

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

PERSONAL EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

CERCADO COLLAN, Daphne Cristina

MELÉNDEZ CONTRERAS, Teresa

MORENO VEGA, Gianella Lissi

PARIONA ROSALES, Nicoll Milagros

ASESOR:

MÉNDEZ MELLO, Andrés Wilfredo

Lima, diciembre de 2023

Declaratoria de originalidad

Yo, Ana Cecilia Holgado Vargas, Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA**, de las autoras: CERCADO COLLAN, DAPHNE CRISTINA, MELENDEZ CONTRERAS, TERESA, MORENO VEGA, GIANELLA LISSI, PARIONA ROSALES, NICOLL MILAGROS, tiene un **índice de similitud de 13%** verificado en el software Turnitin:



Identificación de reporte de similitud. oid:3117:299942999

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
TESIS_Cercado_Entrega final (2).docx	Dafne Cercado
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
21238 Words	119982 Characters
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
99 Pages	7.0MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Dec 19, 2023 7:15 PM GMT-5	Dec 19, 2023 7:16 PM GMT-5

● **13% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

He revisado el informe de similitud y expreso que el porcentaje señalado está constituido por elementos que no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con lo solicitado en la EESPPM.

Lugar y fecha

Santiago de Surco, 19-12-2023



Handwritten signature of Ana Cecilia Holgado Vargas

Ana Cecilia Holgado Vargas
Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la EESPPM



Handwritten signature of María Isabel Carrión Prudencio

María Isabel Carrión Prudencio
Jefe de la Unidad Académica de la EESPPM

Resumen

El desarrollo de la identidad personal es una necesidad de todo ser humano, ya que esta define cómo el individuo se percibe a sí mismo y la forma como se integra a la sociedad. A raíz del confinamiento ocasionado por la COVID-19, se observó un impactonegativo en la construcción de la identidad personal, ya que los niños y niñas no tuvieron la posibilidad de interactuar con sus pares, así como de participar en actividades lúdicas-vivenciales que posibilitan un adecuado desenvolvimiento de sus habilidades socioemocionales. Frente a ello, se desarrolló la presente investigación que tuvo como objetivo mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación en los estudiantes de 4to grado "A" de la Institución Educativa Parroquial San Martincito de Porres. El diseño fue de investigación-acción y el grupo de atención estuvo conformado por 23 estudiantes, a los cuales, al finalizar la investigación, se les aplicó, como instrumento recojo de datos, una entrevista semiestructurada acompañada de la técnica de dibujo-relato. Los resultados obtenidos evidenciaron que los estudiantes lograron mejorar la construcción de la identidad personal al tener conciencia de los aspectos que lo hacen único cuando se reconoce a sí mismo.

Palabras clave: Gamificación, Modelo 6D, Identidad Personal, Investigación-acción, Enfoque Cualitativo.

Abstract

The development of personal identity stands as a crucial imperative for every human being, as it delineates how an individual perceives oneself and integrates into society. In the aftermath of the COVID-19-induced confinement, a discernible adverse impact was noted in the construction of personal identity. Children, unfortunately, were deprived of the opportunity to engage with their peers and partake in experiential play activities, hindering the proper development of their socioemotional skills. In light of these circumstances, the present research was conducted with the objective of enhancing the construction of personal identity through the implementation of gamification. The focus was on 4th-grade students "A" at the Parroquial San Martincito de Porres Educational Institution. The research design adhered to an action research framework, and the study group comprised 23 students. Upon the conclusion of the research, a semi-structured interview, supplemented by the drawing-narrative technique, was administered as the data collection instrument. The outcomes revealed that students exhibited an improvement in the construction of personal identity, gaining awareness of the unique aspects that define their individuality.

Keywords: Gamification, Six D's (6D), Personal Identity, Action Research, Qualitative Approach.

Agradecimientos

En primer lugar, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico por permitirnos pertenecer durante estos cinco años de formación profesional. Manifestar nuestra gratitud a todos los docentes que nos han instruido durante este arduo camino. A nuestro asesor de tesis, el licenciado Andrés Wilfredo Méndez Mello, por ser nuestro guía y apoyo en nuestro trabajo de investigación. A nuestra coordinadora y docente la doctora Teresa Rosa Ugarte Paz, por encaminarnos en este largo periodo.

Nuestra gratitud se extiende a los participantes del estudio, cuya colaboración y disposición para compartir sus experiencias fueron esenciales para esta investigación.

Además, queremos agradecer a nuestros familiares y amigos por su apoyo incondicional y palabras de aliento durante este viaje académico. Su amor y paciencia fueron nuestra ancla en los momentos difíciles.

Dedicatoria

Dedico la presente investigación a mi madre Tatiana, por enseñarme lo importante que es esforzarse por lo que uno quiere y a mi padre Manuel, por recordarme siempre que cuando uno se cae, se debe levantar para seguir corriendo. A mi abuela Francisca, por ser como una madre, apoyarme y alentarme a seguir. A mis tíos Karin y Nilton por darme su apoyo incondicional y más en este último año. A mi familia y amigos en general por ser parte de este proceso de diferentes formas.

Daphne Cristina Cercado Collan

A mis padres, Yolanda y José, por seguir luchando a pesar de las adversidades y forjar en mí la empatía y humildad. A mis hermanas, Yovana y Jacky, por ser mis cómplices y confidentes, las primeras mejores amigas que la vida me dio. A mi cuñado Noe, por ser un ejemplo de trabajo y responsabilidad. A mis sobrinos, Jeyko y Mía, por regalarme la alegría de vivir. A mis mascotas Princesa, Chispa, Alba y Coral, por ser mis ángeles de Dios en la tierra. A mi docente, Teresa Ugarte, por ser mi guía en este hermoso camino. A mis estudiantes, por ser los mejores maestros.

Teresa Meléndez Contreras

A mi madre, Carmen, por todo su apoyo, amor y fortaleza. A mis hermanas: Krystel, Chavely, Danitza y Linette, son un ejemplo para mí. A mis sobrinos: Gabriel, Leandro, Mateo y Santiago, gracias por enseñarme a amar, son mi mayor motivación. A mi segunda familia: Flor Vega, César Huamán y Freddy Huamán, gracias por ser mi hogar. A Diego, por ser mi mayor soporte emocional estos últimos años. A mi padre Amancio y a Dino, ustedes me enseñaron a ser fuerte y mantenerme siempre en pie.

Gianella Lissi Moreno Vega.

Dedico la presente investigación a Dios por su sublime gracia y amor. A mis abuelos Máximo Rosales y Darío Pariona, por creer en mí y por darme su apoyo incondicional. A mis abuelas Lira Breña y María Bendezú por su amor y cuidado durante este camino. A mis padres Rosario Rosales y Mario Pariona por ser mi soporte, guía y refugio seguro a lo largo de mi vida. A mi futuro esposo Sebastián Vidal por su amor, confianza y palabras de aliento durante este arduo camino. Asimismo, a mis hermanos Mario Pariona y Jeziel Pariona por ayudarme a seguir adelante y a sonreír todos los días.

Nicoll Milagros Pariona Rosales

Índice

Introducción	8
Planteamiento y justificación del problema de investigación	8
Motivaciones para llevar a cabo investigación-acción	9
Aportes a la práctica educativa	11
Capítulo I: Marco Teórico	16
1.1 Gamificación	16
1.1.1 Elementos de la Gamificación	16
1.1.2 Pasos de La Gamificación	16
1.2 La Identidad Personal	19
1.2.1 Dimensiones de la Identidad Personal	19
1.3 Definiciones de Términos Básicos	26
Capítulo II: Marco Metodológico	28
2.1 Método de la Investigación - Acción	28
2.2 Contexto de la Investigación-Acción	28
2.3 Plan de Acción	29
2.4 Técnicas e Instrumentos para Organizar y Analizar la Información	30
Capítulo III: Análisis e Interpretación de Resultados	33
3.1 Diagnóstico	33
3.2 Desarrollo del plan de acción	34

	8
3.3 Logros y dificultades encontradas	39
Lecciones aprendidas	42
Referencias	44
ANEXOS	53

Introducción

La pandemia del COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la educación a nivel mundial. Los cierres de escuelas y las medidas de distanciamiento social impuestas para contener la propagación del virus han generado una serie de desafíos y cambios en el sistema educativo.

La restricción de interacciones sociales y la necesidad de mantener el distanciamiento han llevado a que muchos niños pasen largos períodos de tiempo aislados de sus amigos, familiares y compañeros de clase, lo que perjudica el sentido de pertenencia y conexión con los demás. En esta línea, Alonso (2022) en su investigación titulada “Socialización Infantil tras la pandemia”, asegura que las habilidades sociales que más han afectado a los niños tras la pandemia son: la comunicación oral, compartir, el juego en grupos, la tolerancia a las diferencias personales, la empatía, el reconocimiento, entre otros.

Planteamiento y justificación del problema de investigación

Debido a la pandemia se han originado serios problemas en la interacción con los pares. Alonso (2022), afirma que las relaciones sociales en los centros educativos tienen como característica el egocentrismo y el distanciamiento, consecuencias del largo tiempo en que los niños y niñas no han podido interactuar unos con otros. Por tanto, uno de los principales inconvenientes tras la pandemia, es la socialización, que según Sepúlveda (2020), solo se logra si existe identidad personal.

Frente a ello, Alonso (2022), respaldado por Gallardo (2017), menciona que el juego es una herramienta fundamental para desarrollar el aspecto social en los niños y niñas, pues es en él donde podrán interactuar de manera orgánica.

Motivaciones para llevar a cabo investigación-acción

En la actualidad, diversas investigaciones muestran notables problemas que tienen los estudiantes en cuanto al desarrollo de su identidad personal.

Una de estas investigaciones realizada por Soto (2021), afirma que en el Perú existen personas que carecen de una identidad personal correctamente definida, son muchas veces egoístas y egocéntricas. En cambio, aquellos que sí cuentan con una, basan sus acciones en el respeto, tienen la habilidad de gestionar sus emociones correctamente y se conocen y reconocen a sí mismos. En este sentido, Cipra (2022), en su investigación realizada a un grupo de estudiantes de tercer grado del nivel primario, observó que el 54% se encontraba con un nivel bajo de identidad personal, el 30% tiene un nivel medio y únicamente el 16% presentaban un nivel alto.

Con el fin de conocer las características de la población, se observa a través de la técnica de revisión documental, el informe psicopedagógico brindado por la I.E, donde se utiliza como instrumento un cuaderno de notas para registrar las ideas relevantes. En él se evidencia la escasez en el desarrollo de la identidad personal en los estudiantes de la Institución Educativa Parroquial San Martincito de Porres, la cual fue ocasionada por la falta del autoconocimiento, poca autovaloración y limitado desenvolvimiento de las habilidades sociales. Teniendo como consecuencia la deficiente habilidad para tomar decisiones, baja autoestima y comportamientos egoístas.

Dada la importancia de una adecuada construcción de la identidad personal en los niños, la línea de investigación a seguir es de innovación y didáctica, ya que se aplica la gamificación como propuesta pedagógica que permita desarrollar la

competencia Construye su Identidad en los estudiantes del aula de 4to grado “A” de la I.E.Pq. San Martincito de Porres. Por tanto, se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera la gamificación permitirá mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado “A” de educación primaria?

Por tal motivo en la presente investigación se propone como objetivo general mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación en los estudiantes de 4to grado “A” de la I.E.Pq. San Martincito de Porres. A partir de ello se generaron los objetivos específicos que guardan relación con el modelo 6D de Werbach y Hunter (2012, citado por Alejaldre y García, 2016), detallados a continuación:

Primer objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la definición de objetivos en los estudiantes de 4to grado “A” de educación primaria.

Segundo objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso la distinción de las conductas claves de los estudiantes del 4to grado “A” de educación primaria.

Tercer objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la descripción de conductas de los estudiantes del 4to grado “A” de educación primaria.

Cuarto objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso del desarrollo de los ciclos de cada actividad planificada para los estudiantes del 4to grado “A” de educación primaria.

Quinto objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la diversión en los estudiantes de 4to grado “A” de educación primaria.

Sexto objetivo, mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la determinación de las herramientas a utilizar en cada actividad planificada para los estudiantes del 4to grado de educación primaria.

Aportes a la práctica educativa

La presente investigación proporciona conceptos sobre las dos variables de investigación: gamificación e identidad personal. Además, aporta información relevante sobre la implementación del Modelo 6D de la gamificación para consolidar y mejorar la construcción de la identidad personal, respondiendo a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de 4to grado y contribuyendo al nivel de logro de la competencia “Construye su identidad” al culminar el IV ciclo de Educación Primaria.

Implementar esta metodología en el contexto educativo ha demostrado múltiples beneficios. Gómez (2020), asegura que la gamificación busca promover la participación de los estudiantes, permite una mejor interiorización y aplicación de los conocimientos adquiridos. Además, crea un ambiente relajado y motivado y por consiguiente aumenta el rendimiento de los educandos, promueve la interacción y la colaboración, genera y aumenta el compromiso y ayuda a transformar las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje.

A nivel metodológico, las autoras de la investigación, buscan interceder con un procedimiento actualizado e innovador que contribuya al desarrollo de la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado de primaria. Asimismo, se

sustenta la contribución del presente estudio en el quehacer docente de las investigadoras, ya que permite realizar una práctica pertinente, empleando estrategias y recursos propios de la metodología de la gamificación, en sesiones gamificadas que facilitan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

A nivel práctico, la implementación de la gamificación, logra contribuir con el desarrollo de instrumentos que ayuden a la práctica pedagógica en la competencia “Construye su Identidad”. Por tanto, utilizar la gamificación resulta sumamente importante, ya que el equipo investigador tiene la necesidad de buscar estrategias innovadoras que despierten el interés y capte la atención de los educandos.

Cabe recalcar que, el presente estudio es viable ya que dos tesistas realizan sus prácticas docentes en la Institución Educativa donde se aplica la investigación, contribuyendo a la disponibilidad de tiempo como también a los recursos materiales y humanos. Además, no se requiere de una inversión económica de grandes cantidades, pudiendo ser gestionable por el equipo indagador.

Por lo mencionado, se considera importante realizar el trabajo de investigación con fines de obtener resultados favorables al implementar la gamificación como estrategia para mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado de primaria.

Para el presente trabajo de investigación se tomaron en cuenta diferentes fuentes de información tanto nacionales como internacionales, que son de gran aporte al respaldar el trabajo de investigación con información actualizada.

Antecedentes internacionales

Yañez y Capella (2021) en su artículo titulado “Construcción de identidad personal en niños y niñas aymara en Chile” busca conocer la construcción de identidad personal en niños y niñas pertenecientes al pueblo originario Aymara que viven en el altiplano del norte de Chile. Dicha investigación se realiza desde un enfoque cualitativo, con un paradigma fenomenológico. Los autores llevaron a cabo su trabajo de campo en la comuna altiplánica de Putre, teniendo como participantes de estudio a diez niños y niñas de 5 a 9 años de edad residentes de dicha comunidad. En el artículo se concluye que los participantes de la investigación tienen integradas las dimensiones de la identidad propuestas por Sepúlveda (2020), además de que su autopercepción está arraigada a una fuerte presencia e identificación cultural con el entorno aymara.

En cuanto a las semejanzas se reconoce que ambos trabajos de investigación se desarrollan bajo las dimensiones de la identidad presentada por Sepúlveda (2020), además de usar la técnica del dibujo-relato y estar dirigidas a niños y niñas de 9 años. Por otro lado, la investigación de Yañez y Capella (2021), fundamenta el análisis de la identidad añadiendo dos dimensiones relacionadas al contexto y elementos de la cultura aymara, mientras que la presente investigación no realiza modificaciones en la propuesta de Sepúlveda (2020).

Monzón (2021), en su tesis titulada “La Gamificación como metodología educativa en un aula de educación primaria” para obtener el título de Grado de Maestro en Educación Primaria, que tiene como objetivo general investigar sobre el concepto de gamificación para elaborar una propuesta didáctica que pueda ser llevada a cabo en un aula de Educación Primaria. Tiene como semejanza con la presente investigación el uso de la gamificación como metodología para mejorar los aprendizajes de los

estudiantes. En cuanto a las diferencias, el trabajo de Monzón (2021), apunta a ampliar los conocimientos de lectura en nivel primaria a través de la gamificación, mientras que, en la presente, se implementa esta metodología para poder mejorar la construcción de la identidad trabajando directamente la competencia Construye su Identidad del Currículo Nacional del Perú.

Quiroga et al. (2021) en su artículo de investigación cualitativa “Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo” tienen como objetivo general describir la construcción de identidad personal de niños y adolescentes entre 6 y 18 años, desde un enfoque constructivista evolutivo.

En cuanto a las semejanzas, ambas investigaciones toman como referencia los tres procesos o dimensiones en la organización de la identidad personal propuestos por Sepúlveda (2020). Como diferencias se tiene que la muestra de la investigación de Quiroga et al. (2021), se constituye de 119 personas entre niños de 6 a 11 años y adolescentes de 12 a 18 años. Mientras que en la presente investigación solo está constituida de 23 niños de 9 y 10 años de edad.

Antecedentes nacionales

Iquise y Rivera (2020), presentan el trabajo titulado “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” con el fin de obtener el título de Grado de Bachiller en Educación, la cual tiene como objetivo analizar la importancia de la gamificación en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Como semejanza se obtiene que ambas investigaciones utilizan la gamificación para el desarrollo de las competencias de los estudiantes impulsando un aprendizaje significativo en las sesiones de clase. En cuanto a las diferencias Iquise y Rivera (2020), pretenden

mostrar la importancia de la aplicación de la gamificación en las sesiones de aprendizaje, mientras que esta investigación apunta a la ejecución de la gamificación como mejora de la construcción de la identidad.

También, se tiene a Sipion y Grandes (2021), con título “El programa ESI en la construcción de la identidad de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa N° 32925 Rene Guardián Ramírez, Amarilis - Huánuco 2019” para optar el título de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria, con el objetivo de determinar el efecto del programa “ESI” en la construcción de la identidad de los estudiantes del quinto grado de primaria. Respecto a las semejanzas, se puede visualizar que ambos trabajos se encaminan en el área de Personal Social, ya que tiene como objetivo abordar la importancia de la construcción de la identidad en la formación de los niños y niñas. Mientras que, en las diferencias, la investigación de Sipion y Grandes (2021), se enfoca en la aplicación del programa Educación Sexual Integral (ESI), sin embargo, el presente estudio no se centra en la implementación de un programa.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1 Gamificación

Sánchez (2022), respaldado por la investigación de Werbach y Hunter (2012), afirma que la gamificación consiste en la utilización de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. En el ámbito educativo, Foncubierta y Rodríguez (2014) definen la gamificación como:

La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje introduciendo elementos del juego y/o su pensamiento con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p. 2)

1.1.1 Elementos de la Gamificación

Alejaldre y García (2016) sustentado por la investigación de Werbach y Hunter (2012), precisan tres categorías principales de los elementos de juego para la Gamificación, siendo estos: dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas son aquellas que tratan de satisfacer las motivaciones intrínsecas y necesidades de los estudiantes. Las mecánicas son los elementos que llevan a actuar al jugador permitiendo que construya experiencias en el sistema gamificado. Los componentes son los elementos tangibles utilizados para guiar y mantener la motivación extrínseca de los estudiantes.

1.1.2 Pasos de la Gamificación

La metodología utilizada es el modelo 6D de Werbach y Hunter (2012), sobre dicho modelo Ruiz (2016) y Pinilla (2019) mencionan que los seis pasos buscan

enfocarse en las herramientas que se emplearán y desarrollarán en un sistema gamificado.

1.1.2.1 Define los Objetivos. Se fundamenta en establecer las metas concretas que se quieren cumplir con el sistema gamificado, los comportamientos que se quieren lograr, las interacciones, intercambios, etc, para ello, se cumplirán una serie de pasos. Primero, se debe proporcionar una lista que contenga todos los posibles objetivos, describiéndolos de manera precisa; teniendo en cuenta que esta lista puede expandirse en el futuro. Luego, se debe redistribuir los objetivos según su relevancia. Como tercer paso, se deben distinguir los medios que permiten el desarrollo del sistema gamificado del fin último. Como cuarto paso, es necesario detallar el valor que la organización o individuo obtendría al lograr dicho objetivo.

1.1.2.2 Distingue las Conductas Claves. Se debe determinar lo que se quiere que cada jugador ejecute. Para ello, se deben definir los resultados específicos en cada juego, a través de indicadores de éxito que permitan visualizar el logro de los objetivos de la gamificación y configurar los análisis: las formas de medir el éxito hacia los estados del triunfo, analizar el número diario de usuarios, volumen de actividad, etc. Una forma de medir progresivamente los resultados que va obteniendo cada jugador es estableciendo puntos por cada actividad lograda.

1.1.2.3 Describe a los Jugadores. Se reconoce a los jugadores para diseñar un correcto sistema gamificado y motivar de manera constante a formar parte de la actividad. Bartle (1996) propone cuatro tipos de jugadores que permiten el desarrollo de juegos multijugador, ya que los roles se complementan para alcanzar la meta del juego. Entre ellos está el socializador, explorador, ambicioso y seguidor. El socializador

tiende a buscar la colaboración entre participantes y el juego en equipo; el explorador busca relacionarse activamente con el entorno del juego, pues su propósito es descubrir todos los detalles posibles; el ambicioso se establece como meta principal ganar el juego, llegando a sobreponerse a sus rivales; el seguidor obtiene satisfacción durante la obtención de puntos y al colocarse primero en las tablas de puntaje.

1.1.2.4 Desarrollar los Ciclos de Actividad. Las actividades básicas de juego en un sistema gamificado se le consideran un loop o también llamados estructuras que son reiterativas, pero que concluyen con resultados distintos. Hay dos tipos de loops, los engagement (enganche) loops y los loops progresivos.

Los *engagement loop* son las acciones que toman los jugadores en las actividades, como resultado de una motivación en el juego y que terminará con una realimentación de su actuar, para convertirse nuevamente en una motivación que provocará otra acción y así, hasta repetirse el bucle.

Los *loops* progresivos definen la manera en que la actividad va de inicio a fin y se desarrolla mediante fases. En la primera fase, descubrimiento, el jugador identifica los aspectos del sistema gamificado que le atraen; en la segunda, incorporación, los jugadores interactúan con este, por lo que es importante que el acercamiento directo sea guiado, sencillo y acorde a los distintos tipos de jugadores. En la tercera fase, apuntalamiento, el jugador se desenvuelve en las mecánicas de la actividad habiendo conocido los retos y misiones que este propone. Por último, la fase final, tiene como objetivo que los jugadores alcancen la meta habiéndose sentido satisfechos durante su desarrollo.

1.1.2.5 Diviértete. Es tener presente la diversión, ya que la gamificación es como un juego y busca ser entretenida y atractiva para que mantenga el enganche del jugador. Para lograr este paso el sistema gamificado debe responder a las características de los jugadores orgánicamente y de manera transversal.

1.1.2.6 Determina las Herramientas. Es crucial elegir las herramientas apropiadas para diseñar el sistema. Dichas herramientas deben ser adecuadas para facilitar la creación de una experiencia de juego excepcional. Esto implica seleccionar los elementos de juego, la mecánica, dinámica y componentes, y construir el sistema gamificado utilizando la base establecida en los primeros cinco pasos. Además, es importante tener conocimiento de los recursos necesarios para el desarrollo.

1.2 La Identidad Personal

Según Cayturo (2014) la identidad personal es “la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás” (p. 38). El autor menciona que la identidad articula la interpretación de datos y vivencias personales. Por otro lado, Salzman (2017, como se citó en Flores, 2018) define la identidad como una estructura cognitiva que todos los individuos tienen en común y que es, únicamente, el contenido de esa estructura lo que distingue a cada persona.

1.2.1 Dimensiones de la Identidad Personal

La construcción de la identidad personal es un proceso que se encuentra constantemente activo. Da el sentido de mismidad y continuidad al sí, a lo largo del tiempo, integrando el contexto y a las personas de su entorno en su construcción (Quiroga et al., 2021). Para Quiroga et al. (2021), apoyados en las investigaciones de

Sepúlveda (2020), mencionan que la identidad personal tendría tres dimensiones principales detalladas a continuación:

1.2.1.1 La Unidad del Sí Mismo. Se refiere al reconocimiento y afirmación del ser único y diferente que cada individuo es, lo que implica responder a la pregunta fundamental de "¿quién soy yo?". Ello se logra a través de un proceso de diferenciación psicológica, corporal y sexual. Durante este proceso, se reconocen características personales, valores e ideologías que moldean el carácter individual. Al mismo tiempo, esta tarea de diferenciación también implica reconocer a los demás como semejantes y elementos constituyentes del propio ser. Es decir, comprender que la identidad no es un aislamiento, sino que está entrelazada con las identidades de otros individuos.

Es un proceso de interpretación de uno mismo, que conduce al respeto y estima personal, volviéndose consciente y responsable de las acciones propias. Parte esencial de este proceso de integración de la identidad y la relación con otros es la toma de conciencia de las limitaciones inherentes a la condición humana. Al reconocer la igualdad y la libertad tanto propia como la de los demás en la esfera de la acción, se logra un entendimiento más profundo de uno mismo y de los demás. En este sentido, el crecimiento y desarrollo de la identidad personal se nutre de la conexión con el entorno social y de una comprensión más profunda de la naturaleza humana (Quiroga et al., 2021).

1.2.1.1.1 Características Sexuales en la Adolescencia y Pubertad. Según Güemes et al. (2017) la adolescencia es un periodo transitorio de la infancia a la adultez. Durante dicho periodo, se experimentan profundos cambios a nivel físico,

psicológico, emocional y social. Este periodo comienza con la pubertad, donde se producen cambios orgánicos en el cuerpo y se extiende hasta alrededor de los veinte años, cuando se completa el crecimiento y desarrollo físico, así como la maduración psicosocial.

Es así que la pubertad se entiende como un proceso biológico donde ocurren varios cambios en el cuerpo humano. Durante esta etapa, se acrecientan los caracteres sexuales secundarios (vello facial en los hombres y desarrollo de senos en las mujeres), además, se produce la maduración sexual completa, lo que implica la capacidad de reproducirse. Al mismo tiempo, se alcanza la talla adulta, lo que significa que el cuerpo alcanza su tamaño y forma definitiva (Laufer et. al., 2023).

La edad puberal inicia entre las edades de 8 y 14 años en las mujeres y entre las edades de 9 y 16 años en los varones (Kaneshiro, 2021). La pubertad en las niñas comienza con la aparición de telarquia, mientras que, en los niños, se marca por el aumento del tamaño testicular.

A medida que avanza la pubertad, desde el punto de vista de Soriano (2015), se manifiestan cambios como:

a. Duración Global. El tiempo total del estadio puberal varía; sin embargo, oscila entre tres y cuatro años, siendo más corto en las niñas.

b. Adrenarquia. La aparición de vello (púbico y axilar) es un fenómeno relacionado con la glándula suprarrenal. Por lo general, ocurre seis meses después del inicio de la telarquia, pero en un 10-15% de los casos puede aparecer antes.

c. Menarquia. La primera menstruación, que ocurre alrededor de dos años después de la telarquia.

d. Cambio de Voz. La tonalidad se agrava y ocurre en los niños.

e. Crecimiento. El pico máximo de crecimiento durante la pubertad ocurre primero en las niñas y antes de la menarquia. En promedio, las niñas crecen alrededor de 20 a 25 cm, mientras que los niños crecen aproximadamente entre 28 y 30 cm. Después de la menarquia, el crecimiento excedente oscila entre 6 y 8 cm, habiendo la posibilidad de aumento si la primera menstruación ocurre temprano.

1.2.1.1.2 Características Psicológicas. En la investigación de Olguín y Soto (2015), mencionan que son aquellas cualidades intangible referentes a los niños. Es decir que se refieren a los atributos y rasgos que influyen en el comportamiento, el pensamiento y la forma en que las personas experimentan el mundo. Pueden incluir aspectos como la personalidad, las habilidades cognitivas, emociones, actitudes y las motivaciones.

La personalidad es una de las partes más importantes de las características psicológicas, esta se refiere a los patrones de pensamientos, emociones y comportamientos que son relativamente estables a lo largo del tiempo y en diversas situaciones.

Las habilidades cognitivas se encuentran relacionadas con los procesos mentales superiores como la atención, razonamiento, memoria y la solución de problemas. Dichas habilidades varían entre las personas y desempeñan un papel importante en diferentes áreas de la vida.

Las emociones se refieren a las respuestas afectivas que expresamos en diferentes situaciones. Estas pueden influir en el comportamiento, decisiones e interacciones sociales.

Las actitudes son expresiones positivas o negativas hacia las personas, objetos o ideas, y pueden afectar nuestras percepciones y comportamientos. Y por último las motivaciones se refieren a los estímulos internos o externos que impulsan al ser humano a actuar y lograr objetivos.

1.2.1.1.3 Características Físicas. Olguín y Soto (2015) afirman en su investigación que se refieren a la corporeidad y que por ende son concretos y observables. Es decir que son las características que podemos percibir a simple vista. Es así que se podrían clasificar en: tamaño y estatura, peso corporal, desarrollo muscular, cabello y vello corporal.

a) Tamaño y Estatura. Los niños generalmente son más pequeños en comparación con los adultos y experimentan un crecimiento significativo durante la infancia y la adolescencia.

b) Peso Corporal. El peso corporal también varía según la edad, la genética y el estilo de vida. A medida que el ser humano crece y se alimenta, su peso aumenta gradualmente. Sin embargo, durante la niñez y la adolescencia, pueden experimentar fluctuaciones en el peso debido a cambios hormonales y al crecimiento.

c) Características Faciales. Los rasgos faciales pueden diferir dependiendo de la genética de cada individuo. Pueden tener ojos grandes, mejillas redondeadas, labios suaves y narices pequeñas en relación con el tamaño de su rostro.

d) Desarrollo Muscular. A medida del crecimiento, también se experimenta un desarrollo muscular. Durante la infancia, los músculos se vuelven más fuertes y los niños adquieren habilidades motoras como gatear, caminar y correr. En la adolescencia, se produce un mayor desarrollo muscular y se pueden observar cambios

en la forma del cuerpo, especialmente en los varones, debido al aumento de la masa muscular.

e) Cabello y Vello Corporal. El cabello en el humano es percibido a primera vista, y este puede tener diferentes peculiaridades dependiendo de la genética u otros aspectos. Por otro lado, a medida que los seres humanos se acercan a la pubertad, pueden experimentar cambios en la distribución del vello corporal, como el crecimiento de vello axilar y púbico.

1.2.1.1.4 Valores. Según Frondizi (2001, como se citó en Villator, 2013) menciona que el valor no se considera como una entidad independiente, sino más bien como una característica inherente a una estructura dada. Esta cualidad surge de cómo un individuo se relaciona con las propiedades presentes en un objeto.

Es importante destacar que esta relación no ocurre en un entorno aislado, sino que está influenciada por el contexto físico y humano en el que se desarrolla.

1.2.1.1.5 Ideología. Para Manzano (2017), la ideología se define como una perspectiva particular con la que se observa el mundo, priorizando algunos acontecimientos sobre otros y dándoles una interpretación específica. Además, implica tener preferencias y valoraciones hacia ciertos estados o funcionamientos en lugar de otros. Esta visión ideológica también influye en las decisiones de acción u omisión que se toman en el mundo. La ideología surge de la interacción entre dos niveles: uno macro o contextual, que se refiere a los factores externos y sociales que moldean las creencias, y otro micro o psicológico, que se relaciona con los aspectos individuales y cognitivos que influyen en la formación de la ideología.

1.2.1.2 Integración del Sí Mismo. Consiste en adaptarse a las experiencias que han ocurrido a lo largo de la vida. Esto implica unir de manera significativa el pasado, presente y futuro de la trayectoria personal, creando un sentido de continuidad en el individuo. Para lograrlo, es necesario integrar los roles desempeñados desde una perspectiva histórica y también buscar activamente nuevas experiencias en el presente, lo que ampliará el campo de vivencias a través de la acción. Durante este proceso, se establecen y descubren principios y motivaciones que brindan coherencia y estabilidad a la identidad a lo largo del tiempo (Quiroga et al., 2021).

1.2.1.2.1 Historia personal. Es de suma importancia reconocer nuestra autobiografía, ya que Quiroga et al. (2021), mencionan que:

Esta apunta a la "temporalidad", integrando el pasado, presente y futuro en los relatos personales. Desde el pasado, a partir de los 9 años, los niños mencionan eventos significativos en su historia vital, integrando hechos específicos y momentos de cambios evolutivos, dando continuidad a su historia vital. (p. 9)

1.2.1.2.2 Experiencias significativas. Según Pérez y Valencia (2020), se relaciona con las vivencias del individuo que se aluden a un referente histórico que les permite recordar recuerdos. Estos eventos permanecen en el tiempo y conectan el pasado, presente y futuro.

1.2.1.3 Integración con Otros. Implica buscar diferentes opciones de actuación y ser reconocido por los demás a través de la participación en grupos de reflexión y acción. Al unirse a estos grupos, se brinda la oportunidad de interactuar y ejercer un papel activo en el mundo, poniendo en práctica la propia identidad y contribuyendo al

bienestar de los demás según las posibilidades de cada individuo (Quiroga et al., 2021).

1.2.1.3.1 Habilidades sociales. Es un conjunto de comportamientos que una persona desarrolla con el fin de tomar decisiones, realizar un análisis crítico, abordar sus propios desafíos y establecer relaciones apropiadas con los demás (Rebaque et al., 2019).

1.2.1.3.2 Relaciones interpersonales. López y Soraca (2018) afirman que es una manera de interaccionar y gestionar las emociones teniendo una comunicación asertiva, dependiendo de esta que las relaciones sean fructíferas y perdurable. Por ello, se debe dar suma importancia a la comunicación asertiva para obtener relaciones interpersonales exitosas.

1.2.1.3.3 Sentido de pertenencia. Los individuos están motivados a pertenecer y establecer relaciones interpersonales perdurables en el tiempo (Corona, 2020). Además, menciona que comprende procesos cognitivos, emocionales, comportamientos, salud y bienestar, por ende, comprende integralmente nuestro desarrollo.

1.3 Definiciones de Términos Básicos

La identidad. Es un concepto complejo y multidimensional que ha requerido el abordaje de pensadores especialistas en múltiples campos del conocimiento.

Erik Erikson (1950, como se citó en Hikal, 2023) propuso la Teoría del desarrollo psicosocial en el año 1950. En dicha teoría, Erikson presenta la identidad como un proceso continuo que se determina a través de diversas etapas por las cuales el ser humano resuelve una serie de crisis y conflictos desde infante hasta adulto. En cada

una de estas etapas el individuo afronta una serie de obstáculos que al ser resueltos de manera positiva permitirá el alcance de una identidad e individualidad saludable.

La Construcción de la Identidad en el Nivel Primaria. Para el Ministerio de Educación (2016), la realidad actual exige que la escuela forme ciudadanos que valoren su cultura y la de los demás, promoviendo la identificación con su país al reconocerse como “parte de una colectividad que, siendo diversa, comparte una misma historia” (p. 71).

Según el MINEDU (2016) el estudiante de nivel primaria logra la construcción de su identidad al reconocer y valorar su cuerpo, su forma de sentir, pensar y actuar. Teniendo en cuenta su identidad “histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental y entre otras” (p. 73), a raíz de las diversas interacciones dentro del contexto en el que se desenvuelve. Para ello, el docente deberá garantizar que los estudiantes construyan su identidad siendo conscientes de los aspectos que lo diferencian de sus pares y de aquellos que lo hacen semejantes.

Capítulo II: Marco Metodológico

2.1 Método de la Investigación - Acción

Tejada (2020) menciona que la innovación educativa radica en aplicar una metodología dentro de la enseñanza-aprendizaje, teniendo como objetivo resolver problemáticas educativas. Por ello, se define que la modalidad establecida en el presente trabajo de investigación es de innovación educativa, ya que se incorpora el Modelo 6D de la gamificación y se manipula la variable dependiente: identidad personal.

Es de enfoque cualitativo, al centrarse en comprender y profundizar los fenómenos, utilizándolos desde el punto de vista de los participantes en su ambiente y en relación con los aspectos que los rodean (Guerrero, 2016).

Además, es de diseño Investigación-acción de tipo práctico, donde el Manual de Investigación con fines de graduación y titulación de la EESPP Monterrico de Tejada (2021) señala que es un proceso en el que la planificación, la acción, la observación y la reflexión están en cambio continuo y dan paso constantemente a un nuevo ciclo.

2.2 Contexto de la Investigación-Acción

La población, como afirma Ventura (2017), es un grupo de sujetos el cual comprende características específicas que se desea examinar. Frente a ello la población de la presente investigación está conformada por los estudiantes de 4to grado de la Institución Educativa Parroquial San Martincito de Porres ubicado en el distrito de San Juan de Miraflores, que cuenta con un total de 50 educandos. La muestra de la investigación, en la opinión de Ventura (2017) se refiere a lo particular esperando que esta parte observada sea representativa de la realidad de la población.

Por tanto, la muestra, la integran los estudiantes del 4to grado “A” de la Educación Básica Regular, conformado por un total de 23 estudiantes.

A partir de la observación y los informes psicopedagógicos del aula brindados por el Área de Psicopedagogía de la I.E.Pq. San Martincito de Porres se evidenció una necesidad en la construcción de la identidad personal. Siendo observadas las dificultades para comunicarse de manera asertiva en trabajos grupales y el deficiente autoconcepto al no reconocer y aceptar sus características físicas y psicológicas.

Para Vergara (2011), la construcción de la identidad es una estructura básica para evaluar experiencias y generar expectativas que influyen en el autoconcepto y las interacciones sociales. Por esta razón, se ve la necesidad de implementar la metodología de la gamificación para mejorar la construcción de la identidad personal, donde se busca integrar los distintos elementos del juego en las sesiones de clase para fortalecer los aspectos señalados, y de esta forma lograr el desarrollo de la identidad personal de manera óptima e integral en objetos de estudio, los estudiantes.

2.3 Plan de Acción

La primera acción consiste en definir los objetivos que se aspiran a alcanzar a través del sistema gamificado, junto con los comportamientos deseados y las interacciones necesarias. Para llevar a cabo este proceso primero los estudiantes reciben los objetivos de manera escrita. Luego, identifican los objetivos más inmediatos. Seguidamente, observan la actividad que potenciará el cumplimiento del objetivo. Al final, conocen los reconocimientos obtenidos al logro de los objetivos.

Segundo, al iniciar cada juego se menciona a los estudiantes los resultados que deben alcanzar en cada uno y cuál será el puntaje a obtener, ya sea con estrellas, en

actividades grupales o doblones de oro, en actividades individuales. Este puntaje podrá ser visible a todos a través de los cuadros “Nuestros puntajes grupales” y “Nuestros puntajes individuales”.

Tercero, se describe e identifica los tipos de jugadores presentes en el aula, con el fin de reconocer sus características y potencialidades, lo que permite que el docente los distribuya de manera equitativa y que desarrollen sus capacidades a plenitud.

Cuarto, se desarrollan los ciclos de las actividades, también llamados *loops*. El *loop* progresivo se utiliza a través de la incorporación de actividades de menor a mayor dificultad, lo cual genera en el estudiante un interés constante. El *loop* de enganche se emplea a través de las recompensas que reciben los jugadores por completar las diferentes actividades.

Quinto, tener en cuenta la diversión en todo momento es fundamental, por tanto, se presenta a los estudiantes juegos atractivos y que sean de su interés para crear un ambiente de constante participación, compromiso y motivación.

Sexto, este paso se realiza al incluir actividades lúdicas y didácticas utilizando herramientas y recursos adecuados para garantizar la comprensión de los contenidos de cada clase, para ello se utilizan recursos digitales y de material concreto lo que permite al estudiante interactuar con ambos tipos. En la última acción se debe tener en cuenta los elementos del sistema gamificado, tanto las dinámicas, mecánicas y componentes.

2.4 Técnicas e Instrumentos para Organizar y Analizar la Información

Las técnicas de investigación, según Maya (2014), comprenden un conjunto de procedimientos organizados sistemáticamente que orientan al investigador en la tarea

de profundizar en el conocimiento y en el planteamiento de nuevas líneas de investigación. Entre ellas, la presente investigación utiliza: observación-participante, entrevistas semiestructuradas, dibujo y revisión de textos y documentos.

La técnica de observación-participante tiene como objetivo, para Sanjuán (2019), obtener datos mediante la interacción con la persona de manera directa y sistemática en su entorno natural, minimizando la intrusión, para estudiar los fenómenos que son relevantes en su vida.

De acuerdo con Tejero (2021), la técnica de entrevista semi-estructurada recaba datos mediante interrogantes abiertas a través de una guía que contiene los temas de la entrevista. Está permitido agregar nuevas interrogantes, realizar especificaciones y hacer o pedir aclaraciones o profundizar en las respuestas.

Así también la aplicación de la técnica del dibujo, según Vargas (2012), posibilita valorar la apreciación de uno mismo y del contexto, las preferencias y aspectos a mejorar, las relaciones sociales y la resolución de conflictos; además favorece el reconocimiento y gestión de las emociones. (*Anexo 9*)

Por otro lado, se implementa la revisión de textos y documentos donde Morales (2015, como se citó en Martínez et al., 2023), menciona que se reconoce como un método científico que sigue un proceso sistemático para investigar, recopilar, estructurar, analizar e interpretar datos relacionados con un tema específico.

Los instrumentos de investigación, según Lama et al. (2021), tienen una función específica, pero a menudo tienen usos versátiles, los investigadores seleccionan un instrumento en función de sus ventajas prácticas. Entre las aplicadas en la presente

investigación se tiene el diario de campo, la guía de entrevista semi-estructurada y la guía de observación, los cuales permiten conocer la realidad del sujeto estudiado.

Para Luna et al. (2022), el diario de campo es un instrumento que promueve la participación al impulsar la reflexión y autoevaluación de las acciones en la disciplina, lo que, al observar cómo realizamos actividades, favorece el desarrollo personal al aumentar la confianza y la autoconciencia en la escritura, generando un diálogo interno (*Anexo 6*).

En cuanto a la guía de entrevista semi-estructurada, Tejero (2021), afirma que permite dirigir la entrevista de manera adecuada, donde se incluyen factores y temas importantes de la investigación. Para ello, es importante realizar una prueba piloto que permita reconocer los aspectos que se deben adecuar, agregar o descartar. Colocar la guía de entrevista (*Anexo 8*).

La guía de observación, según Montes (2021), posibilita estudiar o examinar los datos observados en una situación para posteriormente plantearlos de manera estructurada. (*Anexo 7*).

Capítulo III: Análisis e Interpretación de Resultados

3.1 Diagnóstico

El inicio de la presente investigación parte en el mes de septiembre de 2022, donde se realiza una observación de manera presencial a los estudiantes de tercer grado de primaria pertenecientes a la I.E. Parroquial San Martincito de Porres, en ella se pudo evidenciar los comportamientos egoístas de la mayoría de estudiantes, ya que en clase no compartían sus materiales de índole escolar.

Además, se visualiza en la socialización de trabajos individuales en el área de comunicación, el escaso desarrollo de las habilidades sociales, debido a que la interlocución entre pares no se realizaba de manera asertiva, por tanto, no se reflejaba el respeto entre sí. En adición, se evidencia la escasa apertura para organizarse y trabajar en equipos; puesto que ningún grupo concluye con la actividad que la docente tutora les asignó.

Ello fue corroborado con la revisión de los informes psicopedagógicos del aula, brindados por el Área de Psicopedagogía de la I.E. Parroquial donde se comprueba que los estudiantes del aula tenían dificultades para comunicarse de manera asertiva, además de ser egoístas entre sí y reflejar poca organización en actividades grupales, lo cual no permitía mantener un ambiente saludable para el aprendizaje.

Habiendo recopilado toda la información, el grupo investigador reafirma la implementación de la gamificación como herramienta educativa, para llevar a cabo el plan de acción y lograr el objetivo de mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado de primaria, dentro de la competencia “Construye su identidad”.

3.2 Desarrollo del plan de acción

Se realizaron 8 acciones respondiendo a los objetivos de la investigación que son organizados como se observa en la Tabla 1.

Tabla 1

Matriz del desarrollo del plan de acción

OBJETIVOS	ACCIONES
Define los objetivos	Brindar de manera concisa el objetivo de la clase. Precisar los mini retos que permitirán llegar a la meta.
Distingue las conductas clave	Dar a conocer los puntajes que podrán obtener en cada actividad.
Define a los jugadores	Reconocer los rasgos de personalidad, potencialidades, intereses, comportamientos, habilidades, etc. de los jugadores.
Desarrollo de los ciclos de actividad	Desarrollar los loops de progresión permite mantener la atención de los estudiantes a través de una serie de actividades que los acercan a cumplir con el objetivo final. Desarrollar los loops de enganche permite mantener la motivación de sus acciones.

Divertirse	Implementar actividades que sean del agrado de los estudiantes, así como escoger una temática para todo el sistema gamificado identificando con los gustos de los jugadores.
------------	--

Define las herramientas	Tener en cuenta los elementos de gamificación es importante para desarrollar un adecuado sistema gamificado.
-------------------------	--

La primera acción del modelo de las 6D de la gamificación “define los objetivos”, da solución al primer objetivo específico detallado en la presente investigación (Ver Anexo 02). Para ello, se presenta a los estudiantes una carta de invitación a la clase, donde se da a conocer de manera específica el objetivo concreto de la sesión del día. Dicha carta de invitación se expone a manera de un reto emitido por “El Pirata Parche”, temática elegida para la construcción del sistema gamificado.

Luego, se detalla, gradualmente, los mini retos que permitan el cumplimiento del reto recibido, describiéndolos y acompañado de la actividad que posibilita su desarrollo (Ver Anexo 06). En este punto es necesario considerar que un sub objetivo no es la acumulación de puntaje, sino que dicha recompensa es algo que sucede como consecuencia de haberlo alcanzado. El objetivo central o reto, apunta al desarrollo de un aspecto de la identidad personal, mientras que los mini retos o sub objetivos son las acciones concretas que permiten alcanzar el aspecto a trabajar.

En la segunda acción de la metodología aplicada, donde se “distingue las conductas claves” y que va acorde al segundo objetivo específico, se explica, con un lenguaje entendible y detallado, las acciones que realizan los estudiantes para garantizar el cumplimiento de las actividades presentadas en el sistema gamificado (Ver Anexo 07), estas acciones son cortas y concretas, además de favorecer a los mini retos, así como el reconocimiento que obtendrán al culminar las mismas.

Una vez determinadas las acciones y habiéndose demostrado con ejemplos, se revelan los puntajes que permiten evaluar y cuantificar el nivel de éxito obtenido, pues respaldado en Ruíz (2016) “los puntos son una forma sencilla y eficaz de medir el progreso de un usuario a la hora de realizar una actividad” (p. 50).

En la tercera acción “describe a los jugadores”, que corresponde al tercer objetivo específico se reconoce, a través de la observación participante, el tipo de jugador al que corresponde los estudiantes (Ver Anexo 08), tomando como referencia los rasgos de personalidad y comportamiento, de acuerdo a sus potencialidades, intereses o habilidades y dependiendo la motivación que tienen entre sí (Vargas et al., 2019). Sea de tipo socializador, que se enfoca en la colaboración y el juego en equipo; explorador, que busca descubrir todos los detalles del entorno del juego; ambicioso, que prioriza ganar y superar a sus rivales, el consecuidor, que encuentra satisfacción al obtener puntos y estar en la cima de las tablas de puntaje.

La cuarta acción “ciclos de actividad” está relacionada con el cuarto objetivo específico de la investigación, en esta acción se desarrollan los *loops* de enganche y progresión. En el loop de progresión los estudiantes cumplen los mini retos que

permiten el logro del reto centrado que les da el Pirata Parche, mientras que, en el loop de enganche, reciben recompensas como motivación de su accionar (Ver Anexo 09).

El loop de progresión cuenta con cuatro fases: descubrimiento, incorporación, apuntalamiento y final del juego. En la primera fase los estudiantes conocen las actividades planteadas y analizan si el sistema gamificado es de su interés o no, por tanto, se cuentan con materiales o recursos que sean de su interés; cuando decide que el sistema le interesa se involucra con el mismo, dando lugar a la segunda fase.

En la segunda fase se presentan las reglas del juego, la cantidad de puntos que recibirán y demás aspectos que permiten el desarrollo del mini reto. En esta segunda fase, pero primer involucramiento directo con la actividad, se guía al estudiante en el transcurso de su participación y una vez que los demás observen qué deben o no hacer, se da lugar a la competencia. Asimismo, se va aumentando la dificultad de los siguientes mini retos, permitiendo que ellos solos se enfrenten a los desafíos.

En la tercera fase los estudiantes se enfrentan a la actividad con mayor confianza, pues conocen todos los recursos que le proporciona el sistema gamificado. Aquí los jugadores han visto o desgastado todas las opciones pensadas para resolver el mini reto, alcanzando un estado de maestría.

En la última fase los estudiantes se enfrentan al fin del mini reto, donde reciben estímulos que valoren su participación y que los motive a seguir participando del sistema gamificado general.

Por otro lado, el loop de enganche hace referencia a las recompensas o reconocimientos que reciben los estudiantes, este loop se desarrolla en forma de bucle. En el primer momento: motivación, los estudiantes conocen la actividad que cuenta con

recursos y herramientas que son del agrado de ellos, así como los puntos que recibirán, ya sea de manera grupal o individual. En el segundo momento: acción, los estudiantes se involucran con el juego, primero de manera guiada y luego con autonomía. En el tercer momento: realimentación, reciben comentarios como respuesta de su actuar a la par de recibir las recompensas antes especificadas.

La quinta acción "diversión" está relacionada con el quinto objetivo específico de la presente investigación, para garantizar el cumplimiento de esta acción se ejecutan actividades que sean del interés del estudiante y que vayan acorde las posibilidades y limitaciones (Ver Anexo 08). Para esto se incorpora una temática permanente a lo largo de las clases, los educandos se convierten en la tripulación del Pirata Parche y reciben retos de dicho personaje al iniciar cada clase. De la misma manera, los materiales son diseñados acorde con la temática: pergaminos, cartas en botellas, audios del propio pirata, etc. Sin embargo, para conocer de manera directa si la secuencia implementada es del agrado del grupo, se plantean preguntas metacognitivas como: "¿Qué te pareció la clase de hoy?" "¿Cuál fue tu parte favorita?" "¿Qué reto te pareció el más difícil y cómo lo resolviste?"

La sexta y última acción "define las herramientas" se vincula con la implementación de los elementos de la gamificación (Ver Anexo 08). Las dinámicas hacen alusión a las experiencias de aprendizajes lúdicas-narrativas en las que se sumergen los jugadores como actividad propuesta (Villalustre & Moral, 2015). Las mecánicas "son los procesos, sistemas y elementos que hacen que el juego progrese y que conducen a la implicación total del jugador dentro del mismo" (Ruiz, 2016, p. 39). Es decir, son las reglas y sistemas específicos que gobiernan el juego o la experiencia

gamificada. Los componentes son las herramientas propias que se emplean para generar la participación.

Como dinámica se emplea la narrativa de piratas, ya que estimula el involucramiento de los estudiantes con el sistema gamificado. Para ello, reciben el reto a través de un pergamino enviado por el personaje y que deben resolver a través de trabajos grupales, individuales o demás actividades motrices. Los retos se orientan en función al aspecto de la personalidad que se debe trabajar, por ejemplo, se tiene “Hey, tripulación”. En la clase de Personal Social identificaron sus emociones básicas y en qué momentos las sienten. Hoy aprenderemos a gestionarlas de manera positiva y a entender las emociones de nuestros compañeros. No olviden darlo todo, ¡ARG!”. Una vez recibida la presente, se desarrollan diversas actividades ludificadas que permitan el cumplimiento de la misión.

En cuanto a las mecánicas, se desarrollan actividades de competición grupal, donde los equipos trabajan bajo un enfoque de colaboración y cooperación, o en ocasiones se elige a un representante de manera democrática. Dichas participaciones les permite subir de nivel, recibiendo así una sensación de progresión y logro.

Por último, se tiene como componentes a los puntajes grupales o individuales que reciben los estudiantes en forma de estrellas de mar o doblones de oro, respectivamente. De la misma manera, se dispone una tabla de puntuaciones donde se puede hacer un seguimiento visual de los estados de triunfo.

3.3 Logros y dificultades encontradas

En cuanto a las características sexuales, los educandos reconocen su sexualidad e identifican los cambios de la pubertad que están experimentando y las que están por vivir.

Respecto a las características físicas, aprenden a valorar, reconocer y aceptar cada aspecto que los hace diferentes y únicos. Todo ello, a través de las sesiones gamificadas donde logran una introspección con ayuda de actividades vivenciales y atractivas.

Con relación a las características psicológicas, los educandos logran desarrollar la gestión de sus emociones de manera óptima. Además, identificar las emociones que sienten en diferentes situaciones o contextos, aprender estrategias para la gestión adecuada y por último conocer cómo desean ser apoyados por las personas que se encuentran alrededor.

De los resultados de las entrevistas se puede interpretar una mejoría en las habilidades sociales dentro del aula, donde aprendieron a interactuar con sus pares de manera efectiva y a entablar relaciones de manera satisfactoria. A través de actividades gamificadas donde identificaron en qué habilidades deben trabajar para poder relacionarse unos con otros priorizando la convivencia armónica.

En cuanto a las experiencias personales significativas, consiguen valorar su historia personal a través de una línea de tiempo, donde logran conectar su pasado, presente y futuro. Además, identifican los acontecimientos importantes que marcaron su vida, sea positivo o negativo y así reconocen las emociones que sintieron o siguen

sintiendo por lo ocurrido. En consecuencia, reconocen cómo este acontecimiento importante va a repercutir en su futuro.

Referente a sus habilidades sociales, identifican cómo vivencian sus relaciones interpersonales, determinando su sentido de pertenencia con sus mejores amigos y por qué los consideran importantes en su vida. Además, cómo es que se comunican con cada uno de ellos y cómo es el trato mutuo que viven a diario.

Por otro lado, las dificultades identificadas fueron:

La aplicación de las sesiones de aprendizaje gamificadas se realizaron dentro de un rango de tiempo corto. Si bien se planificaron las sesiones dentro de la competencia Construye su identidad, se debía desarrollar los desempeños de las cinco competencias del área de Personal Social. Lo cual no permitió desarrollar algunas de las sesiones con el tiempo suficiente para el desarrollo preciso y necesario de la metodología aplicada.

Lecciones aprendidas

El grupo investigador obtuvo las siguientes lecciones aprendidas luego de la aplicación del Modelo 6D de la gamificación para mejorar la construcción de la identidad personal:

Es fundamental dar a conocer, en cada sesión, de manera clara y concisa, los objetivos de acuerdo a la relevancia. Además, es crucial especificar la importancia y valor de la organización en los trabajos grupales e individuales, así como lo que se obtendrá al cumplirlo.

Es necesario definir los resultados específicos de cada juego y para ello se debe establecer lo que cada jugador debe realizar. Asimismo, cada jugador deberá visualizar sus logros en base a los puntajes que obtenga por cada actividad. Para lograr ello, se debe tener en cuenta la cantidad de jugadores presentes, nivel de la actividad, etc.

Es de suma importancia conocer a los tipos de jugadores en cada actividad, ya que esta acción permite diseñar de manera correcta las sesiones futuras. Por ello, se debe tener en cuenta que la motivación principal de los jugadores puede ir cambiando y por ende los tipos.

Es clave que los juegos no se realicen de manera lineal, al momento de desarrollar los ciclos de actividad. Ya que este paso permite captar la atención y mantener la motivación de los estudiantes a lo largo del sistema gamificado.

Como parte del sistema gamificado, la diversión es un aspecto que debe desarrollarse en todo momento. En ese sentido, se requiere implementar actividades que respondan a las características de los estudiantes para desarrollar una diversión orgánica.

Es indispensable elegir los elementos de la gamificación, dinámicas, mecánicas y componentes, adecuados y que respondan a las características de los estudiantes para desarrollar la motivación intrínseca y extrínseca.

La gamificación es una metodología innovadora que mejora los procesos de enseñanza - aprendizaje, al emplear los elementos del juego. Además, al ser una herramienta lúdica favorece estudiantes activos y participativos en clase. Por tal razón, es imprescindible reconocer que, si el Modelo 6D no se realiza de manera correcta, puede terminar en un fracaso (Ruiz, 2016).

Como investigadoras, invitamos a los docentes a emplear la gamificación como metodología de aprendizaje, ya que fomenta la participación activa de los educandos, así como su motivación para lograr las metas propuestas de manera personal y/o grupal.

Los resultados obtenidos en la investigación fueron favorables, puesto que, a través de actividades lúdicas y que responden a las características de los educandos, la gamificación permitió la mejora de la identidad personal en los estudiantes de cuarto grado A de la Institución Educativa Parroquial San Martincito de Porres.

Referencias

- Alejaldre, L. y García, A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI: actas del Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español)*, 74 - 82. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Alonso, S. (2022). *Socialización infantil tras la pandemia*. [Tesis de Maestría, Universidad de La Laguna] <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28562/Socializacion%20infantil%20tras%20la%20pandemia%20.pdf?sequence=1>
- Alvarez, F. (2021). *Influencia del contexto del estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje: visión desde la experiencia docente*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de la Santísima Concepción] <http://repositoriodigital.ucsc.cl/handle/25022009/2384>
- Bartle, R. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". *Journal of MUD Research* 1, 1.
- Briceño, Y. (2021). Pubertad precoz central: actualización, etimología, diagnóstica y terapéutica. *Revista Venezolana de Endocrinología y Metabolismo*, 19(3), 118-137. <https://www.redalyc.org/journal/3755/375569375002/html/>
- Cayturo, B. (2014). *Estrategias para el desarrollo de la identidad personal de niños y niñas de 3 años como docente de aula de la I.E.I N° 06 "Nuestra Señora del Carmen" de Abancay*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín] <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2041>

- Cipra, J. (2022). *Cuentos infantiles para desarrollar la identidad personal en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/19448>
- Corona, A. (2020). El sentido de pertenencia, una estrategia de mejora en el proceso formativo en las artes. Estudio de caso en Danza en una universidad mexicana. *Páginas de Educación*, 13(2), 59-79. <https://doi.org/10.22235/pe.v13i2.2172>
- Flores, L. (2018) *Desarrollo de la identidad en niños de 5 años de edad en educación inicial*. [Tesis de Maestría, Universidad de Tumbes].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/506>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Editorial Edinumen*, 1-8.
https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Gallardo, E. (2017). *Psicomotricidad y Socialización mediante el Juego*. Interconsulting Bureau S.L.
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad y empresa*, 22(38), 8-39.
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Guerrero, M. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.33890/innova.v1.n2.2016.7>
- Güemes, M., Ceñal G., Hidalgo, M. (2017). Pubertad y adolescencia. *Adolescere*, 5(1), 7 - 22. <https://www.adolescere.es/pubertad-y-adolescencia/>

- Hikal, W. (2023). Erik Erikson y el desarrollo psicosocial deficiente como camino a las conductas antisociales y criminales. *Alternativas en psicología*, (50), 108 - 137. <https://www.alternativas.me/40-numero-50-febrero-julio-2023/305-erik-erikson-y-el-desarrollo-psicosocial-deficiente-como-camino-a-las-conductas-antisociales-y-criminales>
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>
- Kaneshiro, N. (8 de octubre de 2021). Pubertad precoz. MedlinePlus. <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001168.htm>
- Lama, P., Lama, M. y Lama A. (2021). Los instrumentos de la investigación científica - Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Horizonte de la Ciencia*. 12(22). 189-202. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- López, N. y Soraca, T. (2018). Relaciones interpersonales y su incidencia en el aula. *Educación Y Ciencia*, 23(1), 191-206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982129>
- Laufer, D., Davrieux, M., y García, L. (2023). Capítulo 2. Desarrollo puberal en la niña y adolescente. *Archivos De Pediatría Del Uruguay*, 94(S1) <https://adp.sup.org.uy/index.php/adp/article/view/462>
- Luna, G., Nava, A. y Martínez, D. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía - pensamiento*, 6(11). <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>

- Manrique, A., y Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856284008>
- Manzano, V. (2017). Ideología y aversión ideológica. *Revista Internacional De Sociología*, 75(3). <https://doi.org/10.3989/ris.2017.75.3.15.117>
- Martínez, J., Palacios, G. y Oliva, D. (2023). Guía para la Revisión y el Análisis Documental: Propuesta desde el Enfoque Investigativo. *Ra Ximhai*, 19(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8851658>
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. Universidad Autónoma de México. <http://www.librosoa.unam.mx/handle/123456789/2418>
- Mendoza, N., Franco, X., Verdesoto, J, & Pazmiño P. (2022). La ausencia paterna y el estado emocional depresivo en los hijos. *Estudios de Casos y Propuesta*, 7(2), 1140-1162 <https://doi.org/10.5281/zenodo.7781991>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de Educación Primaria*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4549>
- Ministerio de Educación. (09 de marzo de 2021). *RM N.º 121-2021-MINEDU*. [Resolución Ministerial N.º 121-2021-MINEDU - Normas y documentos legales - Ministerio de Educación - Plataforma del Estado Peruano \(www.gob.pe\)](https://www.gob.pe/ministerio-de-educacion)
- Molina, N. y Pérez, I. (2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. *Paradigma*, 27(2), 193-219. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010&lng=es&tlng=es

- Montes, I. (2021). *Investigación educativa: Técnicas para el recojo y análisis de la información*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Posgrado. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182800>
- Monzón, A. (2021). *La gamificación como metodología educativa en un aula de educación primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Valencia]. <http://hdl.handle.net/20.500.12466/2118>
- Odilón, G. (2018). *El aprendizaje cognitivo y las estructuras psicogenéticas de Jean Piaget; fundamentación psicogenética del conocimiento en el niño*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28855/quillen_fo.pdf
- Olguín, C.y Soto, S. (2015). *Organización de Identidad Personal en Niños y Niñas entre 6 y 11 años: Dimensiones de la Identidad*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/136431>
- Pérez, L. y Valencia, L. (2020). *Experiencias significativas contadas por los niños, que aportan a su proyecto de vida*. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4967>
- Pinilla, A. (2019). *Estrategia de Gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10203>
- Quiroga, F., Capella, C., Sepúlveda, G., Conca, B., & Miranda, J. (2021). *Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo*. *Revista Latinoamericana*

de Ciencias Sociales, *Niñez y Juventud*, 19(2), 1-25.

<https://dx.doi.org/10.11600/ricsnj.19.2.4448>

Rebaque, A., García, R., Blanco, J., García, A. y Caso, A. (2019). Las habilidades sociales en el ámbito escolar como herramienta motivacional en los niños y niñas. *Revista INFAD de International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 87-96. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1453>

Ruiz, A. (2016). *Estudio de la gamificación de una empresa para incentivar la motivación*. [Tesis de Grado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18243>

Salcedo, H. (2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Pedagogía*, 32(91), 113-130. <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549007.pdf>

Sánchez, K. (2022). La gamificación. Una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(1), 125–140. <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>

L. (2019). *La observación participante*. (1). Universitat Oberta de Catalunya. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147145/5/MetodosDeInvestigacionCualitativaEnElAmbitoLaboral_Modulo2_LaObservaconParticipante.pdf

Sepúlveda, M. (2020). *Psicoterapia evolutiva con Niños y adolescentes*. (2da ed.) Santiago, Chile: Mediterráneo Ltda.

Sipion, S. y Grandes, M. (2021). *El programa ESI en la construcción de la identidad de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa N° 32925 Rene*

- Guardián Ramírez, Amarilis - 2019. [Tesis de licenciatura en Educación Básica, Universidad de Huánuco] <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2905>
- Sixto, S., y Márquez, L. (2017). Tendencias teóricas en la conceptualización de las habilidades: Aplicación en la didáctica de la Oftalmología. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 21(3), 138-147. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942017000300020&lng=es&tlng=es
- Soriano, L. (2015). Pubertad normal y variantes de la normalidad. *Pediatría Integral*, 19(6), 380 - 388. <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2015-07/pubertad-normal-y-variantes-de-la-normalidad/>
- Soto, N. (2021). *Identidad personal y clima escolar en estudiantes del sexto grado de educación primaria en una institución educativa de Ica*. [Tesis de Bachiller, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4553>
- Tejada, M. (2020). *Guía metodológica de investigación de la EESPP Monterrico*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. <https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view?usp=sharing>
- Tejada, M. (2020). *Manual de Investigación con fines de graduación y titulación de la EESPP Monterrico*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1748>

- Tejero, J. (2021). Entrevistas estructuradas, semiestructuradas y libres, análisis de contenido. *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*, 1(171), 65-83. http://doi.org/10.18239/estudios_2021.171.04
- Torres, E. (2019). *Comunicación asertiva y Convivencia escolar de estudiantes del 6º grado de primaria de una institución educativa de Julcán 2019*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36575/torres_re.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, A. (2012). El dibujo: Expresión artística - creativa en psicoterapia constructivista - evolutiva. *Psicoterapia Evolutiva Constructivista en Niños y Adolescentes, Métodos y Técnicas Terapéuticas - Juegos, imágenes, diálogos*, 2, 101-111. [Psicoterapia evolutiva constructivista ninos adolescentes | Cristian Duque - Academia.edu](http://Psicoterapia%20evolutiva%20constructivista%20ninos%20adolescentes%20|%20Cristian%20Duque%20-%20Academia.edu)
- Vargas, Z., Rodriguez, A. y Mendoza, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. *Espacios*, 40(12). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/19401212.html>
- Ventura, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(3), 648-649. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21453378014>
- Vergara, P. (2011). *El Sentido y Significado Personal en la construcción de la Identidad Personal*. [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/115294>

- Villalustre, L. y Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495903>
- Villator, I. (2013). ¿Qué son los valores? Introducción a la axiología. *Perspectivas docentes*, 52, 59-61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349171>
- Werbach y Hunter (2012) . For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business.
- Willingham, D. (2020). Pregúntale al científico cognitivo: ¿Debería ser el aprendizaje la única recompensa? American Federation of Teachers.
- Yañez, C. y Capella, C. (2021). Construcción de identidad personal en niños y niñas aymara en Chile. *Revista de Psicología*, 30(2), 1-17. <http://dx.doi.org/10.5354/0719-0581.2021.60644>

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla 2

Matriz de coherencia

Problema	Objetivos			Actividades/acciones	Técnicas instrumentos e
¿Cómo la gamificación permitirá mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado A de educación primaria?	<p style="text-align: center;">General</p> <p>Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación en los estudiantes de 4to grado "A" de la I.E. Parroquial San Martincito de Porres.</p>			<p><u>Investigación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la realidad educativa. • Diagnóstico de la situación educativa: y aspecto a mejorar (informe psicopedagógico) 	<p><u>Técnica:</u></p> <p>Observación participante Fichaje Análisis documental</p>
	<p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <p>Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la definición de objetivos utilizando el paso de la en los estudiantes de 4to grado "A" de educación primaria</p>	<p style="text-align: center;">Campos de acción</p> <p>Define los objetivos</p>	<p style="text-align: center;">Hipótesis de acción</p> <p>La aplicación del paso de la definición de los objetivos mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de solución pedagógica para mejorar la construcción de la identidad. 	<p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Anecdotario Ficha de registro Ficha bibliográfica Ficha de resumen Ficha de paráfrasis</p>

		de 4to grado "A" de educación primaria.	
Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la distinción de las conductas claves de los estudiantes del 4to grado "A" de educación primaria	Distingue las conductas claves	La aplicación del paso de la distinción de las conductas mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado "A" de educación primaria.	<p><u>Acción:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Programación de la propuesta metodológica: Hipótesis de acción (cada paso del método 6D). • Aplicación de la propuesta de acción: método 6D.
Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando con el paso de la descripción de conductas de los estudiantes del 4to grado "A" de educación primaria.	Describe a los jugadores	La aplicación del paso de la descripción de los jugadores mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to "A" grado de primaria.	
Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso del desarrollo de los ciclos de cada actividad planificada para los estudiantes del 4to grado "A" de educación primaria	Desarrollar los ciclos de actividad	La aplicación del paso del desarrollo de los ciclos de cada actividad mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado "A" de educación primaria.	<p><u>Investigación:</u></p> <p>Evaluación de resultados obtenidos con la aplicación del método 6D.</p> <p>Reflexión: Propuesta de acción a raíz de los resultados</p>

<p>Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la diversión en los estudiantes de 4to grado “A” de educación primaria.</p>	<p>Diversión</p>	<p>La aplicación del paso de la diversión de los jugadores mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to grado “A” de educación primaria.</p>	<p>obtenidos.</p>
<p>Mejorar la construcción de la identidad personal a través de la gamificación utilizando el paso de la determinación de las herramientas a utilizar en cada actividad planificada para los estudiantes del 4to grado de educación primaria.</p>	<p>Determinar las herramientas</p>	<p>La aplicación del paso de la determinación de las herramientas mejora la construcción de la identidad personal en los estudiantes de 4to “A” grado de educación primaria.</p>	

ANEXO 2

Tabla 3

Matriz de Triangulación de la Categoría de Gamificación

Categoría: Gamificación				
Subcategorías	Docentes practicantes	Observadores	Divergencias / Convergencias	Conclusiones

<p>Define los objetivos</p>	<p>D1, D3, D5, D9: Plantear las reglas del juego mediante acciones concretas y con una demostración de las mismas para que los estudiantes cumplan el objetivo final de la actividad.</p> <p>D7, D9: Establecer los puntajes por cada actividad para tener claridad de los avances que obtendrán al lograr los objetivos.</p>	<p>G2, G4, G5, G7, G8, G10: Dar a conocer el objetivo de inicio a fin.</p> <p>G7, G8, G9: Reforzar los puntajes en el desarrollo de la sesión.</p>	<p>Convergencias:</p> <p>Las docentes practicantes y observadoras coinciden en que se debe hacer un mayor énfasis en los objetivos a lo largo de la clase. Los objetivos están concebidos en términos de conductas observables, que serán comprobadas mediante la evaluación^a, por ello que es importante que los estudiantes tengan conocimiento de lo que deben lograr.</p> <p>Ambas fuentes coinciden que se deben establecer los puntajes en cada actividad o momento desarrollado para tener un amplio conocimiento de los avances grupales o personales. La asignación de puntajes y la utilización de una herramienta visual permite conocer directamente el estado de cada jugador (estudiante), si sube de nivel lo cual supone que ha recibido recompensas a lo largo del proceso gamificado^b.</p>	<p>Es importante dar a conocer los objetivos y las reglas de las actividades con una demostración para un mejor entendimiento. Además, al realizarlo permitirá que los jugadores puedan lograr los objetivos establecidos.</p> <p>Establecer los puntajes de cada actividad es crucial para que los estudiantes tengan conocimiento de cuál será su recompensa al cumplir dichas actividades. Como complemento a ello, es importante colocar los puntajes al terminar cada actividad para que el avance de cada jugador sea visible por ellos mismos.</p>
<p>Distingue las conductas claves</p>	<p>D1, D3, D4 y D9: Realizar preguntas de los objetivos de cada actividad permite</p>	<p>G2, G4, G5, G6, G9: Establecer bien las reglas del juego permite que los estudiantes trabajen en armonía.</p>	<p>Divergencias:</p> <p>Únicamente una fuente resalta que ser reiterativo en consultar a los estudiantes el objetivo de cada actividad permitirá que la maestra</p>	<p>Es importante definir los resultados esperados de cada juego, garantizando el cumplimiento de las funciones y fomentando el trabajo</p>

	<p>asegurar el entendimiento de las actividades.</p>	<p>pueda asegurarse de que todos los estudiantes conozcan las acciones que deben realizar.</p> <p>Solo las observadoras mencionan que se deben establecer las reglas del juego de manera clara con el objetivo de desarrollar las actividades en armonía.</p>	<p>colaborativo. Estas acciones permitirán que el docente se asegure de que sus educandos entiendan lo que deben hacer, garantizando así el éxito en la enseñanza - aprendizaje.</p> <p>Establecer reglas claramente definidas proporciona una guía para el estudiante y genere una poderosa motivación al fomentar un sentido de propósito y logro. Cuando los estudiantes comprenden qué se espera de ellos y cómo pueden mejorar, se sienten más comprometidos con el aprendizaje.</p>	
<p>Describe a los jugadores</p>	<p>D1: Realizar los juegos en grupos pequeños permitirá que todos cumplan diferentes roles.</p> <p>D5: Reconocer los tipos de jugadores permite diseñar un correcto sistema</p>	<p>G2, G8, G10: Manifiestan interés por adquirir los premios en las actividades propuestas.</p> <p>G7: Realizar actividades entretenidas generará interés por adquirir los puntajes designados.</p>	<p>Convergencias:</p> <p>Ambas fuentes mencionan que es importante conocer las características de los estudiantes. En base a ello, la educación debe estar centrada en un proceso educativo planificado, sistemático e intencional, teniendo en cuenta las diferencias individuales, características, necesidades e intereses de cada estudiante^c. A raíz de ello, se logrará motivar la participación activa de los</p>	<p>Reconocer las características y potencialidades de cada jugador permitirá al docente distribuirlos de manera equitativa para desarrollar un aprendizaje colaborativo y que cada estudiante desempeñe una actividad.</p> <p>Asimismo, se concluye que los miembros de un grupo</p>

	<p>gamificado en base a la motivación constante.</p> <p>D10: Reconocer las características y limitaciones de los jugadores permite plantear actividades en el sistema gamificado.</p>	<p>G2, G5: Reconocer las preferencias y necesidades de los estudiantes permite que manifiesten atracción e interés por las actividades propuestas.</p>	<p>mismos en su aprendizaje.</p> <p>Divergencias: Únicamente la docente practicante menciona que los estudiantes tienen interés en desarrollar juegos establecidos en grupos de una cantidad mínima de participantes, con el fin de que a todos los estudiantes se les pueda asignar un rol activo.</p> <p>Solo una fuente menciona que los estudiantes se sienten motivados en la obtención de recompensas.</p>	<p>de aprendizaje colaborativo deben trabajar en equipo. Para lograr un trabajo diversificado, estos grupos deben incluir personas de distintos tipos de habilidades. Al trabajar juntos y compartir ideas, pueden practicar y desarrollar la escucha activa, la empatía y el respeto.</p>
<p>Desarrollo los ciclos de actividad</p>	<p>D1, D2, D3, D4, D5, D7, D10: Incorporar un reto inicial para que los estudiantes puedan avanzar progresivamente en las actividades del sistema gamificado.</p> <p>D9: Implementar loops en cada actividad permite medir la progresión de</p>	<p>G2, G4, G5, G7, G9, G10: Realizar actividades de descubrimiento progresivas en dificultad de menor a mayor, ha permitido un mejor desarrollo del sistema gamificado y entendimiento de los estudiantes.</p> <p>G7, G8: Reforzar la dinámica del juego a través del establecimiento de las</p>	<p>Convergencias: La docente practicante y la observadora se muestran de acuerdo en que incorporar actividades progresivas, permite avanzar a los estudiantes en el sistema gamificado manteniendo su interés por cada actividad. En esta línea, desarrollar el loop de progresión al incorporar retos con grados de dificultad creciente favorece que los jugadores acaben satisfechos con el juego^d.</p> <p>Ambas fuentes coinciden en que la implementación de loop de enganche (puntajes) permite motivar</p>	<p>Es importante diseñar estrategias educativas que utilicen elementos de gamificación de manera efectiva. Utilizar loops de progresión permite mantener el interés de los estudiantes mediante la incorporación de actividades progresivas con dificultad de menor a mayor.</p> <p>Asimismo, el loop de enganche favorece la participación activa de los estudiantes al proporcionar recompensas por las actuaciones dentro del juego,</p>

	<p>aprendizaje de los estudiantes. puntuaciones.</p>	<p>la participación activa de los estudiantes, así como medir el progreso de cada uno de estos dentro del sistema gamificado. Si se les ofrece a los estudiantes una recompensa atractiva, la conducta objetivo generalmente aumentará^e.</p>	<p>además de que incorporar un sistema de puntuación permite que los estudiantes conozcan su progreso.</p>
<p>Diviértete</p>	<p>D1: Desarrollar los juegos a manera de competencia para que los estudiantes se motiven a realizar las actividades.</p> <p>D7, D9 y D10: Desarrollar actividades permanentes que guarden relación con la dinámica del sistema gamificado genera entusiasmo y una expectativa sostenida en los estudiantes.</p> <p>D5 y D8: Plantear actividades que</p> <p>G2, G7, G8: Presentar actividades lúdicas y manipulativas permite que los estudiantes se diviertan.</p> <p>G2, G4, G5, G9, G10: Presentar actividades novedosas permite que los estudiantes se diviertan.</p> <p>G2, G4, G5, G7, G9, G10: Otorgar los puntajes después de cada actividad para mantener motivados a los niños.</p>	<p>Divergencias:</p> <p>Una docente ha identificado que establecer las actividades dentro de los sistemas gamificados a manera de competencia favorece la diversión y el interés por una participación activa en clases.</p> <p>Por otro lado, también menciona que las actividades permanentes generan expectativa en los estudiantes, las observadoras han identificado que se deben presentar actividades novedosas para asegurar la diversión en los sistemas gamificados.</p>	<p>Cuando les presentamos a los estudiantes actividades que sean de su interés se crea un ambiente constante de participación y compromiso. Dicho de otro modo, al integrar estas actividades regulares, los estudiantes se familiarizan con las expectativas y se sienten más cómodos para participar activamente, lo que garantiza la diversión sostenida en ellos.</p> <p>En conjunto, establecer competencias y mantener actividades atractivas y divertidas nutre la motivación del estudiante y mejora significativamente la dinámica de la clase.</p>

	<p>respondan a las características y necesidades de los estudiantes permitirá el interés constante de los mismos en el desarrollo de las actividades.</p>			
<p>Determina las herramientas</p>	<p>D3, D5, D8, D9: Implementar herramientas adecuadas permite diseñar correctamente el sistema gamificado.</p> <p>D3: Emplear materiales clasificados en colores facilita que los estudiantes tengan una distinción visual entre conceptos y actividades.</p> <p>D5: Utilizar materiales concretos como</p>	<p>G2, G4, G5, G6, G8, G9, G10: Incorporar materiales concretos, novedosos y llamativos permite que se desarrolle la motivación intrínseca en clase.</p> <p>G2, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10: Incorporar los componentes en la gamificación permite desarrollar la motivación extrínseca en los estudiantes.</p> <p>G2, G4, G5, G6, G7, G8, G9, G10: Mencionar el puntaje a alcanzar en cada actividad propuesta</p>	<p>Convergencias: Ambas fuentes coinciden en que la implementación de materiales lúdicos y herramientas lúdicas y didácticas son un complemento necesario en la creación y elaboración de los sistemas gamificados, ya que estos generan motivación intrínseca constante.</p> <p>El material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto^f.</p> <p>Divergencias: Únicamente las observadoras hacen hincapié en que es importante</p>	<p>En resumen, la inclusión de actividades lúdicas y didácticas de los sistemas gamificados utilizando herramientas y recursos, son esenciales para mantener una motivación constante y mejorar la comprensión del contenido. Estos materiales facilitan el aprendizaje al brindar una experiencia práctica y lúdica, activando el deseo de aprender y estimulando varios aspectos del desarrollo estudiantil, como la memoria, la motricidad y la cognición. Esta interacción práctica se convierte en un factor fundamental en la evolución educativa del individuo.</p>

	<p>elementos visuales y textos cortos, beneficia la escucha sostenida.</p> <p>D6: Emplear recursos visuales con situaciones familiarizadas con los estudiantes permite desarrollar su motivación intrínseca.</p>	<p>ayuda a desarrollar la mecánica del juego correctamente.</p>	<p>incorporar los componentes en la gamificación, puesto que permite desarrollar la motivación extrínseca.</p> <p>Además, solo las observadoras mencionan que exponer los puntajes que pueden obtener en cada actividad ayuda a desarrollar la mecánica del juego correctamente.</p>
--	--	---	--

Nota. ^a Salcedo (2011).^b Villalustre & Moral (2015). ^cGómez (2020). ^dRuiz (2016). ^eWillingham (2020) ^fManrique et al. (2013).

ANEXO 3

Tabla 4

Matriz de Triangulación de la Categoría de Identidad Personal

Categoría: Identidad Personal					
Subcategorías	Docentes practicantes	Observadores	Entrevistadores	Divergencias / Convergencias	Conclusiones
La unidad del sí	D6: Las niñas reconocen sus	G4: Reconocen	• E1; E2; E3 y E4: La mayoría de los	Convergencias: La docente	Se rescata la importancia de

mismo

cambios físicos en la pubertad al analizar los textos que lee, mientras que los niños manifiestan sufrir cambios emocionales o psicológicos.

D6: Realizar ejemplos de casos favorece en la diferenciación entre los cambios físicos, emocionales e intereses.

D3: Reconocen sus cualidades como aspectos que le permiten tener una buena relación consigo mismo, haciendo énfasis en la aceptación y valoración personal.

D3: Para lograr el óptimo reconocimiento de

sus características propias con ayuda de las actividades.

G5: Los estudiantes reconocen las tradiciones y costumbres que practica su familia.

estudiantes identifican su género de acuerdo a su sexo. Sin embargo, E1 y E2 mencionan que los estudiantes se reconocen como ambos géneros debido a concepciones sociales.

• E1; E2; E3 y E4: La mayoría de las niñas reconocen experimentar cambios físicos y emocionales propios de la pubertad. Sin embargo, la mayoría de los niños manifiestan que aún no están pasando por los cambios de la pubertad.

• E1; E2; E3 y E4: La mayoría de los estudiantes identifica sus cualidades en base a sus habilidades. Por otro lado, algunos niños valoran sus

practicante y las entrevistadoras coinciden en que las niñas reconocen experimentar cambios físicos y emocionales propios de la pubertad. Sin embargo, los niños aún no están pasando por este proceso. Esto se relaciona con que la pubertad precoz en las niñas se da antes de los 8 años de edad, mientras que en los niños este desarrollo característico sexual, es más lento, ya que aparecen a partir de los 9 años^a.

En cuanto a sus cualidades, los estudiantes las asocian a las habilidades que estos poseen. Lo que no dista de la realidad, ya que la habilidad es una categoría psicológica particular que permite al ser humano utilizar los conocimientos y los hábitos adquiridos para brindar una solución exitosa a determinadas problemáticas con un fin

comprender las diferencias temporales en el desarrollo sexual entre niñas y niños, puesto que ellas reconocen experimentar los cambios propios de la pubertad a una edad más temprana que por el contrario de los niños.

Los estudiantes refieren a sus cualidades como las habilidades que poseen y a cómo se relacionan con los demás.

También, se enfatiza la relevancia de fomentar actitudes positivas y el desarrollo de los valores personales en las relaciones interpersonales dentro del aula. Para ello, la utilización de ejemplos concretos se presenta

las emociones y cómo estas influyen las acciones, los estudiantes deben analizar situaciones de su vida cotidiana.

D1, D7:
Reconocen los valores personales y la comunicación asertiva a través de ejemplos de su vida cotidiana.

D1:
Reconocen sus valores personales que le permiten una convivencia sana.

D1: Forjaron su identidad personal a través del análisis introspectivo de los valores.

D9: Realizar preguntas reflexivas permite reconocer qué características

cualidades en relación a su interacción con sus pares. conscientemente determinado^b.

- E1; E3 y E4: La gran parte de los estudiantes pasan su tiempo libre realizando actividades físicas y lúdicas. E2: Y algunos de los estudiantes realizan actividades relacionadas a la tecnología con gran frecuencia.

- E1; E2; E3 y E4: La mayoría de los estudiantes reconocen sentir: alegría, miedo, tristeza, enojo. Mientras que algunos manifiestan sentir soledad.

- E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes se describen físicamente, algunos estudiantes sienten inseguridad por sus

Frente a ello, se reflexiona que, mientras que las habilidades se refieren a la capacidad de hacer algo, las cualidades se relacionan con la manera en que se hace algo. Ambas son importantes para el desarrollo personal y profesional. De la misma manera, algunos estudiantes reconocieron sus cualidades como características que le permiten convivir con sus pares.

Las relaciones interpersonales en el aula pueden ser positivas o negativas dependiendo de las actitudes que se establezcan. Si las relaciones se establecen sobre la base de actitudes positivas como la cooperación, la acogida, la participación y la autonomía y sobre la base del diálogo, de la valoración positiva de

como una herramienta esencial para la comprensión profunda y la conexión personalizada del estudiante con el contenido, incluyendo aspectos religiosos.

Estos hallazgos subrayan la necesidad de un enfoque educativo adaptado a las diferencias individuales y contextualizado en la realidad personal de cada estudiante.

llevan a tener relaciones interpersonales buenas y cuáles no.

D3: Los estudiantes evidencian falta de reconocimiento de sus habilidades personales, sobre todo, cuando son acciones que estos desarrollan diariamente, como dibujar, pintar o decorar en sus cuadernos.

D9: Una estudiante no quiso reconocer una característica para tener una buena relación interpersonal.

D10: Reconocer valores y habilidades sociales les resulta fácil si se

cuerpos debido a sucesos anteriores.

- E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes reconocen sus valores personales y que estos les permiten tener buenas relaciones.
- E1; E2; E3 y E4: La mayoría de estudiantes no tiene conocimiento sobre las religiones que profesan; embargo, al darles ejemplos concretos como “rezar a la interiorizar lo aprendido en Virgen” o “creer en su propio contexto. En este los Santos” sí proceso individual, es identifican ser católicos.
- E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes reconocen sus tradiciones y costumbres como acciones que comparten con su familia y están de acuerdo con ellas.

los demás y de sí mismo el clima del aula será positivo y gratificante^c. Frente a ello la docente practicante y las entrevistadoras coinciden en que los estudiantes reconocen sus valores personales como elementos que les permiten tener buenas relaciones dentro del aula.

Emplear ejemplos de manera concreta, son herramientas de aprendizaje que son esenciales para que los estudiantes puedan como “rezar a la interiorizar lo aprendido en Virgen” o “creer en su propio contexto. En este los Santos” sí proceso individual, es importante que sea compartido y guiado para que el estudiante sea capaz de recordar, con herramientas, lo aprendido^d. A raíz de ello, la docente practicante y observadoras coinciden en que los estudiantes necesitan de herramientas con la utilización de ejemplos concretos, brindados por la

	<p>realiza desde la proposición de situaciones de mejora de experiencias vividas en su cotidianidad.</p> <p>D5: Realizar ejemplos personales permite reconocer sus ideologías.</p>		<p>docente, para poder guiar a los estudiantes en el reconocimiento de la religión a la que pertenecen. Además, los educandos reconocen que siguen la religión por influencia familiar.</p>		
Integración del sí mismo	<p>D8: La participación en clase permitió que los estudiantes mencionaran cómo ha cambiado su vida a lo largo del tiempo. Lo cual, quedó como un aprendizaje significativo, ya que en las conclusiones de la clase lo manifestaron.</p> <p>D8: Realizar una línea del tiempo permitió a los</p>	<p>G8: Algunos estudiantes reconocen los cambios que han tenido a lo largo de su vida.</p> <p>G8: Pocos estudiantes identifican una experiencia personal significativa.</p>	<p>E1; E2; E3 y E4: La mayoría de los estudiantes identifica los cambios de la integración de su pasado, presente y futuro. E1: Siendo de los cambios más importantes la llegada o ausencia de un integrante a su familia. E2: Un estudiante manifiesta que su suceso más importante fue haber sufrido un accidente, a partir de ello experimenta inseguridad física y en el futuro teme que</p>	<p>Convergencias: Las docentes practicante, la observadora y las entrevistadoras coinciden en que los estudiantes identifican los cambios de la integración de su pasado, presente y futuro a través de la comparación de hechos relevantes. Al afirmar que integrar experiencias significativas de los tres tiempos, permite un sentido de continuidad a sí mismo^e. La docente practicante, la observadora y las entrevistadoras</p>	<p>Los estudiantes fueron capaces de reconocer los acontecimientos importantes a lo largo de su vida reconociendo su pasado e integrándolo con el presente, para luego compararlo con el futuro.</p> <p>Los estudiantes pueden reconocer sus experiencias personales significativas al utilizar la línea de tiempo y colocándolas como un PCR, además de</p>

	<p>estudiantes reconocer sus experiencias personales significativas a lo largo de su vida.</p>	<p>le hagan bullying. convergen en que los estudiantes identifiquen los cambios de la integración en el tiempo a través de la experiencia línea de tiempo. Siendo de personal significativa los más importantes, la como un hecho que llegada o ausencia de un integrante a su familia.</p> <p>La ausencia de los padres genera que los hijos se sientan abrumados por las tensiones y problemas que viven sus progenitores. Además, impactan de tal forma que requiere de intervenciones psicológicas en la etapa adulta.</p> <p>Divergencias: Solo dos fuentes mencionan que los estudiantes reconocen sus experiencias significativas, así también una de ellas resalta que esto fue fácil gracias a la elaboración de una línea de tiempo que les permitió plasmar su punto central de referencia (PCR).</p>	<p>reforzarlo en las entrevistas. Sin embargo, se observó que los PCR de ambas fuentes son diferentes en la mayoría de estudiantes. En la entrevista no estructurada lograron reconocer mejor los acontecimientos que marcaron su vida.</p>
<p>Integración con otros</p>	<p>la D1: Promover comunicación G2, G4, G6, G9 G10:</p>	<p>• E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes</p> <p>Convergencias: La</p>	<p>La agrupación docente por afinidad genera</p>

<p>asertiva para la sana convivencia.</p> <p>D1: Agrupara los estudiantes por afinidad permite que identifiquen su preferencia y desarrollen aún más su vínculo social.</p>	<p>Realizar las actividades trabajando en equipo y de manera asertiva, fortalece la escucha activa.</p>	<p>manifiestan que al tener un conflicto con alguno de sus compañeros conversarían y utilizarían la comunicación asertiva con ellos para encontrar una solución.</p>	<p>practicante, las entrevistadoras y la observadora convergen en que los estudiantes se agrupan por afinidad y ello permite mejorar su vínculo socioafectivo.</p> <p>La intención del apoyo emocional y cognitivo es potenciar el progreso de los estudiantes en su aprendizaje a través de la creación de relaciones positivas y adecuadas entre los estudiantes, sus familias, profesores, tutores y otros involucrados en la institución educativa o programa de enseñanza⁹.</p>	<p>los vínculos afectivos y permite potenciar el progreso de los estudiantes en su aprendizaje a través de la creación de relaciones positivas con las personas de su entorno.</p>
<p>D3, D7: Participar en espacios de reflexión de las actividades realizadas, permite que los estudiantes conozcan distintos puntos de vista sobre sus actuaciones.</p>	<p>G7: Algunos estudiantes no utilizan la comunicación asertiva para solucionar conflictos entre ellos.</p> <p>G7: Trabajar en grupos que no son de su afinidad produce poca interacción entre los estudiantes debido a que algunos no se sienten</p>	<p>E1; E2; E3 y E4: La mayoría de estudiantes reconoce que su grupo de pertenencia está dentro de la IE y que tienen un vínculo socioafectivo.</p> <p>E1; E2; E3 y E4: A algunos estudiantes se les hace fácil conseguir amigos y a algunos se les hace difícil socializar.</p> <p>E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes manifiestan tener una buena relación con sus amigos.</p>	<p>los estudiantes en su aprendizaje a través de la creación de relaciones positivas y adecuadas entre los estudiantes, sus familias, profesores, tutores y otros involucrados en la institución educativa o programa de enseñanza⁹.</p> <p>La docente practicante y las entrevistadoras coinciden en que los estudiantes utilizan la comunicación asertiva con sus compañeros para la sana convivencia.</p> <p>El desarrollo de una comunicación asertiva produce armonía y democracia en la</p>	<p>Además, se resalta la importancia de la comunicación asertiva entre los estudiantes para una convivencia escolar saludable, lo que se refuerza con la promoción de valores en las instituciones educativas.</p> <p>Sin embargo, se observa que algunos estudiantes no practican la comunicación asertiva.</p> <p>En consecuencia, se sugiere que la promoción de</p>
<p>D1, D8, D9: Muestran interés al participar en actividades de movimiento de manera colectiva.</p> <p>D5, D7, D8, D9: Trabajar en</p>	<p>G7: Algunos estudiantes no utilizan la comunicación asertiva para solucionar conflictos entre ellos.</p> <p>G7: Trabajar en grupos que no son de su afinidad produce poca interacción entre los estudiantes debido a que algunos no se sienten</p>	<p>E1; E2; E3 y E4: La mayoría de estudiantes reconoce que su grupo de pertenencia está dentro de la IE y que tienen un vínculo socioafectivo.</p> <p>E1; E2; E3 y E4: A algunos estudiantes se les hace fácil conseguir amigos y a algunos se les hace difícil socializar.</p> <p>E1; E2; E3 y E4: Todos los estudiantes manifiestan tener una buena relación con sus amigos.</p>	<p>los estudiantes en su aprendizaje a través de la creación de relaciones positivas y adecuadas entre los estudiantes, sus familias, profesores, tutores y otros involucrados en la institución educativa o programa de enseñanza⁹.</p> <p>La docente practicante y las entrevistadoras coinciden en que los estudiantes utilizan la comunicación asertiva con sus compañeros para la sana convivencia.</p> <p>El desarrollo de una comunicación asertiva produce armonía y democracia en la</p>	<p>Además, se resalta la importancia de la comunicación asertiva entre los estudiantes para una convivencia escolar saludable, lo que se refuerza con la promoción de valores en las instituciones educativas.</p> <p>Sin embargo, se observa que algunos estudiantes no practican la comunicación asertiva.</p> <p>En consecuencia, se sugiere que la promoción de</p>

equipos pequeños seguros para beneficiar la socialización asertiva entre los estudiantes.

D10: Las actividades colaborativas permitieron desarrollar sus habilidades sociales.

convivencia escolar, en las instituciones educativas se deben promover el desarrollo de buenas prácticas sociales orientándose en los valores que se relacionen^h.

La observadora y las entrevistadoras coincidieron que a algunos de los estudiantes les resulta difícil socializar.

La Teoría de Desarrollo Cognitivo de Piaget, menciona que en el Desarrollo de operaciones concretas el niño se encuentra en la etapa escolar y tiene la oportunidad de interactuar con sus pares. Piaget reconoce que es un desafío determinar si el niño ha adquirido la habilidad de reflexionar y si ha progresado en su capacidad de socialización, lo que fortalecería el proceso de interiorización del pensamientoⁱ. Por ello, los niños pueden tener

habilidades cognitivas y la comunicación asertiva deben ser consideradas como áreas de enfoque en la mejora de la experiencia educativa de los estudiantes, con especial atención a aquellos que enfrentan dificultades para socializar y resolver conflictos de manera efectiva.

dificultades para socializar si aún no han desarrollado las habilidades cognitivas necesarias para comprender las perspectivas de los demás y participar en juegos cooperativos.

Divergencias:

Solo una observadora manifiesta que los estudiantes no tienen comunicación asertiva al momento de solucionar sus conflictos.

Nota. ^aBriceño (2021). ^bLanuez y Pérez (2005, citado en Sixto y Márquez 2017). ^cMolina y Pérez (2006). ^dÁlvarez (2021). ^eQuiroga et. al (2021). ^fMendoza et. al (2022). ^gMinedu (2021). ^hTorres (2019). ⁱOdilón (2018).

ANEXO 4

Tabla 5

Leyenda de las Matrices de Gamificación e Identidad Personal

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	COLOR DE RESALTADO
Gamificación	Define los objetivos	

	Distingue las conductas claves	
	Describe a los jugadores	
	Desarrollo los ciclos de actividad	
	Diviértete	
	Determina las herramientas	
Identidad personal	La unidad del sí mismo	
	Integración del sí mismo	
	Integración con otros	

ANEXO 5

Sesiones de aprendizaje

<p style="text-align: center;">PERSONAL SOCIAL N° 2 11 de agosto</p> <p style="text-align: center;"><u>Título:</u> Reconociendo nuestras características psicológicas</p> <p style="text-align: center;"><u>Desempeño precisado:</u> Describe sus características psicológicas, cualidades e intereses, y las fortalezas que le permiten lograr sus metas; manifiesta que estas lo hacen una persona única y valiosa que forma parte de una comunidad familiar y escolar</p>	<p>PROPÓSITO: Reconoce y describe sus características psicológicas reconociéndose como un ser único e importante.</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situación significativa: Reciben la carta del pirata “Parche”, que los invita a la clase del día. Donde resolverán retos para conocer sus características psicológicas: ¡Hola de nuevo, amigos! El día de hoy tendremos una clase muy divertida donde resolveremos muchos retos para reconocer nuestras características psicológicas. Así que presten mucha atención y esfuércense mucho para lograr todos los desafíos. ¡ARG! - Saberes previos: El primer reto se trata de un juego de memoria y participarán de manera grupal. En la pizarra encontrarán 12 cartillas con características psicológicas como empático, extrovertido, creativo, analítico, introvertido, intuitivo y sus significados. <ul style="list-style-type: none"> ★ Empático: Habilidad de “ponerse en el lugar del otro”, así como de comprender sus emociones y sentimientos. ★ Extrovertido: Habilidad para interactuar con otras personas, además de expresar sus pensamientos y emociones abiertamente. ★ Creativo: Persona que crea ideas innovadoras, originales y novedosas. ★ Analítico: Habilidad para tomar decisiones después de analizar una situación. ★ Introvertido: Prefieren actividades “tranquilas” y se relaciona con pocas personas o amigos. ★ Intuitivo: Habilidad para reconocer las necesidades de otra persona, así como sus emociones y sentimientos. - Los estudiantes deberán emparejar la palabra con su significado de manera correcta. El grupo que tenga mayor número de aciertos, se llevará una estrella. - Se presenta el propósito: “Reconoce y describe sus características psicológicas reconociéndose como un ser único e importante.” y el título de la sesión: “<i>Reconociendo nuestras características psicológicas</i>”. <p>DESARROLLO:</p>
--	--

Aprobado
05/08/2023

- **Problematización:** reciben el *primer reto* para ganar 2 estrellas donde se les proporcionarán flashcards con distintas imágenes de emociones, cualidades y acciones. El reto consistirá en construir una personalidad al pirata.
- Elige cada equipo un flashcard de cada tipo de emoción (verde), cualidad (rojo) y hobby (azul) del pirata. En un tiempo de 2 minutos describirán al pirata según los flashcards queles ha tocado.



- *Responden preguntas* por equipo para ganar una estrella:
 - ★ ¿Cómo se les llama a lo que hemos señalado en el reto?
 - ★ ¿Qué cualidades del pirata se parecen a las tuyas?
 - ★ ¿Qué sabes de las emociones?
 - ★ Menciona 3 de tus actividades favoritas
- Se **analiza la información** a través de un monólogo de un pirata:

¡Hola, chicos! Soy yo de nuevo, esta vez hablaremos sobre las características psicológicas. Las características psicológicas son rasgos que definen la personalidad de un pirata y ser humano, por ejemplo: el carácter, el modo de ser y de actuar, los sentimientos o comportamientos, además de los pasatiempos nos permiten conocer psicológicamente a un pirata. Aunque en realidad son muchísimos otros aspectos, pero hoy conoceremos los principales, es decir los rasgos emocionales, nuestras cualidades y habilidades.

Es sumamente importante conocerse a uno mismo, porque solo así seremos grandes piratas. Por ejemplo, yo soy un pirata muy alegre, cuidadoso con la naturaleza y la vida marina, además me gusta preparar postres de pescado para mi tripulación.

- Para la **toma de decisiones**, los estudiantes reciben y llenan el siguiente cuadro por una estrella:

Emoción	¿Qué emoción siento en ...?	¿Qué hago cuando me siento así?	¿Qué mensaje me otorga esa emoción?
---------	-----------------------------	---------------------------------	-------------------------------------

Situaciones positivas			
Situaciones desagradables			

Mis cualidades	Aspectos a mejorar

- Luego de completar el cuadro, los estudiantes realizan el juego “Adivina quién soy” dónde en papelitos deberán colocar sus cualidades sin escribir su nombre (2 c/u) y ponerlas dentro del cofre. Luego, sacan papeles al azar y se lo entregan a quien crean que le corresponde esa cualidad o habilidad. Dedicar palabras o afecto.
- Luego, reciben otra tira y escriben una debilidad y en el reverso de la tira una acción que asumen para seguir mejorando en ese aspecto. Se da el ejemplo: “Mi debilidad es ser muy impaciente y para mejorar practicaré respiración en situaciones de estrés”.

CIERRE:

- **Conclusión:** Ahora que hemos reconocido nuestras características psicológicas, ¿A qué conclusión llegan? ¿Por qué será importante conocernos y valorarnos?
- **Metacognición:** ¿Qué parte de la sesión te gustó más? ¿Con qué enseñanza te quedas hoy? ¿A quién compartirías lo aprendido?
- **Transferencia:** Completa una ficha con sus características físicas y psicológicas en casa.

¿Cómo soy?

Características físicas






Dibujar o pegar una foto tuya

Características psicológicas



	<p>Evidencia de proceso: Identificación de sus características físicas y psicológicas (emociones, cualidades y habilidades) en la resolución de la ficha aplicativa.</p>
<p>PERSONAL SOCIAL N° 3 15 de agosto</p> <p>Título: Mis actividades familiares y escolares.</p> <p>Desempeño precisado: Participa con seguridad y confianza en las tradiciones y costumbres que caracterizan a su familia y aula, mostrando aprecio por ellas.</p> 	<p>PROPÓSITO: Conocemos y apreciamos nuestras tradiciones familiares y las del aula.</p> <p>INICIO: Situación significativa: Reciben la carta del pirata “Parche”, que los invita a la clase del día. Donde resolverán retos para conocer las tradiciones, costumbres y prácticas que caracterizan a su familia.</p> <p><i>“¡Ahoy, tripulación! Nos encontramos en una clase más, espero estén divirtiéndose como yo en cada reto. El día de hoy, aprenderemos un tema nuevo relacionado al nivel familiar y escolar, así que hoy nos conoceremos un poco más, por ello necesitamos su total atención y participación. ¡Vamos a ello!</i></p> <p>- Saberes previos: Escuchan: El primer reto se trata del juego “Yo te cuento, tú me cuentas”, el pirata irá contando las actividades que realiza con su familia y las responsabilidades que tiene la tripulación a bordo de su barco. El pirata acompaña la historia con imágenes. “¡Les quiero contar un poco más sobre mí y familiares sobre mis actividades favoritas! Todos los domingos desembarco en la Isla Victoria (<i>Imagen 1</i>), ahí viven mis padres, el pirata Garfio y la pirata Ariel, tenemos la costumbre de siempre almorzar todos juntos, vienen de visita mis hermanos y mis sobrinos. Al atardecer, tomamos una rica limonada mientras se oculta el caluroso sol. Luego, nos despedimos hasta el próximo domingo. Otra de mis actividades favoritas es asistir al desfile de Gasparilla (<i>Imagen 2</i>). Todos los años, en el mes de agosto, se realiza un desfile donde arriban piratas de todas las islas del mundo, ¡es una semana espectacular ya que me encuentro con muchos amigos piratas y nos contamos todas nuestras aventuras! Siempre asisto con mi familia, ya que es una tradición familiar. Cuando converso con mis amigos en Gasparilla, siempre les digo que soy el capitán de mi barco (<i>imagen 3</i>), ya que soy el que está a cargo de mi tripulación, pero</p>

Aprobado
13/08/2023

también les habló del pirata Morgan (*imagen 4*) que es el intendente, eso quiere decir que es el segundo al mando, además él se encarga de organizar las provisiones, repartir el botín y que se cumplan los castigos. Además, les cuento del pirata Kidd (*imagen 4*), el contramaestre, su función es darle mantenimiento al barco, así como a las velas y al casco. Y por supuesto, mi amigo de toda la vida, el pirata Drake (*imagen 4*), el timonel, él se encarga de manejar el timón, la brújula, los mapas y las cartas de navegación, sin él estaríamos perdidos, ¡literalmente!”

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

Imagen 4

- Responden preguntas por equipo para ganar una estrella:
 - ★ ¿Qué actividades recuerdas que realiza el pirata con su familia?
 - ★ ¿Qué actividad realiza el pirata Parche con su familia todos los años? ¿De qué trata?
 - ★ ¿Qué actividades realizas con tu familia?
 - ★ ¿Qué responsabilidades tiene la tripulación del barco de Parche?
 - ★ Menciona 3 de tus actividades familiares favoritas
 - ★ Menciona 2 responsabilidades que tienes en el aula.
- Se presenta el **propósito**: “Conocemos y apreciamos nuestras tradiciones, costumbres y responsabilidades” y el **título de la sesión**: “*Mis actividades familiares y escolares*”

DESARROLLO:

- **Problematización**: reciben el *segundo reto* para ganar 2 estrellas donde se les proporcionarán 6 casos, uno para cada grupo.
- El equipo de mesa se dividirá en 2 (3 representan y 3 adivinan). El reto será adivinar en un máximo de 2 minutos la actividad que estén realizando su grupo de mesa.
- Se le entregará recursos para la representación de los casos.

- ★ Recurso 1: bolsas de regalos - impresión de un árbol de navidad (gorros)
- ★ Recurso 2: Una cruz
- ★ Recurso 3: Banda blanca
- ★ Recurso 4: Se les da una mesa con sillas e impresión de platos.
- ★ Recurso 5: Bandera impresión
- ★ Recurso 6: Banda naranja
- 1er caso: Intercambio de regalos en navidad.
- 2do caso: Ir a misa los domingos en familia.
- 3er caso: Delegada del aula de 4to
- 4to caso: Cenar en familia todas las noches.
- 5to caso: Colocar la bandera del Perú en fiestas patrias.
- 6to caso: Delegado de defensa civil.
- *Responden preguntas por equipo para ganar una estrella:*
 - ★ ¿Qué nombre crees que llevan las acciones que se han representado en el caso 1, 2 y 5?
 - ★ ¿Algunas de estas actividades realizas en familia? ¿Desde cuándo?
 - ★ ¿Qué nombre crees que llevan las acciones que se han representado en el caso 3 y 6?
 - ★ Menciona 3 actividades o acciones que realizas con tu familia y que no se hayan presentado en el reto.
 - ★ Menciona 3 responsabilidades que realizas en tu aula y que no se hayan presentado en el reto.
 - ★ ¿Encuentras alguna diferencia en los casos presentados?
- **Se analiza la información** a través de un monólogo del pirata:

¡Hola, chicos! Soy yo de nuevo, esta vez hablaremos sobre 2 temas importantes, la primera de ellas son las tradiciones y costumbres que caracteriza cada familia, y la segunda, son las responsabilidades que tienen en el aula.

Las tradiciones familiares, son aquellas actividades que trascienden de generación tras generación, quiere decir que son heredadas o también pueden ser originales, por ejemplo: mi familia y yo tenemos la tradición de almorzar todos los domingos juntos, además de beber limonada por las tardes, pero también tenemos como tradición saludarnos desde lejos con un ¡Ahoy! ¿Tú realizas alguna tradición como familia?

Por otro lado, las **costumbres familiares son acciones o actividades que realizan habitualmente como familia pero que son establecidos por la sociedad o religión**, por ejemplo: como les conté, una costumbre familiar es que todos los años, vamos al desfile de Gasparrilla, también tenemos como costumbre *religiosa adorar* y respetar al mar y los animales marinos, por eso siempre realizamos una petición para que ninguna marea pueda tumbar nuestros barcos. ¿Tú, tienes alguna costumbre familiar?

Las tradiciones y costumbres familiares, es lo que hace a una familia única e irreplicable, además aportan seguridad, ya que cuando un joven sabe lo que va a suceder, se siente tranquilo, seguro y feliz.

Cada equipo cumple un papel importante, tiene que asumir responsabilidades y obligaciones, así como ustedes en su casa y en el aula. Por ejemplo: todos los domingos cuando voy a comer con mi familia a isla Victoria, siempre llevo pescado fresco para almorzar juntos, esa es mi responsabilidad. Además, les conté que mi tripulación y yo tenemos cargos en nuestro barco, junto a mis amigos los piratas Kidd, Morgan y Drake, nos encargamos de que nuestro barco siga navegando hasta el fin de los tiempos.

→ Para la **toma de decisiones**, los estudiantes llenan el siguiente cuadro por 3 monedas (individual):

- Se les entrega la mitad de una hoja bond, donde tienen que dibujar una tradición o costumbre familiar, o responsabilidad en el aula, después realiza una breve descripción delo que ha dibujado, máximo 2 líneas.
- Ubican y pegan su dibujo en el cuadro que corresponda en la pizarra.

Reciben 2 monedas por colocar correctamente en el cuadro.

Tradiciones familiares	Costumbres familiares	Responsabilidades en el aula

- Muestran su trabajo y escuchan las sugerencias.
- De manera grupal realizan un compromiso para respetar las costumbres y tradiciones familiares en el aula.

CIERRE:

- **Conclusión:**

Escuchan: Hoy hemos aprendido acerca de las tradiciones y costumbres familiares y como nos hemos dado cuenta, en el aula hay diversas experiencias. El respeto a las tradiciones y costumbres enriquece el conocimiento acerca de nuestra familia, ya que estas actividades nos permiten observar el papel que cumple cada integrante y ser testigos de las diferencias entre las generaciones. De esta manera, aprenderemos a respetar y valorar las diferencias y sabremos cómo desenvolvernos en la sociedad.

Asimismo, nos permite sentirnos orgullosos de nuestras raíces familiares, valorando el esfuerzo de nuestros ancestros. Cuando crezcan, verán con agrado estas costumbres y podrán transmitirlos a sus descendientes.

Responden: ¿A qué conclusión llegan? ¿Cómo podemos mantener las tradiciones o costumbres familiares?

- **Metacognición:**

Responden: Del 1 al 10, ¿cuánto te gustó la clase de hoy?
¿Qué te hubiera gustado aprender más?

- **Transferencia: Responden** las preguntas sobre tus tradiciones y costumbres que tienen como familia, así como las responsabilidades que cumplen en el aula:
- ¿Qué tradiciones familiares realizo?
 - ¿Qué costumbres familiares realizo?
 - ¿Qué responsabilidades tengo en el aula?

EVIDENCIA DE PROCESO: Dibujo sobre sus tradiciones, costumbres familiares o responsabilidades en el aula. Escritura de un texto sobre sus tradiciones, costumbres familiares y las responsabilidades en el aula.

ANEXO 6

Diario de campo 01

DIARIO DE CAMPO Nº 01

Apellidos y Nombres: Melendez Contreras, Teresa

Grado: Cuarto

Área: Personal Social

Fecha: 07 de agosto

Propósito de aprendizaje: Identificar nuestros valores personales y potencializar aquellos que no practicamos con frecuencia.

Fortalezas (Logros)	Aspectos a mejorar (Dificultades y/o vacíos)
<p>En el inicio de la sesión se desarrolló un juego en el patio con la participación de los estudiantes, formados en un equipo grande. Todos evidenciaron interés por participar en actividades de movimiento y organización colectiva.</p> <p>Separados en dúos, los estudiantes debían analizar de manera reflexiva dos (02) valores personales asignados, lo cual se vio evidenciado al participar en un diálogo fructífero donde lograron ejemplificar dichos valores en su vida cotidiana y reconocieron su importancia.</p> <p>Los estudiantes lograron reconocer sus valores personales, diferenciando entre aquellos que les permiten convivir con los demás de manera sana, los que los impulsan día a día y los que les permiten reflexionar de manera crítica. Asimismo, analizaron de manera introspectiva los valores que forjan su identidad personal, cumpliendo con el propósito de la sesión.</p> <p>Se logró mantener la atención de los estudiantes al incorporar un reto inicial para que puedan avanzar progresivamente en las actividades.</p>	<p>Para el juego inicial se debieron establecer las reglas de este con un lenguaje claro y comprensible, asegurándose el entendimiento de todos los estudiantes a través de preguntas que permitan identificar si los estudiantes entendieron las instrucciones de la actividad.</p> <p>Las expresiones orales deben ser plasmadas a la escritura, con el fin de que los estudiantes puedan reconocer sus avances y llevar una secuencia de clase.</p> <p>La actividad de cierre no se pudo concretar por temas de tiempo; sin embargo, se analizó con posterioridad que es mejor no establecer actividades donde los estudiantes se evalúen entre ellos, ya que, reconocemos que no todos los estudiantes tienen desarrollada la habilidad de la asertividad.</p>
Lecciones Aprendidas	Compromiso de mejora

<p>Realizar los juegos, establecidos en grupos más pequeños permitirá la participación total de los estudiantes en un menor tiempo y plantearlos en modo de competencia permitirá que todos los estudiantes se mantengan enganchados en la participación del juego.</p> <p>Permitir que los estudiantes se agrupen por afinidad cuando las actividades se desarrollen en dúos, ya que esto permitirá un mayor desenvolvimiento en ellos. Aunque se deben establecer normas claras de manera previa.</p>	<p>Establecer acuerdos de manera clara con los estudiantes al inicio previo a las sesiones.</p> <p>Transferir los aprendizajes dentro del aula a la vida real, empleando lo aprendido en una interacción directa con sus pares.</p> <p>Permitir que los estudiantes se desenvuelvan de manera libre y no limitar la interacción con otros compañeros, permitiéndoles formar grupos de manera selectiva para el desarrollo de los retos.</p>
---	---

ANEXO 7

Diario de campo 04

DIARIO DE CAMPO Nº 4

Apellidos y Nombres: Melendez Contreras, Teresa

Grado: Cuarto

Área: Tutoría

Fecha: 14 de agosto

Propósito de aprendizaje: Aprendemos a gestionar nuestras emociones en situaciones adversas y a valorar las emociones de los demás.

Fortalezas (Logros)	Aspectos a mejorar (Dificultades y/o vacíos)
<p>Para la primera actividad se presentaron problemas de comprensión de las reglas; sin embargo, estos pudieron ser solucionados. Logrando así que los estudiantes comprendan que una situación puede desencadenar diversas emociones en las</p>	<p>Para el juego de la situación significativa se debió dar las indicaciones de manera clara, ejemplificar aquello que se esperaba que realicen los estudiantes en el juego de la charada y realizar preguntas para asegurar el</p>

personas. Gracias a que cuando un estudiante ejemplificaba con una situación que él le hacía sentir la emoción de la tarjeta, los demás respondían conforme a lo que ellos sentían cuando les pasaba tal situación.

Los estudiantes lograron reconocer las distintas maneras en la que **una emoción puede manifestarse frente a un estímulo, con el objetivo de poder trabajar con esas sensaciones.** Por ejemplo, entendieron que a veces la tristeza se manifiesta como culpa y que, por ello, se debe trabajar en la culpa para gestionar la emoción central (tristeza).

La mayoría de los estudiantes lograron identificar qué emociones les cuesta gestionar e idear acciones concretas para poder hacerlo. Además de la importancia de recibir **apoyo en los momentos sensibles.**

El juego de cierre se llevó a cabo de manera satisfactoria, ya que la mayoría de los estudiantes pudo reconocer las preguntas misteriosas sobre las emociones.

Se logró mantener la atención de los estudiantes al incorporar un reto inicial para que puedan avanzar progresivamente en las actividades.

entendimiento. Pues muchos de ellos, ejemplificaron las emociones a través de mímicas, cuando la actividad era mencionar qué les hacía sentir dicha emoción.

Para el reconocimiento de las emociones y las sensaciones que estas provocan, se pudo **dar la palabra a algunos estudiantes para que ellos den ejemplo de cómo una emoción se manifiesta de una forma específica.** Que los estudiantes relacionen lo aprendido con situaciones cotidianas o vivenciales, permitirá que interioricen lo analizado.

Una pequeña parte de los estudiantes no comprendió la actividad “llavero de las emociones”, ya que en la sección ayuda donde debían colocar qué ayuda quisieran recibir de parte de la maestra y compañeros en situaciones donde no pueden gestionar sus emociones, colocaron la ayuda que reciben estos en casa.

Durante el juego final, se presentó una pregunta donde los estudiantes debían explicar en qué situaciones una emoción agradable o desagradable puede ser favorable y desfavorable para uno. A los educandos, **les costó identificar cuándo una emoción agradable puede ser desfavorable y cuándo una emoción desagradable puede ser desfavorable.** Reflejando que aún presentan dificultades para comprender la importancia de las emociones.

Lecciones Aprendidas

Compromiso de mejora

Para abordar temáticas como “las emociones” es importante que las sesiones sean ejecutadas en más de una clase, ya que los estudiantes encuentran estos temas como espacios de desahogo.

Es importante trabajar de la mano con los padres de familia en cuanto a la gestión de emociones de los estudiantes, ya que durante las participaciones de clase estos manifestaron no ser validados como les gustaría, en situaciones sensibles.

Hacer preguntas como: ¿Qué deben hacer? ¿Qué se hace primero? ¿Qué se hace después? ¿Tienen alguna duda? ¿Cómo se juega la actividad? Luego de dar instrucciones para el desarrollo de un juego o tarea durante la clase. Con el fin de conocer si los estudiantes comprendieron o no, las indicaciones.

Monitorear de manera pertinente los tipos de vínculos que guardan los estudiantes con sus familiares, ya que durante el desarrollo de la sesión un estudiante manifestó que este es agredido por su hermano mayor en forma de “peleas de hermanos”.

ANEXO 8

Diario de campo 05

DIARIO DE CAMPO Nº 5

Apellidos y Nombres: Melendez Contreras, Teresa

Grado: Cuarto

Área: Personal Social

Fecha: 15 de agosto

Propósito de aprendizaje: Conocemos y apreciamos nuestras tradiciones familiares y las del aula.

Fortalezas (Logros)	Aspectos a mejorar (Dificultades y/o vacíos)
<p>Para el desarrollo de la segunda actividad, los estudiantes debían recrear de manera actuada, diversos momentos donde se reflejan tradiciones y costumbres familiares, así como responsabilidades dentro del aula. Dicha actividad salió como se esperaba, ya que todos los equipos</p>	<p>Para el desarrollo de la primera actividad, los estudiantes debían escuchar una historia relacionada con las tradiciones y costumbres familiares. Sin embargo, los estudiantes presentaron problemas para comprender dicha historia por la longitud de esta.</p>

trabajan de manera conjunta, teniendo una buena comunicación entre ellos, ya que eran grupos pequeños.

La mayoría de los estudiantes lograron identificar la diferencia entre tradiciones y costumbres familiares, dando ejemplos personales específicos de estos.

Se logró mantener la atención de los estudiantes al incorporar un reto inicial para que puedan avanzar progresivamente en las actividades.

Para analizar la comprensión de la historia del personaje, se planteó realizar una pregunta diferenciada para cada grupo. Sin embargo, los equipos no lograron responder de manera satisfactoria a dicho reto. Por lo que se cambió de estrategia a hacer las preguntas de manera general dejando opción a que la respondan aquellos que sí habían retenido la información.

Incorporar más actividades de gamificación en el desarrollo de las sesiones y plantear preguntas de comprensión necesarias, evitando la saturación de información de manera oral.

La parte final, donde los estudiantes debían escribir un compromiso para respetar sus costumbres y tradiciones familiares, no logró concretarse por los estudiantes, debido a la falta de tiempo.

Lecciones Aprendidas

Es importante adecuar las actividades a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Acompañar los momentos de escucha sostenida con elementos visuales palpables y con textos cortos.

Las preguntas de comprensión deben ser planteadas de manera general, con el fin de que todos los estudiantes puedan recibir retroalimentación de lo aprendido. Esto en caso haya más de un estudiante que no haya comprendido bien algún momento de la sesión.

Compromiso de mejora

Implementar más actividades gamificadas a las sesiones de aprendizaje, teniendo en cuenta sus características y momentos.

Implementar actividades según los diferentes estilos de aprendizaje.

Tener en cuenta los tipos de jugadores y sus intereses al momento de plantear juegos y retos en las sesiones de aprendizaje.

Incorporar actividades lúdicas para evaluar la comprensión de los estudiantes de los temas tratadas,

	evitando así la saturación de preguntas con respuestas orales netamente.
--	--

ANEXO 9

Diario de campo 07

DIARIO DE CAMPO N° 7

Apellidos y Nombres: Pariona Rosales, Nicoll Milagros

Grado: Cuarto

Área: Tutoría

Fecha: 21 de agosto

Propósito de aprendizaje: Aprendemos a comunicarnos de manera asertiva en diferentes situaciones.

Fortalezas (Logros)	Aspectos a mejorar (Dificultades y/o vacíos)
<p>Al inicio de la sesión se compartió la carta del pirata Parche y eso generó entusiasmo en los estudiantes en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se establecieron los objetivos de la sesión y se comunicaron en clase.</p> <p>Aplicar la actividad de las dos situaciones permitió que los estudiantes puedan expresar sus conocimientos previos y eso enriqueció la sesión.</p> <p>Dramatizar las situaciones permitieron que los estudiantes reconozcan cuándo hay una comunicación asertiva y cuándo no, dentro de una conversación.</p>	<p>Mejorar los loops permitirá medir la progresión de los estudiantes premiados en la sesión de aprendizaje.</p> <p>Algunos estudiantes no aplicaron lo aprendido ya que no se comunicaban asertivamente entre pares en el desarrollo de la sesión.</p>

<p>Se logró mantener la atención de los estudiantes al incorporar un reto inicial para que puedan avanzar progresivamente en las actividades.</p> <p>Al mostrarles ejemplos cotidianos pudieron identificar cuándo existe y no existe una buena comunicación asertiva, además de cambiar las palabras para que exista una comunicación asertiva.</p> <p>Los estudiantes se comprometieron a mejorar su comunicación asertiva a través de la reflexión y apuntándolos en un papel.</p>	
Lecciones Aprendidas	Compromiso de mejora
<p>Realizar las actividades tomando en cuenta las puntuaciones y reforzar sus acciones positivas con felicitaciones.</p>	<p>Gestionar el tiempo para realizar todas las actividades propuestas para la sesión de aprendizaje.</p> <p>Reforzar la motivación y participación activa través de las puntuaciones de cada actividad.</p>

ANEXO 10*Guía de observación de las sesiones de aprendizaje*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE LIKERT					OBSERVACIONES
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)	
Paso 1: Definir objetivos						
El objetivo planteado de la gamificación está en función a los resultados esperados.						
Paso 2: Distinguir conductas						
Los comportamientos deseados están en relación con los objetivos planteados.						
Paso 3: Describir a los jugadores						
Las actividades del sistema gamificado, atiende a las características necesidades y preferencias de los estudiantes.						
Paso 4: Desarrollar los ciclos de la actividad						
Los tipos de loops generan interés en los						

estudiantes durante todo el sistema gamificado.						
Paso 5: Divertirse						
Las actividades propuestas son entretenidas y atractivas según los tipos de jugadores.						
Paso 6: Determinar herramientas						
Conoce y selecciona los componentes del juego de manera adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.						
Conoce e incorpora la mecánica adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.						
Conoce e incorpora la dinámica adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.						

ANEXO 11

Guía de observación de las sesiones de aprendizaje 01

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS GENERALES:

Docente: Teresa Melendez Contreras
Pariona Rosales

Observador: Nicoll

Fecha: 08 de agosto

Área: Personal Social

Propósito: Reconoce y describe sus características físicas a través de la creación de un avatar.

II. DESARROLLO DE LA GUÍA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE LIKERT					OBSERVACIONES
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)	
Paso 1: Definir objetivos						
El objetivo planteado de la gamificación está en función a los resultados esperados.					X	El objetivo de la clase se da a conocer de inicio a fin.
Paso 2: Distinguir conductas						
Los comportamientos deseados están en relación con los objetivos planteados.					X	Los estudiantes siguen las indicaciones al establecer bien las reglas del juego. Además, realizan las actividades trabajando en equipo y comunicándose de manera asertiva.
Paso 3: Describir a los jugadores						
Las actividades del sistema gamificado, atiende a las características necesidades y preferencias de los estudiantes.					X	Los estudiantes manifestaron interés en la adquisición de las estrellas y los doblones de oro. Las actividades son interesantes, novedosas y atractivas

						para los estudiantes.
Paso 4: Desarrollar los ciclos de la actividad						
Los tipos de loops generan interés en los estudiantes durante todo el sistema gamificado.				X		Las actividades progresivas en su dificultad, permitieron que haya un mejor desarrollo del sistema gamificado, además, favoreció el entendimiento de los estudiantes.
Paso 5: Divertirse						
Las actividades propuestas son entretenidas y atractivas según los tipos de jugadores.					X	Se observó que los niños se divertían al moldear la plastilina. Además, al ser una actividad novedosa, los estudiantes mostraron mucha satisfacción y diversión al realizarla. Los estudiantes se mostraron motivados al recibir los puntajes luego de concluir cada actividad.
Paso 6: Determinar herramientas						
Conoce y selecciona los componentes del juego de manera adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.				X		No en todos los juegos se incorporaron los componentes de la gamificación.
Conoce e incorpora la mecánica					X	Al mencionarse las actividades a realizar también se

adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.						mencionaron el puntaje que recibirán al lograrlo.
Conoce e incorpora la dinámica adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.					X	La actividad de crear su avatar motiva intrínsecamente a los estudiantes a reconocer y describir sus características físicas.

ANEXO 12

Guía de observación de las sesiones de aprendizaje 02

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS GENERALES:

Docente: Teresa Melendez Contreras
Pariona Rosales

Observador: Nicoll

Fecha: 14 de agosto

Área: Tutoría

Propósito: Aprendemos a gestionar nuestras emociones en situaciones adversas y a valorar las emociones de los demás.

II. DESARROLLO DE LA GUÍA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE LIKERT					OBSERVACIONES
	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)	
Paso 1: Definir objetivos						
El objetivo planteado de la gamificación está en función a los resultados esperados.					X	El objetivo de la clase se da a conocer de inicio a fin y se visualiza en cada actividad.
Paso 2: Distinguir conductas						
Los					X	Los estudiantes

comportamientos deseados están en relación con los objetivos planteados.						realizan las actividades trabajando en equipo debido a que se estableció de manera clara las reglas de las actividades. Además, se comunicaron de manera asertiva.
Paso 3: Describir a los jugadores						
Las actividades del sistema gamificado, atiende a las características necesidades y preferencias de los estudiantes.					X	<p>Los estudiantes manifestaron interés en la adquisición de las estrellas y los doblones de oro.</p> <p>Las actividades permiten que el estudiante exprese sus emociones.</p>
Paso 4: Desarrollar los ciclos de la actividad						
Los tipos de loops generan interés en los estudiantes durante todo el sistema gamificado.					X	<p>Las actividades progresivas en su dificultad, permitieron que haya un mejor desarrollo del sistema gamificado, además, favoreció el entendimiento de los estudiantes.</p>
Paso 5: Divertirse						
Las actividades propuestas son entretenidas y atractivas según los tipos de jugadores.					X	<p>Se observó que los estudiantes se divertían al participar de actividades novedosas.</p> <p>Los estudiantes se mostraron motivados al recibir los puntajes luego de</p>

						concluir cada actividad.
Paso 6: Determinar herramientas						
Conoce y selecciona los componentes del juego de manera adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.					X	Se observó que se incorporaron los componentes de la gamificación.
Conoce e incorpora la mecánica adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.					X	Al mencionarse las actividades a realizar también se mencionaron el puntaje que recibirán al lograrlo.
Conoce e incorpora la dinámica adecuada para el desarrollo del sistema gamificado.					X	Las actividades con material novedoso motivaron intrínsecamente a los estudiantes.

ANEXO 13

Guía de entrevista semiestructurada

Guía de entrevista semi-estructurada

Nombres y apellidos:

Fecha:

Inicio:

Final:

Dimensión: Unidad de la identidad.

Características sexuales. El estudiante realiza primero su dibujo y lo registra en el instrumento de dibujo (**ANEXO 14 - 1a**):

- ¿Te identificas como niño o niña?
- ¿Qué cambios físicos de la pubertad estás experimentando?
- Características psicológicas:
- ¿Qué cualidades destacas en ti?
- ¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres?
- Si alguno de tus compañeros se ve envuelto en un problema serio, ¿qué harías?
- ¿Lo comunicas a la profesora o no?
- ¿Qué emociones sientes con mayor frecuencia?
- Características corporales:
- Cuando te ves en el espejo, ¿qué es lo que observas? ¿cómo eres?
- Valores:
- ¿Cuáles son los valores que te caracterizan?
- Ideología:
- ¿A qué religión perteneces? ¿Por qué?
- ¿Compartes las costumbres (responsabilidades y hábitos) de tu familia?
- ¿Cómo?

Dimensión: La integración de la identidad.

Cambios de la integración en el presente, pasado y futuro. El estudiante realiza primero su dibujo y lo registra en el instrumento de dibujo **(ANEXO 14 - 2b)**:

- ¿Cómo ha sido tu vida cuando estabas en 1er grado? **(ANEXO 14 - 2b)**
- ¿Cómo es tu vida actualmente? **(ANEXO 14 - 2c)**
- ¿Cómo crees que será tu vida a los 20 años? **(ANEXO 14 - 2d)**

Experiencias personales significativas:

- ¿Qué hecho importante del pasado ha marcado tu vida? Sea positivo o negativo.
- ¿Qué cambios experimentaste a raíz de este suceso importante?
- ¿Cómo crees que este suceso impactará en tu futuro?

Dimensión: La integración con otros.

Habilidades sociales. El estudiante realiza primero su dibujo y lo registra en el instrumento de dibujo **(ANEXO 14 - 3e)**

- Si ocurre una discusión o pelea con tus compañeros de aula ¿Cómo solucionas esta situación?

Reconocimiento de su grupo de pertenencia:

- ¿Quiénes son tus mejores amigos? ¿Por qué?

Valoración de relaciones sociales:

- ¿Se te hace fácil o difícil conseguir amigos?
- ¿Cómo te llevas con tus amigos y cómo te tratan ellos?

ANEXO 14

Instrumento de dibujo para la entrevista

Dibujo relato

Nombres y apellidos:

Fecha:

1.- Dibújate a ti mismo

a. Dibújate a ti mismo

2.- Dibújate a ti mismo: cómo eras antes, cómo eres ahora y cómo serás cuando seas más grande.

b. Cómo eras antes

c. Cómo eres ahora

d. Cuando seas más grande

3.- Dibújate a ti mismo en el colegio haciendo lo que más te gusta.

e. Dibújate a ti en el colegio

ANEXO 15*Cronograma de actividades*

AÑO	SEMESTRE 2023 - I (Planificación, implementación y ejecución)					SEMESTRE 2023 - II (Informe final)				
	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SET	OCT	NOV	DIC
Actividades										
Coordinación estudiante-asesor para el inicio de la investigación	X									
Desarrollo de la justificación		X								
Elaboración del marco Teórico		X								
Selección y descripción del marco metodológico		X	X							
Ejecución del proceso de validez y confiabilidad de los instrumentos de evaluación		X	X							
Planificación de sesiones de aprendizaje					X	X	X			
Aplicación de recursos (técnica e instrumentos)	X	X								
Procesamiento de datos						X	X	X	X	
Validación de resultados					X	X	X	X	X	

Elaboración de conclusiones, recomendaciones y anexos	X	X
Presentación del informe final		X

ANEXO 16

Presupuesto

ÍTEMS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Materiales:	50 unidades	S/ 0.40	S/ 20.00
• Cartulinas	6 unidades	S/ 6.00	S/ 24.00
• Gomas	6 paquetes	S/ 6.00	S/ 36.00
• Plumones gruesos	6 paquetes	S/6.00	S/ 36.00
• Plumones delgados	100 unidades	S/0.20	S/20.00
• Hojas de colores	100 unidades	S/0.12	S/12.00
• Hojas bond	12 unidades	S/1.00	S/12.00
• Cintas adhesivas			
Equipos	1 equipo (mantenimiento)	S/ 20.00	S/ 20.00
• Computadoras	1 equipo (mantenimiento)	S/ 10.00	S/ 10.00
• Grabadora de voz	1 equipo (mantenimiento)	S/ 15.00	S/ 15.00
• Proyector	1 equipo (mantenimiento)	S/ 20.00	S/ 40.00
• Impresora			
Servicios:	Paquete de 70 soles	S/ 70.00	S/ 70.00
• Internet	mensuales	S 3.00	S/ 60.00
• Movilidad	20 pasajes		
			S/ 375.00