ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES

HUAMÁN ALFARO, María Cristina

JARA ESTRELLA, Eliana Ysabella

TORRES RUIZ, Gerardo Manuel

ASESORA:

Lic. MEJÍA TAPARA, Maruja

Lima, diciembre 2021

Resumen

En el contexto de educación a distancia por la COVID-19, se evidenciaron conflictos interpersonales identificados dentro del aula, por tanto está investigación tuvo como objetivo mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente, mediante el modelo pedagógico gamificación reforzando el uso y conocimiento de herramientas y recursos tecnológicos, esto favoreció la interacción entre los estudiantes de 4to. grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24. Se abordó a través de la aplicación de cinco pasos, que se desarrollaron durante las cuatro unidades didácticas en el área curricular Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. La investigación fue de carácter cualitativo, de diseño investigación acción, cuya finalidad fue implementar y dar respuesta a la problemática evidenciada en la I.E; además, la modalidad investigación; Innovación Educativa que consistió en aplicar el modelo pedagógico, herramientas y recursos virtuales o digitales para mejorar el logro de la competencia en el entorno virtual de la enseñanza-aprendizaje. Se concluye que los estudiantes de 4to. grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 Conviven y participan democráticamente en actividades de gamificación.

Palabras clave: educación secundaria, gamificación, competencia Convive y participa democráticamente, virtualidad.

Abstract

In the context of long distance education because of the COVID-19, the students shows issues between each others, that's why this investigative work aimed to improve the achievement of the "Convive" and participates democratically competency using gamification in 4th grade students of secondary from the Fe y Alegría Educational Institution N ° 24, which was approached through the application of the pedagogical model we can evidence the use and know of technological tools and resources, which was developed during the four didactic units in the curricular area Personal Development, Citizenship and Civics. The investigation is qualitative in nature and the design of it, is action research, which has the purpose of implement and gives a response to a problem evidenced in the educational institution. Furthermore, the investigation modality is Educational Innovation, which consisted of applying pedagogical model, tools and virtual or digital resources to improve the achievement of competence in the virtual environment of teaching-learning. Therefore, the present investigation work concludes in the following: the students of 4th year of secondary from the Fe y Alegria Nº 24 through their democratic participation prove the improvement of the achievement of the competence "Coexist" and participate democratically through the application of the gamification pedagogical model.

Keywords: high school, gamification, proficiency Coexist and participate democratically

Agradecimientos

A Dios.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público Monterrico.

A nuestras familias que fueron un apoyo incondicional durante esta etapa académica.

A la Lic. Maruja Mejía Tapara, Asesora, por su profesionalismo y guía.

A la Dra. María Margarita Tejada Romaní, por la confianza depositada en nosotros.

A la Institución Educativa Fe y Alegría N°24, Nivel Secundario; a los estudiantes quienes formaron parte de este trabajo de investigación y a sus autoridades quienes la facilitaron.

Dedicatoria

A mi familia, amigos y maestros que continúan en vida y a quienes ya partieron, por su apoyo incondicional en esta etapa de mi vida académica.

Gerardo Manuel Torres Ruiz

Dedico esta investigación a mis padres Martín y Lourdes, a mis hermanos Martin, Leonela y Gabriel. A Dios y a mis abuelos Juan y Leonila, quienes me cuidan desde el cielo, y que me fortalecieron para seguir adelante, aunque ya no puedan estar más conmigo. Gracias por ser mi fortaleza de no rendirme, por acompañarme y apoyar mi vocación y, por compartir momentos tan felices conmigo.

Eliana Ysabella Jara Estrella

A mi madre Cristina, por su lucha y fortaleza inquebrantable, a mi familia Lama Bustinza por el apoyo, confianza y cariño brindado desde mis primeros días y a mi familia Alfaro por ser una constante motivación en mi crecimiento profesional. A mis amistades, quiénes en mis momentos de desosiego supieron darme una palabra reconfortante, gracias, Lucía y Nicole. Para mis estudiantes, por permitirme aprender, compartir con ellos y ayudarme a consolidar mi vocación docente.

María Cristina Huamán Alfaro

Índice

RESUMEN 2

ABSTRACT 3

AGRADECIMIENTOS 4

DEDICATORIA 5

INTRODUCCIÓN 9

Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción 9

Motivaciones de la Investigación 17

Aportes a la Práctica Educativa 18

Capítulo I. Marco Teórico 19

1.1 Gamificación 19

1.2 Competencia Convive y Participa Democráticamente 31

Capítulo II. Marco Metodológico 36

2.1 Método de investigación 36

2.2 Contexto de la investigación acción 38

2.3 Plan de Acción 41

2.4 Técnicas e Instrumentos 42

Capítulo III. Análisis e interpretación de los resultados 45

3.1 Diagnóstico 45

3.2. Desarrollo del plan de acción 51

3.3 Logros y dificultades encontrados 57

LECCIONES APRENDIDAS 59

Referencias 61

Anexos 66

Anexo 01: Matriz de coherencia: Investigación-acción 66

Anexo 02: Árbol de problemas 68

Anexo 03: Árbol de objetivos 69

Anexo 04: Plan de acción: Gamificación para mejorar la competencia Convive y participa democráticamente en educación secundaria. 70

Anexo 05: Cuadro planificador de sesiones. 72

Anexo 06: Lista de de cotejo de la participación del estudiante en el logro de la competencia Convive y participa democráticamente. 83

Anexo 07: Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 85

Anexo 08: Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente 86

Anexo 09: Matriz de análisis de la lista de cotejo de la participación del estudiante en el logro de la competencia Convive y participa democráticamente 90

Anexo 10: Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 94

Anexo 11: Matriz de análisis de la evaluación del logro de la Competencia convive y participa democráticamente 98

INTRODUCCIÓN

Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción

En la actualidad, nuestra sociedad está sometida a diversos cambios tecnológicos debido al contexto, es complejo saber cuáles serán las necesidades del mañana. El Perú se ha visto envuelto en distintos conflictos, sucesos y actos que han resquebrajado la convivencia armónica y democrática de los peruanos. Los estudiantes se han visto afectados por estas situaciones demostrando un bajo nivel en la competencia Convive y Participa Democráticamente.

En la prueba Estudio Internacional de Educación Cívica y Ciudadanía (ICCS) realizada en octubre del 2015, se evidenció que el 34,8 % de los estudiantes peruanos reconocen a la democracia como sistema político y comprende que las instituciones y leyes pueden promover valores democráticos en una sociedad, mientras que solo el 8% es capaz de justificar y evaluar posiciones políticas o leyes en función de principios democráticos y de la búsqueda del bien común. Es preciso que desde las aulas se promueva una convivencia democrática y se fomente la participación de los estudiantes desde una ciudadanía activa.

Para Ministerio de Educación (2019), un estudiante egresado de la Educación Básica Regular (EBR) debe relacionarse en la sociedad de manera equitativa y justa, reconociendo que todas las personas poseen los mismos derechos y deberes. A su vez, muestra disposición para conocer, comprender y enriquecerse con las diversas manifestaciones culturales, respetando las diferencias. Asimismo, se involucra en

asuntos que contribuyen en la construcción del bienestar social, en la consolidación de los procesos democráticos y en la promoción de los derechos humanos.

El árbol de problemas permitió estructurar las causas y consecuencias del bajo nivel de logro de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°24. El limitado análisis del usuario y del contexto tuvo como consecuencia una planificación descontextualizada en referencia al estudiante y de su entorno; la dificultad en la definición de los objetivos o propósitos de aprendizaje generó, que los desempeños no estuvieran vinculados con la competencia, la capacidad y los criterios de evaluación; la inadecuada estructuración de la planificación de la sesiones de aprendizaje, no aseguro las oportunidades y tiempo suficientes en el desarrollo de las clases virtuales sincrónicas.

Por otro lado la inadecuada implementación de los recursos de gamificación, no permitió la gestión de recursos y herramientas que desafían cognitivamente a los estudiantes a alcanzar el nivel de logro esperado en la competencia; la falta de aplicación de los recursos y herramientas gamificadas, desencadenó una conducción inadecuada del proceso de enseñanza que afecta la construcción de aprendizaje respecto a la competencia Convive y participa democráticamente.

En base a la información recolectada mediante los árboles de problemas y objetivos, la evaluación diagnóstica y los resultados obtenidos de los estudiantes, se identificó el bajo nivel en la competencia Convive y Participa Democráticamente, en relación con las capacidades a desarrollar: Interactúa con todas las personas, maneja

conflictos de manera constructiva, evalúa acuerdos y asume normas, y, delibera sobre asuntos públicos.

Actualmente la coyuntura del coronavirus de 2019 (COVID-19), ha afectado diversos sectores como el político, económico, social, y principalmente al sector salud. Es por ello, que las múltiples disposiciones del Estado peruano han impuesto diversas medidas de restricción para frenar la propagación del virus. Parte de estas disposiciones han repercutido en el sector educativo, provocando cambios importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, que se viene ejecutando desde el plano de la virtualidad; en base a la Resolución Viceministerial N° 093-2020-MINEDU cuyo objetivo es proporcionar orientaciones pedagógicas a los consejos directivos y docentes para la reprogramación curricular durante el año 2020 y N° 273-2020-MINEDU, documento en el que se brindan orientaciones para el desarrollo del servicio educativo 2021 tomando en cuenta el marco de la implementación del Currículo Nacional en el contexto de la emergencia sanitaria. Debido a esto, la gamificación que durante los últimos años estaba siendo incorporada, ha cobrado más fuerza durante la actualidad en los centros educativos.

El uso de la gamificación en la competencia Convive y participa democráticamente favorece la interacción hacia todas las personas, rechazando conductas de marginación, discriminación y explotación; la construcción de normas para la convivencia armónica en base a los principios democráticos; el manejo de conflictos de manera asertiva y los procedimientos que se deben seguir para resolverlos; y finalmente la deliberación sobre asuntos públicos que afectan al sistema democrático y al Estado de derecho.

Según Iquize & Rivera (2020), la gamificación promueve la motivación, reduce la complejidad de las actividades y favorece el progreso del estudiante. Debido a esto es primordial reconocer la trascendencia de esta herramienta y la influencia que tiene, siendo positiva y útil tanto para el docente como el estudiante, brindando una experiencia atractiva para los agentes involucrados.

Por consiguiente, mediante el modelo pedagógico gamificación que cuenta con los siguientes pasos; análisis de usuarios y contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, diseño de la experiencia, identificación y aplicación de los recursos y herramientas de gamificación, haciendo uso de instrumentos como; lista de cotejo de la participación del estudiante, la matriz de análisis de evidencias de aprendizaje y la evaluación del logro, los cuales permiten identificar la mejora de la competencia Convive y participa democráticamente.

Es por ello, que se plantea como objetivo de la investigación mejorar la competencia Convive y Participa Democráticamente en los estudiantes de 4to. grado sección “D”, de educación secundaria de la Institución Educativa (I.E) Fe y Alegría N°24.

A partir del objetivo general se desarrollan los siguientes objetivos específicos; Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente mediante la comprensión del público objetivo y del contexto en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente definiendo objetivos de aprendizaje en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente estructurando la experiencia en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente mediante el análisis del usuario y del contexto en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente definiendo objetivos de aprendizaje en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

La presente investigación se relaciona estrechamente con la línea investigativa de innovación y didáctica; plantea aplicar una propuesta pedagógica en el aula. A su vez se opta por elegir la modalidad de investigación de innovación educativa; proceso enfocado en la mejora significativa del problema o necesidad del sector educativo.

Añadido a ello se hizo uso del plan de acción sobre la ejecución de los pasos de los pasos del modelo pedagógico Gamificación, además se elaboró un planificador de las unidades didácticas para determinar las temáticas y propósitos de aprendizaje del área curricular DPCC.

Además, se identifica que los estudiantes tienen la dificultad al momento de desarrollar las capacidades del área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica (DPCC) es oportuno aplicar la gamificación para mejorar en el estudiante, el logro de la competencia Convive y participa democráticamente, de allí que la pregunta de investigación se formule de la siguiente manera:

¿La aplicación del modelo pedagógico Gamificación mejora la competencia Convive y participa democráticamente en el área curricular Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes de 4to. grado “D”, de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°24?

La presente investigación cuenta con los siguientes antecedentes, en el nivel nacional tenemos las siguientes investigaciones:

El trabajo de investigación realizado por José Presvítero Alarcón Zamora (2018), Desarrollo de Competencias Ciudadanas en los estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Pública “Fe y Alegría 22” San Luis Gonzaga. Su propósito principal es expresar las limitaciones que presenta el área curricular de Formación Cívica y Ciudadana en los estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa Pública “Fe y Alegría 22” – San Luis Gonzaga. Las técnicas e instrumentos utilizados son la guía de entrevista y la encuesta a los docentes y estudiantes.

El principal hallazgo es que las clases aún tienen un enfoque tradicional y teórico para trabajar temas de ciudadanía. Estos resultados fueron analizados desde los aportes de varios académicos que han trabajado temas de ciudadanía desde el aula. El trabajo de investigación concluyó que se hace evidente la necesidad de formar a los docentes

en estrategias metodológicas que promuevan el ejercicio ciudadano, la democracia, la convivencia y la práctica de los valores dentro y fuera del aula.

El trabajo de investigación “Promoviendo encuentros intergeneracionales con personas adultas mayores, para fortalecer el Área: Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, en estudiantes de educación secundaria, VII ciclo, del distrito de Cerro Colorado” de Eleana Teodora Marín Izquierdo & Javier Antonio Calapuja Corimanya (2016).

El propósito principal de la investigación fue el fomentar encuentros intergeneracionales que promuevan y faciliten las relaciones interpersonales y los adultos mayores que asisten al Centro Integral Del Adulto Mayor de Cerro Colorado favoreciendo el logro de competencias del Área Curricular DPCC.

Los instrumentos empleados fueron el cuaderno de trabajo, ficha de autoevaluación y documentos oficiales, a través de los cuales se registraron las descripciones minuciosas, reflexiones, interpretaciones y reajustes que se han producido durante la ejecución de las sesiones.

La presente investigación llegó a las siguientes conclusiones: a través de los encuentros intergeneracionales se logró identificar intereses, expectativas y necesidades de los actores de la investigación, constituyéndose en una estrategia eficiente para que los estudiantes desarrollen la tolerancia y el respeto hacia las diferencias y el reconocimiento de los derechos de las personas. Al mismo tiempo, las actividades educativas-recreativas diseñadas teniendo en cuenta el método lúdico, promovieron el desarrollo integral de las personas adultas mayores y de los adolescentes, facilitando así

el diálogo intergeneracional, además de promover la valoración e inclusión de todas las personas.

Las tesis antes indicadas aportan conocimientos sobre las dificultades que muestran los docentes y estudiantes en el desarrollo de la Competencia Convive y Participa Democráticamente, en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica problemática que presenta en el centro educativo “Fe y Alegría” N° 24 - Villa María del Triunfo.

A continuación, tenemos las siguientes investigaciones a nivel internacional:

“Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana” de Angel Torres-Toukoumidis (2016). Doctorado Interuniversitario en Comunicación Departamento de Educación de la universidad de Huelva. Los resultados de dicha investigación mencionan que la gamificación es proyectada en la educación como innovación para la enseñanza-aprendizaje, a partir de ello los contenidos son trabajados desde el enfoque de ciudadanía participe que aborda las competencias de ciudadanía y política, para analizar la relación que estas guardan, llegando a concretarse una vinculación entre la gamificación y dichos enfoques en el aprendizaje de la ciudadanía participe.

Las investigaciones antes mencionadas evidencian que la gamificación logra desarrollar y mejorar una competencia, guarda relación con lo propuesto por nuestra investigación que busca mejorar la competencia Convive y participa democráticamente mediante el modelo pedagógico Gamificación.

La presente investigación alude a tres capítulos; el primero sobre el marco teórico, en el que se presentan los antecedentes nacionales e internacionales de la investigación y se define las categorías de estudio que son la gamificación y la competencia Convive y participa democráticamente; en el segundo apartado se aborda el marco metodológico, definiendo el método y contexto de la investigación acción además del plan de acción y las técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información; el tercer apartado de análisis e interpretación de información en el que se presenta el diagnostico, el desarrollo del plan de acción y, los logros y dificultades encontrados.

Motivaciones de la Investigación

La presente investigación tiene como principal motivación el abordar la dificultad de desarrollar la competencia Convive y participa democráticamente desde un proceso que permita accionar las capacidades de la competencia en los estudiantes, es por ello que se ha elegido el diseño de investigación-acción como generadora de conocimientos teóricos y prácticos en las sesiones de aprendizaje.

Es viable aplicar en la I.E. Fe y Alegría N° 24, debido a la apertura de la institución en la implementación de la metodología de aprendizaje gamificación en las clases de 4to. grado “D” que se realizan de manera sincrónica mediante la plataforma de video conferencias Zoom. Por otro lado, tanto la docente como los estudiantes cuentan con los recursos e implementos necesarios para poder llevar a cabo las clases, además las actividades gamificadas propuestas son de fácil acceso y gratuitos para el uso de los agentes involucrados.

Asimismo, es pertinente utilizar la gamificación, para este contexto de virtualidad, porque permite mantener al estudiante en motivación constante. De la misma manera, el modelo pedagógico se basa en aplicar juegos interactivos-lúdicos para mejorar la competencia Convive y participa democráticamente. Es por ello que se busca desde el diseño de la investigación-acción ir mejorando la práctica pedagógica desde el mes de mayo a septiembre del 2021, mediante la ejecución del modelo pedagógico gamificación, para así lograr la mejora de la competencia Convive y participa democráticamente.

Aportes a la Práctica Educativa

El modelo pedagógico gamificación se enfatiza en la actualidad virtual de la educación, mediante diversos recursos online, los cuales pueden ser utilizados por docentes y estudiantes de manera gratuita y segura.

La investigación aporta teóricamente al establecer la relación entre la metodología vigente y la competencia Convive y participa democráticamente, y, sobre las fuentes actualizadas del modelo pedagógico. La búsqueda de la información se realiza mediante los medios y plataformas virtuales que son herramientas valiosas en la actualidad.

Los pasos que implica el modelo pedagógico resultan atractivos debido a su relación con la tecnología y los procesos pedagógicos que le permiten al estudiante desarrollar de manera favorable la competencia Convive y participa democráticamente. El uso de la gamificación transforma la metodología tradicional adaptándose al contexto virtual-digital del estudiante, favoreciendo de esta manera la interacción entre docente-estudiante, implementando y aplicando los recursos de gamificación en el área de DPCC.

Es favorable para el nivel pedagógico la implementación de la gamificación porque abarca desde la contextualización del estudiante en la situación significativa, la planificación de los procesos pedagógicos y la evaluación formativa utilizando herramientas virtuales con el fin de mejorar la competencia Convive y participa democráticamente

Por otra parte, la gamificación y el desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente es un proceso complejo, en el cual interviene la interacción entre las personas, la construcción de acuerdos y normas, como también de asumirlas, manejar conflictos ante diversas situaciones y deliberar sobre asuntos públicos, es por ello que se ha considerado a este modelo pedagógico para mejorar el nivel de la competencia en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria.

Capítulo I. Marco Teórico

1.1 Gamificación

La tecnología es una herramienta que ha facilitado la obtención de información, comunicación y almacenamiento, asimismo, se han creado instrumentos que complementan las clases virtuales. Estás se pueden clasificar entre pizarras digitales, presentaciones virtuales y las plataformas de gamificación.

La tecnología actual nos permite, principalmente, tratar y proporcionar datos digitales. Conforme se generan nuevos avances científicos se implementan nuevas herramientas tecnológicas, fomentando un mayor impacto en la sociedad y mayores beneficios para los usuarios.

Dentro de las nuevas herramientas tecnológicas se encuentra la gamificación, como un método de aprendizaje que traslada las actividades lúdicas en el ámbito educativo para fortalecerla. A continuación, es definida por diversos autores:

Kapp (2012) es, junto a Zichermann y Cunnigham, otro de los autores que estudian la gamificación. Este autor señala en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education” que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9).

Para Ferran (2015), la gamificación se enfoca en la aplicación de recursos como los juegos en contextos no lúdicos con la finalidad de modificar comportamientos de los estudiantes mediante acciones que lo motiven, promuevan el aprendizaje y la resolución de problemas.

De ello, se puede definir la gamificación como un modelo pedagógico que está conformado por un conjunto de recursos digitales y actividades, con el fin de interiorizar el aprendizaje de manera amena mediante los medios virtuales.

La gamificación se desarrolla como un método, que se vincula actualmente con el uso de la tecnología; permitiendo desarrollar aprendizajes significativos e interactivos en el ámbito educativo, a su vez favorece el cambio de comportamientos (de desmotivación a motivación) y permite un generar reflexión.

En tal sentido, para Eguia, Contreras & Solano (2017) la gamificación promueve la participación activa, interactiva y espontánea del estudiante mediante el uso de

diversos mecanismos y recursos digitales dentro del sistema educativo, así mismo, el estudiante desarrolla habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones.

A partir de los autores mencionados, la gamificación permite elaborar momentos de experimentación. Así mismo, establece pautas y normas para la interacción de los momentos lúdicos, y que esto se desarrolle de manera amena.

Los recursos de gamificación para Gaitán (2014) tienen como objetivo; resultados positivos y la mejora del aprendizaje en los estudiantes, a su vez busca consolidar la integración de grupo y la participación activa de los estudiantes. Actualmente son aplicadas en la virtualidad mediante el manejo de las nuevas tecnologías.

A continuación, se plantea la descripción de los recursos virtuales de la gamificación aplicadas en la presente investigación:

WORDWALL: Es una herramienta que permite crear y generar actividades lúdicas virtuales, estas mismas son utilizadas actualmente en la educación remota, pues permiten construir nuevos juegos educativos, cómo también editar plantillas de actividades ya propuestas por otros usuarios o por el mismo sistema. Además, esta plataforma permite la interacción multijugador, es decir, pueden interactuar varios estudiantes a la vez, y es de fácil acceso de ser gratuita, tanto para docentes como para los estudiantes.

Es por ello, Wordwall promueve la participación de manera individual y colaborativa mediante juegos y/o concursos educativos donde el estudiante fortalece sus habilidades de integración social mediante normas y reglas del juego, además el

estudiante debe de aportar con ideas, respuestas y acciones digitales para poder lograr el propósito planteado.

CLASSDOJO: Es una plataforma digital de gestión del aula que busca mantener interconectados al docente y los estudiantes. Su principal objetivo es administrar un aula virtual en base a puntuaciones sobre el comportamiento y desenvolvimiento de cada estudiante, la plataforma permite que el docente personalice los puntajes y las recompensas en base al criterio de evaluación del docente (ejemplo: asistencia puntual, realizar y responder preguntas, participación constante).

En base a esto, el ClassDojo es una plataforma interactiva que permite mantener un registro de participación y evaluación que es visible para los estudiantes, fomentando la interacción respetuosa entre unos y otros, manejar los conflictos propios de la competencia sana y la participación de cada uno de manera constante.

EDUCAPLAY: Es una plataforma que permite crear y diseñar actividades lúdicas virtuales interactivas, donde tanto el estudiante como la docente pueden ingresar para su desarrollo. Contiene diversas plantillas para la creación de nuevas actividades. Es gratuito, por lo cual se hace más asequible.

Es por esto, que Educaplay es ideal porque permite seguir una secuencia de pasos en dónde los estudiantes deben seguir las normas establecidas para la resolución de las actividades, también, de manera individual permite enfrentar retos lúdicos donde deben utilizar sus conocimientos para enfrentarse a estos.

JEOPARDY ROCKS: es una herramienta para crear juegos virtuales de revisión al estilo trivial temático. Es necesario definir las categorías e introducir las preguntas y

las respuestas correctas para generar el tablero de juego. Al iniciar el juego, la misma plataforma asigna en grupos a los participantes.

En base a esto, Jeopardy Rocks es idóneo para implementar la gamificación en el aula gracias a que permite realizar actividades de multijugador, fomentando el trabajo en equipo y la interacción entre los mismos estudiantes con la finalidad de obtener un resultado positivo.

CEREBRITI: es una plataforma que permite crear juegos interactivos a partir de distintas modalidades: juegos de mapa mudo, de parejas, de imágenes, tipo test, de ordenar, entre otros. Permitiendo al docente plantear distintas actividades lúdicas para que el estudiante pueda resolver de manera creativa en base a las temáticas planteadas.

A partir de esto, Cerebriti permite que los estudiantes se involucren completamente en la resolución dinámica de las actividades. Asimismo, permite la creación de normas propuestas por ellos, fomenta la interacción entre pares y el diálogo en todo momento.

MENTIMETER: Es un sistema de creación de encuestas, que permite a los usuarios la creación de las mismas en pocos minutos, de manera gratuita y sin necesidad de registros. Solo es necesario añadir una pregunta para que posteriormente se añadan las opciones por las que pueden votar los usuarios o añadir una respuesta.

Es por ello, que Mentimeter permite que los estudiantes respondan de manera libre, autónoma e interactiva. Asimismo, genera el agrupamiento de las respuestas para que ellos puedan reflexionar sobre las mismas.

Por consiguiente, se afirma que la gamificación aporta elementos atractivos para los estudiantes, ya que, por su uso se pueden obtener mejores resultados en las actividades planteadas, y que por su propio carácter lúdico favorece la interiorización de conocimientos de una manera más divertida, generando así experiencias positivas en ellos.

A continuación, se presenta cuatro elementos de la gamificación, según Kapp (2012) los cuales identifica cómo:

a) Base del juego: Se define la temática del juego junto con la intencionalidad pedagógica, las normas que regulan la conducta del estudiante y la retroalimentación.
b) Mecánica: La estructuración del juego, incluyendo diferentes niveles o logros en base a módulos donde puedan obtener recompensas que lo motiven.
c) Estética: Diseño del juego, incorporación de colores, imágenes, fondos, etc.
d) Motivación: El juego debe ser atractivo para el estudiante, se debe encontrar un equilibrio en los niveles/desafíos a plantearse para evitar que sea muy fácil o complicado.

Los recursos digitales de la gamificación contienen los elementos mencionados, cada uno de estos permite personalizar las actividades según la intencionalidad y criterio de evaluación en base a la competencia.

Para la aplicación de la gamificación, Gonzales & Mora (2014) siguen un método de 5 pasos fundamentales para el logro de la experiencia de gamificación significativa en la competencia Convive y participa democráticamente del área curricular DPCC:

Paso 1: Análisis De Usuarios Y De Contexto.

Es importante conocer las características del estudiante, con el fin de diseñar actividades formativas que permitan la consecución de los propósitos del área curricular. El análisis de los estudiantes dará información sobre su edad, sexo, conocimientos previos, etc., mientras que el análisis del contexto permite conocer su entorno familiar, social, geográfico, etc.

Para Berríos, Ferrada & Jiménez (2018), es importante conocer el contexto social de cada estudiante, porque esto permite que el docente pueda programar sesiones dónde pueda aprovechar los conocimientos previos, y la influencia del contexto en el desarrollo de los discentes, a su vez, permite adquirir mucha mayor atención por parte de los estudiantes al contextualizar las sesiones desde aquello que es familiar para ellos.

Según el Marco de Buen Desempeño Docente (2019), el dominio uno nos invoca a reconocer la importancia del análisis de usuarios y de contexto para la construcción del programa curricular, las unidades y sesiones de aprendizaje, el docente tiene que tener en cuenta el enfoque intercultural e inclusivo, esto demuestra conocimiento y comprensión de las características individuales, socioculturales y evolutivas de sus estudiantes y de las necesidades especiales para así proporcionar los materiales y estrategias acorde a cada uno de ellos.

Asimismo, en la competencia uno, se resalta que el docente debe conocer y comprender las características de todos sus estudiantes, así como sus contextos porque gracias a esto los contenidos disciplinares que están dentro del programa, los enfoques,

los procesos y el propósito estarán enfocados en promover en el estudiante el nivel de logro de la competencia Convive y participa democráticamente.

Paso 2: Definición De Los Objetivos De Aprendizaje.

Se deben definir los propósitos del área curricular acorde a la competencia y capacidades que se trabajan en las sesiones de aprendizaje. Se deben identificar, asimismo, qué actividades o retos necesitan resolver satisfactoriamente los estudiantes para dar por logrado un determinado propósito de aprendizaje.

Según Hernando Salcedo (2011), el propósito de enseñanza es el objetivo que formula el docente sobre su intención o aspiración de aquella conducta que espera lograr, acompañado de la delimitación de los criterios a evaluar, que expresa, también, la necesidad de que el estudiante adquiera un determinado conocimiento, habilidad, capacidad y competencia.

El presente paso guarda relación con la competencia dos del documento del Marco del Buen Desempeño Docente (MBDD) porque se inicia por identificar y planificar el propósito que se requiere alcanzar en cada sesión de aprendizaje, de igual manera este mismo debe guardar relación con los procesos pedagógicos, para lograr el nivel esperado en el área curricular DPCC.

Así mismo, el objetivo de plantear el propósito en el área de DPCC a lograr en el estudiante se relaciona con el Perfil de egreso de la EBR porque se busca que el estudiante conviva en democracia desde el reconocimiento de sus derechos y deberes, es decir, se involucra con respeto en relación a la interculturalidad, la equidad de género y la inclusión en base a la interacción dentro de la convivencia para el enriquecimiento

de los aprendizajes mutuos, promoviendo la democracia en la convivencia social y de gobierno; de igual manera, la defensa ante los derechos y deberes. (MINEDU, 2016)

Paso 3: Diseño De La Experiencia.

La experiencia tiene que estar organizada en etapas e hitos, en donde cada etapa corresponde a determinadas secuencias de aprendizaje, para lograr el propósito de la sesión. Estas secuencias son progresivas, es decir, la complejidad de la información y las actividades de aprendizaje van aumentando de nivel durante el desarrollo de las mismas.

Este paso se relaciona con el diseño de los procesos pedagógicos; es decir, planificar las actividades a desarrollarse en el inicio, desarrollo y cierre en determinados tiempos, los cuales buscan que el estudiante logre el propósito determinado (MINEDU, 2016).

En cada sesión de aprendizaje que se aborda en el área curricular DPCC, se realizan de acuerdo a las unidades de aprendizaje, y cada una de ellas tiene un propósito a lograr según la complejidad de la competencia. Por lo mismo, la gamificación se vincula desde el diseño de las sesiones de aprendizaje, estableciendo tiempos y secuencias para que el estudiante pueda vincular las temáticas de aprendizaje con la vida cotidiana y alcanzar sus propósitos mediante el uso herramientas virtuales en cada secuenciación pedagógica.

La Cartilla de planificación curricular (MINEDU, 2017), sugiere que la planificación debe responder a tres grandes procesos, el primero es acerca de los aprendizajes, ¿Qué aprendizajes deben lograr mis estudiantes?, es crucial que el docente pueda determinar

el propósito de cada sesión tomando como base las necesidades identificadas en los estudiantes; el segundo es sobre la evidencia de aprendizaje, con los propósitos determinados aparece la interrogante ¿Qué evidencia voy a usar para evaluarlos?.

Para esto se debe establecer los criterios para recoger evidencias que demuestren lo desarrollado en clase; el tercero se refiere a las formas de desarrollar los aprendizajes, el docente busca diseñar y organizar situaciones significativas, estrategias educativas y condiciones pertinentes que respondan al propósito planteado y que impulsen al estudiante al logro del aprendizaje.

Paso 4: Identificación De Los Recursos.

Una vez que están definidas las etapas e hitos que el estudiante debe superar, se debe seleccionar que actividades serán gamificadas. Para Barrios, Ferrada & Jiménez (2018), uno de los recursos más importantes con los que cuenta el maestro son las preguntas, los conocimientos previos y las experiencias de los estudiantes. Tales insumos deben ser el punto de partida de cada actividad para que los estudiantes se entusiasmen al darse cuenta que todo lo que estudian se relaciona con sus vivencias diarias.

Para ello, se deben considerar los siguientes recursos de gamificación:

1. Mecanismo de seguimiento (tracking): herramienta que ayudará a medir el progreso del estudiante en el aprendizaje; 2. Unidad de medida: que determina el logro (puntos, tiempo, etc.); 3. Nivel: estado irreversible que se consigue con un determinado logro; 4. Reglas: sobre lo que los estudiantes pueden hacer o no hacer en la actividad;

5. Retroalimentación: o refuerzos que el docente o el resto de los compañeros darán al estudiante para que aprenda y vea su progreso.

En el MBDD (MINEDU, 2016) menciona que, según la nueva política curricular, los procesos pedagógicos deben estar acorde a las nuevas demandas de aprendizaje. De manera que se señala que los docentes deben propiciar espacios de aprendizaje reflexivo, crítico y creativo, considerando el desarrollo de competencias y capacidades.

Para MINEDU (2016), la retroalimentación es el intercambio de información entre docente y estudiante, donde se brindan los logros según cada nivel de la competencia, de igual manera se le otorga un valor a lo realizado. Lo cual permite brindarle comentarios constructivos en función al logro de la competencia Convive y participa democráticamente para fortalecer sus aprendizajes.

Así mismo en base al MBDD en la competencia dos; la planificación guarda relación entre los aprendizajes a lograr en los estudiantes y el uso de recursos, se vincula el presente paso con el desempeño ocho, en el cual se considera el identificar, seleccionar y organizar diversos recursos y materiales como soporte pedagógico, estos mismos se relacionan con el uso de herramientas gamificadas.

Paso 5: Aplicación De Los Recursos De Gamificación.

La gamificación es la incorporación de recursos de juego, en otros contextos distintos. Las mecánicas pueden ser individuales (puntos, insignias, niveles, restricciones, etc.) o sociales (competición o colaboración, por ejemplo, una tabla de clasificaciones u objetos, entre otras mecánicas).

Para Palazón (2015) es un sistema enfocado a recompensar acciones, las cuales motivan al estudiante a continuar y reforzar su participación, desarrollando habilidades que le permitan interactuar y fortalecer sus aprendizajes en función a las metas, en la presente investigación el logro del nivel de la competencia Convive y participa democráticamente.

A partir de ello, el uso de los recursos de gamificación en el área DPCC se incorpora desde la experiencia del estudiante y la interacción que tienen entre compañeros, participando de manera lúdica. Propiciando así que el estudiante desarrolle sus habilidades sociales y personales para convivir, participar, deliberar e interactuar.

Los pasos se vinculan con el propósito de la presente investigación, porque se promueve la interacción y reconocimiento del entorno social del estudiante, siendo consciente, de que las personas deben relacionarse de manera justa y equitativa.

En tal sentido la gamificación presenta características únicas que promueven el desarrollo de habilidades en el estudiante:

- Promueve la interacción del estudiante con su entorno de manera colaborativa, y a su vez permite desarrollar relaciones empáticas.
- Se brindan Feedbacks directos, así el estudiante recibe de manera constante comentarios, aportes y/o sugerencias para la construcción de su aprendizaje.
- Crea una experiencia de aprendizaje positiva en base a la resiliencia y la aceptación de las fallas como algo normal.

Dadas estas características, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego es una herramienta pedagógica capaz de adaptarse a cualquiera de los niveles de

educación. La gamificación en la educación plantea actividades lúdicas para así lograr el involucramiento de los estudiantes, ofreciéndoles una forma de aprendizaje más cercana a su lenguaje y a su manera de entender el mundo.

La enseñanza del área curricular DPCC, propone reconocerse y valorarse como un agente social, y este debe generar una interacción participativa-activa de los estudiantes de manera asertiva. Desde un nuevo enfoque digital se propone el empleo de diferentes herramientas virtuales para concretar los aprendizajes significativos en el estudiante con su entorno social.

La renovación metodológica en la enseñanza del área curricular DPCC propone que se vivencien los aprendizajes desde el enfoque de ciudadanía activa reconociendo las normas como garantía de libertad y justicia. Además, parte importante de este proceso es la vinculación de la comunidad estudiantil, es necesario que se sientan partícipes del proceso y que puedan opinar sobre la mejor forma de construir sus aprendizajes.

1.2 Competencia Convive y Participa Democráticamente

El área curricular DPCC se conforma por dos enfoques; el de Desarrollo personal y el de Ciudadanía activa, estos buscan desarrollar ciudadanos íntegros y participes activos dentro de la sociedad.

A continuación, se presentan los dos enfoques del área curricular a tratar:

El enfoque Desarrollo Personal se define como “El proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas, y alcanzar el máximo de sus potencialidades en

un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas comportamentales y sociales que se da a lo largo de la vida". (MINEDU, 2016, p.32)

Este enfoque permite que el estudiante se reconozca así mismo como un ser único y valioso, además, de desarrollar de manera integral sus fortalezas y transformar sus debilidades en desafíos que deberá trabajar y superar. De igual manera busca que el estudiante se relacione con su contexto, afianzando sus relaciones interpersonales y desenvolviéndose con el mundo exterior.

En tanto, el enfoque de Ciudadanía activa, resalta la importancia de formar ciudadanos con sentido de pertenencia e interés en los asuntos públicos para generar bienestar social. Este promueve la responsabilidad colectiva ante sus derechos y deberes en el accionar con las personas.

Es por ello, que este enfoque de Ciudadanía Activa refiere también a la defensa de los derechos humanos y al respeto de las normas sociales impuestas para la construcción de la democracia, justa e inclusiva. De manera que; "Ambos enfoques son complementarios y resultan fundamentales para la realización plena de la persona en una sociedad cambiante" (MINEDU, 2016, p.32).

A partir de lo mencionado, se definen los conceptos teóricos de la convivencia democrática y participación democrática:

Para Fierros (2013) la convivencia democrática, se entiende como la experiencia de participar de manera compartida desarrollando capacidades reflexivas, que le permitan resolver los conflictos de manera pacífica y regular sus emociones.

A partir de ello, MINEDU plantea que el estudiante pueda sentirse parte de un colectivo en el que pueda intervenir proponiendo y debatiendo con libertad y seguridad de ser apreciado como ser individual, crítico y reflexivo. Es por ello que los docentes deben implementar espacios para fortalecer la convivencia democrática con el propósito de fomentar y salvaguardar la convivencia armónica en base al respeto y otros valores recíprocamente.

En tanto, para Contreras & Montecinos (2018) la participación democrática esta naturalmente ligada a la principal forma de gobierno; democracia, que se sustenta en el diálogo y la participación ciudadana y los asuntos del estado que son de importancia pública.

Es necesario que el estudiante pueda enfrentarse a situaciones donde pueda potencializar sus competencias ciudadanas, así como sus capacidades de reflexión crítica y de diálogo. Es importante recalcar que la participación democrática es vital para poder generar un buen clima de convivencia armónica, generar la búsqueda de la autonomía del estudiante y su futuro como un ciudadano activo.

A partir de ello, se enfoca en la competencia Convive y participa democráticamente, que busca lograr generar un ente que contribuya a la sociedad según las necesidades colectivas, a su vez actúa de manera participativa protegiendo su ser democrático y velando por el cumplimento de sus derechos y el de las demás personas.

En tal sentido, la competencia abarca cinco capacidades de las cuales se trabajarán cuatro en la presente investigación, y que son descritas de la siguiente manera:

Interactúa con todas las personas; el estudiante reconoce a las demás personas como sujetos de derecho y valor, además actúa en contra de los distintos tipos de discriminación. Reflexiona desde su punto de vista diversas situaciones que vulneran la convivencia pacífica y democrática.

Construye normas y asume acuerdos y leyes; el estudiante participa de manera colaborativa en la construcción de acuerdos que considera, regulan la convivencia y sus actitudes en su quehacer cotidiano.

Maneja conflictos de manera constructiva; el estudiante actúa de manera asertiva y justa ante conflictos e incorpora estrategias para entenderlos de una manera empática y asertiva, velando por el respeto de a las opiniones y pensamientos de los demás.

Delibera sobre asuntos públicos; el estudiante muestra interés en la participación reflexiva y dialógica de diferentes situaciones que involucren asuntos públicos con la finalidad de generar acuerdos que beneficien a todos. Incluye la construcción de opiniones propias y la valoración de diversas posiciones dependiendo de su argumentación y la primacía del Estado de derecho.

Estándar del Nivel del Ciclo VII de la Competencia Convive y Participa Democráticamente.

Para el final del ciclo VII se espera que el estudiante haya llegado al estándar de nivel esperado, según el Programa Curricular es:

> Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás, respetando las diferencias y los derechos de cada uno. Se relaciona con personas

> de culturas distintas, respetando sus costumbres. Utiliza estrategias de negociación y diálogo para el manejo de conflictos. Delibera sobre asuntos públicos con argumentos basados en fuentes confiables. (MINEDU, 2016, p.39)

Eso significa, que para que el estudiante pueda cumplir con el estándar esperado de la competencia Convive y participa democráticamente debe reconocer a las personas como seres valiosos, con derechos y deberes, respetar las diferencias y actuar en contra a la discriminación, a su vez, participar activamente en la construcción de leyes y normas para convivir armónicamente, pero estar preparado para manejar conflictos, actuar con empatía y conocer estrategias para resolverlo de manera pacífica y asertiva.

Desempeños De La Competencia Convive y Participa Democráticamente

Dentro de los desempeños del área curricular que el estudiante debe poseer se encuentran vinculadas también las capacidades como lo plantea el Programa Curricular tenemos: Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, Maneja conflictos de manera constructiva, Delibera sobre asuntos públicos y Participa en acciones que promueven el bienestar común. (MINEDU, 2016)

Los desempeños de esta competencia buscan dotar al estudiante de capacidades para poder manejar situaciones de conflicto, utilizar estrategias de mediación para que prevalezca la armonía, así como establecer interacciones dentro del marco del respeto hacía todas las personas sin distinción de género, raza, religión. También, es capaz de deliberar sobre asuntos públicos dentro del contexto actual y evaluar acuerdos o normas de convivencia tomando el ejemplo del Estado como ente regulador de normas.

Capítulo II. Marco Metodológico

La presente investigación es de enfoque cualitativo basado en Hernández (2017), se enfoca en comprender y profundizar fenómenos que no pueden ser cuantificados, mediante la recolección de datos no estandarizados ni predeterminados, los cuáles buscan obtener perspectivas y puntos de vista de los participantes recabando datos expresados de manera verbal o no verbal, así como visuales.

Por ello esta investigación es subjetiva, busca adentrarse a detalle en las problemáticas que no son indagadas con frecuencia, y a su vez busca comprender por qué se genera.

2.1 Método de investigación

Tipo de Investigación: Responde a la modalidad de Innovación Educativa, consiste en aplicar modelos pedagógicos, técnicas, recursos didácticos para el empleo dentro de entornos virtuales en la enseñanza-aprendizaje. Esta investigación educativa, de tipo práctico, busca encontrar alternativas de solución para problemas pedagógicos para así fortalecer el conocimiento en formación docente, y así intervenir en la realidad educativa y transformarla.

La innovación es fuente principal de crecimiento dentro de la práctica pedagógica, es por ello, que elegir a la innovación educativa permite implementar un modelo pedagógico que aporte al desarrollo de la competencia. Así mismo, busca mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a que el estudiante desarrolle un aprendizaje significativo.

Metodología de la Investigación: El método de investigación elegido es Investigación Acción, para Martínez (2014) como su misma naturaleza lo indica, busca dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad, partiendo de la detección de la situación problemática, para que luego los integrantes de toda la comunidad aporten ideas y posibles soluciones desde la elaboración de proyectos o planes de acción.

Diseño de Investigación: el Manual de Investigación con fines de Graduación y Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico (2021) define el diseño Investigación Acción Práctico como encargada del estudio de: “prácticas locales de un grupo o comunidad, además, involucra indagación individual o en grupos. Se enfoca en el desarrollo y aprendizaje, se implementa un plan de acción para resolver problemas, donde se introduce una mejora o se genera el cambio.” (p. 46)

Sequera (2014) menciona que esta metodología presenta fases que se caracterizan por ser una espiral reflexiva y que se especifican de la siguiente manera:

Planificación: fundamentada en el ¿Qué debe hacerse?, es decir, se debe tomar una decisión en función del reconocimiento inicial del entorno estudiado, es importante que el plan de acción se fundamente en la base de lo posible de acuerdo a los alcances del investigador, el plan de estudio emergerá de las necesidades del escenario.

Acción: Una vez diseñado el plan, el mismo se pone en marcha sin dejar de considerar que este debe ser flexible y debe tener posibilidades de reajustes si se consideran pertinentes. En algunas ocasiones es probable que la intersubjetividad

juegue un papel importante en las necesidades de redefinir el plan que ya está en marcha.

Observación: Este proceso se lleva a cabo durante la ejecución del plan por lo cual alude a una evaluación permanente del mismo. Esta práctica debe estar acompañada de un registro que los autores denominan diario de campo, en el cual se anotan todos los aspectos que se consideren puedan validar o conducir a la reformulación de la acción.

Reflexión: Esta fase se considera punto de cierre del ciclo y a su vez el inicio de un nuevo ciclo en la espiral propuesta por los autores. En la misma, una vez que se haya ejecutado y evaluado el plan se dará un proceso introspectivo de revisión sobre los avances y restricciones que aún existan. Es importante considerar que la acción llevada a cabo no necesariamente tenga los efectos inmediatos esperados, pero sin lugar a dudas representará un paso al frente en la transformación y emancipación que se busca.

2.2 Contexto de la investigación acción

Dado el contexto de pandemia que atraviesa la población peruana, la Educación Básica Regular (EBR) en el país ha sufrido variaciones, debido a las medidas de bioseguridad, se han optado por desarrollar el año escolar de manera virtual. Es el caso de la I.E. Fe y Alegría N°24 donde las clases se desarrollan de manera sincrónica y se programó con unidades, y sesiones de aprendizaje del área curricular DPCC.

La I.E. Fe y Alegría N° 24 se encuentra ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo, forma parte de la congregación del Amor de Dios, que ha estado presente desde el año 1966 en Perú. Su enseñanza busca enfatizar la construcción de los valores de la casa común que son siembra, cuida y recoge. Según la página oficial de Fe y Alegría, se definen como un movimiento de educación que está comprometido con la construcción de una sociedad solidaria y justa desde los valores como la responsabilidad, solidaridad, empatía, además de ofrecer una propuesta educativa transformadora, pública y diversificada.

Las familias pertenecientes a esta comunidad educativa forman parte del estrato socioeconómico medio, medio-bajo y bajo según información recogida por el INEI en los Planos estratificados de Lima Metropolitana a nivel de manzanas 2020, de acuerdo al ingreso per cápita del hogar, sin embargo, la mayoría cuenta con los recursos necesarios (celular, laptop) para el desarrollo de las clases sincrónicas.

Las clases sincrónicas correspondientes al área curricular DPCC, son de una hora cronológica por semana. Durante el inicio del desarrollo de las sesiones sincrónicas con los estudiantes se evidenció la colaboración y el interés de la mayoría de estos. Las estudiantes de sexo femenino son muchas veces las más participativas, los varones son un poco más retraídos según las observaciones realizadas por la docente en las primeras semanas de ejecución de la práctica pre-profesional. Se evidencia que presentan problemas en cuanto a la ortografía y la comprensión lectora, por lo cual se buscó trabajar de manera conjunta con el área curricular de Comunicación.

Particularmente, el Fe y Alegría N° 24 ha optado por realizar sus clases de manera sincrónica por la plataforma Zoom, que le permite tener un mayor contacto con el estudiante a pesar de la virtualidad.

En reunión con los docentes tutores se identificó que los estudiantes durante las clases, se encuentran solos en sus domicilios, sin ningún padre o tutor que esté al pendiente de que ingresen a clases sincrónicas; además, a pesar de la virtualidad, se ha evidenciado una dificultad por relacionarse y respetar a los demás. Esto último se registró antes de la aplicación del modelo pedagógico gamificación.

En la investigación los beneficiarios son los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, sección “D” con un total de 32 estudiantes, de los cuales 20 son varones y 12 son mujeres, ha sido seleccionado este grado por las siguientes razones, por estar en la edad promedio de 13, 14 y 15 años, porque los estudiantes que oscilan en esta edad son capaces de deducir, incluir e inferir información de diversas fuentes, porque en las prácticas pre-profesionales de los docentes de la promoción 2020 se identificaron la necesidad del uso de estrategias y recursos que propicien la convivencia armónica y democrática entre los estudiantes. En base al logro de la competencia en el nivel 7, se identificó que los estudiantes aún se encuentran en el nivel de proceso porque tienen la capacidad de relacionarse con los demás, respetar e interesarse por las normas establecidas, dialogar sobre los asuntos públicos y poder enfrentar situaciones conflictivas.

Castillo et al. (2019) mencionan que “la adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo de toda persona, alcanzándose la madurez cognitiva a través de la

consecución del pensamiento formal" (p. 35), es decir que en esta etapa se dan cambios importantes en la construcción de la personalidad y, se desarrollan conductas y actitudes sociales que rigen las relaciones que establecen con los demás.

Es por esto, que la aplicación del modelo pedagógico gamificación dentro del área curricular DPCC aporta al desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente en las sesiones de aprendizaje, al ser un modelo pedagógico atractivo para los estudiantes genera una mayor atención y predisposición a la participación, asimismo, de manera interactiva se consolida el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3 Plan de Acción

El cuadro de plan de acción (Anexo 04), está orientado a planificar las actividades, los tiempos y el uso de los recursos que se desarrollan en la investigación-acción de manera flexible.

El plan de acción, es definido por Colmenares (2012) como una acción estratégica que se diseña para aplicarla y observar sus efectos en el logro de la competencia Convive y participa democráticamente, y la práctica; es el elemento vital de toda investigación-acción. El plan se sustenta en los resultados obtenidos de la prueba diagnóstica y de la revisión de teoría.

Se puede decir, que el plan de acción es una síntesis de las tareas que debe realizar el docente durante el trabajo de investigación en relación con los objetivos,

hipótesis y acciones en un espacio de tiempo específico con el fin de lograr el objetivo previsto.

La matriz de plan de acción se encuentra dividida en seis columnas; en la primera columna el campo de acción, la segunda hipótesis de acción, la tercera, actividades, la cuarta los recursos, la quinta los responsables y la sexta el cronograma. La cual contiene cinco filas referidas a los pasos del modelo pedagógico gamificación, el primero análisis de usuario y contexto, el segundo definir los objetivos de aprendizaje, el tercero la estructuración de la experiencia, el cuarto la identificación de los recursos y el quinto la aplicación de los recursos gamificados.

2.4 Técnicas e Instrumentos

En este apartado se presentan las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación con el fin de hacer el seguimiento de la mejora de la competencia Convive y participa democráticamente a partir de la aplicación del modelo pedagógico gamificación.

Lista de cotejo de la participación del estudiante en el logro de la competencia "Convive y participa democráticamente"

Fundamentación: La observación es una técnica que facilita el acceso al conocimiento cultural de un grupo a partir del registro de las acciones personales en su ambiente cotidiano (Abarca, Alpízar, Sibaja & Rojas, 2013).

La lista de cotejo es un instrumento que es definido por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo – UAEH (2019), como un instrumento estructurado, que contiene

una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica.

Objetivo: Evaluar la participación de los estudiantes en el desarrollo de las sesiones sincrónicas en el aula de 4to. grado “D” de educación secundaria respecto a la competencia “Convive y participa democráticamente”.

Estructura: La lista de cotejo (Anexo 07) plantea cuatro criterios en relación con las capacidades trabajadas en la competencia “Convive y participa democráticamente”, se presentan indicadores por cada capacidad con una escala de Sí o No en cada uno de ellos, además de realizar breves descripciones sobre lo observado en los estudiantes. Su implementación se expresa en las sesiones de aprendizaje del área curricular DPCC.

Administración: La lista de cotejo fue aplicada en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria registrando sus avances en la competencia “Convive y participa democráticamente” del área curricular DPCC durante la implementación de las unidades didácticas gamificadas desde el mes de mayo hasta el mes de agosto, y la implementación de herramientas expresadas en la ejecución de las sesiones de aprendizaje mediante la virtualidad.

Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje de la competencia Convive y participa democráticamente

Fundamentación: Según la Revista del Colegio de Licenciados y Profesores en Letras, Filosofía, Ciencias y Artes (2018), las matrices sirven como instrumentos para la evaluación de los aprendizajes, ya que son herramientas utilizadas para valorar el aprendizaje evidenciado por los estudiantes sobre el logro de la competencia Convive y participa democráticamente.

Objetivo: Identificar el progreso del logro de aprendizaje de los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria referidos a las evidencias de aprendizaje desarrollados a lo largo de la aplicación del modelo pedagógico gamificación.

Estructura: La matriz de evidencias de aprendizaje véase en el Anexo 8, se presenta a través de 6 columnas, la primera presenta un recuadro dividido entre las subcategorías y los estudiantes, la segunda corresponde a la primera capacidad “interactúa con todas las personas”, la segunda a la capacidad “construye normas y asume acuerdos y leyes, la tercera a la capacidad “delibera sobre asuntos públicos, la cuarta a la capacidad “delibera sobre asuntos públicos”, la quinta columna a la descripción del logro de la evidencia de los estudiantes. Son doce filas las cuales corresponden a cada estudiante evaluado.

Administración: La matriz de evidencia de aprendizaje fue aplicada por la docente en el aula 4to. grado “D” de educación secundaria para evaluar el progreso de la competencia Convive y participa democráticamente, al concluir cada unidad didáctica desarrollada mediante la virtualidad en base al área curricular DPCC.

Evaluación del logro de aprendizaje de la de la competencia Convive y participa democráticamente

Fundamentación: Para Camilo García (2019) la evaluación es un procedimiento para recoger y tratar información sobre el grado de desarrollo de las competencias básicas del estudiante con el fin de conocer, pronosticar y tomar decisiones que favorezcan el pleno desarrollo de la competencia Convive y participa democráticamente de los estudiantes.

Objetivo: Identificar el nivel de logro de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria.

Estructura: La evaluación de logro de aprendizaje está compuesta por diez preguntas que abordan las cuatro capacidades que conforman la competencia Convive y participa democráticamente. Divididas en tres preguntas para *Interactúa con todas las personas* y *Construye normas y asume acuerdos y leyes*; dos preguntas *Maneja conflictos de manera constructiva* y *Delibera sobre asuntos públicos* de acuerdo con los niveles: inicio, en proceso y logrado.

Administración: La evaluación de logro de aprendizaje de la competencia Convive y participa democráticamente fue aplicada durante la segunda semana del mes de septiembre, mediante un cuestionario virtual a los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria, de la I.E “Fe y Alegría 24”.

Capítulo III. Análisis e interpretación de los resultados

3.1 Diagnóstico

El Estudio Internacional de Cívica y Ciudadanía (ICCS) es una evaluación internacional estandarizada, conducida por la Asociación Internacional para la

Evaluación de Logros Educativos (IEA), durante el año 2016 se realizó la cuarta evaluación estandarizada en ciudadanía, y es la continuación de ICCS 2009, en la cual Perú participa por primera vez.

El ICCS evalúa a estudiantes de 8° grado / 2° grado de secundaria, quienes al dar la prueba tienen un promedio de 14 años de edad, su propósito es brindar información sobre el conocimiento y la comprensión que tienen los estudiantes de conceptos y asuntos que se relacionan a la educación cívica y ciudadana; como sus roles ciudadanos, entendiendo que los sistemas democráticos y los contextos de participación están en continuo cambio.

Perú fue uno de los países latinoamericanos partícipes de la prueba ICCS en octubre del 2015, y el resultado arrojó que, de los 5166 estudiantes, solo el 34,8 % de ellos reconoce a la democracia como sistema político y comprende que las instituciones y leyes pueden promover valores democráticos en una sociedad, mientras que solo el 8% es capaz de justificar y evaluar posiciones políticas o leyes en función de principios democráticos y de la búsqueda del bien común.

Por lo anteriormente mencionado, es necesario tomar en cuenta los resultados de esta prueba ICCS en la I.E Fe y Alegría N° 24, sobre el nivel de conocimientos del sistema político actual, las leyes, los valores y principios democráticos en los estudiantes considerando el contexto y ubicación de la institución.

La práctica continua se desarrolla en el grado de 4º de nivel secundaria en las secciones B y D, en base a lo solicitado por la Institución se realiza un trabajo

interdisciplinario donde se producen tres Guías Integradas de Aprendizaje por semana y se tiene clases sincrónicas de lunes a viernes, una hora por día con cada sección.

Los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica muestran que la mayor parte de los estudiantes de 4to año “D” de secundaria se encuentran en el nivel inicio; es decir, el estudiante no actúa de manera asertiva desde su propia iniciativa, dejando de lado sus deberes y, evidencia desinterés por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato, a su vez no propone acuerdos, ni normas de convivencia.

Mientras que algunos estudiantes se encuentran en un nivel de proceso porque puede relacionarse con los demás respetando las diferencias y derechos, le interesa conocer personas de distintas culturas y muestra interés por sus costumbres. Evalúa y construye normas de convivencia tomando en cuenta los derechos y maneja conflictos utilizando el dialogo y la mediación.

En tanto una mínima cantidad de estudiantes se encuentra en el nivel logrado porque se relaciona con los demás respetando las diferencias, pero promoviendo los derechos de todos, le interesa conocer personas de distintas culturas, mostrando respeto por sus costumbres y creencias. Evalúa y propone normas pensando en la convivencia social tomando en cuenta los principios democráticos, rechaza toda posición que normalizan la violencia o vulneración de derechos.

Teniendo en cuenta que los resultados por capacidad son los siguientes; en la capacidad Interactúa con todas las personas diecinueve de los estudiantes se encuentra en inicio; es decir, no justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia,

marginación y explotación en nuestro país. En tanto, cuatro se encuentran en el nivel proceso; es decir, rechazar conductas de violencia, marginación y explotación en nuestro país. Mientras solo uno de los estudiantes se encuentra en el nivel logrado porque justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación en nuestro país.

En la capacidad Construye normas y asume acuerdos y leyes, diecisiete de los estudiantes se encuentra en inicio; es decir, tienen dificultades para evaluar acuerdos y normas para la convivencia armónica en base de los principios democráticos y los derechos humanos. Se les dificulta argumentar sobre la importancia que tiene el Estado como Institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho.

En tanto, cinco estudiantes se encuentran en el nivel proceso; es decir, evalúan medianamente los acuerdos y normas para la convivencia armónica en base de los principios democráticos y los derechos humanos. Plantean argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como Institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho.

Mientras dos de los estudiantes se encuentran en el nivel logrado; es decir, evalúan acuerdos y normas para la convivencia armónica en base de los principios democráticos y los derechos humanos. Argumentan satisfactoriamente sobre la importancia que tiene el Estado como Institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho.

En la capacidad Maneja conflictos de manera constructiva, diecinueve de los estudiantes se encuentra en inicio; es decir, identifican las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. En tanto, los cinco estudiantes restantes se encuentran en el nivel proceso; es decir, explica medianamente los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. Mientras ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel logrado; es decir, ningún estudiante llegó al nivel satisfactorio de explicar los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo.

En la capacidad Delibera sobre asuntos públicos, dieciocho estudiantes se encuentran en inicio; es decir, reconocen asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho. En tanto solo seis estudiantes se encuentran en el nivel proceso; es decir, deliberan medianamente sobre asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho. Mientras que ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel logrado; es decir, ningún estudiante logro alcanzar el nivel satisfactorio sobre deliberar ante asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho.

A partir de la evaluación diagnóstica se identificó la siguiente problemática en los estudiantes de 4to. grado “D” de la I.E. Fe y Alegría N°24, siendo el bajo nivel de logro de la competencia Convive y Participa Democráticamente. A continuación, se presenta las causas y sus consecuencias de esta problemática:

La primera causa identificada es el limitado análisis del estudiante y del contexto en el que se rodea para identificar los propósitos del área curricular; esto hace referencia a la incompleta recopilación de información del estudiante y su entorno, presentando como consecuencia una inadecuada planificación curricular con propósitos y situaciones fuera del contexto del estudiante. Como segunda causa existe la dificultad en plantear los propósitos de aprendizaje; es decir, no se puede determinar los propósitos a lograr en el estudiante ya que no están contextualizadas a él, como consecuencia el desarrollo de los desempeños no se vincula con la competencia ni los criterios de evaluación.

La tercera causa identificada, es la inadecuada estructuración de la planificación en las sesiones de aprendizaje; es decir, no se establecen correctamente los procesos pedagógicos con los tiempos para poder desarrollar y alcanzar los propósitos de aprendizaje. La penúltima causa es la inadecuada implementación de recursos virtuales; es decir, no se identifican diversas herramientas digitales, es por ello que se produce una insatisfactoria gestión de estos recursos generando desmotivación y falta de desafíos a lograr en el estudiante.

Finalmente, se evidencia la falta de aplicación de los recursos gamificados; es decir las herramientas virtuales no se emplean durante las sesiones de aprendizaje, provocando que la conducción y/o desarrollo del proceso enseñanza se vea afectado en la construcción de los aprendizajes a lograr en la competencia Convive y Participa Democráticamente.

En base a estos resultados se evidencia la necesidad de intervenir mediante el modelo pedagógico gamificación para lograr la mejora de la competencia Convive y participa democráticamente en 4to grado “D” de la I.E Fe y Alegría N° 24.

3.2. Desarrollo del plan de acción

Para la elaboración del plan de acción se hizo la revisión de diversos documentos pertenecientes al Ministerio de Educación, por esta razón, se elaboró un planificador (Anexo 05) en el cual se proyectó la realización de dieciséis sesiones de aprendizaje divididas en cuatro unidades didácticas, pero de acuerdo con las necesidades y dificultades presentadas en el centro de práctica hubo una reestructuración del mismo, logrando desarrollar doce sesiones sincrónicas.

La ejecución de las sesiones de aprendizaje del modelo pedagógico gamificación en el área curricular DPCC para la mejora de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de la I.E. Fe y Alegría N°24, se llevó a cabo el primer paso del modelo pedagógico Análisis de usuario y contexto mediante la revisión de documentos cómo las fichas de familia, Planos estratificados de Lima Metropolitana a nivel de manzanas 2020 y el Marco del Buen Desempeño Docente de manera asincrónica. Por otro lado, durante un bloque sincrónico de clase se aplicó la evaluación diagnóstica para determinar el nivel de logro de la competencia en los estudiantes.

Resulta fundamental resaltar la revisión del MBDD (2019), ya que, el dominio uno se relaciona directamente con el primer paso del modelo pedagógico, esto demuestra la importancia de conocer y, comprender las características y necesidades de los

estudiantes, asimismo esto contribuyó a proporcionar los materiales y estrategias acordes a ellos.

Posterior a la ejecución del primer paso del modelo pedagógico, se definieron los objetivos de aprendizaje mediante el análisis de la documentación de la planificación curricular como el Currículo Nacional de Educación Básica Regular, la Cartilla de Planificación Curricular, Programa Curricular de Educación Secundaría y la RVM N° 273-2020, además de la previa coordinación con la subdirección de la Institución Educativa mediante el documento Propuestas para garantizar aprendizajes en tiempos de emergencia – FE Y ALEGRIA PERÚ.

Es importante reconocer la relación del segundo paso mencionado con el Perfil de egreso de la EBR, ya que, al establecer los objetivos de aprendizaje contextualizados el estudiante desarrolló la competencia Convive y participa democráticamente, involucrándose con respeto en relación a la interculturalidad, la equidad de género y la inclusión en base a los derechos y deberes de los ciudadanos.

Después de Definir los objetivos de aprendizaje, se realizó el tercer paso y se estructuró las sesiones contextualizadas, haciendo uso de documentos curriculares mencionados anteriormente. Durante esta etapa se plantearon las temáticas y las posibles actividades a desarrollarse durante la aplicación de cuatro unidades didácticas.

A partir de la definición de objetivos de aprendizaje, se planificaron las sesiones para lo cual fue necesario revisar la Cartilla de planificación curricular, que permitió reflexionar sobre, ¿Qué aprendizajes se deben lograr? En base a la pregunta se

estableció el diseño de cada sesión, haciendo uso de los tiempos acordes a las necesidades de los estudiantes para desarrollar las actividades propuestas.

A partir de la Definición de objetivos de aprendizaje se seleccionaron aquellos recursos y herramientas que se utilizaron en las sesiones de aprendizaje bajo las reglas de las actividades y los acuerdos de convivencia, asimismo, como el Mecanismo de seguimiento (ClassDojo), las unidades de medida (puntajes), los niveles de complejidad (medallas), las reglas para las actividades gamificadas y la retroalimentación de las mismas.

Según lo referido al MBDD en el desempeño ocho, se consideró identificar, seleccionar y organizar diversos recursos, y herramientas como soporte pedagógico, los cuales incentivaron la participación respetuosa y asertiva entre los estudiantes, y la docente durante las sesiones sincrónicas.

Finalmente se Aplicaron los recursos y las herramientas de gamificación como WordWall, Mentimenter, Padlet, Cerebriti y ClassDojo, a lo largo de la ejecución de las doce sesiones sincrónicas programas. A partir de su participación, los estudiantes obtuvieron una puntuación que fue registrada en el mecanismo de seguimiento, al finalizar la última unidad didáctica cada uno de ellos, consiguió una medalla de acuerdo a su nivel de logro en la competencia Convive y participa democráticamente. Así mismo se generó la retroalimentación después de sus intervenciones en las actividades.

El uso de los recursos de gamificación en el área DPCC permitió que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y personales para convivir, participar,

deliberar e interactuar de manera lúdica. Esto se vio evidenciado en las sesiones sincrónicas mediante sus participaciones activas y espontáneas.

Al culminar la aplicación del modelo pedagógico se recopiló información sobre el avance de los estudiantes en la competencia, mediante los instrumentos; Lista de cotejo de participación del estudiante, Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje y la Evaluación del logro de la Competencia Convive y participa democráticamente, enfatizando el trabajo de las capacidades seleccionadas como son; Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, Maneja conflictos de manera constructiva y Delibera sobre asuntos públicos, según la información recopilada a través de la evaluación diagnóstica y lo observado en las primeras semanas por la docente en base a las necesidades del estudiante.

Al finalizar la aplicación del modelo pedagógico gamificación, la docente y el equipo investigador registro las percepciones de los estudiantes sobre las actividades desarrolladas en las clases sincrónicas mediante un cuestionario de entrevista que se llevó a cabo por la plataforma de video conferencias Zoom con el apoyo de los directivos de la I.E. Fe y Alegría N°24 y los padres de familia.

Añadido a ello, el equipo investigador contribuyó en la construcción de las planificaciones, asimismo, ingresaron a las sesiones sincrónicas como observadores del desempeño de la docente y de los estudiantes, mediante una guía de observación semiestructurada realizaron la evaluación y retroalimentación. De manera que, gracias a sus observaciones se pudo realizar mejoras en las restantes intervenciones pedagógicas.

Mediante el análisis de los instrumentos utilizados se realizó la triangulación de datos para lo cual se clasificaron y codificaron cada una de ellas, obteniendo la siguiente información de la categoría competencia Convive y participa democráticamente; en la capacidad Interactúa con todas las personas se evidencia que los estudiantes demuestran la actitud y necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que afectan a los determinados grupos vulnerables y personas de distinta cultura en nuestro país. De acuerdo con la información recogida del L-E5C1, donde “L” es la Lista de Cotejo, el “E” es el estudiante y “C” es la capacidad de la cual se extrae información (Anexo 09) “El E5 tiene la iniciativa de participar leyendo textos y contestando a las preguntas formuladas a lo largo de la explicación del tema, además de mostrar actitudes de respeto en todo momento al dirigirse a la docente y a sus compañeros”.

Así mismo, los estudiantes en la capacidad Construye normas y asume acuerdos y leyes logran evaluar y respetar los acuerdos y normas para una convivencia armónica en el aula, a su vez ponen en práctica normas en base a los principios democráticos y los derechos humanos. A partir de lo observado en la L-C2 (Anexo 09) “El E2 cumple con todos los acuerdos de convivencia propuestos en el aula. Promueve el uso de las herramientas del Zoom para tener mayor orden al momento de la participación".

Al respecto de la competencia Maneja conflictos de manera constructiva los estudiantes logran explicar las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y en su entorno, a su vez expresan los procedimientos que se deben seguir para su manejo ante cada situación. Según lo recogido en el D-C3, donde “D” es Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente, y “C3” es

la capacidad Maneja conflictos de manera constructiva, en base al ítem N°8 ¿Qué mecanismos de resolución de conflicto utilizarías? Explica (Anexo11). El E5 indica "Yo plantearía el diálogo, el conversar entre todos y acordar que un grupo entrene ese día y el otro grupo puede organizarse para después de unas horas o tal vez para otro día".

Finalmente, en la capacidad Delibera sobre asuntos públicos se concluye que los estudiantes logran deliberar sobre las problemáticas que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el Estado de derecho. Sin embargo, de acuerdo con el instrumento Lista de cotejo y Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizajes del logro de la competencia Convive y participa democráticamente, aún se encuentran en proceso de argumentar teóricamente sus posturas frente a posiciones distintas a la de ellos. Mediante lo obtenido a partir de la M-P3, donde “M” es Matriz de análisis de documentos de evidencias de la competencia Convive y participa democráticamente, “P3” es el producto tres y el “E1” el estudiante número 1, el cual, comenta "Debió creo actuar inmediatamente ya que hay gente que estaba sufriendo sin comida y sin recursos debido al fenómeno que acababa de ocurrir para poder aportar un poco de víveres a las personas desamparadas".

Es necesario resalta que durante el desarrollo del plan de acción surgieron hechos que afectaron la ejecución del mismo, tales como; la reducción de horas en el área curricular DPCC, interrupciones por actividades académicas y extracurriculares, y la selección de un grupo reducido de estudiantes por situaciones adversas de cada uno de ellos que dificultaron su asistencia sincrónica y regular a clase.

Sin embargo, resulta importante mencionar que se identificaron las percepciones de los estudiantes mediante una entrevista del modelo pedagógico, en la cual, reconocieron que las actividades desarrolladas durante las clases fueron cercanas a su contexto y se identificaron con las situaciones planteadas, además de identificar el fin u objetivo de cada una de ellas. Los estudiantes mencionaron que durante la estructuración de las primeras sesiones de aprendizaje el tiempo utilizado para las actividades designadas no era suficiente para ellos, por lo cual se realizaron reajustes y ellos pudieron cumplir con sus actividades en el tiempo pactado.

Las reglas y acuerdos establecidos fueron precisos y entendibles favoreciendo el desarrollo de las actividades en la clase. Por otro lado, los recursos virtuales empleados les permitieron comprender con mayor claridad los temas, además de considerarlos atractivos y entretenidos.

De igual manera es considerable mencionar la participación de los observadores durante las clases, los cuales hicieron uso de guías de observación con escala Likert para recopilar información, durante la primera unidad didáctica se consideró que era necesario replantear y reajustar aspectos referidos al tiempo de las actividades y al incentivo de la docente para la participación activa de los estudiantes. En adelante, las observaciones planteadas se tomaron en cuenta por la docente para mejorar las sesiones de aprendizaje en función a la primera experiencia de la unidad uno.

3.3 Logros y dificultades encontrados

El análisis del usuario y del contexto en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria permitió la mejora del logro de la competencia Convive y participa

democráticamente a través de la identificación de los interés, necesidades y preferencias de los estudiantes.

La definición de los Objetivos de aprendizaje permitió seleccionar los propósitos de las sesiones en base al análisis de diversos documentos pertenecientes al Ministerio de Educación, esto facilitó la mejora del logro de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación de secundaria.

La estructuración de la experiencia favoreció el desarrollo de los procesos pedagógicos, generando una mejora del logro de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria.

La identificación de los recursos y herramientas aportó a la mejora del logro de la competencia Convive y participa democrática debido a que fueron utilizados de manera significativa y empleados de forma didáctica en las programaciones del área curricular DPCC.

La aplicación de los recursos y herramientas de gamificación favoreció al desenvolvimiento de los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria, ya que, se evidenció la participación activa en las sesiones de aprendizaje, contribuyendo a la mejora del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.

La aplicación del modelo pedagógico gamificación permitió la mejora del logro de la competencia Convive y participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24

Es importante resaltar que durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje gamificadas surgieron hechos que modificaron la ejecución de las mismas, a causa de; la reducción de horas en el área curricular DPCC por la necesidad de la I.E. de incrementar las horas sincrónicas del área Ciencias Sociales, a su vez se generaron interrupciones por actividades académicas y extracurriculares, por lo cual se modificó el plan de acción lográndose aplicar doce de las dieciséis sesiones de aprendizaje gamificadas programadas.

Así mismo, la asistencia de los estudiantes se vio disminuida por motivos personales y situaciones adversas de cada uno de ellos, por esto se seleccionó a un grupo de estudiantes que presentaban constancia y responsabilidad con las sesiones de aprendizaje.

LECCIONES APRENDIDAS

Durante la experiencia de la aplicación de la gamificación se pudo reafirmar la importancia de este modelo pedagógico en el contexto actual de la virtualidad, debido a que fue didáctico, innovador y significativo tanto para los estudiantes de 4to grado “D” como para el equipo investigador, se debería tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se recomienda seguir trabajando con los estudiantes el cumplimiento de los acuerdos de convivencia y las reglas planteadas durante cada actividad, en todas las áreas curriculares ya que esto favorece el clima de armonía entre compañeros en el aula virtual.

Resulta vital considerar aspectos puntuales que modificaron la temporalidad de la aplicación del modelo pedagógico, como las tardanzas e intermitencia en la participación de los estudiantes del aula, que se deben a motivos ajenos a los recursos tecnológicos que poseen y a las condiciones de la I.E.

Los estudiantes a lo largo de la experiencia gamificación demostraron actitudes de mejora en las capacidades trabajadas, evidenciándose en el respeto hacia sus compañeros y la docente, sin embargo, la mejora se dio de manera gradual, esto fue evidenciado en su participación activa durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas.

Es favorable seguir implementando y trabajando con herramientas y recursos gamificados en el área curricular Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica para reforzar lo trabajado hasta el momento con los estudiantes de 4to. grado “D” de educación secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°24.

Referencias

Alarcón, J. (2018). *Desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes del nivel de educación secundaria de la institución educativa pública "Fe y Alegría 22" en San Luis Gonzaga de Lima.* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]

Barrios, D., Ferrada, M. & Jiménez, J. (2018). *Contextualización del proceso de enseñanza en el medio escolar: un estudio descriptivo en escuelas de Ñuble. Universidad del Bio-Bio* [tesis para optar por el grado de Licenciado]. Repositorio BIB. http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2836/1/Berrios%20Sepulveda%2C%20Danitza%20Pilar.pdf

Castillo, I., Torres, D., Rojas, I. & Águila, N. (2019). *El desarrollo socioemocional del adolescente ante los retos y desafíos de la informatización de la sociedad*. Norte de salud mental, 2019, vol. XVI, nº 61: 35-45.

Contreras, E. & Montecinos, P. (2018). *Democracia y participación ciudadana: tipología y mecanismos para la implementación*. Revista Lex Orbis Vol. 1. Universidad César Vallejo.

Cortez, M. & Maira, M. (2012). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación México. https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf

Díaz, J. & Troyano, R. (s/f). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla.* https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Investigación en educación médica, 2(7), 162-167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.

Eguia, J., Contreras, R. & Solano, L. (2017). *Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación.* https://academic.microsoft.com/paper/1863057638/citedby/search?q=Videojuegos%20%3A%20conceptos%2C%20historia%20y%20su%20potencial%20como%20herramientas%20para%20la%20educaci%C3%B3n&qe=RId%253D1863057638&f=&orderBy=0

Ferrán, T. (2018). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones.* UOC Bussiness School. https://kupdf.net/download/gamificacion-fundamentos aplicaciones_5bdd78cbe2b6f5f92ac8418b_pdf

Fierros, E. (2013). *Convivencia inclusiva y democrática. Una perspectiva para gestionar la seguridad escolar*. Revista Electrónica Sinéctica. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México. https://www.redalyc.org/pdf/998/99827467006.pdf

Gaitan V., (2013). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Educativa. https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Hernandez, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2017). Metodología de la investigación. https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons

Llorens, F., Gallegos, F., Villagra, C. Compañ, P., Satorre, R. & Molina, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. VAEP-RITA 4 (1), 25-32. http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf

Marín, E. & Cajalupa, J. (2016). *Promoviendo encuentros intergeneracionales con personas adultas mayores, para fortalecer el área Desarrollo personal, ciudadanía y cívica, en estudiantes de educación secundaria, VII ciclo, del distrito de Cerro Colorado, Arequipa*. [Tesis de Bachiller, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5943

Martínez, M. (2014). *Reflexiones en torno a la Investigación-Acción educativa.* CPU-e, Revista de Investigación Educativa, (18), 58-86. https://ww.redalyc.org/artículo.oa?id=2831/283129394004

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: Perú http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf

MINEDU. (2016). Presentación de resultados del Estudio Internacional de Cívica y Ciudadanía 2016. [Diapositiva de PowerPoint]. Ministerio de Educación – Perú. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/11/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-ICCS-2016.pdf

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Lima: Perú http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf

Minedu. (2017). Cartilla de planificación curricular para Educación Primaria. Ministerio de Educación. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf

Minedu. (s/f). Marco del buen desempeño docente. Ministerio de Educación. http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf

Ocón, R. (2019). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. http://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/187/art2664.pdf

Palazón, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. Opción, vol. 31 (1), 1059-1079. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005058

Salcedo, H. (2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de pedagogía*. vol. 32. https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549007.pdf

Sequera, M. (2014). *Investigación acción: Un método de investigación Educativa para la sociedad actual*. ARJÉ. Revista de Postgrado, 10 (18), p.223-229. http://arje.bc.uc.edu.ve/arj18/art23.pdf

Tejada, M. (2021). *Guía metodológica de investigación*. http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1750/6/Gui%cc%81a%20metodolo%cc%81gica%20de%20investigacio%cc%81n_EESPPM_2021.pdf

Tejada, M. (2021). *Manual Investigaciones con fines de graduación y titulación. http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1749/5/Manual%20Investigaciones%20con%20fines%20de%20graduacio%cc%81n%20y%20titulacio%cc%81n_EESPPM_2021.pdf*

Torres, Ángel (2016). *Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana [Tesis de posgrado, Universidad de Huelva].* Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación. http://www.doctorado-comunicacion.es/ficheros/doctorandos/H8.pdf

Universidad Pedagógica Nacional (2020). *Metodologías de la investigación: técnicas. Weebly*. http://redacciontextoscientificos.weebly.com/instrumento-diario-de-campo.html

Anexos

Anexo 01

MATRIZ DE COHERENCIA: INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Gamificación para mejorar la competencia Convive y participa democráticamente.

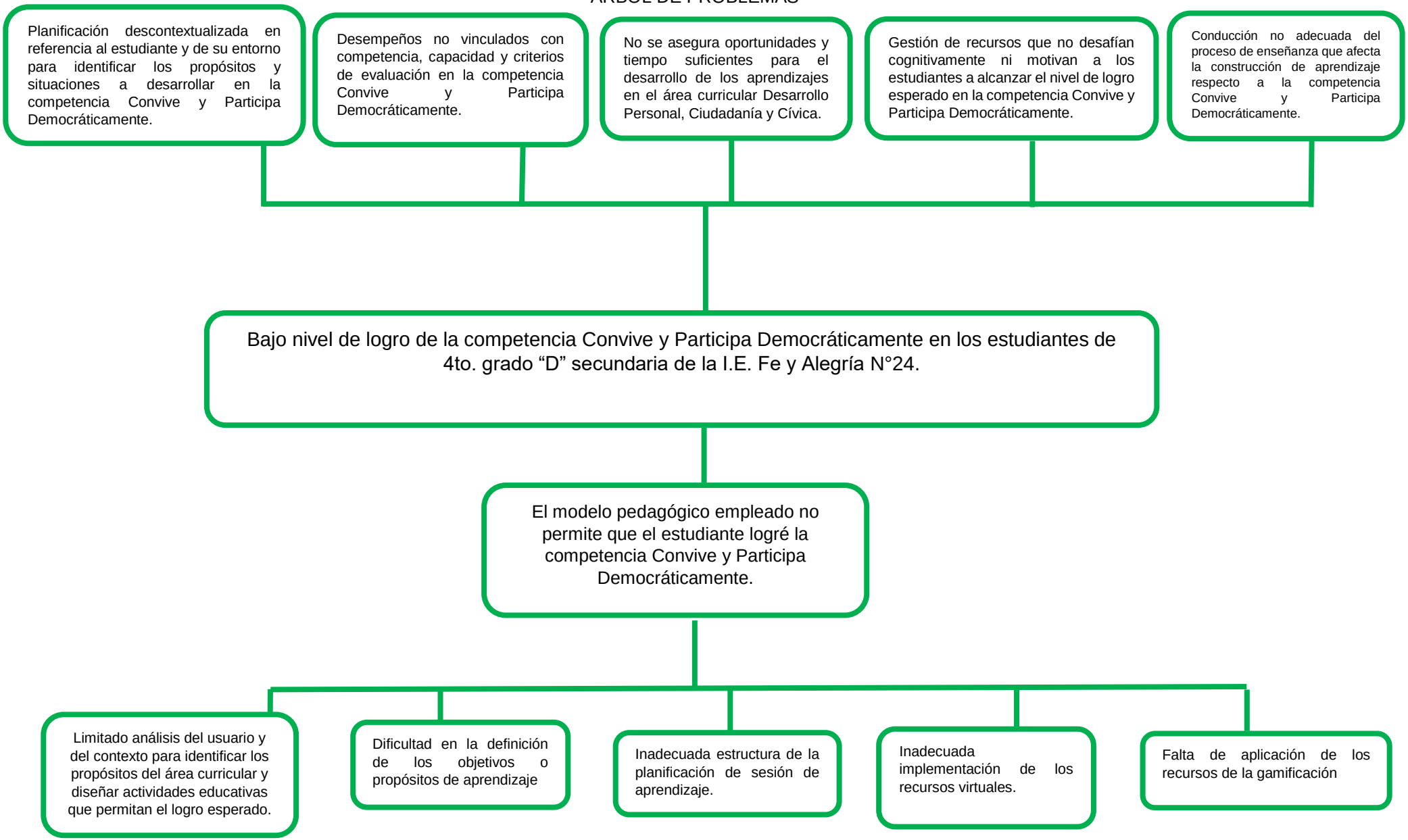
AUTORES:	ESPECIALIDAD:	DISEÑO:	ENFOQUE:
1. HUAMÁN ALFARO, María Cristina 2. JARA ESTRELLA, Eliana Ysabella 3. TORRES RUIZ, Gerardo Manuel	Ciencias Histórico Sociales	Investigación - acción	Cualitativo

PROBLEMA	OBJETIVOS			ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
¿La aplicación del modelo pedagógico Gamificación mejora la competencia Convive y participa democráticamente en el área curricular Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes de 4to. grado "D" de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24?	**GENERAL** Mejorar el logro de la competencia Convive y participa democráticamente utilizando la gamificación en los estudiantes de 4to. grado de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24			**Investigación**: - Conocer el contexto y a los estudiantes. - Evaluación Diagnóstica. - Búsqueda de modelos pedagógicos pertinentes. **Acción:** - Elección del modelo pedagógico: "Gamificación" - Programación de las sesiones de aprendizaje. - Aplicación de la gamificación: modelo pedagógico: "Gamificación" **Investigación**: - Evaluación de los resultados obtenidos en el logro de la competencia Convive y participa democráticamente. - Lecciones aprendidas.	1. Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia Convive y participa democráticamente. 2. Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 3. Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.
	ESPECÍFICOS	**CAMPOS DE ACCIÓN**	**HIPÓTESIS DE ACCIÓN**		
	Mejorar el logro de la competencia Convive y Participa democráticamente mediante el análisis del usuario y del contexto en los estudiantes de 4to. grado "D" de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	Análisis de usuario y contexto	El análisis del usuario y del contexto contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado "D" de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.		
	Mejorar el logro de la competencia Convive y Participa democráticamente definiendo objetivos de aprendizaje en los estudiantes de 4to. grado "D" de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de	Definir los objetivos de aprendizaje	La definición de los objetivos de aprendizaje contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado "D" de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.		

	Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.				
	Mejorar el logro de la competencia Convive y Participa democráticamente estructurando la experiencia en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	Estructuración de la experiencia	La estructuración de la experiencia contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.		
	Mejorar el logro de la competencia Convive y Participa democráticamente identificando los recursos en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	Identificación de los recursos	El identificar los recursos contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.		
	Mejorar el logro de la competencia Convive y Participa democráticamente aplicando los recursos de gamificación en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la I.E Fe y Alegría N°24 en cada sesión de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	Aplicación de los recursos de gamificación	La aplicación de recursos de gamificación contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.		

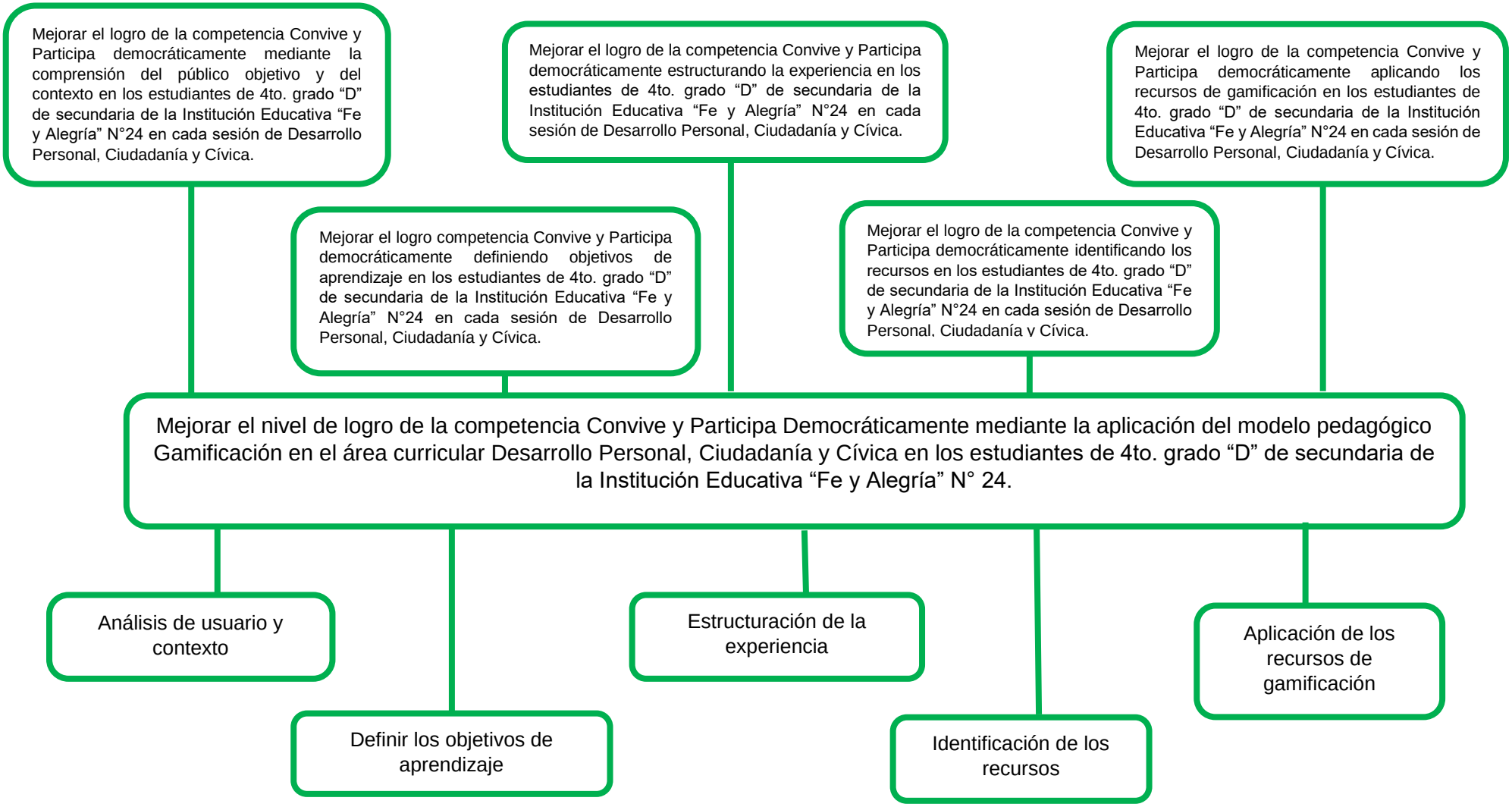
Anexo 02

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo 03

ÁRBOL DE OBJETIVOS



Anexo 04

Plan de acción: Gamificación para mejorar la competencia Convive y participa democráticamente en educación secundaria

Campo de acción	Hipótesis de acción	Actividades	Recursos	Responsables	Cronograma mes/semana
Análisis de usuario y contexto	El análisis del usuario y del contexto contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica	- Análisis de la información sobre las fichas de matrícula. - Recojo de información sobre el nivel de los estudiantes en base a la evaluación diagnostica.	- Página web del INEI. - Ficha de familia. - Evaluación diagnóstica en documento Word.	- María Cristina Huamán Alfaro - Eliana Ysabella Jara Estrella - Gerardo Manuel Torres Ruiz	Duración 1 hora para aplicación de evaluación diagnóstica. Fecha: mayo
Definir los objetivos de aprendizaje	La definición de los objetivos de aprendizaje contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	- Análisis de documentación relacionada a la planificación curricular. - Coordinación con la subdirección.	- Cartilla de planificación curricular. - Currículo Nacional de la Educación Básica. - Programa Curricular de Educación Secundaria. - RVM N° 273-2020 - Propuestas para garantizar aprendizajes en tiempos de emergencia – FE Y ALEGRIA PERÚ.	- María Cristina Huamán Alfaro - Eliana Ysabella Jara Estrella - Gerardo Manuel Torres Ruiz	Fecha: mayo – Agosto 2021.
Estructuración de la experiencia	La estructuración de la experiencia contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	- Coordinación con Sub-Dirección. - Reuniones para planificación de sesiones contextualizadas.	- Cartilla de planificación curricular. - Programa Curricular de Educación Secundaria. - Currículo Nacional de Educación Básica. - RVM N° 273-2020	- María Cristina Huamán Alfaro - Eliana Ysabella Jara Estrella - Gerardo Manuel Torres Ruiz	Fecha: mayo – Agosto 2021.

Identificación de los recursos	El identificar los recursos contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	- Reuniones para la planificación de las sesiones de aprendizaje.	- Mecanismo de seguimiento: ClassDojo. - Unidad de medida: puntaje. - Nivel: medallas. - Reglas. - Retroalimentación.	- María Cristina Huamán Alfaro - Eliana Ysabella Jara Estrella - Gerardo Manuel Torres Ruiz	Fecha: mayo – agosto 2021.
Aplicación de los elementos de gamificación	La aplicación de recursos de gamificación contribuye a la mejora de la competencia Convive y Participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes de 4to. grado “D” de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N°24 en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.	- Ejecución de la sesión gamificada. - Observaciones de ejecución del modelo pedagógico. - Reflexión y toma de decisiones.	- Mecanismo de seguimiento: ClassDojo. - Unidad de medida: puntaje. - Nivel: medallas. - Reglas. - Retroalimentación. - Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia “Convive y participa democráticamente”. - Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente - Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.	- María Cristina Huamán Alfaro	Duración: 1 hora por cada sesión. Fecha: mayo – Agosto 2021.

Anexo 05

CUADRO PLANIFICADOR DE SESIONES

"GAMIFICACIÓN PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN EDUCACIÓN SECUNDARIA"

Unidad didáctica	**Capacidades** / desempeño	Estrategia	Recursos y Materiales	Instrumento de la intervención
Primera unidad: del 01 de junio hasta el 11 de junio.	**Interactúa con todas las personas.** Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación, y explotación que afectan a determinados grupos.	**Tema 01:** Diversidad cultural e identidad nacional. **Propósito:** Identifica las causas de la fractura de la identidad nacional y el rechazo hacia la diversidad cultural en el Perú. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa un video relacionado a la identidad nacional y participa respondiendo preguntas 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Jeopardy Rocks respondiendo a las preguntas planteadas. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.	Presentación Canva YouTube Jeopardy Rocks Word Wall Educaplay	1. Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia "Convive y participa democráticamente". 2. Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 3. Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.
		Tema 02: Diversidad étnica en el Perú. **Propósito:** Analiza diversas fuentes de información referentes a la diversidad étnica del Perú y los distintos tipos de		

		violencia a la que se enfrentan las diversas étnicas existentes. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Resuelve un rompecabezas de Word Wall con imágenes de las problemáticas que enfrentan las etnias originarias del Perú. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 03: Diversidad lingüística. **Propósito:** Reconocemos la importancia de la diversidad lingüística en el Perú y la necesidad de rechazar conductas de marginación. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Escucha una canción en quechua/ aymara y reconoce la diversidad lingüística del Perú. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa en dúo resolviendo una sopa de letras mediante Educaplay. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la		

		retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 04: Entidades que protegen la diversidad étnica y lingüística. **Propósito:** Justifica la importancia de las entidades y leyes que defienden la diversidad étnica y lingüística en el Perú a través de un plan de acción. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Analiza casos sobre la discriminación en el Perú. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa en dúo resolviendo un crucigrama mediante Educaplay. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
Segunda unidad: del 15 de junio hasta el 25 de junio.	**Construye normas y asume acuerdos.** - Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. - Expresa sus argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como Institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional	**Tema 05:** Los derechos humanos de los grupos vulnerables. **Propósito:** Identifica los derechos que respaldan los grupos vulnerables en el Perú. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa un video sobre los derechos de los grupos vulnerables.	Presentación Canva YouTube Word Wall Mentimeter Kahoot Genially	1. Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia "Convive y participa democráticamente". 2. Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente

	en el marco del Estado de derecho.	4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa del rompecabezas de Word Wall sobre los grupos vulnerables y responde las preguntas elaboradas por la docente. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		3. Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.
		Tema 06: Organismos de protección y promoción de los derechos en el Perú. **Propósito:** Reconoce los organismos de protección y promoción de los derechos en el Perú, sus funciones, características e importancia. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa una noticia relacionada a la labor de los organismos de protección y promoción contra la vulneración de los derechos humanos. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Mentimeter expresando la importancia de los organismos de protección y promoción. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		

		Tema 07: Organizaciones internacionales que defienden los Derechos Humanos. **Propósito:** Evalúa los acuerdos de las organizaciones internacionales que proponen la defensa de los derechos humanos. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa un video relacionado a la vulneración de los derechos humanos en el mundo. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Kahoot respondiendo a tres preguntas planteadas sobre los derechos humanos planteados por organizaciones internacionales. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 08: La constitución política de Perú y los 3 poderes del Estado democrático. **Propósito:** Argumenta sobre la importancia del cumplimiento y protección de las normas jurídicas mediante un texto. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión.		

		3. Observa una casuística sobre la organización de normas en el aula. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Genially resolviendo un cuestionario sobre los 3 poderes del estado democrático. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
Tercera unidad: del 29 de junio hasta el 09 de julio.	**Delibera sobre asuntos públicos.** Delibera sobre asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho.	**Tema 09:** Ética en los poderes del Estado. **Propósito:** Identifica los principios que se establecen en los poderes del Estado desde un enfoque de ética pública. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa un video sobre los valores éticos de la sociedad. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Mentimeter para identificar las acciones éticas evidenciadas en nuestros representantes políticos en los 3 poderes del estado. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente. **Tema 10:** Democracia y participación ciudadana.	Presentación Canva YouTube Mentimeter Word Wall Educaplay Jeopardy Rocks	1. Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia “Convive y participa democráticamente”. 2. Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 3. Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente

		Propósito: Analiza la importancia de participar en las distintas actividades que involucran decisiones democráticas. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa una entrevista sobre la participación ciudadana en nuestro país. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Word Wall analiza situaciones que afectan la participación ciudadana y al estado de derecho. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 11: Ética en nuestras vidas. **Propósito:** Sustenta la importancia de actuar en función a los valores éticos y morales en nuestra vida cotidiana. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa una caricatura de Mafalda sobre los valores. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Educaplay sustenta la importancia		

		de la ética en nuestra vida cotidiana. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente. **Tema 12:** Verdad, justicia y memoria colectiva. **Propósito:** Delibera sobre la transición democrática del Perú durante las dos últimas décadas. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una línea de tiempo histórica para reconocer los sucesos más importantes de las dos últimas décadas. 3. Observa una entrevista sobre la participación ciudadana en nuestro país. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante la plataforma Jeopardy Rocks manifiesta la importancia del cumplimiento de leyes y normas que ha establecido el estado durante las dos últimas décadas. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
Cuarta unidad: 13 de julio hasta el 23 de julio.	**Maneja conflictos de manera constructiva.** Explica las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la	**Tema 13:** Los conflictos: una oportunidad de mejorar la convivencia. **Propósito:** Reconoce los diversos tipos de conflictos que se dan en la escuela, la comunidad y el estado.	Presentación Canva YouTube	1. Lista de cotejo de participación del estudiante sobre el logro de la competencia

	comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo.	**Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Escucha un audio de dos situaciones problemáticas y proponemos soluciones. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante Word Wall reconoce los diversos tipos de conflictos que se dan en la escuela, la comunidad y el Estado. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.	Word Wall Jeopardy Rocks Cerebriti Educaplay	"Convive y participa democráticamente". 2. Matriz de análisis de documentos de evidencias de aprendizaje sobre la competencia Convive y participa democráticamente 3. Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente.
		Tema 14: Aprendemos a resolver conflictos sin violencia. **Propósito:** Explica las características de los diversos tipos de conflictos. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Observa un vídeo comparativo sobre actitudes frente a conflictos. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante Cerebriti explica las características de los tipos de conflicto y los procedimientos para lograr su manejo.		

		6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 15: Convivencia democrática. **Propósito:** Sustenta su posición frente a situaciones problemáticas en la convivencia democrática. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión. 3. Lee un caso sobre las distintas situaciones problemáticas en la comunidad. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante Jeopardy Rocks sustenta su posición frente a situaciones problemáticas en la convivencia democrática. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		
		Tema 16: Mecanismos democráticos de resolución de conflictos. **Propósito:** Utiliza mecanismos para resolver conflictos de manera democrática. **Actividades:** 1. Escucha atentamente las indicaciones de la docente para el desarrollo de las actividades. 2. Observa mediante una diapositiva el propósito de la sesión.		

		3. Observa un vídeo de resolución de conflictos. 4. Participa en la explicación del tema. 5. Participa mediante Educaplay, utiliza los mecanismos de resolución ante los conflictos en la convivencia democrática. 6. Participa en la elaboración de las conclusiones y recibe la retroalimentación por parte de la docente.		

Anexo 06

LISTA DE COTEJO DE LA PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Docente: María Cristina Huamán Alfaro **Grado y Sección:** 4to. "D"

Competencia "Convive y participa democráticamente"																			
Apellidos y nombres / Descripción	Interactúa con todas las personas				Construye normas y asume acuerdos y leyes				Maneja conflictos de manera constructiva				Delibera sobre asuntos públicos						
	Muestra actitudes de respeto a sus compañeros y la docente.		Participa de manera activa y armónica en el desarrollo de la clase.		Propone normas que regulan la convivencia en el aula.		Evalúa el cumplimiento de los acuerdos de convivencia en el aula.		Utiliza la comunicación asertiva y la mediación para mantener un clima armonioso en el aula.		Maneja adecuadamente diversos conflictos que se suscitan en el aula.		Aporta a la construcción de conclusiones sobre problemáticas que afectan a su comunidad.		Sustenta su posición frente a diversos puntos de vista para llegar a un consenso.			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
E1																			
E2																			
E3																			
E4																			
E5																			
E6																			
E7																			
E8																			

E9								
E10								
E11								
E12								

Anexo 07

MATRIZ DE ANÁLISIS DE DOCUMENTOS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE SOBRE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Docente: María Cristina Huamán Alfaro **Grado y Sección:** 4to. "D"

Categoría: Competencia Convive y participa democráticamente.					
Trabajo de clase / Estudiantes	Interactúa con todas las personas.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	Maneja conflictos de manera constructiva.	Delibera sobre asuntos públicos.	Descripción del logro de la competencia
	Evidencia de aprendizaje 1	Evidencia de aprendizaje 2	Evidencia de aprendizaje 3	Evidencia de aprendizaje 4	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					

Anexo 08

Evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente

CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Sexo: F/ M Edad: Distrito de residencia:

Estimado Estudiante:

Te pido que desarrolles las siguientes preguntas en un tiempo estimado de 45 minutos que se plantean para determinar el nivel de la competencia Convive y participa democráticamente durante la emergencia sanitaria. Responde con atención y cuidado cada uno de los enunciados.

I. Lee el siguiente texto y responde a las preguntas:

El retiro de tres rejas en la urbanización Las Violetas en el distrito de Villa María del Triunfo, provocó un enfrentamiento entre la Policía Nacional del Perú, los vecinos de la zona y fiscalizadores. El retiro se hizo durante la madrugada y sorprendió a los residentes, quienes se mostraron sorprendidos por el accionar de las autoridades. Los vecinos se oponen a que retiren las rejas pues se organizaron y tomaron dichas medidas frente a los constantes robos en la zona. Asimismo, los residentes de la zona instalaron cámaras de seguridad frente a la creciente inseguridad ciudadana. Sin embargo, estos no contaban con las solicitudes aprobadas por el Municipio.

Extraído: *América TV.*

1. ¿Por qué es importante que los ciudadanos de Las Violetas gestionen de manera responsable los permisos municipales?
   ……
   ……
   ……
2. ¿Qué otra solución le propondrías a los vecinos de Villa María del Triunfo para evitar conflictos con la Policía Nacional del Perú? Sustenta tu respuesta.
   ……
   ……
   ……
3. ¿Qué deberían hacer los vecinos de Villa María del Triunfo para solucionar el conflicto? Argumenta tu respuesta en un párrafo.
   ……
   ……
   ……

II. Lee atentamente el siguiente caso y responde a las preguntas:

Pablo, el alcalde escolar, y sus regidores habían contemplado en el plan de trabajo la adquisición de libros para la biblioteca de la I.E Nuestra Señora del Rosario. Sin embargo, al asumir el cargo y realizar la compra de distintas obras literarias se da cuenta que sus regidores han inflado los precios de cada libro y no concuerda con las boletas entregadas, sus compañeros se enteran de esto y se sienten muy decepcionados de él. Pablo trata de explicarles, pero ellos se sienten engañados y han decidido no volver a dirigirle la palabra.

4. ¿Qué debería hacer Pablo para esclarecer su proyecto de adquisición de libros para la biblioteca del colegio? Argumenta en un párrafo.

   ……
   ……
   ……

5. ¿Consideras que la actitud de los compañeros de Pablo es adecuada? ¿Por qué?

   ……
   ……
   ……

III. Observa la siguiente historieta y responde a las preguntas:

6. ¿Cuál es la problemática evidenciada en la situación observada? ¿Por qué algunos grupos requieren una especial defensa de sus derechos?
   ……
   ……
   ……
   .....
7. ¿Qué leyes o instituciones protegen a las poblaciones vulnerables? ¿Se respetan los derechos de estos grupos? Justifica tu respuesta.
   ……
   ……
   ……
   ……

8. Desde tu accionar, en tu familia y/o comunidad: ¿Cómo defiendes tus derechos y el de los demás?

……
……
……
.....

IV. Lee atentamente el siguiente caso:

Los equipos de voleibol de 3ro. y de 5to. grado de secundaria han separado la cancha de la Institución Educativa (I.E) para el viernes a las 11:15 am. El profesor de Educación Física, por error, les ha aceptado la separación para la misma fecha y hora a ambos equipos para que ejecuten sus prácticas. En la I.E solo hay una cancha y ninguno de los dos grados está dispuesto a postergar su entrenamiento, por esta razón se ha suscitado una discusión que rápidamente se convirtió en un disgusto para ambos equipos, generando que ninguno de los dos llegue a un acuerdo para utilizar la cancha.

9. ¿Qué acuerdos deberían proponerse o reforzarse para la convivencia armónica entre estudiantes en la Institución Educativa? ¿Por qué?
   ……
   ……
   ……
   ……
10. ¿Qué mecanismos de la resolución de conflictos utilizarías? Explica.
    ……
    ……
    ……

Matriz de especificaciones de la evaluación del logro de la competencia Convive y participa democráticamente

Competencia	Capacidades	Desempeños	Indicadores	N° **Ítem**	Puntaje	Porcentaje
Convive y Participa Democráticamente	Interactúa con todas las personas	Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que afectan a determinados grupos vulnerables y personas de distinta cultura en nuestro país.	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros.	5	4	25%
			Asume la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración.	6, 8	6	
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos.	Propone normas que regulan la convivencia de la escuela.	9	4	25%
		Expresa sus argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como Institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho.	Manifiesta la importancia del cumplimiento de leyes y normas que propicia el Estado.	1,3	6	
	Maneja conflictos de manera constructiva	Explica las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo.	Utiliza los mecanismos de resolución de conflictos.	2, 10	10	25%
	Delibera sobre asuntos públicos	Delibera sobre asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho.	Analiza sobre situaciones que afecta al Estado de Derecho.	7	5	25%
			Sustenta su posición frente a diversos puntos de vista.	4	5	

Anexo 09

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LA LISTA DE COTEJO DE LA PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Categoría: Competencia Convive y participa democráticamente									
Subcategorías /Capacidades / **Indicadores/ Desempeño** / **Estudiante**		**C1: Interactúa con todas las personas**		**C2: Construye y asume acuerdos y normas**		**C3: Maneja conflictos de manera constructiva**		**C4: Delibera sobre asuntos públicos**		**Descripción del logro de aprendizaje**
		Muestra actitudes de respeto a sus compañeros y la docente.	Participa de manera activa y armónica en el desarrollo de la clase.	Propone normas que regulan la convivencia en el aula.	Evalúa el cumplimiento de los acuerdos de convivencia en el aula.	Utiliza la comunicación asertiva y la mediación para mantener un clima armonioso en el aula.	Maneja adecuadamente diversos conflictos que se suscitan en el aula.	Aporta a la construcción de conclusiones sobre problemáticas que afectan a su comunidad.	Sustenta su posición frente a diversos puntos de vista para llegar a un consenso.	
E1	L-E1C1 Participa en pocas oportunidades, pero responde si se le llama a participar, levanta la mano en pocas ocasiones. Sin embargo, siempre se comunica de manera respetuosa.		L-E1C2 Desde el inicio de clases cumple con todos los acuerdos de convivencia propuesta por el aula. Como delegada del aula busca que sus compañeros cumplan con las normas de convivencia.		L-E1C3 Se comunica asertivamente ante la docente y con sus propios compañeros, actúa de manera pacífica. En las casuísticas realizadas se evidenció un buen manejo ante posibles conflictos.		L-E1C4 Emite una opinión sobre las distintas problemáticas abordadas en clases e intenta sustentar a través de sus experiencias vividas, pero sin teoría que respalde sus argumentos.		E1 se relaciona en muy pocas oportunidades con sus compañeros, sin embargo, cumple con sus deberes como delegada de salón ante los acuerdos de convivencia. Además, utiliza estrategias de mediación y actúa de manera pacífica. Es necesario que refuerce su sustento teórico frente a sus opiniones y respuestas.
E2	L-E2C1 Muestra respeto en las clases, asimismo con sus compañeros. Participa voluntariamente en pocas ocasiones, responde cuando se le solicita participar.		L-E2C2 Cumple con todos los acuerdos de convivencia propuestos en el aula. Promueve el uso de las herramientas del zoom para tener mayor orden al momento de la participación.		L-E2C3 Emplea un lenguaje asertivo al comunicarse con la docente y con los compañeros. Durante el desarrollo de actividades ha demostrado paciencia para manejar los conflictos utilizando los mecanismos		L-E2C4 Demuestra tener una posición sobre asuntos públicos, sin embargo, solo se manifiesta en relación con su propia experiencia sin mencionar argumentos que soporten su posición. Aporta de manera simple a las conclusiones, no opina si no se lo menciona.		E2 demuestra respeto con sus compañeros y docente, de igual manera participa activamente durante las clases. Así mismo, evidencia ser respetuoso al momento de cumplir con los acuerdos de convivencia y las reglas planteadas ante cada actividad, demuestra paciencia y genera un clima de armonía entre sus compañeros. Enfatiza ideas y respuestas según su experiencia, pero es necesario que pueda sustentar sus ideas con fundamentos teóricos
E3	L-E3C1 Demuestra más interés por participar, utiliza el chat y el micrófono para participar durante el desarrollo de las clases.		L-E3C2 Participa de manera ordenada al levantar la mano para cederle el paso a la respuesta. Utiliza el chat para participar y brindar sus respuestas.		L-E3C3 Durante las clases, a través de las casuísticas presentadas pudo demostrar que puede utilizar la comunicación de manera asertiva, maneja adecuadamente sus ganas por querer obtener más puntos ante las preguntas planteadas, brindando		L-E3C4 Brinda su punto de vista e ideas para aportar a la construcción de conclusiones sobre las temáticas abordadas en la clase. No logra apoyar su posición con bases teóricas.		E3 evidencia ganas de participar con respeto y empatía con sus compañeros durante las clases. Así mismo, cumple con las normas de convivencia y reglas ante las actividades planteadas. Asume un rol asertivo y de brindar oportunidades sus compañeros. Sin embargo, aún

	Si muestra respeto desde el inicio de la clase.		espacios para que los demás obtengan puntos.		debe fortalecer sus argumentos ante las problemáticas que afectan a su comunidad.
E4	L-E4C1 Muestra respeto en las clases, asimismo con sus compañeros. Participa autónomamente durante el desarrollo de las clases, de manera activa.	L-E4C2 Cumple con todos los acuerdos de convivencia propuestos en el aula, promueve el uso de las herramientas del zoom para tener mayor orden al momento de la participación, aunque en ocasiones ha participado sin levantar la mano y únicamente prendiendo el micro.	L-E4C3 Emplea un lenguaje asertivo al comunicarse con la docente y con los compañeros, mantiene la armonía. No han existido conflictos durante el desarrollo de las clases por lo cual no se ha visto su desenvolvimiento para la resolución.	L-E4C4 Demuestra tener una posición sobre asuntos públicos, sin embargo, solo se manifiesta en relación con su propia experiencia sin contar con conocimientos previos. No logra aportar a la construcción de conclusiones sobre las problemáticas.	E4 demuestra actitudes con respeto hacía sus compañeros y docente, cumple con las normas de convivencia. De igual manera hace uso de un lenguaje asertivo para mantener un clima en armonía. Aún no logra sustentar sus ideas, respuestas y conclusiones en bases teóricos, pero los construye en base a sus experiencias en su comunidad.
E5	L-E5C1 Demuestra muy buena iniciativa para la participación leyendo textos y contestando a las preguntas formuladas a lo largo de la explicación del tema. Demuestra respeto en todo momento al dirigirse a la docente y compañeros.	L-E5C2 Se estableció como norma que para la participación de manera ordenada se pueda levantar la mano para cederle el paso a la respuesta. Prende el micro de manera automática para pedir la palabra, olvidando de levantar la mano.	L-E5C3 En las casuísticas empleadas en el desarrollo de las clases se evidenció que él desarrollaba una buena comunicación a la hora de resolver un conflicto, pero aún no maneja adecuadamente los mecanismos de resolución de conflictos.	L-E5C4 Aporta a la construcción de conclusiones desde propia experiencia sin embargo no logra sustentar su postura frente a las opiniones contrarias de sus compañeros.	E5 Evidencia actuar bajo la empatía y el respeto ante sus compañeros y docente. Participa respetando las normas convivencia constantemente, evidencia que reflexiona ante los temas de los casos planteados utilizando el diálogo. Aún debe mejorar la construcción de sus bases teóricas para emitir un argumento, aunque los basa en sus experiencias vividas.
E6	L-E6C1 Muestra actitudes de respeto frente a la docente y a los compañeros. No participa de manera autónoma ni activa, la docente tiene que nombrarla para que pueda participar.	L-E6C2 Durante el desarrollo de las clases mantiene el orden y cumple con las normas establecidas ya que no realiza intervenciones constantemente durante el desarrollo de las clases.	L-E6C3 Al no participar activamente de la clase, no generar un ambiente de competitividad, asimismo, no se han presentado conflictos dónde se evidencie su accionar negativo.	L-E6C4 No logra aportar a la construcción de conclusiones, no emite comentarios sustentando su posición.	E6 No participa autónomamente, pero si evidencia respeto y compañerismo durante el desarrollo de las clases, mantiene el orden y cumple con las normas establecidas de las actividades, y actúa neutro frente a las dificultades que se puedan presentar en las actividades. Aún no lograr aportar con ideas o conclusiones teóricas o por experiencias.
E7	L-E7C1 Demuestra muy buena iniciativa para la participación leyendo textos y contestando a las preguntas formuladas a lo largo de la explicación del tema, actúa y evidencia un clima de respeto frente a sus pares, pero no respeta las indicaciones proporcionadas por la docente.	L-E7C2 No cumple con las normas de convivencia frente al desarrollo de las clases; Enciende el micro y responde de manera inmediata, incumpliendo la regla establecida.	L-E7C3 Emplea un lenguaje asertivo al comunicarse con los compañeros. No han existido conflictos durante el desarrollo de las clases por lo cual no se ha visto su desenvolvimiento para la resolución.	L-E7C4 No logra aportar a la construcción de conclusiones, no emite comentarios sustentando su posición.	E7 Evidencia que demuestra actitudes de respeto a sus compañeros, pero aún no logra cumplir y respetar las normas de convivencia e indicaciones brindadas por la docente durante las clases. No evidencia un actuar de enfrentar conflictos ya que trata de apaciguar y continuar con la clase. No logra participar en la construcción de conclusiones o ideas fuerza por lo cual no evidencia sustento teórico.

E8	L-E8C1 Demuestra iniciativa para la participación leyendo textos y contestando a las preguntas formuladas a lo largo de la explicación del tema, realiza preguntas y aporta con información relevante.	L-E8C2 La norma que se estableció para la participación de manera ordenada es que puedan levantar la mano para cederle el paso a la respuesta. Respeta las normas, levanta la mano siempre antes de participar.	L-E8C3 A lo largo de las clases ha demostrado una comunicación respetuosa ante la docente y sus compañeros. Se comunica de manera asertiva, hasta el momento ha manejado adecuadamente los conflictos.	L-E8C4 A pesar de participar constantemente no logra aportar a la construcción de conclusiones, tampoco puede sustentar su posición frente a las distintas opiniones de sus compañeros.	E8 Aporte y evidencia a la construcción de un clima de respeto y compañerismo, así mismo asume con responsabilidad la participación en base a las normas de convivencia, utiliza un lenguaje asertivo y adecuado para dialogar. Pero aún en proceso de generar ideas y/o conclusiones con sustento teóricos.
E9	L-E9C1 Se muestra poco participativo, no comenta ni realiza preguntas a lo largo del desarrollo de la clase, durante pocas ocasionas utilizó el chat para aportar. Si muestra respeto desde el inicio de la clase.	L-E9C2 Cumple con la norma establecida, levanta la mano para participar, es una participación que no ocurre constantemente, pero significativa.	L-E9C3 Se comunica de manera asertiva con el docente y compañeros, hasta el momento ha manejado adecuadamente los conflictos trabajados en las casuísticas.	L-E9C4 No logra aportar a la construcción de conclusiones sobre las problemáticas abordadas en clase. Comenta de manera simple su posición, pero no logra sustentarla.	E9 Evidencia respeto hacia sus compañeros u docente, pero no participa activamente durante las clases. Pero cuando trata de participar cumple con las normas de convivencia en todo momento, utiliza el dialogo asertivo y comenta de manera adecuada frente a los casos de conflictos. Aún no logra argumentar su posición frente a las problemáticas que se generan en su comunidad o entorno.
E10	L-E10C1 Demuestra muy buena iniciativa para la participación leyendo textos y contestando a las preguntas formuladas a lo largo de la explicación del tema, así mismo evidencia respeto frente a sus compañeros y docente. Sin embargo, en ocasiones utiliza el chat para colocar comentarios que no necesariamente tienen relación con lo abordado en la clase.	L-E10C2 Conoce las normas establecidas para la participación ordenada, sin embargo, en ocasiones no respeta la regla y participa activando el micro de manera inmediata.	L-E10C3 Logra comunicarse de manera asertiva con el docente y es demostrado en los trabajos y casuísticas abordadas en clase. Maneja, en la teoría, correctamente los conflictos, esto es evidenciado por las actividades trabajadas en clase.	L-E10C4 A pesar de participar constantemente no puede sustentar su posición frente a las distintas opiniones de sus compañeros, si aporta a la construcción de conclusiones, siempre desde su propia experiencia.	E10 Participa activamente en clase, pero casualmente no cumple con las normas de convivencia para pedir la palabra, pero si evidencia generar un clima de respeto entre sus pares y hacia la docente. Logra actuar de manera empática durante la clase frente a situaciones que puedan suscitar y mediante sus actividades desarrolladas. Está en proceso de lograr sustentar sus aportes, pero si brinda conclusiones desde su punto de vista.
E11	L-E11C1 Se muestra poco participativo, no comenta ni realiza preguntas a lo largo del desarrollo de la clase, durante pocas ocasionas utilizó el chat para aportar. Si muestra respeto desde el inicio de la clase.	L-E11C2 Cumple con la norma establecida, levanta la mano para participar, es una participación que no ocurre constantemente	L-E11C3 Emplea un lenguaje asertivo al comunicarse con la docente y con los compañeros. No han existido conflictos durante el desarrollo de las clases por lo cual no se ha visto su desenvolvimiento para la resolución.	L-E11C4 No logra aportar a la construcción de conclusiones debido a su falta de participación. Carece de argumentos que lo ayuden a sustentar su postura.	E11 Demuestra actitudes de respeto en todo momento de las clases, pero no participa activamente, pero cuando lo hace respeta las normas de convivencia y reglas proporcionadas ante cada actividad. No ha evidenciado generar actitudes negativas para fomentar conflictos, así mismo, utiliza un lenguaje asertivo al brindar puntos de vista. Aún no

					logra construir o proporcionar ideas sólidas con sustento teórico.
E12	L-E12C1 Su participación es buena pero no constante, hay clases dónde participa reiteradas veces y otras donde no realiza ningún comentario. Si muestra respeto desde el inicio de la clase.	L-E12C2 Cuando participa emplea referencias cercanas a su realidad. Cumple con las normas establecidas, enciende su cámara.	L-E12C3 Se comunica asertivamente ante la docente y con sus propios compañeros, actúa de manera pacífica. En las casuísticas realizadas se evidenció un buen manejo ante posibles conflictos.	L-E12C4 Aporta a la construcción y trata de construir argumentos para sustentar sus ideas, sin embargo, para ambos emplea referencias relacionadas con su vida.	E12 Al igual que los demás estudiantes evidencia respeto y genera un clima de armonía durante las clases, pero no lograr participar constantemente, y cuando lo hace comenta desde experiencias de su entorno. Así mismo se comunica de manera asertiva y evidencia mediante sus respuestas buen manejo de resolver conflictos. Sigue en la construcción de sus argumentos para sustentar sus ideas, pero lo proporciona desde las experiencias vividas.
Conclusiones	(L-C1E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12) Los estudiantes demuestras actitudes de respeto y compañerismo en su accionar durante el desarrollo de las sesiones, generando de esta esta manera un clima de armonía, empatía y confianza para poder expresar sus opiniones a las interrogantes planteadas desde la competencia Convive y Participa democráticamente.	(L-C2E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes están en la capacidad de poder cumplir y respetar las normas de convivencia que existen en el aula, de igual manera se replica en respetar los acuerdos pactados antes de desarrollar cada actividad para poder desarrollar de manera amena las sesiones de aprendizaje del área curricular DPCC.	(L-C3E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes pueden utilizar el dialogo para comunicarse de manera asertiva, así mismo estos generan un clima de armonía, de esta manera no se ha evidenciado un clima de conflicto a desarrollarse, pero se evidencia frente a las interrogantes que identifican como pueden plantear soluciones ante estas situaciones de problemáticas.	(L-C4E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes aún se encuentran proceso de poder contribuir a la construcción de conclusiones argumentadas, pero se resalta que la gran mayoría explica y expresa sus diversos puntos de vista mediante experiencias vividas u observadas en su entorno o comunidad frente a diversas problemáticas y como lo han podido solucionar, de esta manera se evidencia que siguen en la construcción de sus saberes teóricos, sin embargo se resalta la capacidad de reflexión que presentan frente a situaciones y/o ideas que expresan desde la competencia Convive y participa democráticamente.	

Anexo 10

MATRIZ DE ANÁLISIS DE DOCUMENTOS DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE SOBRE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Categoría: Competencia Convive y participa democráticamente.					
Trabajo de clase **Estudiantes**	**P1: ¿Cómo puedes hacer que tu voz sea escuchada en tu grupo de jóvenes, en una organización o en la escuela?**	**P2: ¿Qué tipo de conflicto identificas en la casuística presentada? ¿Qué solución plantearías?**	**P3: Dilemas morales éticos**	**P4: ¿Por qué es importante la participación de los organismos en fomentar y contribuir en la convivencia armónica?**	**Descripción del logro**
E1	E1P1 Haciendo valer mi opinión sobre ciertos temas públicos.	E1P2 Es un conflicto social, la solución que le daría a este problema es llama a los dos y hacer que se conozcan más hablando tranquila y razonablemente.	E1P3 Debió creo actuar inmediatamente ya que hay gente que estaba sufriendo sin comida y sin recursos debido al fenómeno que acababa de ocurrir para poder aportar un poco de víveres a las personas desamparadas.	E1P4 Porque esos organismos defienden nuestros derechos y nuestro ambiente, lo cual nos ayuda para tener una vida mejor.	El estudiante se reconoce como un ciudadano que goza de derechos y deberes en una sociedad dónde él es importante, identifica los organismos que defienden la convivencia armónica, así como los mecanismos que lo ayudaran a resolver conflictos.
E2	E2P1 Haciendo algo creativo, dando ideas, tratando de convertir un futuro mejor para nuestro país.	E2P2 Creo que es un conflicto de percepción de los hechos, aparentemente B hizo algo que enfado a A, pero B no sabe qué fue lo que hizo. Para solucionar eso se debería acudir con un maestro para que A explique qué es lo que le incómodo para que así B pueda entender, puede que A haya malinterpretado algo por lo que el platicar sobre lo que les paso y explicar sus puntos de vista seria lo adecuado.	E2P3 Pienso que debieron colocar el respirador a la madre de 25 años, por qué puede tener aún más responsabilidades, pensando también en que puede tener más de un hijo.	E2P4 Para vivir en paz y armonía.	El estudiante reconoce los conflictos que se suscitan en el entorno, demuestra empatía frente a situaciones dónde se evidencia la ética e intenta ejercer su participación ciudadana, sin embargo, todavía no logra reconocerse como persona que goza de derechos ni la importancia de estos.
E3	E3P1 Dando mis opiniones con evidencias concretas para poder expresar bien y hacer llegar mis respuestas a los demás porque hay problemas en el país que no se pueden dejar pasar.	E3P2 Verbal y agresividad, la solución que plantearía es de que un mediador intervenga para tratar de calmar la situación de violencia, para luego solucionar lo verbal.	E3P3 Al joven de 16 años porque tiene más posibilidad de vivir más tiempo y hacer un Perú mejor, aunque es difícil la decisión creo que es el mejor porque tiene más posibilidad de crecer como persona y algún día podrá	E3P4 Es de suma importancia porque desde ellos comienza el gran cambio, desde proponiendo leyes y así no haya escasas oportunidades para los discriminadores ante la sociedad.	El estudiante demuestra con argumentos su posición, reconoce que la violencia no es la solución y que lo más importante es el diálogo para la convivencia armónica. Práctica valores éticos y se reconoce como persona que goza de derechos.

			hacer lo mismo por otras personas.		
E4	E4P1 Tendiendo ideas que puedan ayudar a todos los adolescentes, hacernos entender y hacerles sentir a los adultos como somos nosotros y como nos pueden ayudar para ser mejores personas cada día que vamos creciendo. Expresándolos artísticamente o siendo creativos a la hora de hacerlo.	E4P2 Tal vez uno irreal ya que se puede ver una especie de malentendido entre ambos.	E4P3 Leyendo el caso creo que la señora si debería de decirle a las autoridades ya que aunque el señor haya hecho cosas buenas después de escaparse, eso no quita que es prófugo y ese es otro delito; muy aparte al que se menciona el cual lo mando 10 años a la cárcel aunque no se sabe el por qué, porque no lo menciona, talvez fue algo leve o muy grave pero sin duda es un peligro.	E4P4 -	El estudiante reconoce los conflictos que suceden en la sociedad, identifica el valor que tiene como ciudadano y la importancia de su participación ciudadana, práctica los valores éticos, pero no logra reconocer a las entidades que protegen sus derechos y el de las poblaciones vulnerables.
E5	E5P1 Hablando con los demás haciéndoles entender lo que está mal y lo que está bien para que ellos tan bien estén informados.	E5P2 Los conflictos personales. Yo creo que no hay solución porque eso es un tema	E5P3 En mi opinión, yo exigiría el derecho a un aborto, porque el bebé después de unos días de nacido va a fallecer por sus condiciones y sería más efectivo también para no generar traumas a los padres, aparte también para que la madre no sufra riesgos mediante el parto.	E5P4 Porque gracias a ellos podemos estar bien y que la gente nos respete, sin derechos nosotros no tendríamos derechos y todos discriminarían.	El estudiante se relaciona con su entorno y la sociedad en general, reconoce los conflictos como que suceden, pero no emplea mecanismos de resolución de conflictos. Conoce sus derechos y las entidades que lo protegen.
E6	E6P1 Para que esto sea posible tengo participar activamente, dar ideas creativas, o soluciones.	E6P2 Es un conflicto de la mala información, la solución es que se pongan a hablar calmados y sin nada de peleas.	E6P3 Aunque sé que mi vida corre riesgo pediría que me sometieran al aborto, si este hospital no quiere hacerlo por el hecho de que quizás sea una menor de edad me parece injusto y llevaría a cabo una demanda por la mala atención y rechazo, ya que el hecho de que abortar es que corro riesgo y mi hijo al nacer morirá de inmediato y no porque lo quiera yo, sino que fue también pedido del ginecólogo que me atendió.	E6P4 Para tener una convivencia armónica entre todos.	El estudiante demuestra con argumentos su posición, reconoce que la violencia no es la solución y que lo más importante es el diálogo para la convivencia armónica. Práctica valores éticos y se reconoce como persona que goza de derechos.

E7	E7P1 Yo propondría un proyecto para cuidar las áreas protegidas de nuestra comunidad, haría pancartas, así para que no invadan las áreas, además haría un grupo o una página en las redes sociales para que nos ayuden a compartir, difundir e integrarse a apoyar la causa, porque veo mucho traficante de terrenos que se aprovechan.	E7P2 conflicto verbal y físico. hablar con A para que solucionen sus problemas dialogando con B.	E7P3 Se le debe dar el respirador al abuelo de 75 años, porque el abuelo tiene por su edad sus órganos muy débiles y necesita el ventilador, en cambio la señora aún esta joven, y el adolescente de 16 por si gran temprana edad tiene más posibilidades de sobrevivir, aunque tenga diabetes pienso que sí puede resistir hasta que le traigan uno.	E7P4 Porque los diferentes organismos puedan influir en la decisión de los ciudadanos para llevar una convivencia armónica.	El estudiante se reconoce como un ciudadano que goza de derechos y deberes en una sociedad dónde el es importante, identifica los organismos que defienden la convivencia armónica, así como los mecanismos que lo ayudaran a resolver conflictos.
E8	E8P1 Al ser escuchada puedo proponer ideas y en base con fundamentos que puedan sostenerla.	E8P2 No porque al ser solo una clase social lo más posible sea que solo ayuden a los de su misma clase social por sus beneficios.	E8P3 Yo pienso que no debería denunciar la Sra. Treveles, porque tal vez su sentencia fue algo injusto en verdad no sabemos lo que paso, solo él sabe porque se escapó y porque lo hizo, deberá que hablar con él.	E8P4 Porque ellos dan el ejemplo de las personas a que las demás personas también fomentan una buena convivencia entre las personas ya conociendo sus derechos y de lo que los rodea.	El estudiante demuestra con argumentos su posición, reconoce que la violencia no es la solución y que lo más importante es el diálogo para la convivencia armónica. Práctica valores éticos y se reconoce como persona que goza de derechos.
E9	E9P1 Dando diferentes ideas concretas en las cuales se puedan elegir las que pueden ser de gran ayuda y las que no, así tendremos ya una idea del cual hablar.	E9P2 Un conflicto de percepción, porque al parecer B dijo algo que no debía decir, pero B no sabe de qué está hablando A. La solución sería que haya un intermediario que sea imparcial, y que le pregunte a A que hizo B para que se molestara.	E9P3 Bueno en este caso se puede aplicar "El bien justifica los medios" ya que tenía que ser firmado por el funcionario, pero lo hizo antes de tiempo pero yo opino que no fue una acción correcta pero tampoco incorrecta ya que ayudo a muchas familias afectadas por el sismo.	E9P4 -	El estudiante reconoce los conflictos que suceden en la sociedad, identifica el valor que tiene como ciudadano y la importancia de su participación ciudadana, práctica los valores éticos, pero no logra reconocer a las entidades que protegen sus derechos y el de las poblaciones vulnerables.
E10	E10P1 -	E10P2 El tipo de conflicto en donde se piensa algo que en realidad no es, un pasivo dialogo con ayuda de un mediador, para aclarar los malentendidos.	E10P3 Lo primero que puede hacer es actuar rápido para ver si nadie ha sufrido en el sismo y aparte ver si todos están bien sin ninguna herida grave.	P10P4 Porque ellos promueven el respeto entre todos, sin importar las diferencias que existan. Sin contar que busca los derechos de todos y todas sean responsables.	El estudiante se reconoce como un ciudadano que goza de derechos y deberes, identifica los organismos que defienden la convivencia armónica, así como los mecanismos que lo ayudaran a resolver conflictos.

E11	E11P1-	E11P2 El conflicto de maltrato verbal. La solución sería que ambos conversen sin llegar a la violencia y que expliquen las razones de esta discusión.	E11P3 En mi opinión personal, el respirador debe ir hacia la madre, porque tiene hijos que criar y depende de ella, además de que les puede dejar daños psicológicos a los hijos si se quedan sin su madre.	E11P4 -	El estudiante reconoce los conflictos y los mecanismos de resolución, identifica los asuntos públicos y actúa en relación a la práctica de valores éticos.
E12	E12P1 -	E12P2 Una pelea porque A está acusando a B de que se entromete y que es un chismoso que se pueda hablar y que digan	E12P3 Sabiendo que el bebé moriría después de unos días u horas y sabiendo que me puedo morir yo exigiría el aborto y para evitar traumas a los padres como al bebé.	E12P4 Porque si no, no se respetaría los derechos de cada persona y todo sería un caos.	El estudiante reconoce los conflictos que suceden en la sociedad, identifica el valor que tiene como ciudadano y la importancia de su participación ciudadana, práctica los valores éticos, pero no logra reconocer a las entidades que protegen sus derechos y el de las poblaciones vulnerables.
Conclusiones	La evidencia P1 corresponde a la capacidad interactúa con todas las personas, dónde se puede evidenciar que los estudiantes identifican la importancia de rechazar conductas de marginación, discriminación y violencia que sufren las poblaciones más vulnerables.	P2 corresponde a la capacidad maneja conflictos de manera constructiva, dónde los estudiantes han demostrado reconocer los distintos tipos de conflictos y el mecanismo de resolución de conflictos que los faculta para actuar frente a diversas situaciones.	P3 responde a la capacidad Delibera sobre asuntos públicos, dando paso a que los estudiantes logren poner en práctica valores como la ética en beneficio de la sociedad y su convivencia armónica.	La capacidad construye normas y asume acuerdos y leyes se ve evidenciada en la P4 dónde los estudiantes reconocen los organismos, las normas y leyes que protegen el cumplimiento de los derechos de toda la sociedad peruana, sobre todo las poblaciones en riesgo como son ellos, los adolescentes.	

Anexo 11

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LA EVALUACIÓN DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE

Categoría: Competencia Convive y participa democráticamente.											
Subcategorías/ Capacidades	**C1: Interactúa con todas las personas**			**C2: Construye y asume acuerdos y normas**			**C3: Maneja conflictos de manera constructiva**		**C4: Delibera sobre asuntos públicos**		**Descripción del logro de aprendizaje**
ITEMS/ ESTUDIANTES	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	
E1	Mal, pero por su parte cualquiera pudo haberse enojado y actuado por reacción, de todas maneras, está mal. (D-E1C1-1)	Pues, que había como una clase de discriminación en los buses, por qué hay mucha discriminación en el mundo. (D-E1C1-2)	Haciéndome respetar como ser humano y a los demás. (D-E1C1-3)	Aplicar los valores y la negociación, por qué así llegamos a un acuerdo hablando y sin violencia. (D-E1C2-4)	Para evitar conflictos con la policía. (D-E1C2-5)	Poner cámaras y cuando vean que estén haciendo algo, allí conversarlo con calma sin recurrir a la violencia. (D-E1C2-6)	Tratar de conversar calmadamente, todo con calma hasta intentar llegar a algo. (D-E1C3-7)	Haciendo que los 2 equipos entrenen en la misma cancha al mismo tiempo, como un partido amistoso entre ellas o algo así. (D-E1C3-8)	Pues que Pablo debería recurrir a otros métodos, como el reclamo de la boleta no concuerda con el precio del producto, así enseñarlo como prueba (D-E1C4-9)	En la mayoría no se respetan los derechos de estos grupos debido a la ignorancia de la gente y si hay instituciones que defienden estos derechos. (D-E1C4-10)	Demuestra actitudes de respeto, añadido a ello reconoce la importancia de la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración. Además, propone normas que regulan la convivencia de la escuela y su comunidad. (D-E1)
E2	No porque él no tiene la culpa la tienda ele engaño a él y sus compañeros tenían que ser más comprensivos con él y ayudarlo arreglar ese problema. (D-E2C1-1)	Que hay buses que no dejan subir a niños y ancianos, porque como eso buses no respetan sus derechos ya que ellos también tienen necesidad de transportarse. (D-E2C1-2)	Cuando no me dejan hacer algunas cosas, digo que todos podemos hacer de todo porque todos somos iguales, que solo depende de cada uno de cumplir sus sueños.	Que los profesores se pongan de acuerdo ya que ellos son los mayores y pueden arreglar las cosas hablando y que coordinen en distintas horas. (D-E2C2-4)	Para que todo esté en ley, y más adelante no tengan problemas con el municipio. (D-E2C2-5)	Debería hablar con el municipio y pedir permiso para poner rejas y estén seguros ya que VMT es un distrito peligroso. (D-E2C2-6)	Que hablen con el municipio y puedan poner rejas o que el mismo municipio les dé ideas de vivir seguros. (D-E2C3-7)	Que los profesores se pongas de acuerdo que sea en distintas horas y todos estén felices. (D-E2C3-8)	Debería ir hablar con la tienda ya que no concuerda con los precios de un principio y le devuelvan el dinero ya que elevaron su precio. (D-E2C4-9)	A veces no se respetan porque son ancianos o niños creen que no tienen ni voz ni voto y ellos necesitan respeto como todos los demás. (D-E2C4-10)	Demuestra actitudes de respeto, además reconoce la vulneración de los derechos. No logra proponer normas que regulen la convivencia de la escuela, pero reconoce a las autoridades que pueden actuar como intermediarios para la resolución de conflictos. Tiene una posición frente a diversos puntos de vista, pero no logra sustentarla. (D-E2)

			(D-E2C1-3)								
E3	No, porque le debieron dejar explicarles el motivo de su acción, para que puedan entender la razón y sobre la alzada de precios. (D-E3C1-1)	Que los buses no paraban a recoger a niños y ancianos, porque casos como este pueden llegar a suceder mucho. (D-E3C1-2)	Dando entender lo que es ayudar al prójimo, hago saber que la discriminación es mala. (D-E3C1-3)	Un acuerdo sería a la no discriminación, a la igualdad y equidad. Porque eso ayudara a que no haya problemas y sea más pacífico. (D-E3C2-4)	Porque así no haya más casos similares, deben pedir el permiso, pero también el estado debe cuestionarse sobre los robos y dar más seguridad. (D-E3C2-5)	Si es que no funciona lo de dar una carta, salir a protestar pacífica y tranquilamente, para evitar los conflictos. (D-E3C2-6)	Dar una carta al presidente o alcalde a cargo de esa zona, escribiendo el desacuerdo que tienen contra la acción que tomaron la cual no justifica porque lo hicieron ya que los vecinos de esa zona lo hicieron para su protección, la cual el estado no les brinda. (D-E3C3-7)	La de calmar y hacer lo de 10 segundos, ya que así van a poder pensar mejor sobre lo ocurrido y conversar y llegar a un acuerdo. (D-E3C3-8)	Tratar de ver si es que hay descuentos si se vende por mayor o tratar de negociar los precios, ya que, si subieron los precios, puede ser en un lugar y podría buscar a otro proveedor, ya que se pueden conseguir de otro lado. (D-E3C4-9)	La defensoría del pueblo. En algunas veces no se respetan, ya sea porque están mal o les van a hacer perder el tiempo, pero eso no debería de ser así. (D-E3C4-10)	Muestra actitudes de respeto a sus compañeros. Además, asume la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración, mediante la proposición de normas que regulan la convivencia en su escuela y comunidad. Reconoce estrategias para la resolución de conflictos. (D-E3)
E4	Yo creo que fue un poco indiferente, ya que Pablo les trato de explicar porque no cumplió lo que prometió, pero los compañeros lo tomaron mal a pesar de que no fue su culpa. (D-E4C1-1)	La problemática es que una línea de buses tiene una política bien discriminatoria ya que no deja subir a niños, personas de tercera edad ni a personas con necesidades especiales por el simple	Yo puedo defender mis derechos haciendo que me respeten, no dejar que hagan lo que quieran conmigo, en caso de los demás puedo apoyar a ONG para ayudar a proteger	Yo creo que se debe reforzar la tolerancia, el respeto y la solidaridad. (D-E4C2-4)	Es importante debido a que sin estos permisos la Municipalidad puede quitar lo que han puesto ya que eso no fue autorizado. (D-E4C2-5)	Como ya dije anteriormente lo mejor sería que hablen con el municipio y hagan escuchar su voz para que lleguen a un acuerdo para solucionar el problema de los robos y la inseguridad que hay en la zona, también pueden dar sus propuestas para eliminar la inseguridad y pedirle al municipio la autorización.	Yo pienso que una posible solución es que los vecinos de Villa María del Triunfo hablen y lleguen a un acuerdo con la Municipalidad ya que pelearse con la policía no ayuda en nada a que dejen las rejas, yo creo que sería lo mejor	Yo creo lo mejor es tener un mediador para ayudar a que los dos equipos se pongan en acuerdo para que uno use la cancha por un tiempo y lo que quede el otro equipo lo va a usar. (D-E4C3-8)	Lo más indicado seria que presente evidencia de que los precios sean inflado, también pedirle ayuda a un profesor para que le ayude a explicarle de forma adecuada a sus compañeros. (D-E4C4-9)	Hay ONG que defienden los derechos de poblaciones vulnerables, Si se respetan, pero hay ocasiones a que a las personas no les importa y hacen lo que quieren con estas personas. (D-E4C4-10)	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros y asume la defensa de sus derechos y el de los demás ante situaciones de vulneración. Además, propone normas que regulan la convivencia de la escuela y utiliza los mecanismos de resolución de conflictos. (D-E4)

		hecho de demorarse en subir y bajar. (D-E4C1-2)	a personas vulnerables a la discriminación. (D-E4C1-3)			(D-E4C2-6)	obtener un permiso de forma legal ya que a base de peleas no se consigue nada. (D-E4C3-7)				
E5	Yo Diría que no, porque debieron conversar con Pablo, ya que no fue culpa de Pablo que subiera el precio de los libros, sino que lo hicieron sin la condición de Pablo. (D-E5C1-1)	La discriminación hacia las personas con discapacidad y a los ancianos. Porque son personas con discapacidad de caminar, etc. y deben tener más ayuda y apoyo para las actividades que hacen. (D-E5C1-2)	Haciéndome respetar y mantener respeto hacia los demás, porque todos merecemos respeto, paz y tranquilidad, nadie merece ser discriminado ni insultado. (D-E5C1-3)	Deberían de coordinar bien su tiempo, la responsabilidad, porque podría haber más problemas como el de este caso y deberían de planificar y acordar bien sus asuntos. (D-E5C2-4)	Porque los vecinos de esa zona quieren estar precavidos ante robos ya que se presentaron algunas situaciones de robo y quieren estar pendientes. (D-E5C2-5)	Deberían dialogar con la municipalidad, plantear un horario en el cual la municipalidad pueda acudir a retirar las rejas. (D-E5C2-6)	Propondría que se debieran organizar todos los vecinos y hacer una vigilancia entre todos por turnos, ya sea un grupo por unas horas y otro grupo para después, sería una buena solución. (D-E5C3-7)	Yo plantearía el dialogo, el conversar entre todos y acordar que un grupo entrene ese día y el otro grupo puede organizarse para después de unas horas o tal vez para otro día. (D-E5C3-8)	Debería de tener una conversación con sus regidores sobre el precio, ya que sus regidores en primer lugar debieron hablar sobre el precio con Pablo. (D-E5C4-9)	La Red INPEA, Mesa Perú, ANAN Perú, En general si se respetan, pero en algunos no, porque hay instituciones que brindan ayuda, apoyo, salud a los más necesitados, pero hay instituciones que no dan la ayuda que se necesita. (D-E5C4-10)	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros. Reconoce la importancia de la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración. Por otro lado, utiliza los mecanismos de resolución de conflictos para la convivencia armónica en la escuela. (D-E5)
E6	No es adecuada, porque ellos deben aclarar y pueden llegar a un acuerdo cuando estas situaciones ocurran. (D-E6C1-1)	Se evidencia una situación en el que la persona vulnerable se siente indiscriminada por su incapacidad, personas que sean vulnerables en este caso tienen este	Puedo ayudar informando con denuncias, ayudar a discapacitados. (D-E6C1-3)	Un acuerdo que llegar a proponerse es llegar a un acuerdo. (D-E6C2-4)	Es un requisito la otorgación de los requisitos municipales, porque cumple con sus funciones como instalar las cámaras de seguridad. (D-E6C2-5)	Residentes de Villa María de Triunfo para evitarse problemas entre policías y fiscalizadores es la aprobación de las funciones que necesitan de adquirir. (D-E6C2-6)	Una propuesta para evitar el conflicto es adquirir la licencia municipal. (D-E6C3-7)	Resolución de los conflictos como la mediación ya que permite a llegar a un acuerdo mediante un mediador. (D-E6C3-8)	Pablo puede dar información acerca del alza de precios sobre los libros. (D-E6C4-9)	Consejo nacional para la integración de la persona con discapacidad CONADIS, Programa internacional para el bienestar familiar INABIF, Programa nacional para la prevención y erradicación de la violencia	Tiene actitudes de respeto a sus compañeros. Además, asume la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración. Utiliza los mecanismos de resolución de conflictos y sustenta su posición frente a diversos puntos de vista. (D-E6)

		requerimiento. (D-E6C1-2)								contra las mujeres e Integrantes del grupo familiar AURORA. Estas entidades si cumplen el respeto de los grupos vulnerables. (D-E6C4-10)	
E7	Mal porque tienen que ser comprensivos porque pablo no lo puede hacer solo todo y está haciendo su esfuerzo. (D-E7C1-1)	Que los buses se pasan de largo porque tienes una política discriminatoria. (D-E7C1-2)	Que todos tenemos un derecho y hay que hacerlos respetar. (D-E7C1-3)	Que todos tenemos que conocernos y hacernos amigos para no tener ese conflicto. (D-E7C2-4)	Porque pueden causar un fuerte pleito entre otras localidades. (D-E7C2-5)	Que primero sean comprensivos para que en nuestra localidad o distrito mejore. (D-E7C2-6)	Que antes de los trabajos sean avisados para que no haiga conflictos más fuertes y más cuando los pobladores son agresivos. (D-E7C3-7)	Actuar como el tercero en el en los problemas. (D-E7C3-8)	Que ponga por categorías y que de un cierto tiempo de leer los libros. (D-E7C4-9)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E7C4-10)	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros. Además, reconoce la importancia de la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración, pero no se involucra. Reconoce los mecanismos de resolución de conflictos y asume el rol de mediador. Identifica las situaciones que afectan al Estado de Derecho. (D-E7)
E8	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C1-1)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C1-2)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C1-3)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C2-4)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C2-5)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C2-6)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C3-7)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C3-8)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C4-9)	Que todos tenemos derecho a tener respeto, no porque la mayoría de los peruanos no lo respetan y piensan es si mismos. (D-E8C4-10)	Muestra respeto por sus compañeros. Sin embargo, no logra sustentar su posición frente a diversos puntos de vista o situaciones conflictivas que ameriten su involucramiento. (D-E8)

E9	No, porque no se pusieron en su lugar y solo le dieron la espalda al sentirse decepcionados. (D-E9C1-1)	Que los autobuses no se detienen por los jóvenes, ni ancianos, porque lamentablemente hay personas que no les interesa las personas con discapacidad o menores y por esto deben defender sus derechos más que otros. (D-E9C1-2)	Expresando mi inconformidad e informándoles como él tiene derechos como los míos. (D-E9C1-3)	Expresando mi inconformidad e informándoles como él tiene derechos como los míos. (D-E9C2-4)	Porque al no tener un permiso no es legal hacer algo claro que los vecinos tienen algo de razón, pero esto no les da derecho a hacer lo que quieran sin un permiso. (D-E9C2-5)	Lo primordial seria solicitar un permiso para que puedan poner esas rejas y para que no las quiten. (D-E9C2-6)	Lo primero será pedir ayuda ya que los constantes robos seguirán si no se toman cartas en el asunto y yo propondría mejorar la seguridad. (D-E9C3-7)	Yo usaría la negociación y la mediación para que ambos equipos tengan un beneficio al resolver esto. (D-E9C3-8)	Lo mejor sería hablar con las diferentes librerías para preguntar que paso porque esta inflación y claramente llegar a un acuerdo, y con sus amigos organizar una reunión para explicar que paso claro ya resuelto el problema. (D-E9C4-9)	La constitución, no, personas en algunos casos para decir la verdad porque para algunas personas no es importante. (D-E9C4-10)	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros y hacia la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración. Utiliza los mecanismos de resolución de conflictos y expresa su posición frente a diversos puntos de vista, sin embargo, necesita trabajar en la sustentación de la misma. (D-E9)
E10	No ya que no deberían solo no dirigiré la palara ya que todo debía ser un malentendido y esperar a escucharlo. (D-E10C1-1)	Sale que no respetan los derechos de los niños y ancianos ya que necesitan un mejor tratado, requieren un especial tratado ya que la mayoría de las personas no los tratan como merecen. (D-E101-2)	En mi familia mi abuela es un poco machista y se olvida de sus y mis derechos le converso sobre eso y así lo entiende mejor. (D-E10C1-3)	Que todos deben compartir y no hay que pelear, ya que con esas reglas simples es fácil obedecer. (D-E10C2-4)	Para que todo se haga legalmente y que no ocurran inconvenientes como estos. (D-E10C2-5)	Deberían poner las rejas si pero que tengan pase peatonal libre ya que de esa forma no habría el por qué deberían los policías quitarles aquellas rejas ya que está en la ley. (D-E10C2-6)	A mi parecer está bien que quiten las rejas ya que si alguien se enferma las ambulancias pueden llegar a la misma casa también, pero de igual forma también un ladrón podría estacionar su carro hasta la vivienda y robar más fácil. (D-E10C3-7)	La conciliación ya que podemos quedar en que los dos entrenen al mismo tiempo por esta vez y luego que cada uno entrene por separado. (D-E10C3-8)	Debería enseñar las boletas de pago y citar una reunión a sus compañeros para explicarles la situación. (D-E10C4-9)	Ministerio de la mujer y de poblaciones vulnerables, en algunos sectores no se respeta. (D-E10C4-10)	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros, además reconoce como los derechos son vulnerados. Reconoce la importancia de leyes y normas que propicia el Estado y usa los mecanismos de resolución de conflictos. Manifiesta su posición frente a diversos puntos de vista, sin embargo, es necesario trabajar en la fundamentación de las mismas. (D-E10)
E11	No porque también no le dan	El problema es que los buses no	Defendiendo mis ideales	Si yo viviera eso yo	Es importante porque la	Yo opino que deberían llegar a un acuerdo	Podrían hablar calmada	Una técnica es que haya un mediador	Pablo debería aclara los precios con los	El ministerio de la mujer, y de	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros.

	oportunidad de explicarse. (D-E11C1-1)	quieren para y recoger a los ancianos y personas discapacitadas porque se demoran en subir y bajar y pagan la mitad, algunos grupos quieren defensa de sus derechos por que su vida no es fácil y algunas personas se aprovechan de su discapacidad. (D-E11C1-2)	eximiendo una educación y bienestar, exigiendo a mis padres un seguro hospitalario, para defender mi derecho a la salud gratuita. (D-E11C1-3)	propondría que se divida la hora entre los dos equipos o se haga a la suerte con la moneda el quien gane entrena. (D-E11C2-4)	calle y las pistas le pertenecen a la municipalidad por eso se necesita tener un permiso. (D-E11C2-5)	con la municipalidad para que no retiren las rejas y la municipalidad frecuente más esas zonas por los constantes robos. (D-E11C2-6)	mente la situación y explicar el motivo por el que pusieron esas rejas y el peligro que va a causar si las quitan. (D-E11C3-7)	para que solucione los conflictos ya que sin mediador no habría democracia entre las ideas de los dos equipos. (D-E11C3-8)	regidores para poder obtener los libros para el colegio. (D-E11C4-9)	poblaciones vulnerables y la comisaria etc., a beses sus derechos no se respetan por que algunas personas no les importan las demás personas. (D-E11C4-10)	Asume la defensa de sus y los derechos ante situaciones de vulneración. Utiliza los mecanismos de resolución de conflictos. Sustenta su posición frente a diversos puntos de vista. (D-E11)
E12	El compartimento de sus compañeros puede comprenderse hasta su decepción, pero decidir no dirigirle la palabra, definitivamente no es lo correcto, porque no solo están sacando	Se evidencia una falta de igualdad, donde un conductor no para recoger a personas que deseaban subir, y solo porque este tiene una política diferente. Algunos grupos necesitan una	No me quedo en silencio, si se comete algún tipo de injusticia en mi presencia no tengo porque quedarme en silencio, aprendí por mis padres que hay	El respeto y una comunicación armoniosa y la escucha activa, porque estos son necesarios para poder resolver conflictos o discusiones.	Primero, porque siempre hay permisos que se deben sacar o autorizaciones que se deben confirmar, esto es un procedimiento responsable, y además para evitar	Primero deben admitir su error con la Policía Nacional del Perú, para luego sacar los permisos que se necesitan, en conclusión, deberían hacer todo de la manera correcta, esa sería la mejor solución. (D-E12C2-6)	Primero deben admitir su error con la Policía Nacional del Perú, para luego sacar los permisos que se necesitan, en conclusión, deberían hacer todo de la manera correcta, esa sería la mejor solución. (D-E12C3-7)	La iniciativa de organizarse para tomar medidas frente los peligros que pueden ocurrir fueron muy buenos, pero de igual manera también pudieron organizarse para tocar el tema de los permisos, y así evitar conflictos	Organizar una reunión y deberían estar presentes los regidores, sus compañeros y la I. E Nuestra Señora del Rosario, para aclarar su proyecto frente a todos ellos. (D-E12C4-9)	Leyes como: Ley de los derechos de la niñez y la adolescencia. Ley de protección de adultos mayores. Atención de Personas de Capacidades Diferentes, Adultos Mayores y Pensionados y Jubilados. Ley para el desarrollo integral de las	Demuestra actitudes de respeto a sus compañeros. Además de asumir la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración. Manifiesta la importancia del cumplimiento de leyes y normas que propicia el Estado. Añadido a ello, logra identificar situaciones que afectan al Estado de Derecho, además de argumentar su posición frente a diversos puntos de vista. (D-E12)

	conclusiones rápidas si no también están teniendo un comportamiento egoísta con Pablo. (D-E12C1-1)	defensa especial porque se cometen Injusticias, discriminación contra ellos, en los espacios públicos. (D-E12C1-2)	que dejar en claro cuáles son mis derechos como niño y ciudadano. (D-E12C1-3)	(D-E12C2-4)	estos conflictos. (D-E12C2-5)			con la Policía Nacional del Perú. (D-E12C3-8)		personas con discapacidad. Entidades como: La Defensoría del Pueblo, Defensoría del Asegurado en ESSALUD, Defensorías del Niño y del Adolescente del MIMDES, Defensorías Municipales del Niño y del Adolescente, DEMUNA, etc. (D-E12C4-10)	
CONCLUSIÓN	(D-C1E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes reconocen la necesidad de rechazar conductas de violencia en la escuela, además de demostrar actitudes de respeto hacia las personas involucradas, además de asumir la defensa de los derechos ante situaciones de vulneración.			(D-C2E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes proponen acuerdos y normas en base de los principios democráticos y los derechos humanos. Además de proponer normas creativas que regulan la convivencia de la escuela. Por otro lado, expresan sus puntos de vista la importancia del cumplimiento de las leyes y normas que propicia el Estado.			(DC3E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes reconocen y explican las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. Además, utilizan los mecanismos de resolución de conflictos como la mediación.		(DC4E1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12) Los estudiantes deliberan sobre los asuntos públicos que afectan el sistema democrático, la institucionalidad y el estado de derecho, además de reconocer y analizar aquellas situaciones que lo afectan. Por otro lado, los estudiantes manifiestan y sustentan su posición frente a diversos puntos de vista.	