

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTEERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA EMPATÍA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE
PRIMARIA EN PERSONAL SOCIAL

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

CHAPOÑAN GALVEZ, Milagros de Jesus

DELFIN SULCA, Rosmery

LOZANO TORRES, Luisa Carolina

MAMANI ARMUTO, Rosmeri Lidia

ASESOR(A):

Mg. DA SILVA ARELLANO, Nathalia Rosalía

Lima, diciembre del 2021

Resumen

La ausencia de la interacción física entre pares en un contexto de crisis sanitaria ha sido reemplazada por la interrelación en un entorno virtual, de este modo, la falta de estimulación de la capacidad de la empatía representó un problema en los estudiantes de Educación Primaria del cuarto grado de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria, debido a que presentaron dificultades para interactuar y participar en clases sincrónicas de forma voluntaria. La presente investigación tuvo como finalidad intervenir pedagógicamente en mejorar la empatía mediante la aplicación del modelo pedagógico gamificación en el área de Personal Social aplicada a 12 estudiantes de cuarto grado. La modalidad fue innovación educativa, enfoque cualitativo de tipo investigación acción. Se elaboró un plan de acción donde se evidencia la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje en un período de cuatro meses, asimismo, los instrumentos utilizados fueron la guía de observación, la entrevista y el registro de campo, cada instrumento permitió recabar información y analizar los datos de los resultados. Los estudiantes del 4to grado de Educación Primaria mejoran la empatía frente al área de Personal Social mediante la Gamificación.

Palabras clave: Gamificación, empatía, educación remota, innovación educativa, dimensión afectiva, educación primaria

Abstract

The absence of physical interaction between peers in a context of health crisis has been replaced by interrelation in a virtual environment, thus replacing the lack of stimulation of the capacity of empathy represented a problem in the students of Primary Education of the fourth grade of the Virgen de la Candelaria Parish Educational Institution, because they presented difficulties to interact and participate in classes synchronous on a voluntary basis. The purpose of this research was to intervene pedagogically in improving empathy through the application of gamification pedagogical model in the area of Social Personnel applied to 12 fourth grade students. The modality was educational innovation, focus qualitative action research type. An action plan was developed showing the implementation of 10 learning sessions in a period of four months, likewise, the instruments used were the observation guide, the interview and the field record, each instrument allowed to collect information and analyze the data of the results. The students of the 4th grade of Primary Education improve empathy in the area of Social Personnel through the Gamification.

Keywords: Gamification, empathy, remote education, educational innovation, affective dimension, primary education

En primer lugar, expresamos gratitud a Dios por ser el ente que nos brinda las fuerzas para seguir avanzando en este camino. A la vez agradecer a nuestros padres siendo de gran importancia porque nos sostienen y alientan hacia la construcción de nuestros logros, de igual manera a nuestra resiliencia y la capacidad de afrontar todos los desafíos que se nos presenten. Asimismo, nuestro agradecimiento a nuestra asesora Nathalia Rosalia Da Silva Arellano por su paciencia, comprensión, orientación y su gran labor que ha promovido en nosotras durante el trabajo de investigación. Así como también, hacer mención a nuestra casa de estudios Escuela Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico que desde el primer día nos inculcaron valores y enseñanzas para la vida en nuestra formación docente.

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a mis padres Crisóstomo y Gregoria quienes con su amor, paciencia, apoyo y esfuerzo me han permitido lograr cumplir uno de mis sueños tan anhelados. Así también, agradezco a mis familiares y desde el cielo a mi maestra Elizabeth Caycho por motivarme a seguir esta hermosa carrera.

Dedicado a mi resiliencia, a mi madre, a mi compañero Jazze, a mi compañera Cane, a mi hogar GoChaFer y su descendencia, amistades y familiares de mis amistades. Gracias a cada ser humano que ha compartido y fueron fuente de esperanza, hicieron posible que cumpliera una de tantas metas.

Dedico el presente trabajo, con mucho amor, a mis padres Doris y Moises; y a mis hermanos, quienes me brindaron fortaleza y apoyo incondicional en todo momento e hicieron posible una de mis más grandes metas.

Dedico el presente trabajo a mi madre Esther Sulca quien ha sido mi soporte fundamental para asumir los retos presentados durante toda mi etapa académica. Asimismo, a mi familia Delfin Sulca y aquellas personas que me alentaron en el camino para seguir adelante en cumplir uno de los objetivos planificados para mi vida.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
Planteamiento y justificación del problema del investigación-acción	9
Motivaciones para llevar a cabo la Investigación - Acción	11
Antecedentes	12
Antecedentes Internacionales	12
Antecedentes Nacionales	13
Aportes a la Práctica Educativa - significatividad de la investigación	15
Objetivos de la investigación	15
Objetivo General:	15
Objetivos Específicos:	16
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	16
1. Gamificación	16
1.1. El Juego y sus Elementos	17
1.2. Fases	17
1.3. Gamificación en el Aula	18
2. Empatía	19
2.1. Dimensiones	20
2.2. Desarrollo de la Empatía	20
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	21
Instrumentos	22
Guía de observación	23
Cuestionario	24
Registro Etnográfico	25
Triangulación	26
Logros y dificultades encontrados	31
LECCIONES APRENDIDAS	32

REFERENCIAS	34
ANEXOS.....	39
Anexo 1: Árbol de objetivos	39
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	40
Anexo 3: Matriz de coherencia – Investigación Acción	41
Anexo 4: Plan de acción.....	43
Anexo 5: Cronograma	46
Anexo 6: Presupuesto	47
Anexo 7: Registros etnográficos.....	48
Anexo 8: Entrevista	63
Anexo 9: Guía de Observación.....	64

INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo, las generaciones van cambiando su estilo de vida, la forma de comunicarse que es innata por naturaleza, ya no consta solo con el intercambio de ideas o palabras y aún más, ante la educación a distancia que atravesamos frente a la pandemia, donde se ha dejado de lado la interacción física por entablar una conversación virtual, ante ello, la ausencia de capacidades sociales en niños y niñas representa uno de los problemas más comunes en Latinoamérica.

Los estudiantes ante esta modalidad virtual se enfrentan a un nuevo escenario de recibir clases sincrónicas como medio donde desarrollan el proceso de enseñanza - aprendizaje, asimismo, comparten, conviven y se relacionan junto a su maestra y pares, siendo el hogar; espacio que reemplaza a la escuela. Para lo cual, no están preparados porque se denota actitudes sin límites y sin modelos de conducta, por ejemplo, mostrándose ante una situación poco tolerantes, sin empatía, injustos, callados, sin defender sus derechos, mostrando poca afectividad, siendo incapaces de anticipar las consecuencias de sus actos.

El sector educativo de nuestro país deja de lado el desarrollo de las capacidades sociales en los estudiantes, debido a una falta de conocimiento de ella. Según López (como se citó en Ángeles, 2016) la escuela es el lugar donde se desarrollan estas capacidades sociales debido a que nos relacionamos con personas nuevas y diferentes a nuestro entorno ya conocido, volviéndose así un medio importante para el proceso de desarrollar sus capacidades sociales. Sin embargo, aún más complicado desarrollar esas capacidades con los niños y niñas debido a que el docente, desde los entornos virtuales, no tiene manejo del control familiar y falta de trabajo autónomo, es un reto desarrollarlas en los estudiantes, desde una modalidad virtual, a consecuencia del contexto actual del país.

Planteamiento y justificación del problema del investigación-acción

La presente investigación surge a partir de una entrevista previa con la docente tutora del año 2020 de tercer grado de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria, donde manifestó que los estudiantes mostraban un rechazo para interactuar con sus pares, poca voluntad en participar en las clases sincrónicas, complicando el desarrollo de las sesiones y limitando las actividades para trabajar en equipo, no se cuestionan cómo se pueden sentir los demás con sus acciones o comentarios y no establecen relaciones de igualdad con su prójimo.

Dentro de las causas, los estudiantes presentan en una modalidad de educación a distancia, poco compromiso con las clases sincrónicas, pues mantenían la cámara pagada y realizaban intervenciones efímeras. Dado que, las sesiones de aprendizaje ejecutadas solo promovían actividades individuales vía WhatsApp. Añadido a ello, las estrategias aplicadas en el 2020 únicamente fueron enfocadas en desarrollar sus capacidades cognitivas.

A consecuencia, los estudiantes reflejaban un bajo índice intelectual, cual es constatado mediante su participación en las sesiones sincrónicas, pero no solo ello, además mostraban dificultades para interactuar entre pares y con la docente tutora. Asimismo, seguir las pautas de convivencia en su aula virtual les resultaba difícil, por tanto, no mejoraron sus habilidades y capacidades sociales.

Por tal motivo la presente investigación se plantea con el objetivo de mejorar la empatía mediante la aplicación del modelo pedagógico Gamificación en el área de Personal Social en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria y es viable intervenir con la investigación, debido a que cuenta con una amplia información en revistas virtuales, investigaciones, libros digitales tanto nacionales como internacionales donde se han evidenciado los aportes de los autores que proponen diversas estrategias y metodologías que respaldan el modelo metodológico de la Gamificación mediante el cual buscamos desarrollar la empatía, ya que es un término clave en diversos estudios sobre la conducta social en las personas (Demetriou, 2018; Szanto y Krueger, 2019).

Por ello, implementar el modelo pedagógico Gamificación en esta área será enriquecedor, ya que no solo se mejoraría la empatía, sino también la motivación frente al área, un progreso en el rendimiento académico y otras capacidades sociales. Así también, se estaría desarrollando la competencia del perfil de egreso que se plantea en el Currículo Nacional en el cual busca que el estudiante tome decisiones con autonomía, sea democrático y responsable, reconociéndose como persona valiosa e interactuando respetuosamente con su prójimo de manera asertiva, tolerante y ética, llegando a realizar un desenvolvimiento positivo y empático con los demás.

La realización de esta investigación aportará en la mejora de la empatía en los estudiantes, logrando evitar problemas en el futuro como ciudadanos en los diferentes ámbitos de la persona. Según Noblega, el vínculo entre docente - estudiante es importante en su desarrollo integral, ya que repercute en su desenvolvimiento a lo largo de la vida (como se citó en la PUCP, 2020).

Los estudiantes deben de desarrollar acciones que favorezcan su interacción con el otro, para esto va a recurrir a sus capacidades y habilidades, con el fin de participar de manera democrática, expresando sus opiniones e ideas ante la sociedad. Por lo cual, trabajaremos el modelo pedagógico Gamificación en el área Personal Social. Según el Currículo Nacional (2016) nos menciona que el área cuenta con cinco competencias “Construye su identidad”, “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, “Construye interpretaciones históricas”, “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” y “Gestiona responsablemente los recursos económicos”. (pp 30-39)

Por tal motivo, el presente trabajo es una investigación - acción porque busca contribuir mediante la ejecución de acciones al desarrollo de esta capacidad, teniendo como participación, la intervención de la docente a cargo, logrando mediante su desempeño y en trabajo mancomunado con la gamificación para la mejora de la empatía.

Así también, el equipo investigador tiene como propósito incidir en esta realidad educativa con el modelo pedagógico gamificación para lograr que los estudiantes mejoren su empatía, y “aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos” (Posada, 2013). Por esa razón, al usar la gamificación a favor de la problemática que existe en el grupo investigado se logrará mejorar la empatía en los estudiantes.

Por todo lo expuesto, la línea de investigación institucional está orientada a la innovación y didáctica; y como futuras docentes, tomando en cuenta que nuestra investigación brindará aportes significativos en lo que respecta a la mejora de la empatía mediante la gamificación planteamos lo siguiente:

¿Cómo mejora la capacidad de la empatía utilizando la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel de primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1?

Motivaciones para llevar a cabo la Investigación - Acción

El presente trabajo de investigación surge a partir de las circunstancias de la pandemia, dado que se replanteó un sistema educativo en un entorno virtual, por lo que los estudiantes recorrieron la transición de una modalidad de estudios presencial a una remota, ello dio indicios a que se vean afectadas el desarrollo de sus capacidades y habilidades sociales, dentro de estas la empatía. El grupo investigador observa y describe que la interacción social se ha desgastado, por todo lo mencionado anteriormente, el grupo basándose en otras investigaciones considera que el desarrollo de esta capacidad es fundamental porque permite conectar con los demás, permite comprender el mundo interno de otros individuos, facilitando la mejora y el mantenimiento de vínculos en diferentes relaciones sociales.

Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Rodríguez (2019) en su investigación: “Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología”, realizada en Esmeraldas (Ecuador) y presentada a la Pontificia Universidad Nacional Católica del Ecuador (sede Esmeraldas) para el grado de Maestría Innovación en Educación, presenta como objetivo el logro de la interacción y motivación de 34 estudiantes del tercero “C”. La investigación analizada trabajó bajo la metodología del enfoque cualitativo. Se aplicó en el área de Ciencia y Tecnología, por medio de la herramienta Kahoot, utilizando como recursos de proyección una pizarra digital y equipos de cómputos para que así se logre el objetivo planteado. La conclusión que se obtuvo es a partir de las actitudes de los estudiantes, puesto que, a las características iniciales, demuestran un cambio, conversa, comparte, es decir, interactúan con sus pares.

El trabajo de referencia se alinea con la variable de gamificación de nuestra tesis, dado que se hace mención que la herramienta Kahoot, es viable para trabajar, así como plataforma gamificada. También, un entorno virtual de aprendizaje, Edmodo, ya que posee características similares de juego. Los estudiantes aprenden y a la vez pueden llegar a ganar insignias lográndose la motivación e interés del estudiante. Por último, otra semejanza hallada es que al aplicar el modelo pedagógico gamificación en diferentes áreas que cuenten con más de 2 horas pedagógicas se podrá tener más tiempo para socializar los contenidos.

Carrillo (2015) en su investigación: “Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años” realizada en un colegio público de la provincia de Granada para obtener el grado académico de Doctor en Psicología. El investigador mantuvo la propuesta de la aplicación del proyecto JAHSO con la finalidad de evaluar el impacto de este programa en la conducta social asertiva, pasiva y agresiva en las cinco clases conflictivas en niños entre 9 a 12 años.

El diseño tomado fue investigación - acción por lo que se aplicó el instrumento de evaluación CABS y TRCABS un tipo de cuestionario que brinda información acerca de los comportamientos deficitarios de los niños en torno a las interacciones sociales. Para ello, se tomó una muestra de 112 estudiantes que cursan 4ª y 6ª de Educación Primaria.

Después de la ejecución de la investigación, el autor concluye que los resultados de la aplicación de este programa, evidencian que sí existe un aumento de los comportamientos asertivos y una disminución de los comportamientos agresivos y pasivos, en todos los casos de forma significativa.

Al realizar un análisis, se evidencia que dicha investigación guarda relación con respecto a la muestra de estudiante, ya que abordan en estudiantes del 4to grado. Así también, el diseño de investigación involucra a las capacidades sociales con actividades lúdicas logrando mejorar algunos comportamientos negativos de los estudiantes. Por otro lado, se diferencia en la aplicación de instrumentos de evaluación para el recojo de información.

Antecedentes Nacionales

Orihuela (2019) en su investigación titulada “La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima” realizada en la Pontificia Universidad Católica del Perú con el propósito de obtener el grado de bachiller en educación.

Dicha investigación tiene como objetivo que los niños, por medio del juego llamado “Juego sobre la Paz Mundial” comprendan las relaciones entre naciones y que busquen soluciones por sí mismos por lo que ayudarán a motivar y mejorar el aprendizaje de una segunda lengua a través de la gamificación.

La presente tesis empleó una investigación cualitativa del tipo descriptivo. Se consideró una muestra de 70 docentes. La metodología utilizada fueron las técnicas de la entrevista y observación, que brindaron la información de las estrategias que usan los docentes en el aula y el empleo de la gamificación.

El equipo que realizó la investigación llegó a la conclusión que, ante la incorporación de la metodología de gamificación, el rol del docente se mostró innovador y creativo cuya misión favoreció en el desarrollo de habilidades orales y escritas de los alumnos al aprender inglés.

Dicha investigación está directamente ligada a una de las variables como la gamificación, así como la metodología, las técnicas a usar y a la edad del grupo al que va a repercutir, sin embargo, la diferencia que se encuentra es que la investigación va dirigida a aplicar estrategias de gamificación netamente a los docentes para que de esa manera pueda fomentar una mejora en los alumnos de 9 a 12 años.

Cano (2017) en su investigación llamada: Programa “Aprendo conductas saludables para mejorar mis habilidades sociales”, llevada a cabo en la Institución Educativa Particular Santa María Josefa Rossello - Surquillo, para obtener el grado académico de Maestría, tiene como objetivo establecer la influencia del proyecto respecto al desarrollo y progreso de las habilidades sociales en los estudiantes de 6° de primaria de la I.E.P. Santa María Josefa Rosello, Surquillo, 2016.

Así también ha sido ejecutada por medio del método hipotético deductivo, de un tipo de investigación aplicada, desarrollando un diseño experimental y un sub- diseño cuasi experimental, bajo el enfoque cuantitativo. La población requerida fue de sexto grado conformado por 44 estudiantes de la sección A y B, siendo uno el grupo control y el otro investigado. El instrumento utilizado es el cuestionario de Habilidades Sociales (CHIS) de la autora María Inés Monjas Casares, que consta de 6 áreas donde cada una de estas incluye habilidades más específicas o sub- habilidades.

Dentro de las conclusiones se determinó que la aplicación del programa “Aprendo conductas saludables” sí mejoró el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de sexto de primaria de la I.E.P. Santa María Josefa Rossello, Surquillo, 2016.

Esta investigación está ligado debido al abordaje dentro de una de las sub-capacidades de la empatía, pero se diferencia en la gamificación, puesto que se va a hacer uso de estrategias

gamificadas, ejecutándose y evidenciándose en las diversas sesiones de enseñanza - aprendizaje en el área de Personal Social. Asimismo, se diferencian del diseño de investigación, debido a que esta investigación utiliza un diseño experimental, bajo un enfoque cualitativo, mientras, el presente trabajo de investigación utilizará el diseño de investigación acción, bajo un enfoque cualitativo.

Aportes a la Práctica Educativa - significatividad de la investigación

Con la presente investigación, el aporte que se realiza a la especialidad del Programa de estudios del nivel primaria es el valorar la importancia de trabajar en la mejora de la empatía, para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales.

Los aportes más relevantes en la investigación son:

- Permite conocer las actitudes y el accionar del docente por medio de esta educación a distancia, donde se evidencia la mejora del desarrollo de la empatía en niños de nueve a diez años.
- Dar a conocer el modelo pedagógico Gamificación, para desarrollar la empatía en los estudiantes.
- Resalta la importancia del desarrollo de la empatía en los estudiantes de nueve a diez años de edad, para beneficio de su desarrollo integral y social.

Por consiguiente, esta investigación sirve como antecedente a futuras investigaciones en cuánto a la mejora de la empatía de los niños que están culminando el IV ciclo de la educación básica.

Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Mejorar la empatía aplicando la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

Objetivos Específicos:

Mejorar la empatía mediante el diagnóstico de la comprensión en un contexto de educación remota en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

Mejorar la empatía mediante la implementación de los objetivos de aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

Mejorar la empatía mediante la planificación de una secuencia de estrategias en base al modelo de la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

Mejorar la empatía mediante la selección de los recursos gamificados en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

Mejorar la empatía mediante la ejecución de sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**1. Gamificación**

Según Contreras y Eguia (2017) enfatizan que “la gamificación es un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios. Podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.).

1.1. El Juego y sus Elementos

Para Contreras (2016) “los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites. Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales”, en otras palabras, se entiende que la situación del juego abre riendas a desarrollar nuestras capacidades y habilidades sociales para un adecuado desenvolvimiento cuando nos encontramos inmersos a ellos.

Por lo tanto, es importante mencionar a 3 conceptos claves que son propios del juego. Estos son sus elementos los cuales son las dinámicas, mecánicas y componentes del juego, que están relacionadas entre sí (Valda, 2015).

1.2. Fases

Según *Hsin-Yuan y Soman (2013)* y *Navarrete (2017)* integran 5 fases de la gamificación, que se presentan en las siguientes líneas

Fase 1: Comprensión del público objetivo y el contexto: quién es el estudiante. Esto, combinado con el contexto en el que se imparte el programa.

Fase 2: Definición de los objetivos de aprendizaje: tener claro cuál es exactamente la finalidad del juego dentro de un marco más específico. Por ejemplo, no es lo mismo que el profesor busque que aprendan a definir, a que se aprendan un tema más amplio.

Fase 3: Estructurar la experiencia: Planificar detalladamente la dinámica que se va a realizar, puesto que el acierto o fracaso de la misma depende de la capacidad de organización del docente. Es importante y necesario establecer una serie de etapas o hitos que permitan ordenar el conocimiento y determinar lo que los estudiantes requieren aprender y conseguir al final de cada fase.

Fase 4: Identificación de recursos: Una vez se hayan logrado identificar las fases, el docente puede identificar las que se pueden gamificar. Algunas preguntas a considerar para esta sección serían:

¿Existen reglas claras que se puedan agregar?

¿Se puede ofrecer retroalimentación al estudiante?

¿Cuál será el objeto que indicará la consecución del siguiente nivel de juego?

Fase 5: Aplicación de elementos gamificados: El docente debe escoger cuáles de los elementos propios de los juegos pretende añadir para que la dinámica funcione. No todos los elementos que tienen los juegos tienen un desarrollo esperado en todas las actividades que se propongan y en todos los grupos de estudiantes. Así como se pudo evidenciar en la 'Feria Virtual Investigación y Práctica Innovadora 2021'

1.3. Gamificación en el Aula

Según Torres, García y Pérez (2018) recalcar que "la gamificación no es sinónimo de jugar en el aula o aprender jugando, ni tampoco es lo mismo referirse al término para señalar el aprendizaje a través de videojuegos" (p. 62). El uso de la gamificación en el aula tiene como objetivo generar una motivación intrínseca en los estudiantes, en efecto que ellos estén deseosos por seguir aprendiendo por medio de la atención e interacción que conlleva la dinámica lúdica para obtener recompensas, logros, competencias, entre otros. Además, no solo el aprendizaje por medio de la gamificación va a hacer desarrollado por medio de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC); por lo contrario, puede partir de una actividad creativa que va de acuerdo con los intereses, estilos de aprendizajes y el ambiente en que se desenvuelven los estudiantes.

Ahora, los docentes tienen una labor importante en el aula para mejorar los momentos de aprendizaje que añadan un valor significativo a los estudiantes, por medio de actividades que impulsen a realizar desafíos de contexto y proyectado a un área curricular donde haya la necesidad de gamificar. Para Contreras y Eguía (2017) hace énfasis que "el uso de la gamificación es posible incluir actividades como el estudio formal, la observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión y el perfeccionamiento de habilidades" (p. 13). Podemos entender que el uso de gamificación implica procesos que de una manera u otra están relacionados con

aquellos momentos de una Sesión de Aprendizaje, por esta razón resulta una pieza fundamental para incidir en el aula.

2. Empatía

Según la Real Academia Española (RAE, 2021), “la empatía es el sentimiento de identificación con algo o alguien; en una segunda acepción, la define como una capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos” (párr.1)

Según Nolasco (2012), la empatía es sintonizar de una forma espontánea y natural con los pensamientos de otra persona, sean los que sean. No se trata únicamente de reaccionar a una serie de emociones de los demás, como pueden ser la pena o la tristeza; sino de leer la atmósfera emocional que rodea a la gente. Se trata de ponerse, sin esfuerzo, en la piel del otro, de negociar sensiblemente una interacción con otra persona sin ánimo de ofenderla ni herirla, de preocuparse por sus sentimientos (p. 36)

Según Astochado, et al. (2014), la empatía es la capacidad para percibir lo que sienten los demás, es decir, la captación de sentimientos, necesidades e intereses ajenos, ser capaces de ver las cosas desde su perspectiva y cultivar la afinidad con una amplia diversidad de personas. Las personas empáticas normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social (pp.18–19)

De acuerdo con López, Aran y Richaud se podría decir que la empatía es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar. Por lo tanto, la empatía es una capacidad necesaria para lograr relacionarse con sus pares, considerando que cada uno vive en contextos y situaciones complejas.

Esta capacidad constituye el punto de partida para generar relaciones positivas y enriquecedoras entre las personas, evaluada en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Virgen de la Candelaria”, mediante un cuestionario y considerando sus dimensiones cognitiva y afectiva.

2.1. Dimensiones

Según Fernández et al. (s.f., como se citó en Rojas, 2018) señala en el marco teórico de su investigación, como variable de la empatía a las siguientes dimensiones:

Dimensión Cognitiva.

Hogan (1969, como se citó en Rojas, 2018), se define como empatía cognitiva a “un intento de comprender lo que pasa por la mente de los demás o, en otras palabras, como la construcción que uno mismo tiene que llevar a cabo sobre los estados mentales ajenos” (p. 38). Esta dimensión se evidencia cuando el individuo tiene la capacidad de tomar la posición de la otra persona logrando entender, reconocer y comprender sus sentimientos e incluso sus pensamientos.

Dimensión Afectiva.

Según Pons (2018) define a la empatía afectiva como “la capacidad de percibir los sentimientos de los demás”, mediante esta dimensión el individuo es capaz de identificar los sentimientos de la otra persona logrando sentirlo en carne propia. Esta empatía en ocasiones puede llegar al extremo de la identificación total de los sentimientos de la otra persona, llevando a cabo el impedimento a ser capaces de aconsejar y de ayudar al otro. Sin embargo, la empatía afectiva se trata de un sentimiento noble y profundo que va, más allá de la compasión, nos permite prestar apoyo sincero sin resultar condescendientes. (Talkk, 2018)

2.2. Desarrollo de la Empatía

Según Olmedo y Montes (s.f., como se citó en Mera, 2016), el desarrollo de la empatía comprende las fases siguientes:

Identificación: Fase que, mediante la relajación de nuestro control consciente, podemos llegar a ser absorbidos en la contemplación de la otra persona y de sus experiencias, perdiendo así la consciencia de nuestro yo, nos proyectamos dentro del otro y experimentamos lo que el otro siente.

Incorporación: Fase relacionada a la anterior; debido a que, incorporamos al otro en nuestro interior y asumimos sus experiencias como nuestras.

Reverberación: Fase que supone saber lo que significa lo que estamos sintiendo, para lo cual comienza a interactuar nuestro yo con el yo interiorizado.

Separación: Fase que se relaciona, con el concepto antropológico de la empatía; así, una vez realizado todo el proceso anterior, nos separamos de nuestras implicaciones y usamos la razón, ganando distancia psíquica y social, permitiéndonos realizar un análisis objetivo (p. 3)

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se sustenta en el paradigma socio crítico del cual emerge el enfoque cualitativo, por lo que busca comprender a los individuos en sus contextos y la relación que tiene con la realidad investigada. En consecuencia, se emplean diversas estrategias metodológicas para comprender detalladamente al objeto de estudio, es decir, a los sujetos con los que se interactúa.

Los integrantes del equipo investigador escogen trabajar el diseño de investigación – acción, ya que, bajo el marco cualitativo, la finalidad de este, es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente (grupo, programa, organización o comunidad). (Savin-Baden y Major, 2013). Además, las etapas para efectuar la investigación - acción participativa son: detectar el problema de investigación, formular un programa para resolver la problemática, implementar el plan y evaluar resultados, además de generar realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

Contexto de la Investigación Acción

Los actores educativos de la investigación acción son los 28 niños y niñas de cuarto grado pertenecientes a la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria del distrito de Villa

María del Triunfo – Ugel N°1 los cuales presentan poco compromiso con las clases sincrónicas vía WhatsApp así como también se ejecutaban actividades individuales donde el desarrollo de las sesiones de aprendizaje era exclusivamente entre docente - estudiante, mas no se lograba la interacción social, como el iniciar una conversación, hacer amigos(as), entre otros.

Ellos y ellas son sometidos a una secuencia de sesiones de aprendizaje titulado “Interactúo para divertirme y convivir” basado en la Gamificación, el cual se aplica durante los procesos pedagógicos y didácticos del área de Personal Social. Para ello, se hace el uso de las técnicas de investigación, como la observación y estudio etnográfico, dado que permite conocer detenidamente la muestra de estudio en un mediano plazo, con la finalidad de identificar y mejorar la empatía.

Instrumentos

En la presente investigación cualitativa, los instrumentos empleados permiten priorizar y corroborar las hipótesis planteadas para dar posible solución a la problemática abordada. Por esta razón, los participantes involucrados, son parte de la muestra quienes se han desenvuelto con naturalidad al responder a los diversos instrumentos considerados, donde han dado respuesta a los ítems con correspondencia a los indicadores que se encuentran relacionados con las dimensiones de la variable dependiente.

Por consiguiente, en el presente informe se aborda la variable de la empatía, siendo identificada de manera fundamental en la construcción de los instrumentos, puesto que la finalidad es mejorarla mediante el modelo pedagógico Gamificación en el grupo de estudiantes de cuarto grado. La variable fue aplicada en diversos instrumentos, como: guía de observación, cuestionario y registro etnográfico. La información recogida en los instrumentos ha permitido realizar un proceso de sistematización, análisis y verificación con suma meticulosidad.

A continuación, se detalla las características de los instrumentos utilizados en la presente investigación:

Guía de observación

Instrumento que permite el acercamiento sistemático con la realidad del objeto de estudio en la investigación, así como recolectar y obtener referencias de las vivencias sucedidas.

Según Tamayo (s.f., como se citó en Campos y Lule, 2012) define a la guía de observación como:

Un formato en el cual se pueden recolectar los datos en sistemática y se pueden registrar en forma uniforme, su utilidad consiste en ofrecer una revisión clara y objetiva de los hechos, agrupa los datos según necesidades específicas, se hace respondiendo a la estructura de las variables o elementos del problema. (p. 56)

El instrumento fue elaborado por el grupo investigador, a partir de la observación de una clase, teniendo como partícipes al grupo de estudiantes del cuarto grado y fue aplicada a 8 estudiantes del cuarto grado durante 10 sesiones sincrónicas.

Con relación a la estructura, es fundamental respetar las dimensiones, pues permite la redacción de los dos indicadores teniendo cada uno 3 ítems que resulta crucial para determinar la veracidad en cuanto al cumplimiento o no de la empatía en los 12 estudiantes del 4to grado de la I.E.P. Virgen de la Candelaria.

Finalmente, el instrumento tratado ha sido expuesto ante un grupo de profesionales que conforman a los jueces de expertos, se presentan en la tabla 1 con la finalidad de examinar y dar validez a cada ítem propuesto.

Tabla 1

Formación profesional de los expertos

N°	Especialidad	Grados académicos	Otros estudios	Tiempo de experiencia profesional
Experto 1	Psicología Educativa	• Licenciada	• Educación Primaria	20 años

Experto 2	Primaria	• Magister	<ul style="list-style-type: none"> • Educación Infantil • Neuroeducación 	30 años
Experto 3	Educación Primaria	• Magister	<ul style="list-style-type: none"> • Educación emocional para el crecimiento personal. • Evaluación educativa del y para el aprendizaje en el nivel superior. • Autoevaluación de la calidad educativa. • Entornos virtuales para la educación a distancia. 	16 años

Según la evaluación y validación de los jueces de expertos de este instrumento se adjuntaron los siguientes resultados en la tabla 1.

Cuestionario

Es un instrumento que permite al investigador abordar un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, utilizando el tratamiento de la información para describir la población a la que pertenecen o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre variables de su interés.

Según García, aporta que la finalidad del cuestionario “es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación” (p. 2).

El cuestionario se aplicó a 8 estudiantes del 4to grado de la I.E.P. Virgen de la Candelaria, dentro del periodo de 2 días hábiles. Referente a la estructura, se plantearon 6 situaciones significativas, dando como opción a que el entrevistado brinde una respuesta abierta sin ser limitado.

Este instrumento está constituido por ítems de las dimensiones de la variable dependiente, porque permite reconocer si los estudiantes muestran una mejora en el desarrollo de su empatía; a través de la gamificación en las aulas virtuales, que actualmente viene siendo el contexto de aprendizaje para ellos, logrando así reflexionar mediante sus intervenciones.

El proceso de aprobación del instrumento tuvo que ser analizado minuciosamente por medio de jueces de expertos, pues fue indispensable el aporte de 3 especialistas en el rubro de educación y psicología, los cuales fueron los siguientes:

Tabla 2

Formación profesional de los expertos

N°	Especialidad	Grados académicos	Otros estudios	Tiempo de experiencia profesional
Experto 1	Psicología Educativa	• Licenciada	• Educación Primaria	20 años
Experto 2	Primaria	• Magister	• Educación Infantil • Neuroeducación	30 años
Experto 3	Educación Primaria	• Magister	• Educación emocional para el crecimiento personal. • Evaluación educativa del y para el aprendizaje en el nivel superior. • Autoevaluación de la calidad educativa. • Entornos virtuales para la educación a distancia.	16 años

Según la evaluación y validación de los jueces de expertos por la V Aiken se realizó la validación del contenido por ítem determinándose su validez, los resultados se adjuntan en la tabla 2.

Registro Etnográfico

Es un instrumento que cuyo propósito es registrar los procesos observacionales - verbales y no verbales, realizadas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, logrando evidenciar y comprender los aspectos más relevantes de la experiencia.

Triangulación

En la presente investigación se utilizó la triangulación como una técnica de análisis de datos que se centra en el estudio de un fenómeno contrastando las visiones de los datos recolectados a través del registro etnográfico, la guía de observación y entrevista. Puesto que, permite obtener datos confiables y examinar los hallazgos que se han podido recopilar en la aplicación de los instrumentos, realizando comparaciones entre los datos y los métodos que se han utilizado, tomando en cuenta el contexto donde se aplica la investigación, para evaluar de manera amplia, objetiva e imparcial (Unidad e investigación, 2020)

Por medio del análisis en los hallazgos de la triangulación se corrobora la intervención en el aula virtual por la docente (D1) con 12 estudiantes (E1, E3, E4, E8, E14, E17, E20, E21, E24, E26, E27 y E29), quienes fueron partícipes en la investigación para identificar la variable de la empatía, los cuales fueron registrados en los siguientes instrumentos: registro etnográfico (Instrumento 1), entrevista (Instrumento 2) y la guía de observación (Instrumento 3). A continuación, se presentan los resultados de la triangulación:

Los estudiantes que se consideraron para la investigación (E1, E3, E4, E8, E14, E17, E20, E21, E24, E26, E27 y E29) fueron puestos a una observación diagnóstica, donde se evidenció que el desenvolvimiento en las clases sincrónicas era poco favorable respecto a la empatía, puesto que no prestaban atención permanente, evitaban el uso de la cámara y el micrófono para poder interactuar, así también no respetaban los acuerdos establecidos, esto es corroborado en el Instrumento 1 (pp. 43 - 45). Ante ello, los estudiantes demuestran que no logran ponerse en el lugar de su prójimo y/o sentir estima ante los sentimientos del otro; demostrando así la falta en el desarrollo y mejora de la capacidad de la empatía, tanto cognitiva y afectiva, siendo esto desestimado durante el proceso de la investigación, corroborado en el instrumento 2 (pp. 57) e instrumento 3 (pp. 58).

Durante la sistematización de la información del instrumento 1 se evidenció que en la dimensión cognitiva y afectiva los estudiantes (E1, E14 y E21) tuvieron una favorable y constante

participación ante la comunicación de sus compañeros durante las sesiones sincrónicas, de igual manera, acogieron la intervención de sus compañeros que presentaban dificultades con su conectividad, demostraban actitudes positivas relacionadas a las dimensiones de la empatía. Por otro lado, los estudiantes (E24, E26, E27 y E17) se muestran poco interesados, distraídos con factores externos y no interactúan ni buscan hacerlo con los demás. Lo cual se constata en el instrumento 2, dado que los estudiantes E21 contesta que sí se expresaría ante una incomodidad o alguna situación que le parezca injusta, realizando aquella acción abiertamente y amablemente, mientras que el estudiante E26 titubea y considera que no comentaría cuando algo lo hace sentir mal. En cuanto, al instrumento 3, se rescata que la estudiante E21 respeta el orden de participación, demostrando así la aceptación en la intervención de sus pares. Esta acción favorece al Aula virtual, ya que se forma un ambiente agradable donde se puede compartir una opinión sin ser juzgados.

En relación con todo lo mencionado anteriormente, se refleja a través de la sistematización triangular, un progreso en la mejora de la empatía, ya que contrastando la observación diagnóstica con la aplicación de los instrumentos, los partícipes de la investigación muestran actitudes empáticas como ponerse en el lugar del otro, realizar inferencias de cómo se sentiría su prójimo ante situaciones que demande desgaste emocional, emitir mensajes para reconfortar a quien requiera de su apoyo, escuchar y atender en sus posibilidades las necesidades del otro, logrando así interrelacionarse de manera positiva con los demás. Tal como se refiere Carpena (2016) que “la empatía es una capacidad natural que se desarrolla en interrelación con los demás y en el seno de una cultura que define el tipo de humano que se espera que seamos, cómo debe ser la participación con el sufrimiento del ‘otro’ y que señala con qué ‘otros” (p. 15). Es decir, que el ser humano desarrolla esta capacidad cuando establece vínculos con sus pares llegando a crear sentimientos universales, asimismo, se replica lo que nuestra investigación busca, lo cual se basa en transmitir una cultura de empatía interplanetaria con miras a trascender siempre y cuando los estudiantes reciban una educación en valores en

la cual mejoran su empatía, su sentido de amar y sienten un compromiso de participación en cuanto a la salud integral de su prójimo.

Acerca de la planificación de sesiones en el área de Personal Social se presenta una prueba piloto con diversas estrategias gamificadas como: Padlet, Quizizz, Mentimeter, etc., información que se puede visualizar en el documento del plan de acción (p. 37). Se considera implementar estas estrategias debido a que la propuesta permitirá mejorar y fortalecer la empatía, siendo corroborado en el instrumento 1 mediante los estudiantes (E14, E29 y E24) cuando comparten muy seguros de sí mismo su opinión de defender a las personas ante cualquier acto de discriminación, que nadie merece ser discriminado e invitando a reflexionar a los demás de cómo se sentirían las personas que han pasado por una situación de esa índole. Asimismo, esto se evidencia en el instrumento 2 donde la estudiante E29 conversa que sí expresaría su malestar y brindaría su tiempo al prójimo, sin embargo, E14 expresa que tendría temor de hacer llegar su incomodidad a la persona que lo ocasiona y recurriría a la ayuda de algún miembro de la escuela; es así como se observa en el instrumento 3 que la estudiante E29 se desenvuelve acatando las pautas establecidas y comparte con sus compañeros de aula una experiencia a través de la plataforma Padlet.

Frente a lo expuesto, de acuerdo a Contreras (2016, citado por del Valle López, J., Hernández, M., Beltrán, A.,2020) afirma que “la gamificación ayuda a que los alumnos se adentren en las materias para producir la acción, ayudar en el comportamiento, ganar más habilidades, mejorar la forma de evaluación y aumentar sus conocimientos.” Por lo que, en la presente investigación se ha descrito a la gamificación como un mecanismo que promueve en un sistema de educación remota el aprendizaje enraizado con los elementos del juego, comprendiendo a cada individuo y su contexto, estableciendo el objetivo de mantener el interés y compromiso de los estudiantes. Además, García Magro, C., Martín Peña, M. L. y Díaz Garrido, E. (2019). Destacan que la gamificación es “la incidencia positiva sobre la motivación y el compromiso, evidencia que pone de manifiesto que la gamificación provoca que los estudiantes

estén más interesados en lo que están aprendiendo.” (p. 23) es así como resalta que llevar a cabo clases gamificadas brindan beneficios eficientes para que los estudiantes puedan expandir nuevos conocimientos en las clases virtuales, siendo estos planificados y articulados con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común; Construye interpretaciones históricas del área de Personal Social.

En relación al desarrollo de las ejecuciones de sesiones, la mayoría de los estudiantes, a partir de la propuesta de las estrategias de recursos gamificados lograron desarrollar actitudes empáticas tanto en el componente cognitivo y afectivo, como escuchar y comprender a sus compañeros y compañeras, esto se puede observar en el instrumento 1 donde los E3, E17 y E20 ponen en práctica la dimensión afectiva de la empatía, pues expresan sus emociones de forma oral o gestual, por consiguiente, permite un buen desenvolvimiento de los integrantes del equipo con un diálogo respetuoso. De la misma forma, los estudiantes E4, E8, E14, E21 y E29 muestran disposición para escuchar, por lo que emiten comentarios positivos generando un buen clima en el diálogo. En la misma línea, E24, E28 y E29 realizan la actividad gamificada en la plataforma Padlet donde responden a una pregunta, coincidiendo así en sus respuestas donde califican la acción de exclusión como mala. En los casos mencionados, se demuestra que reconocen sus propios sentimientos y la del resto.

Con respecto al instrumento 2, ante la situación planteada sobre el caso de una integrante de la familia, quién se encuentra enojada y llorando. E4, E14, E21, E26 y E29, perciben los sentimientos de tristeza y preocupación, por lo que emiten comentarios de las acciones que realizarían para confortar al familiar que esté viviendo la situación.

Esto se puede observar en el instrumento 3 por E26 E29 y E21 quienes, mirando fijamente a la pantalla, muestran interés sobre lo que comparten sus demás compañeros, así también, al trabajar en el recurso gamificado del Jamboard, E29 es el único que logró ingresar a la plataforma gamificada y menciona que puede apoyar a todo el equipo. Seguidamente, D1 menciona las indicaciones del próximo reto que deben cumplir, por lo que E26 brinda un comentario al respecto

y sus compañeros muestran respeto por la intervención observándolo acompañado de una sonrisa.

Por un lado, como resultado se ratifica que la gamificación aporta positivamente en los estudiantes lo cual ha sido descrito específicamente en acciones como las que trabaja y comparte con sus pares, es así como la gamificación brinda otro beneficio el cual es crear espacios en donde se respeten a los integrantes y todo aquello que genere el contexto, siendo un espacio especial para el aprendizaje Por lo que, para Morales B. (citado por del Valle López, J., Hernández, M., y Beltrán, A., 2019), “la gamificación ayuda a aumentar el compromiso de los alumnos en su aprendizaje, su conexión con el contenido y las tareas que tienen que hacer; fomenta el desarrollo de habilidades sociales y su libertad de aprender, esto ayuda a motivar a los alumnos”. Es decir, se promueve el aprendizaje de las habilidades y capacidades sociales. Por otro lado, también se ha probado el aporte en la mejora de la capacidad de la empatía con el aprendizaje gamificado como cuando interactúan mediante las plataformas intercambiando ideas, como cuando los estudiantes expresaron, por ejemplo en el instrumento 1 de manera literal en la plataforma Padlet ante la pregunta “¿Qué acción realizarías frente a un acto de exclusión?”, los estudiantes mencionaban y expresaban gestualmente indignación, hasta el punto de intervenir en una situación que lo demande, nombrando que se dirigirían a la persona que realice el acto de exclusión con frases como que tenga empatía o piense en el otro, asimismo, hicieron llegar su pensamiento “hemos aprendido interactuando en el WordWall a partir del intercambio de información y escucha activa de la opinión de cada uno”.

Para poder identificar la mejora de la empatía se ha observado en los instrumentos 1, instrumento 2 e instrumento 3 cómo se han desarrollado de manera positiva los comportamientos de los estudiantes partícipes de la investigación. Siendo notoria la evolución en las actitudes referentes a esta capacidad tanto en el componente cognitivo como el afectivo. Por ello, en la investigación la propuesta de trabajar la gamificación dentro de las sesiones de aprendizaje ha

significado fructuoso, dado que, se notaba una buena disposición, mostraron reflexión, solidaridad y compasión.

Todo ello se corrobora a través de este proceso quedando evidenciado lo mencionado durante el proceso de triangulación, que permite consolidar los objetivos presentando la habilidad empática en sus dimensiones afectiva y cognitiva, de igual manera se ha logrado debido al uso de recursos gamificados (Mentimeter, Padlet, Nearpod, WordWall, EducaPlay, Quizziz, Jamboard). Siendo descrito en líneas que el primer diagnóstico de las actitudes de los estudiantes (E17, E24, E26 y E27) fueron negativas en relación a la empatía, a diferencia (E29, E14), consensuando que lo observado inicialmente en los partícipes de la investigación, han sido disipadas.

Logros y dificultades encontrados

La observación diagnóstica permitió corroborar que los estudiantes de 4to grado mostraban ciertas actitudes que impedían interactuar de manera armoniosa con sus pares y crear un clima favorable en las clases sincrónicas.

Los objetivos de aprendizaje fueron articulados con la empatía y la gamificación en el diseño de las sesiones considerando las competencias (1 y 3) del área de Personal Social, siendo esto logrado favorablemente gracias al plan de acción previsto, lo cual se corrobora durante la aplicación de la investigación.

La secuencia de estrategias en base al modelo de Gamificación en las sesiones de aprendizaje planificadas, brindan una relación óptima con cada campo temático y competencias de aprendizaje del área de Personal Social, logrando evidenciar que lo organizado guarda relación con la mejora de la empatía.

Los recursos gamificados seleccionados en la planificación de las sesiones de aprendizaje, resultan ser notables en la investigación, puesto que los estudiantes durante las sesiones sincrónicas mostraban respeto, entusiasmo y compromiso con la docente y sus pares al resolver los retos propuestos de cada estrategia en base al modelo de gamificación.

La selección de recursos gamificados utilizados en la investigación fueron de fácil acceso y gratuitos, siendo favorable para la mejora de la empatía y adecuados para el contexto de los estudiantes

La ejecución de las sesiones de aprendizaje articuladas con el modelo de la gamificación ha sido aceptada con motivación y entusiasmo por parte de los estudiantes, por lo que se logró despertar su curiosidad, que asuman retos y trabajen mancomunadamente.

Se afirma que la muestra de la investigación logró mejorar su empatía respecto a la dimensión afectiva y cognitiva, por medio de la implementación del modelo de gamificación en las clases remotas, puesto que los instrumentos han permitido recabar información relevante sobre el comportamiento de cada uno, como trabajar en equipo, compartir y respetar opiniones.

La confianza en lo que se investiga sin cuestionar ni ser más insistente con la asesora en lo que se puede modificar del trabajo.

LECCIONES APRENDIDAS

Durante el proceso de la investigación cualitativa de tipo investigación-acción se comprende que los investigadores deben involucrarse desde un inicio tanto en la propuesta de ayuda del aprendizaje de los estudiantes como al desarrollo de las habilidades y capacidades.

En la realización de la triangulación es fundamental la relectura de los procesos que se han ido retomando en la organización de los datos informativos a través de la matriz de análisis y de esta manera, se logra ir afinando en relación con el modelo metodológico y a la variable de la empatía.

Trabajar una investigación cualitativa de la mano con instrumentos como el registro etnográfico, cuestionario y guía de observación permite detallar minuciosamente situaciones importantes y que aportan a la investigación de manera objetiva, siendo estas referentes a las acciones y actitudes que los partícipes manifiestan dentro de su espacio.

El equipo investigador debe llevar una organización de tiempos establecidos, para que haya reuniones de al menos 3 veces a la semana para brindarle el espacio necesario para el análisis del desarrollo de las variables, así como ir corroborando la relación de los instrumentos aplicados para la triangulación.

REFERENCIAS

- Arán, V.; López, M; Richaud, M. (2014). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados* [Archivo PDF]. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>
- Astochado, N., Delgado, A. y Rojas, R. (2014). *Nivel de habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria de Menores N° 16563 “Ricardo Palma” de Los Cedros – Jaén* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional - Universidad César Vallejo.
- Campos, G. y Lule, N. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. [Archivo PDF]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Cano, G. (2017). *Programa “Aprendo conductas saludables” para mejorar mis habilidades sociales en estudiantes de primaria de la I.E.P. Rossello, 2016* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio Digital Institucional - Universidad César Vallejo.
- Carpena, A. (2016). *La empatía es posible. Educación emocional para una sociedad empática*. [Archivo PDF]. <https://www.edesclee.com/img/cms/pdfs/9788433028228.pdf>
- Carrillo Guerrero, G. B. (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 a 12 años*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. <https://docplayer.es/58604970-Validacion-de-un-programa-ludico-para-la-mejora-de-las-habilidades-sociales-en-ninos-de-9-a-12-anos-tesis-doctoral.html>
- Contreras, R. (2016). *Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación*. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf

Contreras, R.; Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. [Archivo PDF].

<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Del Valle López, J. A., Hernández, M. H. T., y Beltrán, A. G. (2020). Gamificación en la educación:

aprender jugando ¿realmente aporta al proceso de enseñanza aprendizaje? *Unaciencia, Revista de Estudios e Investigaciones*, 13(24), 33-47.

<https://revistas.unac.edu.co/ojs/index.php/unaciencia/article/view/228/221>

Garces, E.; Mena, J. & Pailiacho, V. (s.f.). *Desarrollo de una estrategia de gamificación en un espacio virtual para La difusión sobre el cuidado ambiental en la PUCESA*. [Archivo PDF]

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2300/1/Gamificaci%C3%B3n.pdf>

García Magro, C., Martín Peña, M. L. y Díaz Garrido, E. (2019). Protocol: Gamify a subject without advanced technology. *WPOM-Working, Papers on Operations Management*, 10(2), 20-35. <https://doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>

García, T. (s.f). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. [Archivo PDF].

http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf

Guevara C. (11 de marzo del 2020) Salud mental: La falta de empatía de los peruanos por la depresión. *EL COMERCIO*. <https://elcomercio.pe/eldominical/salud-mental-la-falta-de-empatia-de-los-peruanos-por-la-depresion-residente-metro-de-lima-depresion-alvaro-rosales-rodriguez-keiko-fujimori-empatia-noticia/?ref=ecr>

Kim, J. y Lee, W. (2013). Modelo dinámico para la gamificación del aprendizaje (DMGL).

Herramientas multimedia y aplicaciones, 67(1).

<https://translate.google.com/translate?hl=es->

[419&sl=en&u=https://www.researchgate.net/publication/271659112_Dynamical_model_for_gamification_of_learning_DMGL&prev=search&pto=au](https://www.researchgate.net/publication/271659112_Dynamical_model_for_gamification_of_learning_DMGL&prev=search&pto=au)

Mason, T., Calleja, N., Reynoso-Cruz, J. E., & Bernal-Gamboa, R. (2019). *Análisis Psicométrico de una Escala de Empatía en niños mexicanos*. *Ciencias Psicológicas*, 13(2), 223-234.
<https://doi.org/10.22235/cp.v13i2.1878>

Meneses, J y Rodriguez, D. (s.f). *El cuestionario y la entrevista*. [Archivo PDF].
<https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf>

Minedu (2016). *Currículo Nacional*. [Archivo PDF].
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Nolasco, A. (2012). La empatía y su relación con el acoso escolar. *Redalyc*. 11 (22)
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243125410002>

Orihuela Arredondo, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. [Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachillerato, Pontificia Universidad Católica del Perú].
[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_A_RREDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSE%
c3%91ANZA E N_DOCENTES_DE_INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_A_RREDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSE%c3%91ANZA E N_DOCENTES_DE_INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ortega Cuellar, V. (2012). *Programa de entrenamiento en habilidades sociales para fomentar la mejora en relaciones interpersonales dirigido a un grupo de sexto grado de educación primaria*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://200.23.113.51/pdf/28617.pdf>

Perez, G. (2020) Aprendizaje y empatía: las necesidades emocionales en el cuidado de los niños en la pandemia. *ORGULLO PUCP*. <https://puntoedu.pucp.edu.pe/orgullo->

<content/uploads/2020/10/Gu%C3%ADa-metodol%C3%B3gica-de-investigaci%C3%B3n-16-octubre-2020-EESPPM.docx.pdf>

Tejada, M. (2021). *Manual investigaciones con fines de graduación y titulación*. MONTEERRICO Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública.

<https://drive.google.com/file/d/1iXfMmRfTmjKcGPb4C373-IN4X-OEbKSO/view>

Torres, A., García, R., Pérez, A. (2018). *Educación para los nuevos Medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*.

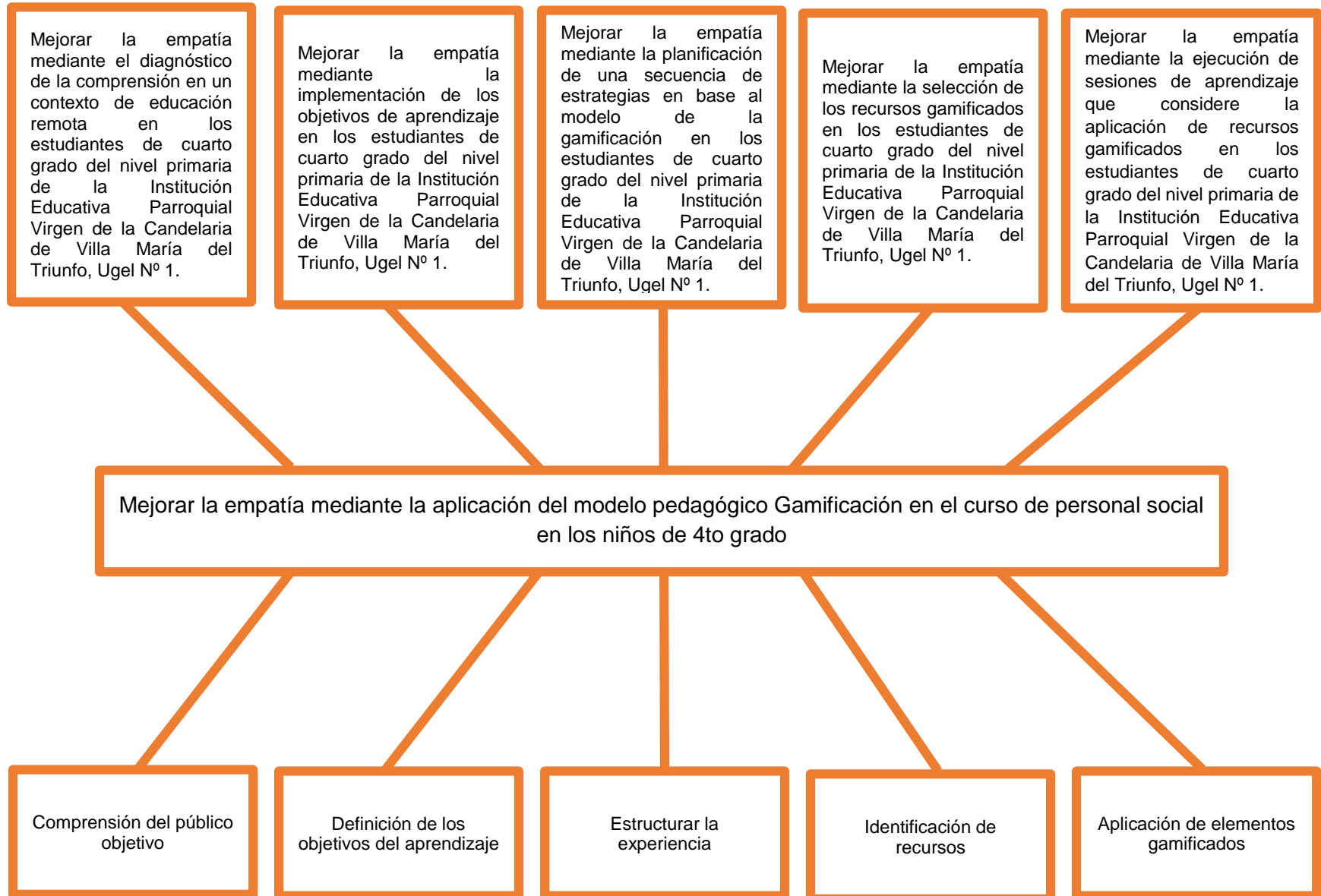
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>

Valda, F. y Sánchez, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Scielo*, 9(9).

http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de objetivos



Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE/ UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS/FASES	INDICADORES
Independiente: Gamificación	Comprensión del público objetivo y el contexto	Los estudiantes participan de las actividades, dentro del juego gamificado.
	Definición de los objetivos de aprendizaje	Los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en el juego gamificado.
	Estructurar la experiencia	Secuencia de acciones que permite desarrollar la participación del estudiante en el juego gamificado.
	Identificación de recursos	Descripción de los elementos gamificados.
	Aplicación de elementos de gamificados	Participación de las actividades gamificadas.
Dependiente: Habilidad social: Empatía	Dimensión cognitiva	Los estudiantes comprenden y reconocen la situación del otro e incluso sus pensamientos.
	Dimensión afectiva	Los estudiantes muestran interés y preocupación por el otro mostrando un apoyo sincero.

Anexo 3: Matriz de coherencia – Investigación Acción

GAMIFICACIÓN EN PERSONAL SOCIAL PARA MEJORAR LA EMPATÍA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA

AUTORAS:	ESPECIALIDAD:	DISEÑO:	ENFOQUE:
<ul style="list-style-type: none"> • Chapoñan Galvez, Milagros de Jesus • Delfin Sulca, Rosmery • Lozano Torres, Luisa Carolina • Mamani Armuto, Rosmeri Lidia 	Educación Primaria	Investigación- acción	Cualitativo

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACTIVIDADES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
¿Cómo mejora la capacidad de la empatía utilizando la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel de primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1?	OBJETIVO GENERAL Mejorar la empatía aplicando la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	Etapa 1 Comprensión del público objetivo y el contexto.	La comprensión del público objetivo y el contexto ayuda a diagnosticar el desarrollo de la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	Diagnosticar la población, construir el árbol de problemas y seleccionar el problema Analizar el desarrollo de la empatía durante las primeras sesiones de aprendizaje del 2021	Técnica: Observación, entrevista. Instrumento: Registro etnográfico, cuestionario.
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Mejorar la empatía mediante el diagnóstico de la comprensión en un contexto de educación remota en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.			Seleccionar el modelo pedagógico para aplicar en la mejora de la empatía: Gamificación Validar los instrumentos a través de la selección de juicio de expertos	

	<p>Mejorar la empatía mediante la implementación de los objetivos de aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>	<p>Etapa 2 Definición de los objetivos de aprendizaje.</p>	<p>La determinación de los objetivos de aprendizaje ayuda al desarrollo de la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>	<p>Aplicar los instrumentos de acompañamiento y evaluación de actitudes durante la intervención pedagógica</p>	
	<p>Mejorar la empatía mediante la planificación de una secuencia de estrategias en base al modelo de la gamificación en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>	<p>Etapa 3 Estructurar la experiencia</p>	<p>La planificación de estrategias gamificadas beneficia a la mejora de la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>		
	<p>Mejorar la empatía mediante la selección de los recursos gamificados en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>	<p>Etapa 4 Identificación de recursos</p>	<p>La selección de recursos gamificados contribuye a la mejora de la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>		

	Mejorar la empatía mediante la ejecución de sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	Etapa 5 Aplicación de elementos de gamificados	La aplicación de sesiones de aprendizaje gamificadas aporta a la mejora de la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.		
--	---	--	---	--	--

Anexo 4: Plan de acción

FASE/ETAPA del modelo pedagógico	Objetivos específicos de la investigación acción	Contenidos de la sesión de clases EBR	Estrategias	Recursos	Tiempo: Duración y fecha de aplicación de la intervención pedagógica
Etapa 1 Comprensión del público objetivo y el contexto.	Diagnosticar la capacidad de la empatía mediante la comprensión en un contexto de educación remota en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	- Los servidores públicos.	- Analizar las funciones de los servidores públicos. - Reconocer la importancia de los servidores públicos en nuestra comunidad. - Realizar un compromiso de valorar la labor de los servidores públicos.	- Plataforma Padlet. - Plataforma Jigsaw Planet (rompecabezas). - Plataforma Mentimeter.	Duración: 2 semana Fecha: 7 – 14 de junio
		- La discriminación en nuestra sociedad.	- Identificar situaciones de discriminación en su comunidad. - Expresar las acciones que realizaron ante una situación de discriminación.	- Puzel.org - Plataforma Padlet. - Plataforma Mentimeter. - Jamboard Google.	
Etapa 2 Relevancia/Reto	Establecer los objetivos de aprendizaje para mejorar la empatía en los	- Los derechos del niño.	- Identificar los derechos que corresponde a la situación presentada.	- Plataforma Flippity. - Plataforma Mentimeter.	Duración: 2 semana Fecha: 21 – 28 de junio

	estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.		- Escenificar mediante una foto el ejercer de un derecho del niño.		
		- La Inclusión.	- Investigar de manera autónoma en relación con el campo temático. - Crear mensajes reflexivos sobre la inclusión.	- Plataforma Mentimeter. - Plataforma Padlet. - Plataforma Canva.	
Etapa 3 Estructurar la experiencia	Planificar una secuencia de estrategias gamificadas para mejorar la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	- Tradiciones y costumbres de mi familia.	- Identificar las tradiciones y costumbres de su familia. - Exponer sobre la tradición o costumbre de su familia. - Valorar las tradiciones y costumbres de su comunidad.	- Presentaciones Google - Plataforma Mentimeter - Plataforma Story jumped.	Duración: 2 semanas Fecha: 05 – 12 de julio
		- Contaminación ambiental.	- Emitir juicios críticos sobre la acción humana en nuestro medio ambiente. - Reflexionan sobre la contaminación ambiental. - Valorar sobre la importancia del medio ambiente.	- Plataforma Jamboard - Plataforma Educaplay - Plataforma WordWall	
Etapa 4 Identificación de recursos	Seleccionar los recursos gamificados para mejorar la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.	- Las culturas prehispánicas - Cultura Moche y Nasca	- Investigar de manera autónoma referente al campo temático. - Interpretar fuentes de información. - Valorar la expresión artística de nuestros primeros peruanos del pasado. - Expresar mediante herramientas digitales el interés frente al tema tratado.	- Museo virtual - Plataforma Mentimeter - Plataforma Kahoot.	Duración: 2 semanas Fecha: 2 de agosto – 9 de agosto

		- Seguridad Vial	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las normas de seguridad vial de su entorno. - Emitir juicios críticos sobre la acción humana frente a la seguridad vial. - Reflexionar sobre el actuar del ser humano frente a las normas de seguridad vial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Word wall - Plataforma Mentimeter - Plataforma Quizizz 	
<p align="center">Etapas 5</p> <p align="center">Aplicación de elementos de gamificados</p>	<p>Ejecutar sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados para mejorar la empatía en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria de Villa María del Triunfo, Ugel N° 1.</p>	- La interculturalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de valorar las diversas expresiones de nuestro país. - Reflexionar sobre el actuar frente a la diversidad cultural de nuestro país. - Valorar la diversidad de expresión cultural, mostrando respeto frente a situaciones ejemplificadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Padlet - Plataforma Mentimeter - Plataforma Word Wall 	<p align="center">Duración: 2 semanas</p> <p align="center">Fecha:</p> <p align="center">16 - 23 de agosto.</p>
		- La equidad	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de valorar las mismas oportunidades tanto para hombres y mujeres. - Emitir juicios críticos frente a situaciones contextualizadas donde se observa una inequidad. - Expresar mediante acciones como respetar la igualdad de oportunidades ante la actual sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma Word Wall - Plataforma Mentimeter - Plataforma Padlet 	

Anexo 6: Presupuesto

Concepto	Tiempo	Costo mensual S/.	Costo total S/.
Servicios			
Servicio de Internet	Abril - diciembre (9 meses).	S/ 80	S/. 720
Servicio de la Luz	Abril - diciembre (9 meses).	S/ 40	S/. 360
Mantenimiento de aparatos tecnológicos	Todo el año lectivo escolar.	S/. 1 480	S/. 1 480
Total			S/ 2560

Anexo 7: Registros etnográficos

SESIÓN 1: SERVIDORES PÚBLICOS

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
<p>M1 07 - 06 - 2021 (5:21)</p> <p>M1 07 - 06 - 2021 (19:45)</p>	<p>E1: Respeta y afirma la opinión de su compañero de clase, moviendo la cabeza.</p> <p>E24: Respeta las opiniones de sus compañeros porque apaga su audio al darse cuenta que hay un ruido en su hogar que perjudica a los demás.</p> <p>Los estudiantes muestran interés en las opiniones que sus compañeros han escrito en la plataforma.</p>	<p>Respeta la opinión que su compañero al compartir en clases.</p>
<p>M1 07 - 06 - 2021 (7:21)</p> <p>M1 07 - 06 - 2021 (14:53)</p>	<p>E14: Ingresó tarde a la videollamada y se dirige a la Docente pidiendo que lo disculpe porque ha tenido un problema al ingresar a la videollamada.</p> <p>E29: muestra respeto ante la participación de su compañero que tiene problemas para encender su audio, a pesar de que quiere intervenir.</p> <p>D1 sale de la sala, por problemas de conectividad y al retomar la clase, los estudiantes escuchan atentamente su explicación el problema y sin más comentarios continúan con la clase</p>	<p>Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.</p>
<p>M1 07 - 06 - 2021 (4:34)</p>	<p>E24: No comparte ni trabaja en equipo con los compañeros del aula, solo ingresa con audio encendido a la videollamada y se retira de la sala luego de unos minutos.</p> <p>E26: Comparte su opinión con una voz titubeante</p> <p>E27: Ingresa a la videollamada, pero no interactúa con sus compañeros, puesto que no enciende su cámara ni su micrófono</p>	<p>Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.</p>

	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M1 07 - 06 - 2021 (22:47)	E21: Menciona sobre la importancia de las medidas de bioseguridad al salir a las calles, sin embargo, no todos sus compañeros muestran interés por su opinión.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros cuando comparten en clases.
M1 07 - 06 - 2021 (4:34)	E26: Al no poder realizar la actividad gamificada, se siente frustrado y reitera en varias ocasiones que no puede. sin mostrar importancia de lo que sus compañeros puedan decir o sentir.	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 2: DISCRIMINACIÓN

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M2 14 - 06 - 2021 (3:00) M2 14 - 06 - 2021 (5:38) M2 14 - 06 - 2021 (26:20) M2 14 - 06 - 2021 (26:20)	E17: se reía y volteaba la cabeza hacia un lado, mientras su docente hablaba. E8: Mantiene su micrófono encendido, por ello interrumpe el diálogo de la docente Los estudiantes mantienen el orden y utilizan el acuerdo de levantar la mano para respetar los turnos de cada uno. E14: menciona que hubiera defendido a la niña del video ante el acto de discriminación que estaba pasando y todos sus compañeros lo apoyan moviendo la cabeza.	Respeto la opinión que su compañero al compartir en clases.

	No se observó situación	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M2 14 - 06 - 2021 (4:42) M2 14 - 06 - 2021 (39:50)	E9: en vista de que el E14 no menciona las características de un médico levanta la mano para ayudar a su compañero E14, E17 y E1, se dan cuenta que no tienen la misma pregunta en la plantilla de la herramienta virtual que están utilizando, por lo tanto, lo dan a conocer a la docente, para que todos tengan de manera igual la misma pregunta.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M2 14 - 06 - 2021 (8:15) M2 14 - 06 - 2021 (23:55) M2 14 - 06 - 2021 (1:07) P2	E3: menciona que vio a una persona necesita atención médica y un señor lo ayudó. E29: Menciona que no pueden ser discriminados solo por no ser peruanos. Los estudiantes escuchan atentamente la opinión de su compañero E14	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
M2 14 - 06 - 2021 (30:35)	E24 expresa su opinión sobre cómo se han sentido las personas que han pasado por una situación de discriminación y su participación es constante y muy seguro de sí.	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 3: LOS DERECHOS

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M3 21 - 06 - 2021 (14:55)	E17 con un gesto de un dedo pulgar arriba, da a conocer que comparte la idea de su compañera Luciana	Respeta la opinión que su compañero comparte en clases.
M3 21 - 06 - 2021 (12:45)	E21 no menciona su opinión por un problema de su micrófono y sus compañeros no intervienen y esperan, sin embargo, continúan levantando la mano y dando su opinión.	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M3 21 - 06 - 2021 (14:24)	E14, E21 y E1 de manera voluntaria se ponen de acuerdo con ayuda de la docente, para leer una situación y los demás lo respetan escuchando y prestando atención.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M3 21 - 06 - 2021 (14:55)	E3 menciona la importancia de los derechos a partir de sus experiencias y E17 muestra su dedo pulgar a la cámara.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
	No se observó situación	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 4: INCLUSIÓN

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M4 28 - 06 - 2021 (35:35)	Los estudiantes del grupo 1 respetan y levantan el pulgar, pues están de acuerdo con la estrategia planteada por E1.	Respetan la opinión que su compañero al compartir en clases.
M4 28 - 06 - 2021 (42:26)	E3 al tener problemas de conectividad, E1 continúa con la lectura de una parte del texto que faltó concluir.	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M4 28 - 06 - 2021 (31:38) M4 28 - 06 - 2021 (31:43) M4 28 - 06 - 2021 (34:14)	En el grupo 1, E1 realiza una consulta sobre la actividad y E3 le explica lo que deben realizar. E1 da la apertura en la actividad preguntando a sus compañeros quién leerá la situación planteada por D1. E1 menciona una estrategia para comenzar a leer la situación y consulta a sus compañeros si están de acuerdo. E20 y E14 coinciden en su intervención en la plataforma Padlet ante la pregunta “¿Qué acción realizarías frente a un acto de exclusión?”, se cita lo escrito: “Yo le diría a la persona que tenga un poco de empatía”, complementando la idea E14 menciona “Yo le diría que se ponga en su lugar 😊 y que tenga empatía”.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
M4 28 - 06 - 2021 (35:49)	E17 percibe que aún no se han incluido a todos del grupo en la actividad, ya que pregunta quién es el encargado de leer cada párrafo. Por lo que E3 le explica la organización.	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.

<p>M4 28 - 06 - 2021 (10:49) M4 28 - 06 - 2021 (16:28)</p>	<p>E13 comparte una experiencia significativa sobre un caso de discapacidad visual y sus compañeros mantienen el interés observando la pantalla. E21 termina de manifestar el significado de “inclusión” y “exclusión”; su compañera E13 refuerza la idea con un ejemplo.</p>	<p>Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.</p>
<p>M4 28 - 06 - 2021 (23:00)</p>	<p>D1 menciona las indicaciones para realizar el trabajo en equipos, mientras que los estudiantes levantan el pulgar y, con una sonrisa en su rostro, dan a conocer que están de acuerdo con la actividad a realizar. E28 comenta su sentir redactando en el Padlet ante la pregunta ¿Qué acción realizarías frente a un acto de exclusión?, se cita lo escrito “Yo le diría que no haga eso se ve mal”. Seguidamente, E29 manifiesta sus sentimientos mencionando “Yo haría decir a la persona que está haciendo eso, que pare porque eso no es bueno”.</p>	<p>Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.</p>

SESIÓN 5: TRADICIONES Y COSTUMBRES DE LA FAMILIA

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
<p>M5 05 - 07 - 2021 (25:04) M5 05 - 07 - 2021 (27:33)</p>	<p>E14 comenta que no celebra la tradición de Halloween, sus compañeros no emiten algún comentario, por lo contrario, solo prestan atención. E24 comparte que en su familia no realizan la celebración de Halloween, por lo que sus compañeros siguen manteniendo una posición de escucha activa, sin emitir comentarios ofensivos.</p>	<p>Respeta la opinión que su compañero al compartir en clases.</p>
<p>M5 05 - 07 - 2021 (24:30) P2</p>	<p>E17 alza la mano para participar, y al momento de activar el micrófono se equivoca y cuelga la videollamada. Por lo que, E29 decide acoger la participación para emitir el comentario a la pregunta.</p>	<p>Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.</p>

M5 05 - 07 - 2021 (20:29)	E9 comunica a la D1 y compañeros que no sabe la respuesta, por esta razón, los miembros de la clase lo apoyan con la respuesta, brindando sus comentarios.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M5 05 - 07 - 2021 (10:20) M5 05 - 07 - 2021 (36:03)	E17 menciona una costumbre cuando celebra su cumpleaños, E14 mantiene la observación en la pantalla y comenta que también realiza la misma actividad que su compañero en el día festivo. E29 comenta su sentir redactando en el Padlet ante el enunciado "Las razones de la existencia de las tradiciones y/o costumbres en mi familia", se cita lo escrito: "Porque es un momento muy especial para nosotros y nuestra familia", por lo que E4 brinda un comentario sobre lo mencionado por E29 "Es importante para la familia y así aprendemos a ser sociables y amables, y pasar un día muy especial" D1 toma como ejemplo el comentario que realizó E24 y E14, interviene para mencionar y reforzar que comparte la opinión de su compañero.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
-	No se observó situación	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 6: CONTAMINACIÓN AMBIENTAL

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M6 07 - 12 - 2021 (01:11) M6 07 - 12 - 2021 (12:05)	E4 levanta la mano para participar, pero D1 le brinda el pase a E24, aun así, mantiene el respeto hacia la opinión emitida. E21: Comprende las indicaciones de D1 y pide la palabra para participar reconociendo el daño que le hacen las personas al medio ambiente.	Respeto la opinión que su compañero comparte en clases.
M6 07 - 12 - 2021 (1:03:35)	E8: Participa presentando problemas de conectividad y sus compañeros mantienen el respeto de escucharla.	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M6 07 - 12 - 2021 (42:35) M6 07 - 12 - 2021 (57:25)	E26: Comparte su respuesta, por lo que sus compañeros E14, E17 y E4, complementan y afirman su participación. E17: Menciona su idea referente a las consecuencias de la contaminación del aire y E14 complementa la participación de su compañero.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
M6 07 - 12 - 2021 (45:25)	E20: Ingresa a la videollamada, participa de manera voluntaria y cuando D1 lo solicita, pero no interactúa con sus compañeros.	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M6 07 - 12 - 2021 (11:14)	E8: Comparte la misma idea que E4 cuando menciona que él bota la basura en un contenedor cuando asiste a una playa.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.

M6 07 - 12 - 2021 (13:45)	E14: Comparte su visión de la contaminación que podría provocar los carteles, puesto que considera que terminarían en lugares acuáticos.	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.
---------------------------	--	---

SESIÓN 7: LAS CULTURAS NAZCA Y MOCHE

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M7 07 - 19 - 2021 (10:35)	EP participan voluntariamente y al dar respuestas erróneas sus demás compañeros, respetan y complementan la idea. E14 respeta la opinión de sus compañeros durante el recojo de saberes previos.	Respeto la opinión que su compañero comparte en clases.
M7 07 - 19 - 2021 (1.34:52)	E4 participa escuchándosele entrecortado y E24 recibe su participación escuchándolo atentamente.	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M7 07 - 19 - 2021 (48:52)	E14 comparte con sus compañeros de aula el aprendizaje del día mostrando su ficha de trabajo. E21 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “Qué es lo que más te impactó de las culturas que conocimos hoy?”, se cita lo escrito: Las líneas de Nasca por su antigüedad. E17 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “Qué es lo que más te impactó de las culturas que conocimos hoy?”, se cita lo escrito: La cerámica que eran polícromas representadas por plantas, animales y figuras abstractas.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.
	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta

		hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M7 07 - 19 - 2021 (1.20:36)	E21 comprende que no es la respuesta correcta y replantea la participación de E17.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
	No se observó situación	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 8: SEGURIDAD VIAL

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M8 09 - 08 - 2021 (11:50) M8 09 - 08 - 2021 (12:30)	E3 ante la pregunta de la D1 escucha atentamente y respetando los acuerdos, la participación de E21. E14 respeta el turno de participación de E24.	Respeto la opinión que su compañero comparte en clases.
M8 09 - 08 - 2021(21:40)	E27 presenta problemas de conectividad y participa espontáneamente, ante ello E14 comprende y espera que D1 le brinde el pase.	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M8 09 - 08 - 2021(57:31)	E14 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “¿Qué pasaría si no se reconocen las señales de tránsito?”, se cita lo escrito: Habría muchos accidentes.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.

	E21 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “¿Qué pasaría si no se reconocen las señales de tránsito?”, se cita lo escrito: No habría respeto.	
	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M8 09 - 08 - 2021 (13:10) M8 09 - 08 - 2021(16:52) M8 09 - 08 - 2021(17:40)	E17 demuestra atención a las inferencias que realiza y comparte con el aula E3. E14 comparte experiencias en relación al tema, mientras tanto E21 muestra actitud atenta hacia su compañero. E24 hace mención de la importancia de las señales de tránsito y E14 demuestra interés en lo que su compañero comparte.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
	No se observó situación	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 9: INTERCULTURALIDAD

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M9 16 - 08 - 2021 (10:12)	E26 comparte que sí estaría interesado ante la pregunta “¿Les gustaría aprender otras lenguas originarias? propuesta por D1.	Respeto la opinión que su compañero comparte en clases.

	No se observó situación	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M9 16 - 08 - 2021 (16:35) M9 16 - 08 - 2021 (01:20:22)	<p>E21 comparte sobre lo que conoce de la vida campesina complementando a E6.</p> <p>E11 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: Respetar los pueblos indígenas.</p> <p>E20 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: Respetar sus culturas, su forma de ser y sus tradiciones.</p> <p>E21 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: Podríamos pegar afiches en las calles para que las personas sepan qué es la interculturalidad.</p> <p>E29 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: A pesar de tener un lenguaje diferente, todos somos iguales.</p> <p>E14 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: Identificar lo que nuestras culturas nos dan para valorarlo.</p> <p>E9 redacta en el Padlet ante la pregunta “¿Qué actividades podemos proponer para dar a conocer la interculturalidad de nuestro país?”, se cita lo escrito: Conversar con las personas sobre sus diferentes costumbres, y así buscamos la igualdad entre nosotros.</p>	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.

	No se observó situación	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M9 16 - 08 - 2021 (18:36)	E24 y E21 muestran interés cuando E6 comparte que su familia le enseñaron a hablar en quechua, a pesar que para ella era algo nuevo, lo da a compartir con sus compañeros. E29 redacta en el Padlet ante la respuesta de E14, se cita lo escrito: Estoy de acuerdo.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
M9 16 - 08 - 2021 (05:13)	E14 tenía la cámara apagada y ante el recordatorio de la D1 enciende la cámara sin emitir alguna queja o gesto de molestia.	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

SESIÓN 10: EQUIDAD

UBICACIÓN	OBSERVACIÓN	ÍTEM
M10 23 - 08 - 2021 (10:16)	E21 participa en clase ante la interrogante de D1. E12 interviene afirmando lo comentado por su compañero.	Respeto la opinión que su compañero comparte en clases.
	No se observó situación	Acoge la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.
M10 23 - 08 - 2021(38:34)	E8 comparte lo observado del video, haciendo alusión de que las etiquetas como "marimacha" "mariquita" no es correcta.	Comparte y trabaja en equipo con los compañeros del aula.

	<p>E21 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “¿Por qué es importante la equidad en nuestras vidas?”, se cita lo escrito: Porque las mujeres y los hombres pueden hacer las mismas cosas.</p> <p>E17 redacta en el Mentimeter ante la pregunta “¿Por qué es importante la equidad en nuestras vidas?”, se cita lo escrito: Porque así conviviríamos mejor en nuestras vidas.</p>	
M10 23 - 08 - 2021 (7:48)	E17 ante la dificultad de apagar su micrófono, E16 menciona que intentó ayudarlo, pero no tuvo éxito. D1 le agradece por su apoyo a su compañero y le comenta que tampoco logró silenciar a E17.	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.
M10 23 - 08 - 2021 (43:05)	E17 expresa que tanto mujeres como varones pueden trabajar en los mismos puestos laborales y E21, E29 y E16 muestran interés hacia lo mencionado por su compañero.	Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros comparten en clases.
M10 23 - 08 - 2021 (41:40)	E21 manifiesta que actualmente no hay roles específicos para varones y mujeres, de igual manera, E16 y E8 expresan ejemplos como que su papá lava la ropa, su papá había cocinado, respectivamente; fortaleciendo la opinión de E21.	Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad.

Anexo 8: Entrevista

ENTREVISTA

Estudiante:

Fecha: / /

DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	OBSERVACIÓN
Cognitiva	<p>“Comprender lo que pasa por la mente de los demás o, en otras palabras, como la construcción que uno mismo tiene que llevar a cabo sobre los estados mentales ajenos.”</p>	Tomas el autobús hacia la estación del tren, y en el transcurso sube un señor de la tercera edad. Volteas a ver el asiento reservado y la señorita que se encuentra sentada ahí se hace la dormida. ¿Qué harías?	
		Coincides en el mercado con un compañero o una compañera de clase con el que no tienes mucha confianza, pero te empieza a contar un problema que tuvo en casa. ¿Cómo reaccionarías? ¿Por qué?	
		En una clase virtual, la profesora dejó un trabajo en equipos. Y tu grupo se organizó para que cada estudiante realice una parte del trabajo. Al reunirse para juntar el trabajo, uno de los integrantes no cumplió con su responsabilidad. ¿Qué le dirías? ¿Qué acción tomarías?	
Afectiva	<p>“La capacidad de percibir los sentimientos de los demás”.</p>	Cuando alguien te dice un comentario que te incomoda, ¿le mencionarías cómo te sientes? ¿Cómo lo harías?	
		Durante un compartir virtual, la profesora menciona que alisten sus alimentos. De pronto, observas que un compañero se encuentra con los brazos cruzados ¿Por qué crees que ha tomado esta actitud? ¿Cómo crees que se siente? ¿Harías algo para que se sienta mejor? ¿Cómo?, o ¿Por qué?	
		En tu familia ves que tu hermana está enojada y se pone a llorar ¿Cómo te sientes? ¿Qué acciones realizarías?	

Anexo 9: Guía de Observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Estudiante:

Fecha: / /

DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIÓN
Cognitiva	“Comprender lo que pasa por la mente de los demás o, en otras palabras, como la construcción que uno mismo tiene que llevar a cabo sobre los estados mentales ajenos.”	Respetar la opinión que su compañero al compartir en clases.			
		Acoger la participación de sus compañeros que tienen problemas de conectividad.			
		Compartir y trabajar en equipo con los compañeros del aula.			
Afectiva	“La capacidad de percibir los sentimientos de los demás”.	Percibe que sus compañeros no se sienten cómodos cuando trabajan en equipo e intenta hablar con todos, para generar un buen diálogo.			
		Muestra interés hacia las experiencias personales que sus compañeros cuando comparten en clases.			
		Reconoce los sentimientos de agrado o desagrado cuando participa en la actividad del aula.			