

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



**GAMIFICACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL EN
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ANGELES SÁNCHEZ, Cecilia Milagritos

CALDERÓN SÁNCHEZ, Yessenia Milagros

FELIPA SEVILLA, Ana Elena

FERNANDEZ BOTTGER, Lorena Eliana

ASESORA:

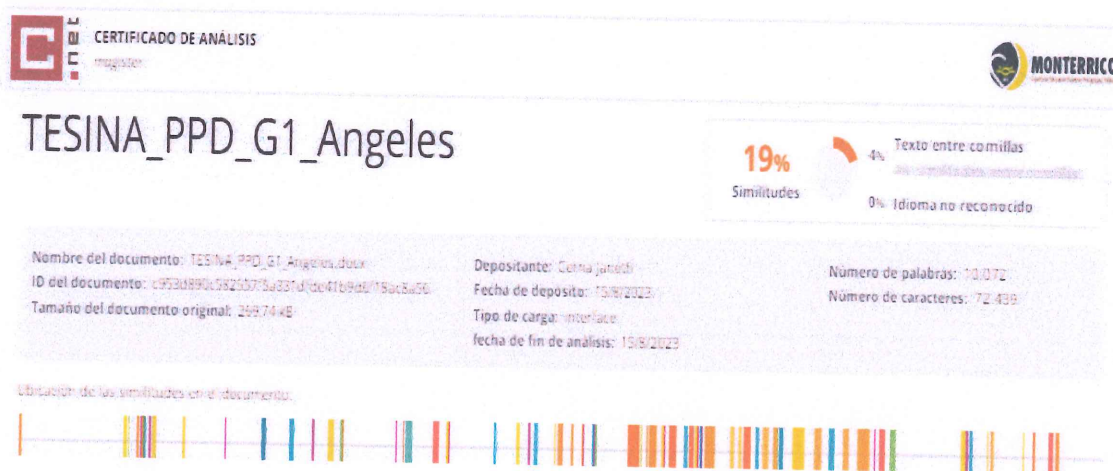
Dra. TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, julio de 2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, **María Elena Hayashi Yllescas**, en mi condición de **Jefa de la Unidad de Formación Continua** de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesina titulada: **GAMIFICACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA**, que tiene por autores a: **ANGELES SÁNCHEZ**, Cecilia Milagritos, **CALDERÓN SÁNCHEZ**, Yessenia Milagros, **FELIPA SEVILLA**, Ana Elena **FERNANDEZ BOTTGER**, Lorena Eliana, tiene un **índice de similitud de 19%**, según el reporte emitido por el software COMPILATIO, que se consigna a continuación.

He revisado con detalle este reporte y ratifico que las coincidencias detectadas no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con los requerimientos de la EESPPM.



Lugar y fecha

Santiago de Surco 15 de agosto de 2023



Roxana Rivera Bayona
Roxana Rivera Bayona
Docente Responsable del Programa
Bachillerato en Educación
DNI: 25810093
ORCID:0000-0001-6043-8926



María Elena Hayashi Yllescas
María Elena Hayashi Yllescas
Jefa de la Unidad de Formación Continua
DNI: 06979871
ORCID: 0009-0008-6870-932X

Resumen

En el Perú, muchos de los estudiantes presentaron falta de arraigo cultural con el país, podemos entenderlo como poco compromiso por el bienestar del Perú, ello contribuye en el deseo de emigrar o de adoptar modismos y costumbres de otros países. Por esta razón se eligió el tema: Gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria, con el fin de que, haciendo uso de los juegos, ellos construyan su identidad nacional, motivo por el cual se investigó sobre esta técnica innovadora, que permitirá a los estudiantes no solo un aprendizaje divertido y significativo, sino también comunicar, diseñar, negociar y vean por el bien común. Este trabajo contó con diversos tipos de juegos previstos, tanto para la modalidad virtual como presencial, en los diferentes ciclos de la educación primaria, contribuyendo a encontrar diversas herramientas que permitirían la construcción de la identidad nacional a nuestros estudiantes. El presente trabajo de investigación fue un diseño descriptivo, basado en fuentes de investigación académica. Con ello logramos el objetivo general de "Analizar la gamificación para construcción de la identidad nacional en la educación primaria". Finalmente, después de un análisis exhaustivo, nos permitió validarla como una propuesta para la construcción de la identidad.

Palabras claves: Investigación Documental / Gamificación / Identidad Nacional / Educación Primaria

Abstract

In Peru, many students showed a lack of cultural roots with the country, we can understand it as little commitment to the well-being of Peru, contributing to the desire to emigrate or to adopt manners from other countries. For this reason, the theme was: Gamification for the construction of national identity in primary education, with the objective of using games they can build their national identity, which is why this innovative technique was investigated, which will allow students not only a fun and meaningful learning, also communicate, design, negotiate and see for the common good. This work had various types of games planned, both for the virtual and face-to-face modality, in the different cycles of primary education, contributing to find various tools that would allow the construction of the national identity for our students. The present research work was a descriptive design, based on academic research sources. With this we achieve the general objective of "Analyzing gamification for the construction of national identity in primary education". Finally, after an exhaustive analysis, it allowed us to validate it as a proposal for the construction of identity.

Keyword: Documentary Research / Gamification / National Identity / Primary Education

Índice

Introducción.....	3
Delimitación y planteamiento del problema	4
Justificación.....	5
Objetivos.....	6
Capítulo 1: Marco teórico conceptual	6
1.1 Gamificación en la Educación	7
1.1.1. Gamificación en la educación primaria	9
1.1.2. Importancia de la gamificación en educación primaria	11
1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial	15
1.2. Construcción de la identidad	¡Error! Marcador no definido.8
1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional	18
1.2.2. La construcción de la identidad en educación primaria	20
Capítulo II: Metodología de la investigación	22
2.1. Enfoque y diseño de investigación	¡Error! Marcador no definido.2
2.2. Análisis e interpretación de resultados:.....	¡Error! Marcador no definido.2
Conclusiones.....	23
Referencias	
Anexos.....	
Anexo 01: Matriz de coherencia	
Anexo 02: Fichero	
Anexo 03: Registro de páginas electrónicas	

Introducción:

La tecnología como parte primordial de la vida de las personas, especialmente la de los estudiantes, que como nativos digitales demostraron una gran habilidad en el manejo de las plataformas virtuales, así como tuvieron acceso a mucha información, permitiendo conocer otras realidades y teniendo contacto con personas que se encontraban al otro lado del mundo, despertando en ellos el interés por descubrir y conocer, desconectándose de su propia realidad y fomentando la poca identidad nacional.

El problema de la falta de identificación con el país, se agudizó aún más con la inclusión de estudiantes extranjeros que trajeron todo su arraigo cultural, llevando a los estudiantes a adoptar costumbres, modismos, etc., de otros países, y la inestabilidad política nacional, que repercutió en los aspectos tanto económico como social, lo cual fomenta querer emigrar y desligarse del Perú; limitándose a criticarlo y no de contribuir a su mejora.

Es por ello, que el presente trabajo de investigación pretende utilizar la gamificación, así como las que se pueden realizar dentro y fuera del aula, ya que se ha retornado a la presencialidad, las cuales permitan a los estudiantes revalorizar su identidad nacional, conociendo, respetando, valorando a su país, así como contar con una gran escala de valores que contribuyan a formar ciudadanos comprometidos con el Perú.

La presente investigación cuenta con los siguientes elementos y capítulos, primer capítulo marco teórico conceptual, donde se profundizará lo concerniente a la gamificación y a la construcción de la identidad nacional basado en documentos. El

segundo capítulo detalla la metodología de la investigación donde se presenta argumentos para dar sustento al enfoque y diseño de investigación, se desarrolla el análisis e interpretación de datos obtenidos en los documentos revisados y por último se presenta las conclusiones y referencias consultadas.

Delimitación y planteamiento del problema

La identidad nacional es un sentimiento de pertenencia a un lugar, esta une a grupo de personas por su cultura, historia, geografía, entre otros. Hoy en día, muchos de los estudiantes no muestran ese sentir por el país. Lamentablemente este se ve menguado por la inestabilidad tanto política como económica, generando incertidumbre y temor, asimismo las problemáticas que afronta el país deteriora este amor que se tiene por la nación.

Otro de los motivos por los que la identidad nacional se ve resquebrajada, es por la enorme influencia de costumbres junto a tradiciones de otros lugares del mundo, los cuales son apreciados en demasía por los estudiantes, debido a la globalización que afrontamos, ello además creció con notoriedad desde la etapa de la pandemia del COVID 19. Otro punto a tomar en cuenta es la inclusión masiva de extranjeros a las instituciones educativas, transmitiendo su bagaje cultural, esto siendo imitado por los estudiantes peruanos, ya que quieren ser diferentes, debido a que algunos se sienten rechazados por sus propios compañeros, eso lleva que muchos busquen identificarse y sean alienados por otras culturas.

La presenta tesina corresponde a la investigación documental dentro de la línea de investigación innovación y didáctica, donde se recopiló información de diversas clases

de juegos los que están dirigidos a la construcción de la identidad nacional para las clases presenciales y virtuales. Se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo la gamificación contribuye con la identidad nacional en educación Primaria?

Justificación

En el Perú, muchos de los estudiantes presentan falta de arraigo cultural con el país, esto genera que tengan poco compromiso con el bienestar del Perú, lo cual contribuye a aumentar el deseo de emigrar o de adoptar modismos y costumbres de otros países. Por esta razón se elige el tema: Gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria, ya que se pretende que, por medio de los juegos, ellos construyan su identidad nacional.

La gamificación es importante porque es una técnica innovadora que permite a los estudiantes no solo un aprendizaje divertido y significativo, sino también permite que se comunique, diseñe, negocie, vea el bien común, por ello es factible este trabajo, el cual cuenta con diversos tipos de juegos previstos tanto para las clases virtuales como presenciales en los diferentes ciclos de la educación primaria, dejando así un precedente para los docentes, ya que contribuirá a encontrar diversas herramientas que le permitirán mejorar en los estudiantes la construcción de la identidad nacional.

Cabe mencionar que estos juegos son prácticos de ejecutar, novedosos y amenos, logrando comportamientos específicos dentro de un ambiente atractivo que genera compromisos y experiencias significativas positivas en los educandos y están seleccionados para desarrollar la construcción de la identidad nacional en los estudiantes de primaria, que es la base para un futuro sostenible en la sociedad. Es importante

porque cuenta con justificación teórica que se profundizará en el conocimiento de los temas gamificación y construye su identidad nacional. Este trabajo de investigación es viable debido a que fue realizado por el equipo investigador, integrado por cuatro docentes del nivel primaria con habilidades investigativas.

Objetivos

Como objetivo general se plantea lo siguiente: Analizar la gamificación para construcción de la identidad nacional en la educación primaria.

Objetivos específicos:

1. Reconocer la importancia de la gamificación en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.
2. Clasificar los juegos de la gamificación para la aplicación de estrategias en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

Capítulo I: Marco Teórico conceptual

Iquise, M. Rivera, L. (2020) quienes en su tesis “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje” para obtener el grado de bachiller en educación secundaria, destacan la importancia de la gamificación para lograr desarrollar en los estudiantes la organización, el discernimiento y el trabajo en equipo, estos factores potencian a cada uno de los integrantes. Esta tesis tiene similitud al presente trabajo de investigación ya que busca construir y fortalecer la identidad; difiere en un enfoque cuantitativo, mientras que este trabajo corresponde a una investigación documental.

Luis, R. (2019) en su tesis titulada “Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial” para obtener el grado de bachiller en educación en el nivel inicial, donde tuvo como propósito analizar la importancia de la identidad cultural, “Que para entender la identidad debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, permite comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia experiencia”. (p.27) La similitud con el presente trabajo es que mediante el juego los niños logran adquirir la noción de pertenencia, en vía de obtener el bien común. La diferencia es que ellos se enfocan en el nivel inicial, mientras que en la investigación propuesta es para primaria.

Lucas et.al, (2020) en su tesis titulada “La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado”, tuvo como objetivo “Proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado”, las mismas que permitieron determinar la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica, tales como: Edmodo y Quizizz”, en las unidades educativas ya que los docentes se muestran predispuestos en adoptarlas y llevarlas a sus experiencias de aprendizaje. La similitud entre ambas investigaciones, es que van a fortalecer el trabajo en equipo y se diferencia en que el autor se enfoca en la enseñanza mientras que la presente investigación en la construcción de la identidad nacional de los estudiantes.

1.1. Gamificación en la educación

El término gamificación es una palabra que se desprende de la raíz extranjera “Game” que significa juego en inglés. En ese sentido gamificar, significa aplicar las reglas de los juegos en diversos ámbitos donde los estudiantes van adquiriendo hábitos y valores que

los llevarán a formarse como futuros ciudadanos dentro de una sociedad más globalizada.

La ludificación, como también se le denomina, consiste en aprovechar recursos y herramientas propias del juego para mejorar el rendimiento académico y conductual de los estudiantes, entre otros. Además, algunos de los aspectos lúdicos pueden extenderse a otros sectores como: la participación, la competencia, los desafíos, el trabajo en equipo y/o las recompensas.

La gamificación es una técnica utilizada en el proceso de los juegos para lograr un aprendizaje significativo, no solo cognitivo, sino también, reflexivo mediante un cambio de actitud, destacando los valores y virtudes de una forma amena. Según Gallego et al. (2014), la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida. Fomenta la motivación, la participación y la diversión entre estudiantes, asume retos, busca la compensación a través de las diferentes dinámicas.

Para Monroy (2018) la gamificación consiste en el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. La gamificación motiva y establece un vínculo entre el estudiante y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

1.1.1.-Gamificación en educación primaria

La educación primaria abarca seis años de estudios, donde las edades de los estudiantes oscilan entre los 6 a 12 años, esto constituye el inicio del aprendizaje formal, además de desarrollar la personalidad, construir su identidad y fortalecer su autoestima.

Los estudiantes de primaria están en una edad en formación de valores, los más pequeños aprenden por imitación, pero todos disfrutan de los juegos en equipo, son generalmente activos y participativos. La gamificación son técnicas de aprendizaje que, utilizando las estructuras de los juegos, permiten ayudar al estudiante no solo en el aspecto académico, sino también fortalecen su autoestima, su autoconocimiento y su autoconfianza, logrando mejorar sus relaciones inter e intrapersonales con su entorno familiar y social.

Como menciona Navarro (2020), los docentes deben brindar a los estudiantes conocimientos, herramientas, habilidades y destrezas útiles para que puedan desenvolverse bien en la vida cotidiana y convertirse en un futuro en buenos ciudadanos, aceptar desafíos y alcanzar metas. La nueva generación está inmersa en un mundo tecnológico, por lo que hacer juegos tiene un papel especial en la educación como estrategia activa, es uno de los métodos más comunes utilizados por los docentes, aunque es difícil de adaptar y aplicar.

Los juegos permiten que los estudiantes se sientan más seguros y capaces de lograr resolver diferentes situaciones de la vida tanto cotidiana como escolar, volviéndose más críticos y seguros. También motiva a los estudiantes, divierte y desinhibe, lo cual permite observar en el desenvolvimiento, sus sentimientos, preferencias, dificultades,

entre otros, despertando en ellos el sentido de pertenencia a un grupo, respetando acuerdos para obtener el bien común.

La gamificación educativa permite la motivación, el disfrute y la igualdad de condiciones, también adquirir su autoconocimiento, fortaleciendo su autoestima, haciendo uso de las dinámicas y/o acciones que lo ayuden a reflexionar sobre sus fortalezas, debilidades y metas. Esto se debe porque propicia que sus compañeros reconozcan y valoren sus potenciales, todo ello contribuye a desarrollarse como una persona resolutiva mejorando la comunicación asertiva y socializadora que lo llevará a construir su identidad nacional.

La idea de la gamificación no es crear un juego, sino valernos de las estrategias de estos, como los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo, que normalmente los componen, para lograr que los estudiantes se identifiquen con su equipo, se esfuercen, haya trabajo colaborativo entre sus integrantes, sean leales, valoricen sus talentos para poderlos desarrollar en beneficio del grupo, mediante el cumplimiento de las reglas del juego.

La gamificación se concretiza con la obtención de recompensas externas, calificaciones, medallas, premios, es decir, se acumulan puntos e insignias, buscando ser el ganador. El equipo que mejor se comunique y sea empático entre ellos, logrará el triunfo deseado.

Según el artículo de la revista UNIR (2020) para poder implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los

objetivos que se proponga, contemplando la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para lograr su cometido.

La aplicación de la gamificación en el aula es fundamental para que los estudiantes no solo perciban el proceso de aprendizaje de una forma más atractiva, sino que los conduzcan a la construcción de su identidad nacional.

1.1.2 Importancia de la gamificación en educación primaria

Gallego et al. (2014) considera al juego como un proceso. Los estudiantes son jugadores, que necesitan sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, ver sus progresos, asumir nuevos desafíos, participar en el entorno social, obtener reconocimiento, recibir comentarios inmediatos; divertirse mientras logran los objetivos del juego.

Así también indica Contreras (2016) el juego es una serie de acciones que conllevan a la comunicación entre las personas. El grupo que se comunica mejor, es decir, que acuerda, negocia, diseña estrategias y buscan el bien común, es el que gana. Todas estas características son importantes para ser un ciudadano asertivo y comprometido con su equipo, esto lo conducirá después a formar una identidad nacional.

Luego de haber investigado, el equipo apoyándose documentalmente de diversos autores, manifiesta los siguientes beneficios de la gamificación:

- Promueve la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes ya que logra el empoderamiento de sus conocimientos, necesarios para poder desarrollar habilidades sociales que lo ayuden a desenvolverse como agentes de cambios dentro de una sociedad tan rigurosa.

- Favorece el desarrollo de la motivación de los estudiantes, por lo cual despierta su deseo innato por conocer de manera voluntaria, esta es activada por la dopamina que segrega el organismo al aprender jugando, puesto que compromete, facilita, busca el cambio de comportamiento y aumenta el rendimiento escolar.
- Logra desarrollar un pensamiento lógico-deductivo debido a que, a través del ensayo error, brinda en tiempo real un aprendizaje idóneo y pertinente, porque tienden a buscar diversas estrategias para llegar a resolver situaciones problemáticas planteadas, además les brinda aprendizajes significativos, auténticos y permanentes, mejorando su desenvolvimiento y seguridad.
- Fomenta la alfabetización tecnológica en los estudiantes sobre todo en aquellos de la generación Z y posteriores, ya que cuentan con más dominio digital y manejo de estos medios. Lo que les permite estar mejor preparados para enfrentar los constantes cambios en una era moderna, digitalizada y globalizada.
- Podemos lograr el aprendizaje de manera interactiva y brindando distintas posibilidades para el desarrollo de la autonomía en el estudiante, lo cual contribuye a la construcción de su identidad que es la primera competencia del área de personal social.
- Ayuda en la toma de decisiones, ya que permite trabajar en equipo, desarrollando su capacidad de liderazgo. Así también, todos los estudiantes cuentan con las mismas posibilidades de poder competir y destacar, acostumbrándose al trabajo colaborativo y cooperativo entre ellos.

- Es una técnica de enseñanza-aprendizaje que sirve para desarrollar y potenciar la capacidad reflexiva y de organización del estudiante.
- Se considera una metodología lúdica y divertida porque genera un gran compromiso de superación en los estudiantes, ya que ayuda a desarrollar en ellos pensamientos positivos para afrontar los desafíos que se le presentan.

Así también para la presente investigación se analizaron obras de autores como Gómez (2020) Vargas (2019), Ortiz (2018), estos coinciden en que la aplicación de la gamificación en la educación, motiva, genera estímulos intrínsecos y extrínsecos, en el proceso aprendizaje-enseñanza, por lo que debemos tener en cuenta: la dinámica, la mecánica y los componentes del juego. Las técnicas utilizadas para estos proporcionan recompensas en función de los objetivos alcanzados. Algunas mecánicas de juegos son:

Acumulación de los puntos: se obtiene un puntaje de acuerdo a los aciertos que se logren en determinadas acciones, acumulándose a medida que se realizan.

Escalado de niveles: se definen niveles de dificultad que el estudiante deberá ir superando para alcanzar el siguiente nivel. Por ejemplo: Principiante, intermedio y avanzado.

Obtención de premios o regalos: se van entregando premios o regalos a medida que se van cumpliendo las metas, estos se van coleccionando y en algunas oportunidades les permite canjearlos.

Clasificaciones: según los puntos obtenidos u objetivos logrados, se subirá o bajará en un ranking. En algunos juegos virtuales permanece el ranking por un tiempo determinado.

Desafíos: son competiciones entre los estudiantes para lograr puntos o premios. Cada vez tienen mayor dificultad.

Misiones o retos: conseguir resolver o superar una meta planteada, individualmente o por equipo.

Estas técnicas van unidas a varios condicionantes como:

- Recompensa, en la que se obtiene un beneficio merecido.
- Status, el cual establece un nivel jerárquico socialmente valorado.
- Logro, es el resultado obtenido que aporta superación o satisfacción personal.
- Competición, es la búsqueda por intentar lograr el objetivo y destacar.

El juego motiva a los estudiantes, desarrolla mayor compromiso, incentiva el ánimo de superación en cada reto haciendo uso de sus habilidades.

En el presente trabajo de investigación, se tomará en cuenta los juegos para las clases en modalidad virtual y presencial, estas actividades están planteadas en función a mejorar la identidad nacional de los estudiantes.

1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial.

Conforme a García et al. (2018) Se debe realizar dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes, así hay algunas para las clases presenciales, especialmente al aire libre y otras para las virtuales, cada una con sus respectivas características, pero teniendo en cuenta: Los incentivos como aumentar el puntaje, categoría, canjear productos, entre otros.

González (2019) menciona que la gamificación se puede diseñar y desarrollar en diferentes entornos virtuales y/o presenciales. También se aplica dentro y fuera del aula con actividades gamificadas de refuerzo. Busca estrategias excelentes para combinarlas con otras metodologías innovadoras como la clase invertida o flipped classroom.

En la presente investigación se menciona algunas de las plataformas y/o juegos digitales que ayudarán a los estudiantes a fortalecer su identidad nacional, debido a que se pueden desarrollar temas relacionados con el Perú y su coyuntura, entre ellas tenemos:

Prezzi: donde hará su presentación personal, con ayuda de fotos e imágenes mostrarán a su familia, costumbres, música y tradiciones peruanas, etc. De esta forma se diseña una actividad en esta aplicación. Según Otero (2013) menciona “como todos los programas de presentaciones Prezi también puede servirnos de utilidad para crear algún sencillo juego musical que podemos utilizar en clase especialmente con una pizarra digital” (párr.1)

Nearpod: afirma Zenteno (2022) Al principio puede emplearlo para su presentación personal o para un tema específico si es grupal y después pueden participar en la

elaboración de preguntas en “Time to climb” las cuales son resueltas por sus compañeros en una competencia. Se genera una clave, que es enviada a los dispositivos. Se presentan los resultados de pregunta por pregunta, siendo el disfrute de cada estudiante ya que observa como su emoticón va ascendiendo a la montaña con cada acierto. Al final se muestra en el podio los tres primeros puestos. En el video se aprecia, uno de los juegos propuestos en esta plataforma digital. (ficha N° 18)

Blooket play: presenta una serie de juegos, donde se pueden formular preguntas que motiven a conocer e identificarse más con el Perú, varios de ellos cuentan con bonus extra. También se envía una clave para poder participar.

Kahoot: consiste en una serie de preguntas a manera de concurso. Por ejemplo, después de una actividad o de una exposición personal, se pueden hacer preguntas como: ¿Cuáles son algunas comidas típicas peruanas? ¿Cuáles son los héroes más importantes de la historia del Perú?, etc. lo cual contribuirá a conocerse más entre los estudiantes, así como de su patria (Maestriko 2020 – ficha N°20).

Edmodo: es una plataforma muy provechosa porque permite a los profesores comunicarse directamente con todos los estudiantes para crear juegos, dinámicas y actividades, los cuales pueden fomentar el patriotismo, como ser “Guía de turismo”, “Qué puedes hacer por mejorar tu país”, etc. Tiene recompensas e insignias y se puede utilizar en cualquier dispositivo tecnológico. (Todos tus tutoriales, 2020)

ClassDojo: es una plataforma gratuita que cuenta con variedad de recursos motivadores y permite a los estudiantes crear sus portafolios para archivar sus trabajos. De esta forma puede apreciar sus avances sobre la construcción de la identidad. En este tutorial se

puede apreciar los pasos para instalar la aplicación y su utilidad con los estudiantes, inclusive también con los padres de familia (Tutto TIC, 2020).

Ta-tum: en esta plataforma educativa gamificada se une la lectura con el juego. Los personajes de los libros desaparecen misteriosamente y los estudiantes se convierten en detectives al resolver los diferentes casos consiguiendo puntos de manera colaborativa. Se puede aplicar en textos de escritores peruanos, personajes históricos que han reflejado amor a la patria, reforzando así su identidad. Además, tiene una biblioteca digital y los profesores pueden realizar un seguimiento de los avances de los alumnos. Este video indica los pasos para crear una clase (Edelvives Pro-Asesoría pedagógica, 2020).

Mentimeter: permite hacer preguntas reflexivas a los estudiantes, para que ellos manifiesten su opinión y sentimientos. En este video podemos observar de qué se trata y cómo hacerlo. (Aprendemanía, 2020).

Museo en vivo: por grupos los estudiantes se disfrazarán de personajes históricos destacando el patriotismo de los mismos.

Búsqueda del tesoro: se forman grupos, cada uno irá descubriendo las pistas que la maestra relaciona con el tema sobre la identidad nacional. Gana el que lo hace en menor tiempo.

Mostrando mi identidad: por grupos reciben una cuerda, papeles tamaño carta, plumones y ganchos de ropa. Cada grupo deberá escribir en cada papel sobre un acontecimiento y/o actividad que demuestre “El orgullo de ser peruano”. Cada papel se irá colgando en

la cuerda con los ganchos. Gana el equipo que tenga más papeles con escritos significativos y no repetitivos.

Collage de la identidad: elaboran por grupos, empleando diferentes materiales un collage donde en un mural expresarán su identidad, el cual debe resaltar su logo y debe ser expuesto. Gana el que reciba mayor cantidad de personas del colegio.

Otros juegos son: Charada, dominó, rompecabezas, periódico hablado, etc.

1.2 Construcción de la identidad

La identidad personal es un proceso complejo y cambiante que tiene lugar desde el mismo inicio de la vida y que continúa desarrollándose a lo largo de ella. La identidad se entiende como el conjunto de características, actitudes, competencias y capacidades que determinan a una persona y ésta se va construyendo en base a sus experiencias. Empieza cuando el niño toma conciencia de sí mismo como una persona diferente a quienes lo rodean, e intenta definirse a sí mismo. Su entorno familiar, las interacciones y el contexto en el que se desarrolla influyen, en gran medida, en la formación de su identidad personal, esto representa un sentido crítico y de pertenencia social, emocional entre las personas con su país.

1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional

La identidad nacional es bastante compleja y amplia, debido a que abarca, la diversidad cultural, familiar, histórica y social de una persona, esto representa un sentido crítico y de pertenencia social, emocional entre las personas con su país. La construcción de ésta

se va desarrollando con el transcurso de la vida desde que la persona nace hasta que muere.

Hablar de identidad nacional, es desarrollar en los estudiantes un sentimiento de pertenencia, amor a sus costumbres, raíces, tradiciones que le son heredadas a través de sus padres de generación en generación y que influyen en su actuar y decir como lo reafirma Gil, C (2021).

En los últimos años se evidenció el aumento del amor patrio a través de la gastronomía y partidos de la selección peruana de fútbol, por ende nos constituimos en la mejor hinchada del mundo. Sin embargo, todavía la identidad nacional se ve menguada por las costumbres, modismos extranjeros, especialmente por la influencia de la gran cantidad de emigrantes que han entrado al Perú durante estos años, así como el uso excesivo de la información y aplicaciones de internet sin control de los padres producto de la pandemia, entre otros.

Sanchis (2020) acerca de la identidad nacional afirmó lo siguiente: La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal. Se entiende como proceso porque se origina desde el mismo inicio de la vida y se va desarrollando a lo largo de ella. (párr.4)

1.2.2. La construcción de la Identidad nacional en educación primaria.

La palabra identidad es bastante compleja y mucho más difícil es entender que es identidad nacional, esto se debe a que existen escasos trabajos relacionados sobre este tema y pocos autores que hablan sobre ello, al respecto el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) menciona la competencia construye su identidad, la cual se desarrolla en el área de personal social y cuyas capacidades son: Se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. La identidad involucra varios aspectos como comprender y valorar su cuerpo, el autoconocimiento, la autoestima, la identidad cultural y nacional, entre otros.

En esta competencia, se desarrolla en los estudiantes la comprensión y valoración de su cuerpo, que pueda expresar sus sentimientos, pensamientos y acciones, reconociendo que varios aspectos lo definen como: el histórico, étnico, social, cultura, entre otros. Así como también las interacciones con otras personas en diferentes ambientes. Por ello es importante que cada estudiante se conozca, valore, se sienta involucrado a un grupo, respetando y queriendo ser parte de éste.

Como afirma Matías y Hernández (2018) que la identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad en la humanidad.

El Ministerio de Educación tiene como enfoque transversal la interculturalidad, considera que para adquirir una identidad nacional se debe primero conocer, apreciar y valorar las diversas manifestaciones culturales de todo el Perú. Por ello busca el diálogo, el respeto y la comprensión mutua entre las diferentes culturas dentro de una misma nación, fomentando una convivencia pacífica, que busca coexistir y aprender una de la otra haciendo una sociedad más justa y equitativa.

Las rutas de aprendizaje (2015) nos indican que, a lo largo del desarrollo humano, el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades y habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo, más una adecuada socialización con su entorno.

Gil (2021) afirma que los seres humanos son sociables por naturaleza, en este proceso la escuela juega un papel fundamental, porque ayuda a los estudiantes a comprender y valorar la diversidad cultural, étnica y social en su vida cotidiana.

Según MINEDU (2016) Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y entorno donde se desarrollan, buscando una convivencia armónica entre todos, pero sobre todo en la búsqueda de trascender como seres altamente sociales.

En primer lugar, las costumbres, tradiciones, la historia juegan un papel fundamental en el desarrollo de la identidad nacional, todo ello contribuye a alcanzar su independencia y lograr asentarse como futuros ciudadanos dentro de una nación.

El desarrollo de la historia es importante porque a través de la lingüística, la gastronomía, las costumbres, tradiciones, música, folklore, festividades, deportes, se inculcan los valores en los individuos de generación en generación. Por otro lado, tenemos a su entorno social, cultural y bagaje emocional que ayudan a conectarse con sus pueblos o comunidades.

Capítulo II: Metodología de la Investigación

2.1 Enfoque y Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde a la modalidad sin intervención pedagógica, enfoque cualitativo y diseño de investigación documental. Como lo define Carmona y Reyes (2020) “La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, artículos resultados de investigaciones” (p.1).

El diseño documental es de tipo informativo, ya que se basa en brindar información acerca de todo lo concerniente, a la relación entre la gamificación e identidad nacional, utilizando datos relevantes, recogidos de manera coherente en diferentes fuentes de información bibliográfica.

Para fundamentar el contenido de esta tesina se utilizaron como instrumentos el fichero, el cual contiene 23 cartillas y el registro de páginas web.

2.2. Análisis e interpretación de resultados:

Para reconocer la importancia de la gamificación, se tomó en cuenta la propuesta de Gallego et al. (2014), en la ficha N°4 donde el uso de estrategias, para fomentar la motivación, la participación y el cambio de comportamiento a través de una experiencia divertida; lo cual es reafirmado por Lucas et al. (2020) en la ficha N° 3. Asimismo, la propuesta, Gonzáles (2019) en la ficha N° 24, categoriza las actividades gamificadas llamándolas unplugged y plugged, es decir con o sin soporte tecnológico, por ende, en presenciales y virtuales, siendo confirmado por García et al. (2018) ficha N° 10.

El análisis realizado en las líneas anteriores a dado respuesta al objetivo general propuesto, analizar la gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

Conclusiones

En primer lugar, a raíz de la investigación realizada, podemos concluir que, con la gamificación, se es capaz de construir la identidad nacional en la educación primaria. Esta como se mencionó a lo largo de nuestro trabajo es adquirida por los estudiantes a través del correr del tiempo y afianzada en la escuela por medio de conocimientos y reflexiones.

De igual manera, podemos afirmar que la construcción de la identidad nacional en nuestros estudiantes la podemos realizar a través de la gamificación, tomando en cuenta la modalidad de clase, ya sea presencial o virtual. En cada una de las dinámicas

propuestas se muestra la aplicación y los beneficios que pueden ser desarrollados en todos los grados de primaria.

El análisis documental que se realizó permitió argumentar el objetivo general de la investigación.

REFERENCIAS:

- Aprendemanía. (2020, junio 26). *Mentimeter Tutorial Profesores Español. Cómo Usar Mentimeter- Curso Profesores Evaluar Online 2020*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tLTrUtN5BV8>
- Carmona, F. y Reyes, L. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio*. Universidad Simón Bolívar, Doctorado en psicología
<https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%c3%b3n%20documental%20para%20la%20comprensi%c3%b3n%20ontol%c3%b3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Contreras, R. (2016) Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. Monográfico. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 19(2), 27–33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- EdelvivesPro-Asesoría pedagógica. (2020, abril 22) *Ta tum: crea tu clase*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014) *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. JENUI 2014 XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(de%20inicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(de%20inicio%CC%81n).pdf)
- Gaitán V. (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido. *Info@educa*.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

- Compartir palabra (2019, abril 9) *¿Qué es la Gamificación en la educación?*
 YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g
- García, R., Pérez, A., Torres, A. (2018) *Educación para los nuevos medios*. Editorial
 Universitaria Abya-Yala
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
- Gil, C. (2021, julio 27) *¿Cómo ayudar a construir la identidad nacional desde la infancia?*
 Blog Luminario. <https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/>
- Iquise, M. 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>
- Lucas et.al, (2020). *La gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje*. *Fundación Dialnet*, Vol. 6(3), 349-369.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>
- Luis, R. (2019) *Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial*
 [Trabajo académico para obtener Bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú]
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS RAMOS ROSA ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1)
- Maestriko. (2020, julio 15). *Tutorial completo Kahoot (2022 - 2023) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

- Matías, A. y Hernández, S (2018). *El reto de la identidad para la educación como institución social*. Revista Educación, 42(2), pp.1-20
<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>
- Minedu (2015). *Rutas de aprendizaje del área de personal social* [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Monroy, D, (2018) *Learn by Playing*. Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación, 6(1), 84-88.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>
- Navarro M. (2020) *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria*. [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería]
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLA%20NOS%20MARIATERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Otero, L. (2013, enero 02) *Creación de un juego musical con Prezi: "Adivina que instrumento suena" (tutoriales)*. Revista
<http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/436-creaci%C3%B3n-de-un-juego-musical-con-prezi-adivina-que-instrumento-suena-tutoriales>

Peláez M. (2021). *Gamificación en Educación Primaria* [Tesis de grado. Universidad de Oviedo]

https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62808/tfg_Mar%C3%ADaPel%C3%A1ezBrabo.pdf?sequence=5

Profe Kency (2021, julio 21) *La Gamificación en el Aula*.

https://www.youtube.com/watch?v=5J_mKHxt3Dw

Sánchez, S. (2020, setiembre 14) *Qué es la identidad personal, características y cómo se construye*. Psicología On line. [https://www.psicologia-online.com/que-es-la-](https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html)

[identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html](https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html)

Torres, A. Romero, L (2020) *Educación para los nuevos medios: Caminando hacia el futuro* (pp. 70-72) Editorial Universitaria Editorial Universitaria Abya- Yala

Tutto TIC. (2015, noviembre 23). *Tutorial CLASSDOJO español #sistemadepuntos*

. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HPmwrP4qoSE>

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

UNIR Revista (2020, junio 4). *Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica*. [https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-](https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/)

[gamificacion-primaria/](https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/)

Zenteno, J. (2022, abril 12) *Actividad de tiempo de escalar en Nearpod 2023 todo fácil / herramientas de gamificación*. [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Anexo 01: Matriz de coherencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
¿Cómo la gamificación contribuye con la identidad nacional en educación Primaria?	<p>General: Analizar la gamificación para construcción de la identidad nacional en la educación primaria.</p>	1.1. Gamificación en la Educación.	1.1.1. Gamificación en la educación primaria	<p>Técnica: Documental</p> <p>Fichero virtual Registro de páginas web</p>
	<p>Específicos: 1. Reconocer la importancia de la gamificación en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.</p>		1.1.2. Importancia de la gamificación en educación primaria.	
	<p>2. Clasificar los juegos de la gamificación para la aplicación de estrategias en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.</p>		1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial.	
		1.2. Construcción de la identidad.	1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional.	
			1.2.2. La construcción de la identidad en educación primaria.	

ANEXO 2

FICHERO ELECTRÓNICO

Ficha N° 1

Marco Teórico Conceptual/ *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*

Cita textual

Este trabajo tiene como propósito analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El estudio es de tipo cualitativo y método documental. Como resultado se obtuvo que la gamificación es importante y beneficioso en lo que se refiere en la enseñanza porque consigue motivar a los estudiantes, siendo buena alternativa para mejorar su aprendizaje. Por otro lado, los docentes no utilizan constantemente esta herramienta por falta de capacitaciones e implementaciones en los centros educativos y que en las pocas sesiones que utilizan gamificación despierta el interés y motivación en aprender por parte de los estudiantes.

Cita de parafraseo

Iquise, M. Rivera, L. (2020) cuya tesis titulada “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje” para obtener el grado de bachiller en educación secundaria, tuvo como objetivo principal, indicar la importancia de la gamificación para lograr desarrollar en los estudiantes la organización, discernimiento, trabajo en equipo, descubriendo así las potencialidades que posee cada integrante.

Iquise, M. Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [Tesina de Bachiller. Universidad San Ignacio de Loyola] <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

Ficha N° 2

Marco Teórico Conceptual/ Discusión de términos relacionados a identidad cultural

Cita textual

“Para entender la identidad cultural debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, nos darán luces para comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia experiencia” (Luis, 2019, p. 27)

Luis, R. (2019) *Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial* (Trabajo académico para obtener Bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú)

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_AN_GELICA%20%281%29.pdf?sequence=1

Ficha N° 3

Marco Teórico Conceptual/ *La gamificación herramientas innovadoras*

Cita textual

“Proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado” ... “las mismas que permitieron determinar la factibilidad la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica tales como Edmodo y Quizizz” (Lucas et.al, 2020, p 350)

Lucas et.al, (2020). *La gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje*. *Fundación Dialnet*, Vol. 6(3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Ficha N° 04

Marco Teórico Conceptual/Definición de Gamificación

Cita textual

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Cita parafraseada

Según Gallego et al. (2014), la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o contenido o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida. Fomenta la motivación, la participación y la diversión entre estudiantes, asume retos, busca la compensación a través de las diferentes dinámicas.

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens (2014) *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. JENUI 2014 XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicion%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicion%CC%81n).pdf)

Ficha N° 05

Marco Teórico Conceptual/Definición de Gamificación

Cita textual

“Gamificación es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos” (p. 86).

Cita parafraseada

Según Monroy (2018) La gamificación consiste en el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. La gamificación motiva y establece un vínculo entre el alumno y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

Monroy, D. (2018) *Learn by Playing*. Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación, 6(1), 84-88.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>

Ficha N° 06

Marco Teórico Conceptual/ Gamificación de Educación Primaria.

Cita textual

Los docentes han de proporcionar a sus discentes aquellos conocimientos, herramientas, capacidades, habilidades útiles para poder desenvolverse en su vida cotidiana, en su futuro como ciudadanos de un lugar, preparados para afrontar retos y alcanzar metas. Las nuevas generaciones viven inmersas 31 en un proceso de cambio hacia el mundo de la tecnología, de almacenar pocos conocimientos, pero darle mucho uso a las herramientas que tienen, de aquí que la gamificación como estrategia activa juegue un papel especial en el ámbito educativo, siendo una de las metodologías más recurrentes para los docentes, aun siendo difícil de adaptar y aplicar.

Cita Parafraseado

Según Navarro (2020) los profesores tienen que facilitar los conocimientos, las herramientas, destrezas, habilidades útiles para los estudiantes, para que estos a su vez sean capaces de desempeñar un papel en su vida diaria y en su futuro como ciudadanos, estar preparados para asumir el reto y lograr los objetivos. La nueva generación está inmersa en un mundo tecnológico, son pocos los que ahorran conocimiento, pero hacen un gran uso de las herramientas disponibles para ellos, por lo que hacer juegos tiene un papel especial en la educación como estrategia activa, es uno de los métodos más comunes utilizados por los profesores, aunque es difícil adaptar y aplicar.

Navarro M. (2020) *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria*. [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería]

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Ficha N° 07

Marco Teórico Conceptual/ Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica

Cita textual

“Cuando se quiere implantar la gamificación en el aula hay que hacer una pequeña revolución: todo tiene que respirar a juego, crearse un entorno lúdico apropiado. Para lograrlo, es de vital importancia que el maestro lo tenga claro y esté dispuesto a ello.”

Cita Parafraseo

Según el artículo de la revista UNIR (2020) para poder implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los objetivos que se proponga, para ello debe contemplar la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para poder lograr su cometido. (

UNIR Revista (2020, junio 4). *Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica*. <https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ficha N° 08

Marco Teórico Conceptual/Definición de Visión game thinking

Cita textual

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Cita parafraseada

Gallego et al. (2014) considera cualquier proceso como un juego. Los estudiantes son jugadores, que necesitan sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, ver sus progresos, asumir nuevos desafíos, participar en el entorno social, obtener reconocimiento, recibir comentarios inmediatos; divertirse mientras logran los objetivos del juego.

Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014) *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. JENUI 2014 XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

Ficha No 09

Marco Teórico Conceptual/ Aportes de la gamificación en educación primaria

Cita textual

“El juego es auto-generador y auto motivador y no es un comportamiento empírico, sino más bien un determinado número de acciones. Se podría incluso ir más allá, proponiendo que el juego puede ser una actividad compartida entre personas que reconocen con entusiasmo una declinación inherente del sistema de juego. Esta declinación implica a la comunicación, la cual define el resultado del juego.”

Cita Parafraseo

Según Contreras (2016) el juego es una serie de acciones que con llevan a la comunicación entre las personas. El grupo que se comunique mejor, es decir, que acuerda, negocia, diseña estrategias, ven el bien común, etc. es el que gana. Todas estas características son importantes para ser un ciudadano asertivo y comprometido con su grupo, lo cual lo conducirá después a formar una identidad.

Contreras, R. (2016) *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. Monográfico. *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 19(2), 27–33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Ficha N° 10

Marco Teórico Conceptual/ Clases de la gamificación

Cita Textual

“La gamificación puede motivar a los estudiantes a involucrarse en el aula, brindarles a los maestros mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes por dar lo mejor de sí mismos en la búsqueda del aprendizaje.” p.71

Cita Parafraseada

Conforme a García et al. (2018) Debido al entorno, se deben de realizar las dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes, así hay algunas destinadas para las clases presenciales, especialmente al aire libre y otras para las virtuales, cada una con sus respectivas características, pero teniendo en cuenta: Los incentivos como aumentar el puntaje, categoría, canjear productos, etc.

García, R., Pérez, A., Torres, A. (2018) *Educación para los nuevos medios*. Editorial Universitaria Abya-Yala

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Ficha N° 11

Marco Teórico Conceptual/ La identidad en la educación primaria

Cita Textual

El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No se trata de que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda –a su propio ritmo y criterio– ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros. (MINEDU, 2016, P.45).

Cita parafraseada

En esta competencia, se desarrolla en los estudiantes la comprensión y valoración de su cuerpo, que pueda expresar sus sentimientos, pensamientos y acciones, reconociendo que varios aspectos lo definen como: el histórico, étnico, social, cultura, entre otros. Así como también las interacciones con otras personas en diferentes ambientes. Por ello es importante que cada estudiante se conozca, valore, se sienta involucrado a un grupo, respetando y queriendo ser parte de éste. (MINEDU, 2016, P.45).

MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*

2016. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ficha N° 12

Marco Teórico Conceptual/ La identidad en la educación primaria

Cita textual

Para construir la identidad propia a lo largo de su proceso de formación, es necesario que los estudiantes conozcan y valoren sus distintas características personales, familiares y culturales. Deben ser capaces de expresar sus emociones con libertad y respeto, aprender a tolerar la frustración y a superar situaciones adversas para alcanzar el equilibrio personal necesario para lograr sus metas.

Cita Parafraseo

Las rutas de aprendizaje (2015) nos indican que, a lo largo del desarrollo humano, el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades y habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo, más una adecuada socialización con su entorno.

Minedu (2015). *Rutas de aprendizaje del área de personal social* [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Ficha N° 13

Marco Teórico Conceptual/ Desarrollo de la construcción de la identidad

Cita textual

El sentimiento de pertenencia a un país, a su cultura, historia y los diversos aspectos que la hacen única, se denomina identidad nacional y se construye a lo largo de nuestras vidas. Es en este proceso de construcción donde las escuelas se vuelven entornos valiosos e importantes donde los niños y niñas reconocen, comprenden y valoran la diversidad cultural

Cita Parafraseo

Gil (2021) afirma que los seres humanos son sociables por naturaleza, en este proceso la escuela juega un papel fundamental, porque ayuda a los estudiantes a comprender y valorar la diversidad cultural, étnica y social en su vida cotidiana.

Gil, C. (2021, julio 27) *¿Como ayudar a construir la identidad nacional desde la infancia?*. Blog Luminario. <https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/>

Ficha N° 14

Marco Teórico Conceptual/ Construcción de la identidad cultural

Cita textual

Para construir la identidad propia a lo largo de su proceso de formación, es necesario que los estudiantes conozcan y valoren sus distintas características personales, familiares y culturales. Deben ser capaces de expresar sus emociones con libertad y respeto, aprender a tolerar la frustración y a superar situaciones adversas para alcanzar el equilibrio personal necesario para lograr sus metas.

Cita Parafraseo

Según Minedu (2015) Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y en el entorno en el cual se desarrollan, buscando una convivencia armónica entre todos, pero sobre todo en la búsqueda de trascendencia de su vida como seres altamente sociales.

Minedu (2015). *Rutas de aprendizaje del área de personal social* [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Ficha N° 15

Marco Teórico Conceptual/ Desarrollo de la construcción de la identidad

Cita textual

Como la identidad humana se construye socialmente y es un componente que participa del ejercicio de las estructuras ideológicas e institucionales, las formas organizativas de la sociedad crean entidades, mecanismos y políticas para su gestión y desarrollo en una u otra dirección. Ha sido y sigue siendo la educación uno de los espacios que, aunque se lo proponga o no de manera consciente, siempre participa del proceso que construye, elige, diseña, reproduce y promueve la identidad; lo más común se aprecia en la incorporación de programas de historia a los currículos escolares o en el diseño y ejecución de actividades culturales dedicadas a manifestaciones artísticas tradicionales.

Cita Parafraseo

Como afirma Matías y Hernández (2018) que la identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad en la humanidad.

Matías, A. y Hernández, S (2018). *El reto de la identidad para la educación como institución social*. Revista Educación, 42(2), pp.1-20 <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>
<https://www.redalyc.org/journal/440/44055139006/44055139006.pdf>

Ficha N° 16

Marco Teórico Conceptual/ Construcción de la identidad

Cita textual

Según Sanchis (2020) acerca de la identidad nacional afirmó lo siguiente:

“La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal. Se entiende como proceso porque se origina desde el mismo inicio de la vida y se va desarrollando a lo largo de ella” (párr. 8)

Sanchis, S. (2020, setiembre 14) *Qué es la identidad personal, características y cómo se construye*. Psicología On line. <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html>

Ficha N° 17

Marco Teórico Conceptual /Prezi

Ficha videográfica

Según Otero (2013) menciona “como todos los programas de presentaciones Prezi también puede servirnos de utilidad para crear algún sencillo juego musical que podemos utilizar en clase especialmente con una pizarra digital” (párr.1)

Otero, L. (2013, enero 02) *Creación de un juego musical con Prezi: "Adivina que instrumento suena" (tutoriales)*. Revista <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/436-creaci%C3%B3n-de-un-juego-musical-con-prezi-advina-que-instrumento-suena-tutoriales>

Ficha N° 18

Marco Teórico Conceptual/ Nearpod.

Ficha videográfica

Al principio puede emplearlo para su presentación personal o para un tema específico si es grupal y después pueden participar en la elaboración de preguntas en "Time to climb" las cuales son resueltas por sus compañeros en una competencia. Se genera una clave, la cual es enviada a los dispositivos. Se presentan los resultados de pregunta por pregunta, lo cual es el disfrute de cada estudiante ya que observa como su emoticon personal va ascendiendo a la montaña con cada acierto. Al final se muestra en el podio los tres primeros puestos. En este video se aprecia, uno de los juegos propuestos en esta plataforma digital.

Zenteno, J. (2022, abril 12) *Actividad de tiempo de escalar en Nearpod 2023 todo fácil I herramientas de gamificación*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Ficha N° 19

Marco Teórico Conceptual/ Ta-tum

Ficha videográfica

En esta plataforma educativa gamificada se une la lectura con el juego. Los personajes de los libros desaparecen misteriosamente y los estudiantes se convierten en detectives al resolver los diferentes casos consiguiendo puntos de manera colaborativa. Se puede aplicar en textos de escritores peruanos, personajes históricos que han reflejado amor a la patria, reforzando así su identidad. Además, tiene una biblioteca digital y los profesores pueden realizar un seguimiento de los avances de los alumnos. Este video indica los pasos para crear una clase.

EdelvivesPro-Asesoría pedagógica. (2020, abril 22) *Ta tum: crea tu clase*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Ficha N° 20

Marco Teórico Conceptual/ Kahoot.

Ficha videográfica

Consiste en una serie de preguntas a manera de concurso. Por ejemplo, después de una actividad o de una exposición personal, se pueden hacer preguntas como: ¿Cuáles son algunas comidas típicas peruanas? ¿Cuáles son los héroes más importantes de la historia del Perú?, etc. lo cual contribuirá a conocerse más entre los estudiantes, así como de su patria. Este video es un tutorial de cómo se diseñan las preguntas en esta dinámica digital.

Maestriko. (2020, julio 15). *Tutorial completo Kahoot (2022 - 2023) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

Ficha N° 21

Marco Teórico Conceptual/ Edmodo

Ficha videográfica

Es una plataforma muy provechosa porque permite a los profesores comunicarse directamente con todos los estudiantes para crear juegos, dinámicas y actividades, los cuales pueden fomentar el patriotismo, como ser "Guía de turismo", "Qué puedes hacer por mejorar tu país", etc. Tiene recompensas e insignias y se puede utilizar en cualquier dispositivo tecnológico

Todos tus Tutoriales. (2015, noviembre 17). Tutorial completo Edmodo - profesores y alumnos. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=se2E2YAwa_0

Ficha N° 22

Marco Teórico Conceptual/ ClassDojo

Ficha videográfica

ClassDojo. - Es una plataforma gratuita que cuenta con variedad de recursos motivadores y permite a los estudiantes crear sus portafolios para archivar sus trabajos. De esta forma puede apreciar sus avances sobre la construcción de la identidad. En este tutorial se puede apreciar los pasos para instalar la aplicación y su utilidad con los estudiantes, inclusive también con los padres de familia.

Tutto TIC. (2015, noviembre 23). *Tutorial CLASSDOJO español #sistemadepuntos*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HPmwrP4qoSE>

Ficha N° 23

Marco Teórico Conceptual/ Mentimeter

Ficha videográfica

Permite hacer preguntas reflexivas a los estudiantes, para que ellos manifiesten su opinión y sentimientos. En este video tutorial podemos observar de qué se trata y cómo hacerlo.

Aprendemania. (2020, junio 26). *Mentimeter Tutorial Profesores Español. Cómo Usar Mentimeter-Curso Profesores Evaluar Online 2020.* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tLTrUtN5BV8>

Ficha N° 24

Marco Teórico Conceptual/ Clasificación de la gamificación

Cita textual

La gamificación se puede diseñar y desarrollar en diferentes entornos virtuales y/o presenciales. Puede aplicarse mientras la clase ocurre en el aula, fuera del aula con actividades gamificadas de refuerzo y es una estrategia excelente para combinarla con otras metodologías innovadoras como la de la clase invertida o flipped classroom.

González, G. (2019, julio 17) *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales.* Universidad de La Laguna - España. DOI: [10.13140/RG.2.2.34658.07364](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364)

Ficha N° 25

Marco Teórico Conceptual/ Investigación documental

Cita textual

La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, artículos resultados de investigaciones (p.1).

Carmona, F. y Reyes, L. (2020) *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.* Universidad Simón Bolívar - Colombia <https://hdl.handle.net/20.500.12442/6630>

REGISTRO DE PÁGINA WEB

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página	Información encontrada
Google académico 1	Gamificación.	Definición de Gamificación	Gallego et al. (2014),	2014	https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definici%C81n).pdf	la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o contenido o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida
Google Web 2	Visión game thinking	Definición de Visión game thinking	Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens	2014	https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definici%C81n).pdf	La gamificación considera cualquier proceso como un juego.
Google Web 3	Gamificación	La Gamificación como técnica	Gaitan V.	2013	https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/	La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.
Google Web 4	Gamificación	Concepto de Gamificación	Canal _Compartir palabra	2019	https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g	La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo
Google Web 5	Gamificación	Concepto de Gamificación	Profe Kency	2021	https://www.youtube.com/watch?v=5J_mKHxt3Dw	En el campo de la educación, la Gamificación es un sistema gamificado, que trae consigo una experiencia lúdica.

Google Web 6	Gamificación en Educación	Gamificación en Educación Primaria	Peláez M.	2021	https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62808/tfg_Mar%C3%ADaPel%C3%A1ezBrabo.pdf?sequence=5	Son muchos de los estudios internacionales que avalan la eficacia del juego como método de aprendizaje en las aulas de primaria.
Google Web 7	Gamificación en educación	Gamificación en educación Primaria.	Navarro M	2020	http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y	La aplicación de la gamificación en las aulas de primaria es una oportunidad potencial para mejorar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en las aulas de grupos reducidos
Google web 8	Gamificación de Educación	Gamificación de Educación Primaria.	Navarro M.	2020	http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y	los profesores tienen que facilitar los conocimientos, las herramientas, destrezas, habilidades útiles para los estudiantes, para que estos a su vez sean capaces de desempeñar un papel en su vida diaria y en su futuro como ciudadanos, estar preparados para asumir el reto y lograr los objetivos.
Google web 9	Gamificación	Clases de la gamificación	García, R., Pérez, A., Torres, A.	2018	https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62	Debido al entorno, se deben de realizar las dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes.
Google web 10	Gamificación en primaria	Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica	UNIR Revista	2020	https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/	Implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los objetivos que se proponga, para ello debe contemplar la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para poder lograr su cometido.

Google web 11	Aportes de la gamificación	Aportes de la gamificación en educación primaria	Contreras, R.	2016	https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143	El juego es una serie de acciones que con llevan a la comunicación entre las personas.
Google web 12	<i>la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje</i>	La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje	Iquise, M. Rivera, L.	2020	https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841	La gamificación logra motivar a los participantes de forma divertida y amena, empleando las normas que se aplican en los juegos, no aprenden por un juego en específico, sino lo que interiorizan es el aprender a organizarse, discernir, trabajar en equipo, ver las potencialidades de cada integrante, entre otros.
Google Web 13	Gamificación	Aportes de la Gamificación. (Cita textual1)	Torres, A. Romero, L	2020	https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62	la gamificación permite a los estudiantes involucrarse con sus compañeros de forma asertiva, ayudando a los maestros a apreciar sus avances, felicitarlos y guiarlos, fomentando la empatía
Google Web 14	Construcción de la identidad	Construcción de la identidad	Sánchez, S	2020	https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-	La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal.
Google Web 15	identidad cultural	Discusión de términos relacionados a identidad cultural	Luis, R.	2019	https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1	La identidad cultural debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, nos darán luces para comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia experiencia.

Google Web 16	Identidad cultural	Construcción de la identidad cultural	Minedu Rutas de aprendizaje del área de personal Social	2015	http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf	Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y el entorno en el cual se desarrolla.
Google Web 17	Construcción de la identidad	Desarrollo de la construcción de la identidad	Gil, C	2021	https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/	Los seres humanos son capaces de socializar, adquirir una educación cultural, familiar y social a través de su vida, en este proceso la escuela juega un papel fundamental.
Google Web 18	Construcción de la identidad	Desarrollo de la construcción de la identidad	Matías, A. y Hernández, S	2018	https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598	La identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma.
Google Web 19	Construcción de la identidad	Desarrollo de la construcción de la identidad	Matías, A. y Hernández, S	2018	https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598	La identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad hacia la humanidad.
Google Web 20	La identidad en la educación primaria	La identidad en la educación primaria	MINEDU (2016). <i>Currículo Nacional de Educación Básica Regular 2016.</i>	2016	http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf	En esta competencia, los estudiantes para comprender y valorar su cuerpo, cómo siente, piensa y actúa, como producto de una identificación que lo define como diferentes identidades, deben tener la interacción continua como en el hogar, la escuela y la comunidad.

Google Web 21	La identidad en la educación primaria	La identidad en la educación primaria	Minedu (2015). <i>Rutas de aprendizaje del área de personal social</i>	2015	http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf	Las rutas de aprendizaje nos indican que a lo largo del desarrollo humano el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades, habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo y con la adecuada socialización de nuestras familias, comunidad y el ámbito escolar.
---------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--	------	---	---