conflicto como lo resuelves?
 a) Diciendo e insultando al otro para defendermelo
 b) Dialogando y buscando soluciones para resolver el conflicto.
 c) Golpeando al otro para que me deje de molestar
 d) Diciéndole al profesor diciéndole a alguien en mi casa.

9. Cuando hay un conflicto entre tus compañeros, el profesor:
 a) Habla sobre lo sucedido y resuelve el conflicto
 b) Los regaña y castiga para que no vuelva a suceder
 c) Les dice que se pidan una disculpa y olviden lo sucedido
 d) Mandó nota a la casa y llama a los padres
 e) Amenaza con enviar o enviar los niños a coordinación.

10. Responde verdadero o falso seleccionando la opción que más se acerca con lo que tú más consideras. No puedes contestar con indecisión.

Pregunta	Verdadero	Falso	Algunas veces	Nunca
1) ¿Cambio las cosas de convivencia de la institución?		X		
2) ¿Puedo irme de vacaciones a otros países cuando voy a casa de mis padres?	X			
3) ¿Respeto a los niños y niñas que no están por aquí?	X			
4) ¿Me gusta que otros niños me peguen y me lastimen?				X
5) Cuando tengo discusiones o problemas con un compañero trato de hablarlo con él.			X	
6) Cuando no he podido resolver una discusión con otro compañero mediante el diálogo me voy a la casa de mis padres.				X
7) Me gusta que otros niños me peguen y me lastimen.				X
8) Cuando un compañero me regaña o me burla de mí, no le digo nada.				X
9) He amenazado a un compañero del colegio con agresión física.				X
10) He pegado con un compañero del colegio con agresión física.				X
11) Cuando trabajo en grupo, me pelean con mis compañeros.				X
12) He hecho algo que no quería hacer, porque me han amenazado para obligarme a hacerlo.				X
13) Me siento rechazado por mi color de piel.				X
14) Me han invitado a comer algún tipo de droga.				X
15) Si veo a alguien estudiando molestando a un compañero, me voy a la "recolecta".				X
16) Cuando me han pedido que medie en un conflicto entre compañeros o compañeras apoyo a la mediación escolar, si considero que no puedo ayudar a resolverlo.				X
17) Apoyo a las personas que están siendo tratadas injustamente en la escuela.	X			

10. Elige la respuesta que consideras correcta
 Un compañero le dio una patada a Pedro y Pedro se la devolvió, pues piensa que se la tenía bien merecida porque "el que está quieto se deja quieto" según afirma el dicho popular. ¿Qué tan de acuerdo estás con el razonamiento y la reacción de Pedro?
 A. Muy de acuerdo B. Algo de acuerdo C. Alguna desacuerdo D. Muy en desacuerdo

Explica la respuesta:
 Porque los compañeros no se pelean patadas

11. Si el docente es estudiante te quite el libro o sus. Entrencho en la zona a recuperarlo y llevárselo. ¿Te han robado libros o cosas personales? Algunos compañeros se aglomeran alrededor para que pases más rápido. ¿Te han robado libros o cosas personales? ¿Cuál de los siguientes es la causa más común de robo? ¿Cuál de los siguientes es la causa menos común? ¿Cuál de los siguientes es la causa más común de robo? ¿Cuál de los siguientes es la causa menos común?

12. ¿Has participado en alguna de las siguientes situaciones en las que te han robado o quitado algo? ¿Cuántas veces?	Siempre	Algunas veces	Nunca	Otras
¿Te han robado físicamente los papeles, cartuchos, etc? ¿Cuántas veces?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te han robado físicamente los papeles, cartuchos, etc? ¿Cuántas veces?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te han amenazado?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Se burlan de ti?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te han intimidado para pedirte dinero o quitarte la libreta?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Te ignoran?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has participado en peleas en las que haya habido golpes?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Has visto que compañeros de tu colegio participan en peleas en las que haya habido golpes?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Conoces compañeros que hayan amenazado, o se hayan burlado de otros estudiantes?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Existe discriminación contra alguno de los siguientes grupos de personas: Migrantes, de otra...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuando Juan Carlos en el día me dice

Cuando estaba en física y me caí

Cuando Dariana Pelea con Jhon en la reja

Santiago se burla con apados

Si a Francesca la discriminan de donde venían