

**Refugio 501: Gamificación para el reconocimiento de factores relacionados
al conflicto en el aula.**

Julian David Penagos Mendoza

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
BOGOTÁ D.C**

2024

**Refugio 501: Gamificación para el reconocimiento de factores relacionados al
conflicto en el aula.**

Julian David Penagos Mendoza

**Trabajo de grado para optar al título de
Licenciado en Ciencias Sociales**

Tutora

Natalia Gamboa-Virgüez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

BOGOTÁ D.C

2024

1. Agradecimientos:

El siguiente trabajo se lo dedico a todos aquellos que me han acompañado a lo largo de este interesante viaje, pues gracias a sus palabras encontré el camino hacia mi profesión en el momento más oscuro de mi vida y me han hecho esforzar en la medida en que mis capacidades me lo permiten, haciéndome entender que, pese a que las cosas puedan marchar mal, siempre existe la posibilidad de hacer y dar mejor.

A las mujeres de mi casa: Jackeline Mendoza, madre y compañera de oficio; a mi abuela y hermana, que me brindaron los mejores consejos, cuidados y que creyeron fielmente que, pese a mis idas y vueltas, sabían qué lograría algún día conseguir esta meta, pues vieron en mí la pasión y un deseo de hacer esta, mi profesión, una vocación y que mientras la vida me lo permita, nunca haré mi oficio a medias.

Sin olvidar a todas las personas con las que pude compartir en el colegio; docentes que me brindaron un consejo o una idea para tener presente en mi oficio y que me enseñaron que con cariño la educación puede brindar muchas y grandes puertas; a las directivas del Colegio Quiroga Alianza, por abrirme las puertas de una institución que ahora adoro como si fuera mi propio hogar. Pero en especial, un agradecimiento a los estudiantes y las estudiantes que junto al profesor Cristian Ortega tuve el honor de compartir dos largos años de vida, en los que se me colmó de alegrías, dichas, buenos momentos y un apoyo inimaginable, que pese a los enojos y las dificultades siempre brindaron una sonrisa ante mi presencia y que llenaron mi vida de esos detalles tan pequeños pero que nutren el alma, los cuales ahora adornan mi habitación.

Por el cisne de papel, mi primer hot wheels y aquel cubo Rubik de 3x3 pequeño que decoran la repisa donde se encuentra ubicado mi computador, muchas gracias, prometo cuidar a los que vienen con el mismo fervor del que ustedes me mostraron soy capaz.

2. Resumen

En la siguiente investigación se pretende abordar la gamificación como una herramienta para trabajar en el aula para el reconocimiento de los factores que llevan a los conflictos dentro del mismo. Para ello se implementa la I.A teniendo presente los centros de interés de los estudiantes como recursos que permiten acercarse al aula, analizar su población y poder identificar sus problemáticas; en conjunto a la revisión documental, lo que permitirá definir conceptos como el juego y el video juego para llegar a describir lo que es la gamificación; pasando por una descripción de lo que es un conflicto, como se suelen solucionar y que es la resolución de conflictos. Realizado dicho ejercicio se procede a realizar una intervención en el aula haciendo uso de la historia del videojuego “Fallout” como mediador de los ejercicios a llevar a cabo por los estudiantes en lo que ahora en más denominaremos: *Bóveda* (el salón donde los estudiantes llevan a cabo sus actividades) y *Refugio* (organización social en el aula) con el fin de estudiar y comprender los fenómenos que pueden llevar a los estudiantes a presentar conflictos, todo mediado en la gamificación.

3. Tabla de contenido

1.	Agradecimientos:.....	3
2.	Resumen.....	4
3.	Tabla de contenido.....	5
4.	Tabla de figuras.....	6
5.	Introducción.....	7
6.	Planteamiento del problema.....	9
7.	Pregunta de investigación:	10
8.	Caracterización.....	11
-	Historia del Colegio	15
-	Población escolar	16
-	Problemáticas	17
9.	Estado de la cuestión	19
10.	Definiciones	20
-	Juego	20
-	Gamificación:	21
-	Videojuego	25
-	Desventajas	30
-	Conflicto y Resolución de conflicto:	32
11.	Metodología.....	34
12.	Intención de la propuesta.....	40
13.	Actividades previas.....	45
-	Relieve Colombiano	46
-	Historia	48
-	Actividades	54
15.	Resultados y conclusiones:	85
16.	Bibliografía.....	90

4. Tabla de figuras

Figura 1. Planeación por localidades de Bogotá	12
Figura 2. Clasificación de UPZ.....	13
Figura 3. Repartición del Barrio Quiroga y Ubicación del Colegio Quiroga Alianza	14
Figura 4. Presentación del proceso de la experiencia de trabajo	35
Figura 5. Introducción de Fallout Shelter.....	45
Figura 6. Mapa de relieve e hidrografía de Colombia.....	48
Figura 7. Independencia de Colombia	49
Figura 8. Historia precolombina	49
Figura 9. Exposición en la biblioteca escolar de Fanzines	51
Figura 10. Formación de la Bóveda del grado 501.....	54
Figura 11. Cuadro de observación de las actividades propuestas.....	55
Figura 12. Actividades.	55
Figura 13. Resultados de la primera sesión y valoración de la clase.	59
Figura 14. Condiciones para tener presente en el escenario de conflicto.....	62
Figura 15. Mecanismos de solución de conflictos	63
Figura 16. Introducción a la sesión	64
Figura 17. Soluciones presentadas por los estudiantes	66
Figura 18. Resultados de la segunda Sesión.....	67
Figura 19. Color y su significado.....	68
Figura 20. Mariposa de Color	69
Figura 21. Reflexión personal	69
Figura 22. Resultados de la tercera Sesión	70
Figura 22. Reconociendo aquello que genera conflictos en mí	73
Figura 23. Un meme para comprender.....	74
Figura 24. Una reflexión con humor.....	75
Figura 25. Resultados cuarta sesión.....	76
Figura 26. Disposición del salón.	78
Figura 27. Primera solución	79
Figura 28. Segunda Solución	80
Figura 30. Última evaluación.....	82
Figura 31. Nota por sesión y resultado final de las actividades, 2023.	85

5. Introducción

La convivencia escolar es un tema que año tras año se convierte en preocupación para los docentes y padres de familia, pues el colegio es el escenario en donde los estudiantes dedicarán una buena parte de su infancia y adolescencia en donde tendrán que interactuar con otros, “adquirir conocimientos” y desarrollar las bases que marcarán las posibles perspectivas que tengan sobre la vida, por lo que, para los anteriores elementos mencionados, es crucial que este proceso salga bien y que no tenga repercusiones negativas en la mente de los jóvenes, niños y niñas.

En este escenario podemos observar todo aquellos valores y principios que traemos desde casa, aunque también aquellas cosas que no están saliendo bien en ella, esos rasgos de nuestros padres que hacen que ellos sean tan conflictivos y que sin quererlo, también los estudiantes lo sean, o algo tan sencillo como el no poder aceptar una opinión o entender que el otro tiene los mismos derechos que yo y oportunidades, puede llevar a tensiones que pueden resultar en malas interacciones, ya sean violentas o no.

Pero también se debe ser positivo, pues hay elementos donde los niños todavía se reconocen como iguales y que les hace convivir de mejor manera, el juego se convierte literalmente en una herramienta unificadora en donde esas tensiones parecen desaparecer y donde todos se reúnen con tal de poder disfrutar del momento. Ya sea en el aula, en el pasillo o en la cancha, no hay lugar en donde jugar no esté permitido. Convivir por fuera del colegio y jugar entre ellos también se logra gracias a la cercanía que tienen los hogares de estos niños y en algunos espacios donde la distancia es mayor, la brecha se logra superar gracias a los videojuegos en donde actualmente pueden interactuar en comunidades y ser de apoyo uno a los otros en el mismo juego.

La motivación que les genera ambas actividades es algo para aprovechar, y la gamificación puede llegar a ser una buena herramienta para implementar esta actividad en el aula como un elemento que se articula al proceso formativo de los niños.

La interacción en el aula, el respeto por la palabra, por los objetos personales del otro y por el trabajo en equipo, son cuestiones que se deben retomar para poder afianzar la confianza del grupo, reducir los conflictos que se presentan por faltas que algunos niños consideran graves entre ellos y, poder reducir las tensiones que se generan con el docente en el área que sea, teniendo presente que el docente se convierte en el mediador de ciertas disputas con los niños, lleva a observar a la gamificación como en esa herramienta que facilite reconocer ciertos eventos que pueden producir conflictos aula.

La historia es algo que nos une como sujetos, por lo que darles un nuevo contexto como el presentado en "Fallout", videojuego desarrollado por la empresa Interplay y que ahora está direccionado por la empresa Bethesda, cuya trama gira en torno a la caída de la humanidad debido a la tensión internacional y las malas elecciones que se tomaron para resolver los conflictos presentados en su historia puede convertirse en la excusa perfecta para mediar entre los niños. En este sentido, buscando unir el aula, el juego y el videojuego, haciéndolos a los estudiantes participes de una nueva historia, siendo el salón el lugar principal donde ocurren todos los eventos importantes de los estudiantes, a este se le dará un nuevo nombre para dicho proceso, refugio, será el nombre por el cual ellos conozcan a su salón, y 501, anterior 401, la población que habitará dicho espacio. Bienvenidos sean todos al refugio 501.

6. Planteamiento del problema.

Reflexionando un poco sobre esos primeros instantes de nuestra vida en donde, cuando éramos unos pequeños, nuestras interacciones sociales eran un poco toscas, fuimos esa esponja que tenía la capacidad de repetir todo, aunque no se supiera lo que significaba y el juego también permitía la excusa de ser algo agresivos, la experiencia y el acompañamiento adecuado nos llevó a mejorar nuestras relaciones, haciendo que la socialización fuera más fácil y menos conflictiva.

Así mismo, con la llegada del internet y el desconocimiento de como esta funciona, hay momentos en donde la novatada lleva a escenarios en donde no nos relacionamos adecuadamente, donde se puede llegar a naturalizar la violencia como algo permitido o correcto e incluso caer en el maltrato hacia otras personas o ser víctima de maltrato por otras personas (Cyberbullying.)

Enseñar a darle un uso adecuado a las tecnologías, comprender el significado de las palabras peyorativas y la repercusión de sus acciones se convierte en algo de suprema importancia para mejorar la convivencia entre ellos, por lo que la gamificación se convierte en una herramienta adecuada para convertir el juego en aprendizaje, pero teniendo claridad sobre el acceso a la tecnología con la que disponen los niños y niñas, se logra entender que hay un acceso limitado para que, como grupo tengan la posibilidad de hacer uso de apps o experimentar con la tecnología, cuestión que en entornos fuera de lo urbano se realiza con mayor preocupación.

¿Es viable hacer gamificación sin el uso de tecnologías? Si, lo es, pero esto obliga a ser mucho más riguroso, como lo mencionan Magro, C. et al (2019):

“Diseñar y elaborar una actividad gamificada es mucho más que diseñar un juego.

El proceso de diseño y elaboración requiere de un análisis de cada paso a seguir de

forma rigurosa, deliberada y con una clara orientación hacia el usuario, en este caso, los estudiantes.

De este modo, atendiendo al proceso desarrollado por Huang y Soman (2013) para gamificar una actividad formativa, es necesario analizar el perfil de los usuarios y contexto, definir los objetivos de aprendizaje, estructurar la experiencia, identificar los recursos disponibles y aplicar las técnicas de gamificación adecuadas que permitan alcanzar los objetivos definidos.

Por lo que antes de desarrollar un ejercicio aplicado, es necesario a empezar a describir estos elementos para poder complementar de mejor manera el ejercicio práctico que se desea llevar a cabo” (p. 24).

Solo desde el momento en que el sujeto que quiera llevar a cabo esta actividad los reconozca, los aplique y clasifique, se puede dar paso a un escenario en donde al implementar la historia y los elementos que componen dicho proceso, se puede llegar a simular la gamificación sin la implementación de tecnología alguna.

7. Pregunta de investigación:

¿Cuál es el papel de la gamificación en el reconocimiento de factores que llevan al conflicto desde una perspectiva de IA en el aula de clase del curso 501 del colegio Quiroga Alianza?

Objetivo General:

Reconocer las posibilidades y dificultades que existen a la hora de implementar la gamificación en el reconocimiento de factores que llevan de conflictos.

Objetivos específicos:

- Identificar a través de la IA los factores más comunes que llevan al conflicto entre los estudiantes.

- Describir escenarios y ejercicios para plantear apuestas en donde los estudiantes puedan reconocer por su cuenta los factores que llevan al conflicto.
- Validar el reconocimiento que los estudiantes le den a los factores que llevan a los conflictos y sus posibles soluciones.

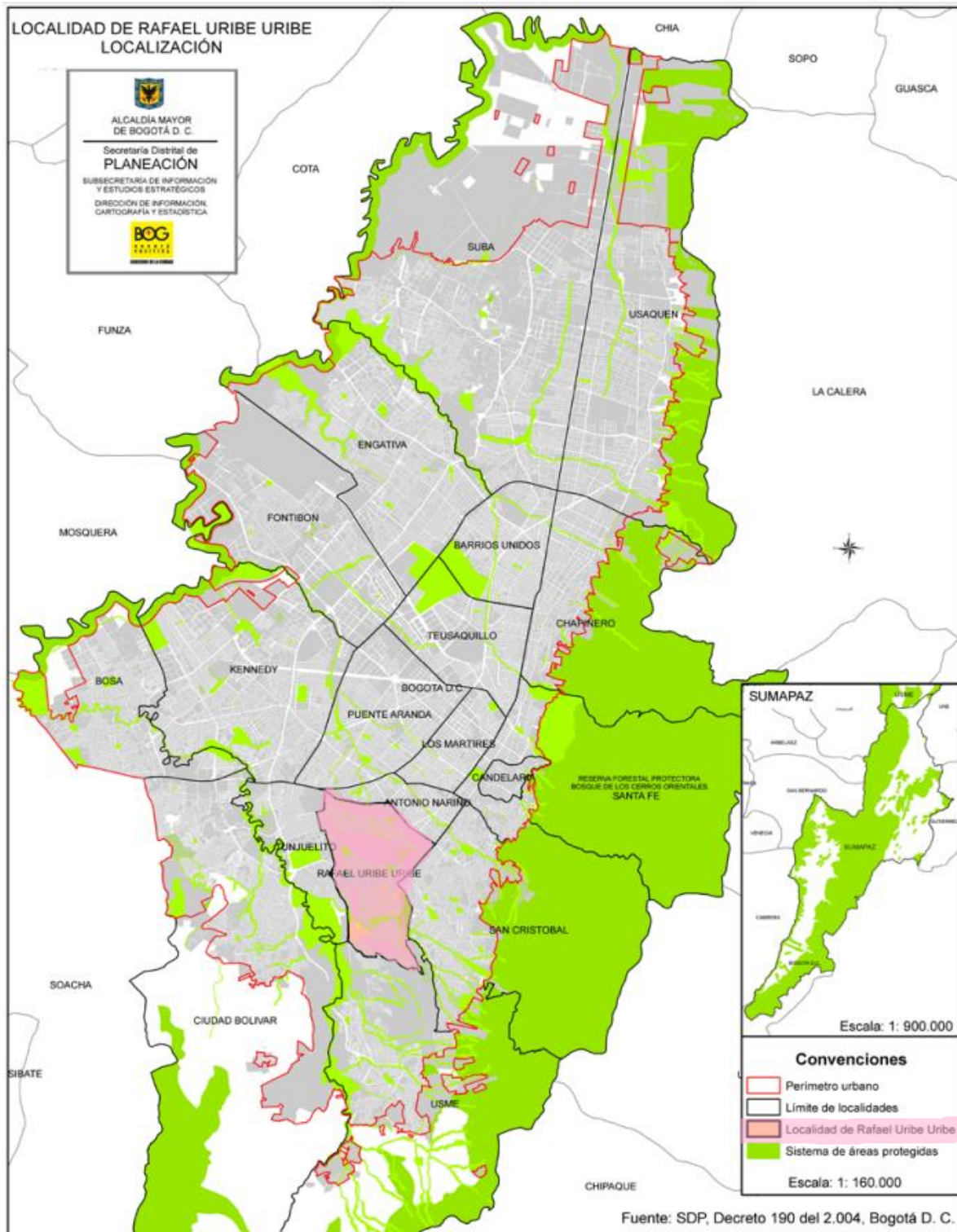
8. Caracterización

- Historia del barrio:

Como toda historia, esta debe tener un contexto, por lo que, esta inicia con la descripción del lugar. El Colegio Quiroga Alianza se encuentra ubicado en la localidad de Rafael Uribe Uribe (Figura 1) en Bogotá, en el barrio que lleva su mismo nombre perteneciente a la UPZ 39 “Quiroga” (Figura 2), exactamente se ubica en la Carrera 23 #35-20 Sur, en el primer sector del barrio (este se divide en tres: Primer sector, Quiroga Central y 8ª y 9ª etapa.) Según lo describe El tiempo (1992) Dicho barrio fue fundado en noviembre de 1952, teniendo su inicio de construcción en 1950 sobre los territorios pertenecientes a la familia Quiroga como parte de los primeros proyectos llevados a cabo por el Instituto de Crédito Territorial (ICT) como un proyecto de vivienda popular. Para el 20 de julio de 1952 se adjudican las primeras viviendas entregadas por sorteo. También se habla sobre una confusión acerca del nombre que este llevaba debido al interés particular de algunos políticos de darle el nombre del presidente de aquel momento “Urdaneta Arbeláez” como homenaje, pero por tradición popular, los habitantes terminaron bautizándolo “Quiroga.”¹

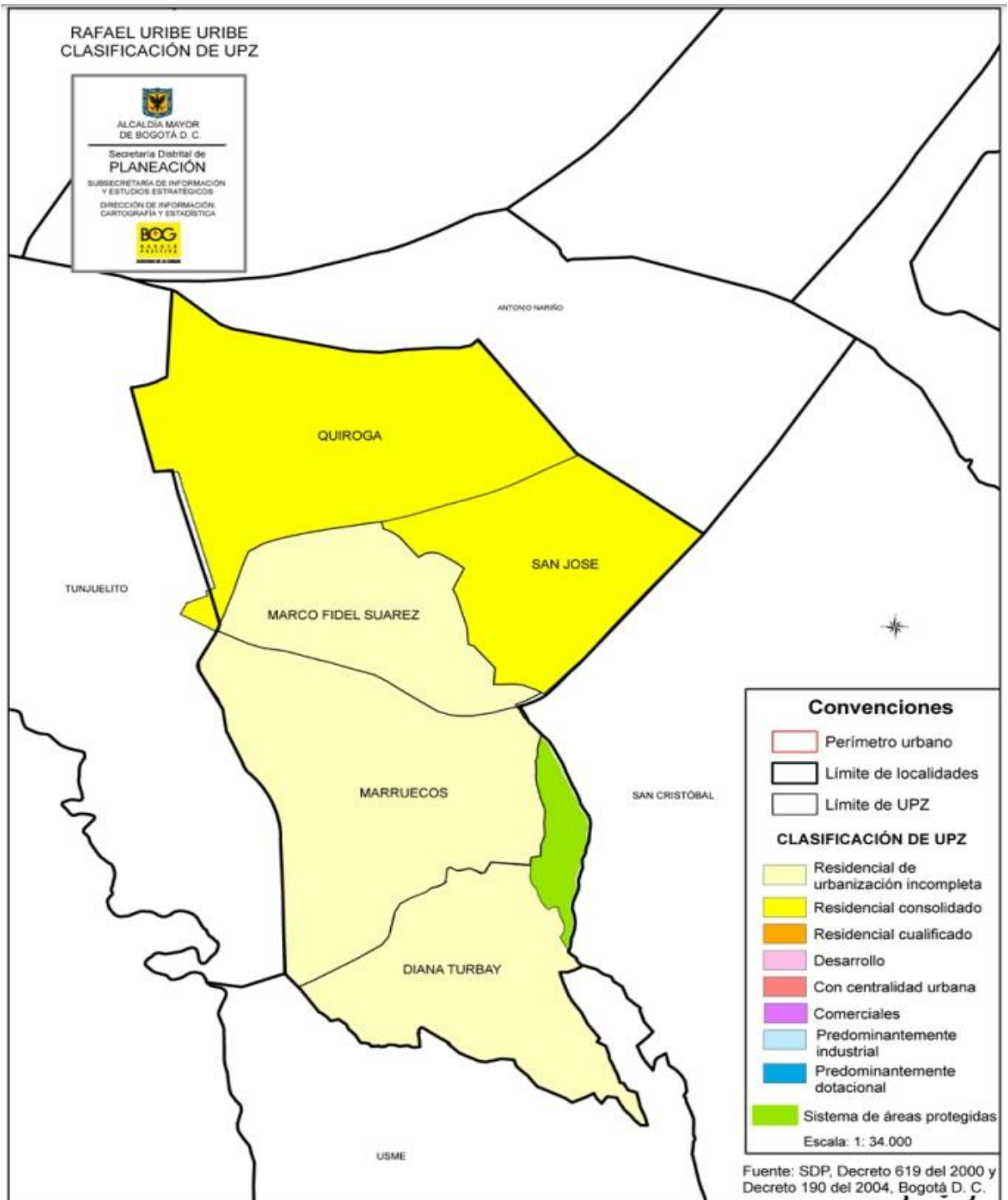
¹ Historia breve del barrio Quiroga tomada de “*El Quiroga llegó a los 40*” noticia publicada en el periódico “EL TIEMPO” el 30 de octubre de 1992 en conmemoración del cumpleaños número 40 del sector.

Figura 1. Planeación por localidades de Bogotá



Nota: secretaria de planeación, Conociendo la localidad de Rafael Uribe Uribe: Diagnóstico de los aspectos físicos y socioeconómicos [Mapa], Planeación de Bogotá, 2009, p. 11.

Figura 2. Clasificación de UPZ

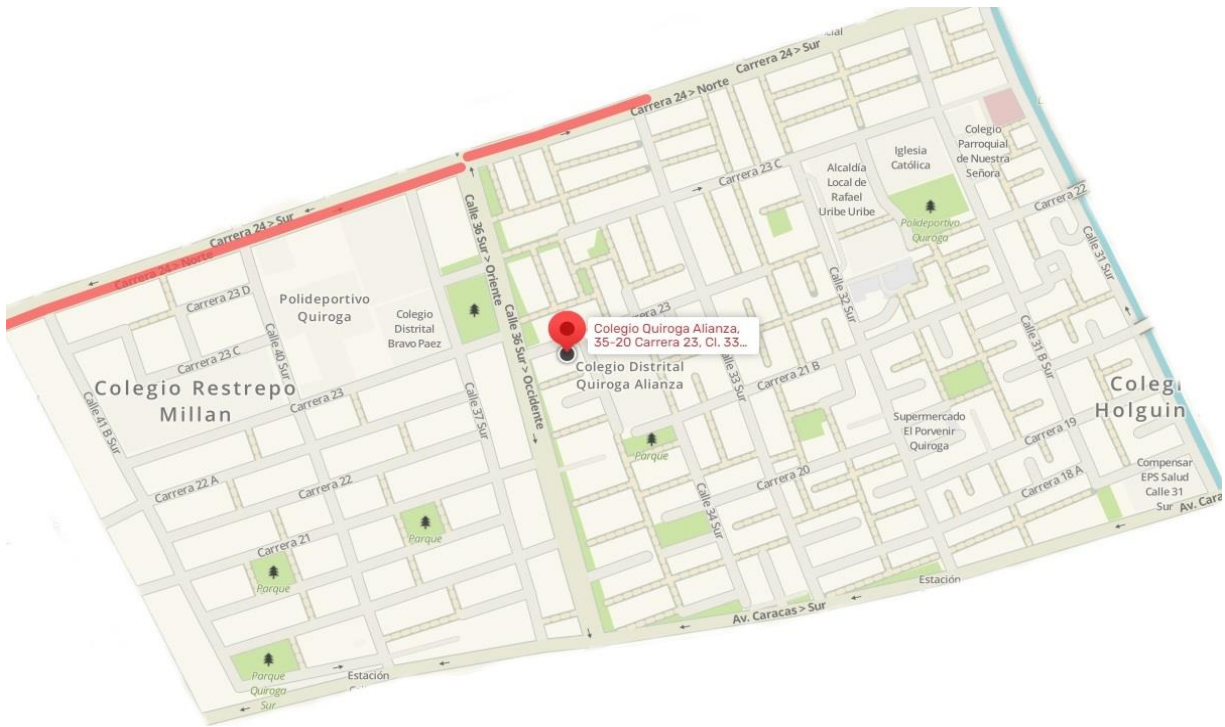


Nota: Secretaría de planeación, Conociendo la localidad de Rafael Uribe Uribe: Diagnóstico de los aspectos físicos y socioeconómicos [Mapa], Clasificación de UPZ, 2009, p. 19.

Figura 3 . Repartición del Barrio Quiroga y Ubicación del Colegio Quiroga Alianza



Nota: Mapa del barrio Quiroga: tomado de <https://lupap.com/bogota>



Nota: Tomado de <https://www.waze.com/es/live-map/directions/co/bogota/bogota/colegio-quiroga-alianza?to=place.ChIJ4eV4mtGYP44RDBaXkxM2aCs>

Como se puede observar, el barrio Quiroga (figura 4) se encuentra ubicado en la parte superior de la localidad Rafael Uribe Uribe, siendo uno de los sectores más amplios que componen la localidad; El colegio se encuentra ubicado en la parte de Quiroga Central, alrededor hay un complejo de casas y otros colegios como el Colegio Bravo Páez, El colegio restrepo Millán, el IED Clemencia de Caicedo, en los cuales se recibe a una parte de la población escolar de la localidad.

- **Historia del Colegio**

Referente al colegio, este inicia sus labores de manera formal en agosto de 1957 en donde esta concentración conocida previamente como Quiroga San Ignacio de Loyola, empieza a impartir clases en los predios correspondientes al centro de higiene sin ninguna estructura física donde llevar a cabo las actividades. Desde este surgir ha sido una institución que ha pasado por una serie de reformas que le han permitido crecer como institución educativa, para el año de 1975 se desarrolla una unificación de la misma dirección de las escuelas Quiroga y Alianza, los cuales venían trabajando de forma independiente, para el año de 1985 por demanda de la comunidad se da inicio a la jornada de preescolar; para el 13 de octubre de 1992 bajo la alcaldía de Jaime Castro, se oficializa el establecimiento de educación básica y media vocacional como “Centro Educativo Distrital Quiroga Alianza”

Para el 9 de septiembre de 2002, bajo la resolución 2724 se realiza la integración de la institución Quiroga Alianza y otro colegio del sector con el que compartían las mismas características llamado Gabriela Mistral. Uno de los últimos cambios importantes fue la renovación en su totalidad de la infraestructura para el año de 2013 gracias a la gestión realizada por el exalcalde Gustavo Petro, pero ejecutada por el alcalde de ese entonces Enrique Peñalosa en el cual se remodeló en su totalidad la planta física de la que estaba

compuesta la institución bajo la dirección de la rectora Edna Amparo Chaves Caro, quien para el 2022 sigue bajo el mismo cargo.²

Cuentan con dos profesionales para la inclusión y la adecuación de los materiales, contenidos y mecanismos de aprendizaje de la población especial del colegio, un especialista para primaria y un especialista para secundaria; junto a un programa de “Semaforización” en el cual se clasifica y esclarece las necesidades particulares de cada miembro que ha ingresado por inclusión al plantel.

- **Población escolar.**

Retomando a la población escolar con la que se trabajó, los grados con los que se desarrolló este ejercicio, fueron los grados cuarto y quinto de primaria, estos cursos se encuentran divididos en tres grupos con una población de niños y niñas con edades que oscilan entre los 9 a 11 años de edad, para el caso de cuarto grado y de los 10 a los 12 años en el caso del grado quinto, estos niños y niñas son habitantes principalmente del barrio Quiroga o en su defecto barrios aledaños a este mismo como lo son el barrio Olaya, Restrepo, Bravo Páez, Libertador, Tunal, Inglés, Claret, etc.

En este escenario también podemos encontrar a una pequeña población venezolana, la cual lleva realizando sus estudios desde el pequeño jardín que tiene el colegio dentro de sus instalaciones o que poco a poco se han ido integrado año tras año, conforme llegaron al sector o cambiaron de colegios, su nacionalidad ha sido un tema delicado para alguno de ellos, son bastantes activos tanto en la institución como en las clases, y desde mi participación en el colegio, escuchar sobre su nacionalidad como motivo de discriminación por parte de los estudiantes no se ha presentado; aunque algo que si se logra observar es el uso de la palabra "Veneco" como término peyorativo que algunos

² La información citada aquí presente corresponde a un cuadro desarrollado por la rectora de la institución Edna Amparo Chaves Caro sobre la historización del colegio en el que se desempeña actualmente.

estudiantes usan en contra de otros. Si bien es una palabra que tiene su origen en la nacionalidad de estos niños y niñas, más allá de usarlo con un término discriminatorio lo usan como una palabra para referirse hacia ellos, quizás en desconocimiento al origen de la palabra y lo ofensivo que resulta ser para algunos. Se les suele hacer corrección sobre este uso de expresiones puesto que se considera que se les está dando un mal uso.

Según la rectora Edna Chaves, nos encontramos con un grupo de padres bastante preocupados por sus hijos, siendo un pilar importante que busca apoyar en cada momento y escenario en el que haya la posibilidad para el desarrollo educativo y personal de sus hijos; aunque se presenten algunas excepciones como en todo escenario suelen tener buena asistencia en la escuela para padres, entregas de boletines y apoyos en eventos escolares dentro y por fuera del plantel educativo.

- **Problemáticas**

Al ser un colegio con cercanía a otras instituciones educativas, durante los años que transcurren del 2000 al 2010 solía presentar frecuentes enfrentamientos entre los miembros de la institución y otros colegios, en particular con el Colegio Bravo Páez, aunque es cierto que ya se han disminuido casi en su totalidad dichos enfrentamientos, aun se presentan ocasionalmente roces entre ambas instituciones. Se presenta a su vez por la ubicación del colegio, que en la parte posterior de este y en sus cercanías hay expendio de sustancias ilícitas que no se han podido resolver de manera efectiva, debido a la poca atención que prestan los cuerpos policiales en la zona, puesto que, aun con evidencias e imágenes de quienes están expendiendo drogas en las cercanías al colegio no se ha realizado ninguna captura o se han presentado sanciones en contra de dichos sujetos. La inseguridad parece ser una de las cosas que menos se presenta para este colegio, pues pese a su cercanía a barrios reconocidos como peligrosos entre los miembros del sector (Gustavo Restrepo,

Bravo Páez y San Carlos) durante el tiempo en el que se estableció y se presentó la vinculación al colegio, no ha ocurrido nada.

Sin embargo, el problema más grande que preocupa a la comunidad de este colegio es justamente que los estudiantes presentan cierta dificultad para solucionar sus problemas, haciendo de su principal medio para resolverlos la violencia y los malos tratos en varios escenarios.

Esto es algo que explica con un poco más de profundidad la rectora del colegio, mencionando que “algunos jóvenes, en especial los pequeños, pasaron de un lugar en donde ellos eran el centro del hogar, a convertirse en un miembro más de un grupo en donde pueden observar sus carencias y eso es algo que les molesta” (C. C. Edna, entrevista de ingreso al colegio Quiroga alianza, 26 de marzo de 2022). Por lo que factores como las agresiones personales, la invasión del espacio personal del otro, el uso de malas palabras para referirse al otro, entre otros factores, son algo común que se puede observar a simple vista.

También se puede observar que haciendo una revisión al observador de los alumnos³ correspondientes a los grados de cuarto y quinto, nos encontramos con que la población que mayormente presenta esta serie de inconvenientes son los chicos, aunque cabe resaltar que hay escenarios muy puntuales en donde vemos que son las chicas quienes generan algún tipo de agresión. Junto con el uso del lenguaje indebido entre pares (palabras que tengan un uso peyorativo o palabras que se consideran insultantes para la población adulta de la institución), la resolución de conflictos con violencia y el distanciamiento de algún sujeto por parte del colectivo de estudiantes entre otras tantas

³ El observador de los alumnos es un registro escrito en donde se llevan las anotaciones, faltas y sugerencias a tener presente con cada uno de los estudiantes del salón en el cual se encuentra estudiando.

situaciones, son los mayores inconvenientes a los que se afrontan los chicos y chicas de primaria.

Entendida esta situación, se busca recurrir a la gamificación y los videojuegos como dos herramientas adicionales que nos permitan explorar desde otra perspectiva la resolución de conflictos alejándonos netamente de que el significado de conflicto tiene un carácter bélico.

9. Estado de la cuestión

El siguiente documento es el resultado de la revisión de 22 textos (entre tesis, artículos investigativos y publicaciones científicas) los cuales se buscaron bajo los conceptos de juego, videojuego, gamificación, educación, ciencias sociales y resolución de conflictos. La comprensión de los videojuegos y la gamificación, su relación a la educación y las ciencias sociales, su aporte a definiciones y conceptos relacionados a estos temas y la resolución de conflictos fueron los elementos por los que se optan estos documentos como base para realizar la investigación aquí planteada.

Dichos documentos fueron buscados entre el 23 febrero y el 20 de julio de 2024 en distintos motores de búsqueda tales como Scielo, Google Académico, Redalyc y el Repositorio Institucional UPN. Los principales conceptos que se usaron para la búsqueda se investigaron de manera separada, con la finalidad de observar los posibles resultados y cuales eran útiles para la investigación; estos términos fueron: juego, videojuegos, educación, resolución de conflictos y conflictos. El término de gamificación es resultado de algunos de los documentos que aparecieron como fuentes bibliográficas dentro de los textos relacionados a videojuegos.

Palabras Clave: Juego, Video juego, Gamificación, Resolución de conflictos.

10. Definiciones

A partir de este momento, se realiza una revisión sobre los conceptos que debemos tratar para poder realizar a cabo el ejercicio y comprender como será llevado el ejercicio.

- Juego

Aunque suena muy técnico, es la mejor manera en que mi madre, una docente en primera infancia y educación especial, me enseñó que se debe ver al juego, y siendo una actividad lúdica, recreativa y de ocio, brinda muchísimos elementos para el desarrollo de los niños: El juego es una actividad libre que realizan los niños de manera espontánea que le permite fortalecer y desarrollar diferentes habilidades tales como el lenguaje, cognición, socialización, creatividad y corporalidad.

El aprendizaje y el juego son dos elementos que son una constante en la vida de un niño, desde la más temprana edad se busca que este aprenda los elementos más básicos para poder llevar a cabo su vida de manera autóctona en la medida en que este va creciendo y afrontándose a nuevos eventos y situaciones que lo descolocaran del primer punto de socialización del individuo: la relación entre madre e hijo. Esta relación se ve reafirmada a través del juego en donde (Huizinga, J. 2000 citado en Gómez, J. et al., 2012) La define “como una actividad que tiene la capacidad de sumergir al individuo en su ejecución, aunque sea carezca de seriedad” (p. 4). Esta capacidad de inmersión es lo que hace que, en la medida en que el niño va creciendo, el juego se convierta para él en una de las herramientas más prácticas que le permitirán desenvolverse mejor en los siguientes escenarios de socialización: la vida fuera del núcleo familiar (abuelos, tíos, primos, etc.) y la escuela, lugar en donde entablará posiblemente las primeras relaciones interpersonales alejadas de la familia.

En la medida en que empieza a abrirse a estos nuevos espacios sociales, el juego como medio para interactuar se acentúa como la herramienta predilecta para conocer el

mundo y en estos espacios es donde se hace la primera modificación a la definición propuesta anteriormente, refiriéndose a (Piaget 1951 citado en Gómez, J. et al., 2012) “al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización” (IBÍD pp. 4). El complejizar un elemento que en su cotidianidad es algo que busca ejercer en cualquier instante de su día permite a su vez, a través de la enseñanza de códigos y leyes en su propio juego a ejercer en ellos un dominio más amplio de sus saberes e introducir elementos nuevos a los que previamente no habían tenido acceso, esto se refleja en muchos de los métodos y las maneras en que se busca llegar a ellos por parte de los docentes tanto de jardín como primeros colegios formales, en donde la estimulación es esencial para despertar el interés en el nuevo proceso.

- **Gamificación:**

La mejor manera de describir la “gamificación” es como un recurso, en el cual, haciendo uso de algunos elementos que se presentan dentro de los videojuegos (puntajes, reglas, historia, etc.) se busca realizar una actividad, en la que se potencie o mejore cierta cualidad o necesidad de la población con la que se ha de trabajar, por lo que es una manera de llevar el juego y los videojuegos a escenarios concretos como la escuela, el trabajo o el hogar.

Para poder hablar sobre la gamificación, es necesario saldar una diferencia entre los “*serious games*” sobre el uso de esta técnica puesto que, aunque tienen ciertas coincidencias no son lo mismo; mientras los “*serious games*” están diseñados como tal con la finalidad de potenciar ciertos elementos a través de los videojuegos, como lo mencionan (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012 Citados en Oriol, G. 2015) “La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas”(pp.1)

Con esto presente podemos observar que, mientras que el *serious game* se desarrolla con un propósito explícito, la gamificación resalta escenarios y componentes de los juegos y videojuegos para llevarlos a la interacción con la finalidad de mejorar el aprendizaje a través de resolver problemas (sistema de puntajes, sistema de premiación, historia o lore, dinámicas y eventos, etc.)

Para comprender mucho mejor el tema tratado es necesario hacer una pequeña revisión sobre algún escenario en donde se lleve a cabo un ejercicio de gamificación, así que se analizará un poco sobre dos escenarios encontrados, siendo el primero de estos “El juramento de los elegidos”⁴ en donde la experiencia radica en un juego de rol donde sesenta y nueve participantes se ven involucrados en una serie de grupos o “Familias” con los que deben interactuar para poder llevar a cabo una serie de pruebas con la finalidad de hacer amena la enseñanza de la educación física y la exploración de escenarios en donde los valores éticos y la reflexión sean parte también del oficio del docente a causa de que una profecía vaticina el fin de la licenciatura en educación física.

Aquí observamos como a través de una serie de incentivos académicos (subir notas, ganar puntos para parciales, detalles pequeños, entre otros recursos) se genera un sistema de clasificaciones en donde el debido accionar de los participantes daba paso a la obtención de dichos premios y a tomarse las actividades con un espíritu deportivo más demarcado. Será muy importante para cualquier ejercicio que se realice la estimulación de los estudiantes a través de un sistema de recompensas, siendo el escenario académico donde se reforzará el estímulo hacia el participante.

⁴ Revisando a profundidad el documento este no registra ningún título, así que por fines prácticos y para cuando sea necesario referirnos a este usaremos el nombre “El juramento de los elegidos” puesto que es el primer paso que se lleva a cabo dentro de este escenario de gamificación.

El siguiente escenario propuesto tiene como título “La caverna de la lectura” en donde encontramos una coordinación de varios ejercicios en donde el sujeto tiene que atravesar después de una prueba inicial varios niveles para poder desarrollar a través de otras perspectivas (laberintos, videos, cuestionarios, entre otros.) con el fin de que el detective que mejor observa es el que gana al desarrollar mejor sus actividades.

Observando las intenciones de cada escenario, por su descripción podríamos ubicarlo bajo los mismos parámetros del constructivismo, pero es necesario hacer un reconocimiento individual sobre lo que buscan representar a la hora de realizar el ejercicio. Pues como lo mencionan Serrano, J. M. & Pons, R. M (2011):

La galaxia en la que se mueven los posibles enfoques para la interpretación constructivista de los procesos de enseñanza y aprendizaje se puede ubicar en un continuo que sitúa la construcción del conocimiento en el sujeto individual, despreciando el componente socio-contextual de esa construcción (constructivismos endógenos); hasta posicionamientos que consideran el conocimiento social como la única fuente válida de conocimiento, con la consideración del sujeto colectivo como el elemento nuclear, negando, de esta manera, al sujeto individual (constructivismos exógenos) (...) (pp. 4)

Teniendo lo anteriormente mencionado, al primar como tal la colectividad podemos observar que “el juramento de los elegidos” posee un carácter de construccionismo social, pues bien, como lo plantean Serrano, J. M. & Pons, R. M (2011) en cuanto a lo que este ejercicio prioriza:

Las explicaciones de los fenómenos psicológicos no se ubican en el individuo ni en categorías psicológicas, sino que son condicionadas por las pautas de interacción social con las que el sujeto se encuentra, de manera que el sujeto

individual queda “disuelto” en estructuras lingüísticas y en sistemas de relaciones sociales. (pp. 9)

Al revelar que la realidad es una construcción social, se plantea también que el conocimiento y su relevancia pertenecen a esta misma construcción, por lo que solo en la interacción del individuo con el medio y sus acompañantes logra validar la idea planteada, mientras que en “La caverna de la Lectura” nos encontramos con un escenario en donde prima la habilidad, capacidad y la razón del sujeto cognoscente como mediador del proceso, así pues estas características se resaltan en lo mencionado por Glasersfeld, V. (1995, como es citado en Serrano, J. M. & Pons, R. M (2011)) :

a) El conocimiento “no se recibe pasivamente, ni a través de los sentidos, ni por medio de la comunicación, sino que es construido activamente por el sujeto cognoscente”.

b) “La función del conocimiento es adaptativa, en el sentido biológico del término, tendiente hacia el ajuste o la viabilidad”.

c) “La cognición sirve a la organización del mundo experiencial del sujeto, no al descubrimiento de una realidad ontológica objetiva”.

d) Existe una exigencia de “socialidad”, en términos de “una construcción conceptual de los otros” y, en este sentido, las otras subjetividades se construyen a partir del campo experiencial del individuo. Según esta tesis la primera interacción debe ser con la experiencia individual. (pp.6)

La necesidad de trabajar sobre el individuo para su inclusión en una habilidad social es lo prioritario de dicho ejercicio, en donde la competencia será el medio por el cual se evalúen a ambos sujetos, será el único instante durante este proceso en donde la

socialización tendrá un rol central en la actividad y permitirá comprender el alcance y triunfo de este mismo.

- **Videojuego**

Este es un recurso del ocio, que se basa en llevar los juegos a las tecnologías con el fin de generar un nuevo elemento de entretenimiento; esto se logra gracias a la implementación de imágenes, sonidos e interacciones que acercan al usuario más a la experiencia que intenta brindar. Es en cierta forma una evolución del juego tradicional, a la par de un nuevo medio para poder contar historias y mostrar universos totalmente distintos a los que nos hemos acostumbrado a observar en películas y libros.

La aparición de nuevas tecnologías también dio paso como tal al desarrollo de nuevos medios audiovisuales, los cuales ocuparían un espacio esencial en la vida de los sujetos, desde la aparición de la cámara fotográfica y su evolución al cine hasta el desarrollo de los videojuegos como una herramienta de ocio interactivo.

Gracias a lo recopilado por Belli & López (2008) podemos comprender que de la interacción del hombre con la máquina con fines recreativos nace el tres en línea u “OXO” en el año de 1952, pero su masificación aparece cuando se genera el desarrollo de la Magnavox Oddessey en 1972, siendo este el primer sistema de videojuegos doméstico.

Esta invención llegó a calar de manera tan profunda en el colectivo que empezó a ser refinada con la finalidad de que sobreviviera al paso del tiempo e innovar cada vez más sobre la experiencia que esta nos va ofreciendo, con esto en mente, es necesario expresar que los videojuegos, como lo explica Aarseth, E.(2007) ahora “consisten en contenido artístico, no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte... se hacen visibles

y textualizables para el observador estético” (pp. 5.) Al apelar a factores tan humanos, nos permite comprender que un juego no tiene por qué ser una posible pérdida de tiempo, sino a su vez, por ese carácter estético que posee una herramienta para acercar el arte a los jóvenes, desde el “*pixelart*”⁵ que comparte ciertas similitudes en cuanto a lo que el Cubismo como corriente pictórica se refiere hasta reconocer lo gótico como una de las fuentes principales de inspiración para el desarrollo de videojuegos, obras como “*Blasfemous*”⁶, “*Dark Souls*”⁷ o “*BloodBorne*”⁸ son una muestra de cómo se puede llegar a vivir un arte que ahora se ignora, pero de paso generando como tal una interacción que es necesaria para su disfrute.

Aunque es necesario también hacer una separación de lo que es un juego comercial (realizado como tal para el disfrute y el ocio interactivo) de lo que se definió previamente como Serious Games⁹, puesto que, aunque hay factores que ambos tipos de juegos favorecen, como la mejora de los reflejos, el entrenamiento del reflejo mano-ojo o la rapidez de acción, los *serious games* refuerzan con mayor facilidad estas habilidades y otras diseñadas directamente para esta experiencia, así pues, como lo mencionan Romero, M. & Turpo, O (2012):

(...) Estas competencias son cruciales en el afrontamiento de las exigencias del nuevo milenio. Implica adquirir la capacidad para pensar por sí mismos y la

⁵ “Pixel Art” arte de tipo digital que se desarrolla ubicando los pixeles de tal forma que produzca una figura completa a través de grupos de pixeles.

⁶ “Blasfemous” videojuego desarrollado por el estudio español “The Game Kitchen”, publicado por Team17 caracterizado por el arte gótico que le acompaña, 2019.

⁷ “Dark Souls” Saga de videojuegos desarrollada por la empresa From Software, perteneciente al género de rol y acción, 2011

⁸ “Bloodborne” (término médico anglosajón usado para referirse a enfermedades provenientes a la sangre) desarrollado por From Software & JapanStudio, 2015

⁹ Videojuegos desarrollados con la finalidad de favorecer algún aspecto pedagógico o el fácil aprendizaje de un tema en particular.

habilidad de asumir la responsabilidad del aprendizaje y comunicar, así como intercambiar y criticar información e ideas que favorezcan su participación y movilidad en la cultura digital. (pp. 2)

*Happy 8-12*¹⁰ es uno de estos denominados *serious games*, en el que su componente central girará en torno a la educación emocional para la resolución de conflictos y desde esa interactividad donde se puede encontrar el factor potenciador que será necesario para reconocer el poder del videojuego como herramienta educativa.

Pero explorada la gamificación, es necesario volver a tomar prestado el concepto de *serious game* para separar los escenarios a estudiar, iniciando con el juego que pertenece a esta categoría llamado Happy 8-12 en donde, por lo mencionado por Teixené Baradad, J. (2018):

Es importante que quede claro que el videojuego está diseñado para trabajarlo en grupo y no de manera individual o por parejas. Dicho esto, es importante tener en cuenta que las pantallas de esta herramienta deben de ir acompañadas de una reflexión que iniciarán el/la docente para que el alumnado pueda profundizar sobre los temas que se van hablando. Antes de empezar a trabajar el videojuego, haría falta que el alumnado supiera reconocer las diferentes emociones básicas, es decir, trabajara la conciencia emocional.

Para introducir el conflicto o el videojuego se inicia desde un hecho real, preguntado al grupo-clase si hay algún alumno que quiera compartir con el resto una situación conflictiva. En este caso, lo explica ante la clase. Durante la explicación, el profesor no interviene, sólo escucha de manera activa. Se deja la resolución del

¹⁰ La finalidad de este videojuego es presentar al joven ante una serie de interacciones en las que este pueda intervenir, tanto en un entorno escolar como familiar para aprender a corresponder de manera adecuada a cada situación sin dejarse llevar por la emoción de las situaciones presentadas.

conflicto pendiente para después de jugar y antes de hacer las actividades del cuaderno. (pp. 348)

Debido a que por las características propias de este videojuego están conformadas para la resolución de conflictos, la educación emocional y la responsabilidad con el otro, podemos observar nuevamente esa esencia de construccionismo social, separándose totalmente del otro escenario a estudiar con videojuegos.

El siguiente escenario a resaltar es “Enseñar la ciudad medieval con el videojuego *Age of Empires II*”, donde para empezar, es necesario aclarar que este juego tiene un carácter comercial que a diferencia del videojuego anterior no busca potenciar o resaltar ciertas cualidades específicas en su construcción sobre el sujeto, más bien, al tener un enfoque histórico, a través de ejercicios se puede adecuar al mismo con el fin de experimentar tanto ciertos eventos históricos o como se menciona en este caso conocer una situación muy concreta dentro del periodo histórico demarcado.

Para esta mediación se plantea una serie de sesiones en las que se busca poner una parte teórica y otra en donde se pueda llevar a cabo el acercamiento con el videojuego basándose en una serie de temas concretos para la ejecución de este con la finalidad pensada por Zardoya Apastegui, O. (2020, de *que* “la presente propuesta pretende centrarse en la enseñanza del Pensamiento Histórico y no tanto en contenidos sustantivos, pero hay que resaltar que las campañas presentes en el videojuego pueden resultar bastante motivantes para el alumnado y transmitirles ciertos conocimientos” (pp. 45). Aquí, podemos comprender que también abraza al constructivismo como eje prioritario en su proyecto, pero esta vez indagando más sobre el área radical, que habla sobre la individualidad y como cada uno es quien construye su realidad.

En la actualidad se percibe con mejores ojos el uso de los videojuegos con una herramienta educativa válida, que pese a que muy pocas empresas prestan un interés para desarrollar desde su posibilidad una versión educativa como en el caso de “Minecraft Education Version, desarrollado por Mojang Studios, la posibilidad de crear y reconstruir sigue muy presente en otros juegos, tal como se puede ver en el video juego Roblox, de Roblox corporation, el cual por su gran capacidad para desarrollar experiencias y aceptar mods por parte de la comunidad.

Un ejemplo de esto es explicado por Juan Ávila en su conferencia “Videojuegos: el siguiente paso de la educación” (2022) donde nos relata como gracias a la experiencia virtual, logra vivir una hazaña que solo 7 personas en el mundo han conseguido y es escalar el Everest, todo desde la comodidad de la casa, permitiendo explorar varios ámbitos la geografía y el trabajo cooperativo. A veces solo es cuestión de imaginación y de deseo el pensar una idea que la tecnología pueda plasmar.

Aun así, de manera más formal y con un ámbito netamente académico, en los Serious Games es donde radica el enfoque de aprendizaje y no en los juegos de masas. Ejemplos como “Prodigy Math Game” la cual busca explorar el interés por las matemáticas para la juventud, siendo este un tema que muchas veces desalienta al estudiante; Code.org, en el cual gracias a la implementación de algunas actividades para los niños se les pretende enseñar una de las herramientas más requeridas en nuestros tiempos que es la programación; y como último ejemplo, podemos ver a “La torre del conocimiento”, el cual es un videojuego para celulares pensado con el fin de reforzar materias de la básica primaria.

- **Desventajas**

Revisando ambos elementos, el juego y el videojuego, podemos observar que es mucho más fácil implementar el juego, pues a veces no requiere como condición un elemento físico o una condición económica, solo es necesario el referente mental de los participantes y tener el espacio en donde llevar a cabo la actividad, aunque no se salva de tener algunos inconvenientes, ya sea el caso en que los participantes no se tomen el juego con seriedad, que prefieran burlarse las reglas o la falta de interés en participar, a veces la recursividad facilita llevar a cabo las actividades.

Mientras que en el caso del videojuego se requiere de ciertas condiciones materiales para poderles dar un buen uso. Ya sea desde una consola de videojuegos a una PC con ciertas especificaciones, el costo monetario también suele ser un factor que no lo hace tan accesible, la falta de interés en adquirir una de estas tecnologías o el simple hecho de no permitir el acceso a las mismas por considerarlas más un mal que bien.

Otra limitante que se suele presentar a la hora de implementar los videojuegos radica en la manera que estos requieren ser ejecutados, pues bien, en el momento en que hay alguna complicación relacionada a una discapacidad (física, principalmente) ya genera cierta barrera, pues bien, como lo mencionan Mangiron, C. y Orero, P. (2012):

El gran reto que plantea la accesibilidad en videojuegos radica en la interacción del usuario con el medio y en el hecho de que la función principal de los videojuegos es entretener. Los jugadores reciben estímulos del juego y deben procesarlos y responder a ellos proporcionando input al juego, con el fin de superar diversas tareas y cumplir determinadas misiones para alcanzar su objetivo, al mismo tiempo que disfrutan jugando. Yuan et al. (2010) identifican tres problemas principales de accesibilidad en videojuegos debidos a su interactividad:

- 1) El jugador no puede recibir estímulos, ya sean visuales, auditivos o táctiles.

2) El jugador no puede determinar cuál es la respuesta adecuada para realizar una acción concreta necesaria para avanzar en el juego.

3) El jugador no puede proporcionar input al juego debido a que no puede manipular el dispositivo de interfaz entre el jugador y el videojuego, ya sea el ratón, el teclado, etc. (pp.25)

Siendo seres que principalmente basan su experiencia a través de los sentidos, la falta de uno de estos en los videojuegos nos obliga a perder parte de la experiencia a la que buscamos introducir a nuestros estudiantes, así pues, el participante con alguna discapacidad auditiva no tendrá para sí el sonido del juego, como el participante con discapacidad visual se le niega la posibilidad de poder observar la experiencia y quien tenga una discapacidad motora perderá en parte la posibilidad de solucionar con ello la interacción máquina - hombre que los juegos requieren.

Por lo que tanto la interacción, la finalidad del juego y la intención o forma de calificar a los sujetos con alguna necesidad especial debe ser replanteada para poder llevar a cabo la ejecución del videojuego sin problemas.

Mientras que el proceso de gamificación tiene sus propios vicios y males, puesto que está muy relacionado al desarrollo de juegos, tiene los mismos riesgos de competitividad que tiene cualquier ejercicio o actividad grupal: falta de interés por parte de los participantes, caer en un sistema de puntos en el que no se tenga claridad cuál es su finalidad, según lo mencionado por Oriol, G (2015) La "Pointification", referida al riesgo de basar una actuación de gamificación en puntos, niveles y badges (pp. 29) ¹¹ sin un motivo de fondo detrás, comportamientos hostiles o no éticos y la espera de las recompensas mencionadas para el ejercicio son posibles riesgos que se corren en este tipo de ejercicios.

¹¹ Badges, mecánica que traduce al español como insignias o placas, reconocimientos por conseguir un objetivo específico o logro en particular.

En resumidas cuentas, es necesario plantear de base la finalidad cada propuesta y su intensión para eliminar la mala praxis en las que pueda caer simplemente por el hecho de la mal interpretación o ejecución.

- **Conflicto y Resolución de conflicto:**

Siendo este un tema relevante para tratar con la juventud, el hablar de conflicto en una sociedad como la colombiana ha llegado a generar como referente de conflicto a toda tensión armada que se genera entre uno o varios miembros de la sociedad o que actúan por fuera de los parámetros de esta, pero dejando esa simplificación, (teniendo en cuenta además, en nuestra historia el conflicto armado por el cual ha atravesado el país) se olvida muchas veces que también existen los conflictos por diferencia de intereses, ideológicas o de raza, que también tienden a generar alguna especie de conflicto; ante esto y todos los posibles escenarios en donde se puedan presentar, se considera prudente desarrollar una definición general que nos permita trabajar por lo que podemos decir que "... un conflicto a grandes rasgos se puede definir como una situación de la vida social y escolar de la sociedad asada en un choque de intereses opiniones, objetivos" (Núñez, A. 2018, pp. 7.)

Puede que la anterior definición resuma perfectamente lo que es un conflicto, pero es necesario también agregarle el factor emotivo, por lo que menciona Fuquen M. (2003):

Al conflicto también se lo define como un estado emotivo doloroso, generado por una tensión entre deseos opuestos y contradictorios que ocasiona contrariedades interpersonales y sociales, y en donde se presenta una resistencia y una interacción reflejada muchas veces en el estrés, una forma muy común de experimentarlo. El conflicto, además, puede aparecer como resultado de la incompatibilidad entre conductas, objetivos, percepciones y/o afectos entre individuos y grupos que plantean metas disímiles. (pp. 266)

Apoyar a los niños y niñas para comprender, entender y definir las razones por las que se entra en conflicto con otra persona es un elemento importante para darle una respuesta muchísimo más acertada a lo que está pasando, encontrar salidas cuya respuesta no sea la violencia y la agresión hacia el otro y buscar apoyo con el fin de encontrar la mejor solución posible ante los problemas, pues la simplificación de lo que viene a entenderse como conflicto, lleva consigo a una mala resolución del problema al creer que necesariamente esto se tiene que hacer solo y bajo los parámetros que tenga entendidos como adecuados para esto.

Comprendido los malestares que me conflictúan con el otro y entendiendo que todo proceso debe tener un cierre, ahora es necesario pensar en una resolución, pero antes es necesario hacer una claridad que a veces se pasa por hacer y es que la resolución no es igual a la solución de cualquier problema, se debe mencionar que la resolución según (D'zurilla, 1993 en Bados, A. & García, E. 2014) "Un proceso cognitivo-afectivo-conductual mediante el cual una persona intenta identificar o descubrir una solución o respuesta de afrontamiento eficaz para un problema particular. (pp. 2.)" Esta particularidad nos obliga a pensar más en cómo el procedimiento va a afectar como tal la interacción entre dos sujetos en los que se presenta algún problema. Ahora bien, respecto a los resultados, como lo plantean Codina, A & Rivera, A (2000) desde una perspectiva un poco más lógico-matemática:

Durante el proceso de resolución, el resolutor puede realizar pruebas erróneas o acudir a pruebas visuales, acercarse a la solución mediante "aproximaciones sucesivas", o por ensayo y error, etc. Estos recursos, todos legítimos, son técnicas o herramientas que el resolutor utiliza en su intento por resolver el problema y podrían considerarse parte de la resolución. En ocasiones, el resolutor puede utilizar razonamientos que lo conducen a conclusiones falsas y por

lo tanto que no son solución del problema, un proceso como este lo llamaremos intento de resolución sin éxito. De este modo, cuando hablemos de resolución de un problema, ésta llevará implícita el éxito, es decir, la consecución de la solución del problema. (p. 133)

La necesidad de tener una experiencia positiva o de tener “éxito” implica que la mediación de un punto “A” a un punto “B” esté ejecutada de tal manera que permita a los participantes poder resolver tanto el problema como discutir y aceptar las diferencias.

11. Metodología

En escenarios complejos como lo son los colegios, sobre todo en uno tan grande en donde cada grado se puede dividir en tres salones, la observación y la anotación es necesaria, pues bien, entender y describir los fenómenos que pasan en el día a día de las personas nos permite comprender o revisar las problemáticas sociales que en estos espacios se viven, así pues, se considera prudente el realizar dicho ejercicio a través de la Investigación – Acción, pues como lo expresan Corrales, M. (2010):

El rasgo esencial de este método es someter a prueba la práctica de las ideas, como medio de mejorar y de lograr un aumento del conocimiento acerca de los temas de estudio. Por eso se auto llama "ideas en acción" Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). (pp.1)

Con las definiciones establecidas anteriormente y su aplicación ante las problemáticas aquí presentadas se puede someter la validez la aplicabilidad de lo trabajado por parte del docente con el fin de darle una correcta utilidad a este trabajo, presentando los posibles resultados que se den en pro de buscar un cambio.

Según lo recogido por Corrales, M. (2010): La investigación-acción se basa en la teoría psicológica de campo de Kurt Lewin (1890-1947) y en su propuesta de que la práctica

social puede conocerse por la investigación; pero una, de tal naturaleza, que vuelva a conducir a la acción social (Smith, 2007)” no puede existir un mejor escenario social más interesante para aplicar dicha teoría que el colegio, pues en su rol de ente transformador, permite la innovación y acepta nuevos medios para cumplir su objetivo con la población a trabajar, en este caso, los estudiantes.

Para ello es necesario plantear una preocupación inicial, luego poder revisar que se ha escrito sobre ello a nivel científico y social, pero sin olvidar las posibles perspectivas que tomara el colegio para lidiar con las preocupaciones aquí planteadas. Reconocer cada uno de los estamentos en donde se ha de trabajar, será crucial para poder plantear un ejercicio de acción. El rol de docente será el de un guía que buscará mediar entre los procesos y como los estudiantes interpretan cada una de las acciones a realizar, validando su aprendizaje individual.

Figura 4. Presentación del proceso de la experiencia de trabajo

TIEMPO DE TRABAJO. Total:2 años.	Primer periodo: (2022 - 01)	Presentación a la institución: reconocimiento del plantel educativo, sus distintas instancias y personal administrativo. En este periodo pude interactuar y conocer tanto a los docentes, a los miembros encargados del proceso de inclusión de población con necesidades especiales y los orientadores del colegio.
		Entrevista con la rectora y explicación del proyecto. Debido a que mi llegada al colegio no se da gracias a tener alguna palanca, fue necesario hablar con ella con el fin de que se me abra las puertas para poder hacer mi trabajo practico aquí.
		Asignación de grados para el trabajo (grados cuartos, quintos y un curso del grado tercero) Explicada la intención de mi trabajo, la rectora decide que es prudente cambiarme al área de primaria para que allí pueda llevar mi ejercicio, el cual originariamente se proyectaba a bachillerato.
	Segundo Periodo: (2022 - 02)	Inclusión al aula y presentación con los estudiantes. Es en este momento en donde se me presenta como un docente de apoyo, debido a que hace mucho tiempo (12 años) no se admitía ningún practicante por órdenes de la alcaldía menor del Quiroga.
		Presentación con los padres de familia por medio de las entregas de boletines. Ya que la finalidad era ser un miembro más dentro de la institución, se me presenta ante los padres de familia con el fin de que ellos reconozcan a un ente que estará por dos años periódicamente en el salón.

		Participación en los procesos de Comité de convivencia y comité académico para promoción y sanción de los estudiantes. Reconocer cada estadio de los estudiantes, tanto en las clases como aquello que se tiene presente para su evaluación a nivel institucional.
	Tercer periodo: (2023 – 01)	Planteamiento del problema a trabajar con el grado escogido para ello (501) Seis meses en donde se recolecta todos los malestares que resisten al crecimiento de ellos estudiantes, en este caso será las emociones y la manera en que resuelven sus conflictos; pleitos, problemas y riñas se tendrán en cuenta a lo largo de todo este tiempo para poder realizar un ejercicio
		recolección de las actividades realizadas en la institución relacionadas con el problema planteado. Se indaga sobre los intentos de apoyar los malestares de los estudiantes en cuanto a la resolución de conflictos y reconocimiento de emociones.
	Cuarto Periodo: (2023 – 02)	Ejecución de la actividad. Para este apartado se decide dividir las temáticas por semanas (total 6) en las que se lleva plantea un tema, se lleva a cabo una actividad y entre todos buscan darle respuesta o sentido ya sea de manera individual o en conjunto por para la actividad propuesta.
		Recolección de los datos brindados por la actividad. Cada actividad se evalúa semanalmente, se recolecta uno o dos referentes que permiten comprender el ejercicio y con ello asignar tanto una nota como un elemento de reflexión.
		Explicación de la finalidad de dichas actividades. Se explica a los estudiantes el resultado creado por el practicante ante la actividad que ellos elaboraron, explicando un poco en que consiste su trabajo de tesis.
		Despedida de la institución. Ultima sesión, se cierra el tema y se despide de la comunidad estudiantil debido a la culminación del proyecto.

Para lograr esto, desde el día 21 de marzo del año 2022, pasando por los protocolos acordados por el Colegio Quiroga Alianza, dirigido por de la rectora, Edna Amparo Chaves inicio mi ejercicio de prácticas pedagógicas en los grados de cuarto y quinto grado de primaria. Se me presenta por parte de las directivas como un docente de apoyo en el área de ciencias sociales ante los niños con la finalidad de que ellos no me tomen como un extraño y se me vea con un poco más de seriedad durante las actividades, pues el rol entre estudiante y maestro es algo que ellos suelen respetar mucho en el aula. Estando de lunes a viernes en el horario establecido a dicha área, impartiendo clases, haciendo acompañamientos en espacios escolares (canchas, comedor, formaciones, entre otros),

reuniones de área y consejo académico, como medio para poder ver y entender las dinámicas tanto de los jóvenes, como las directrices del establecimiento.

Como herramienta de registro sobre los eventos que han tenido lugar en estos días, se lleva el diario de campo. Este se lleva como un registro semanal, el cual busca evidenciar los momentos más complejos que ocurren entre los estudiantes, sus interacciones y en la manera como ellos resuelven ciertos problemas, siendo ejemplos dicho trabajo lo que recojo en las siguientes páginas del diario de campo:

- 21 al 25 de marzo de 2022:

Es curioso ver las interacciones que tienen los niños dentro del aula; mientras que en algunos cursos el compañerismo es algo donde reina con toda calma, hay otros donde las agresiones, desde las físicas y verbales, son pan de cada día. Aun siendo niños, se tratan con la crudeza con la que los adultos lo harían entre ellos.

Un ejemplo bastante interesante de este compañerismo lo encuentro en dos niñas del curso 401. Una de estas chicas posee un retraso cognitivo leve, y a su vez, con un ligero problema en el habla, en donde entenderle a veces suele ser muy complejo, pero, aquí es donde entra su complemento, la otra pequeña, pues ella se convirtió en la traductora para el mundo que le rodea, no hay día en donde no estén juntas, no hay trabajo en donde no busquen apoyarse.

También en este mismo curso se presenta uno de los casos de acoso escolar más complejos por lo que he podido observar y por lo que me comenta el profesor a cargo, un chico que por su historia no ha tenido una niñez para nada agradable, es un joven que busca siempre entrar en conflicto con el resto de sus compañeros. Es como si por alguna razón, algo le impulsara a agredirlos o ser por parte de ellos agredido.

En el curso en general se puede observar una fuerte división en el mismo, por lo que aquellos que suelen hacer todo de manera “bien” o “correcta” suelen distanciarse del resto de sus compañeros y cuando los que se comportan “mal” hacen algo, suelen entrar en discusiones y desagrazios por ambas partes.

Viernes 6 de octubre:

Los problemas con los grados 5tos se han convertido en algo tan habituales para nosotros que, por petición del profesor bajo el que estoy a cargo en el aula, me ha pedido que me pensara una actividad para que se confronten en buenos términos.

Si bien ya he planteado algunas actividades para los niños como el árbol genealógico o moldear mapas con plastilina, cuando hablamos de interacción uno a uno... es algo que no se me ocurre de alguna manera poder ejecutar.

Para este día desarrolle una actividad sencilla, pero creo que funcional: llevando de mi casa algunas hojas blancas, les pedí que para empezar la partieran a la mitad y asigné parejas de trabajo, no quería que se hicieran entre amigos, por lo que terminé haciendo que trabajaran con el compañero que tienen al lado.

Cada miembro trabajará con media hoja y solo tiene que hacer 3 cosas muy sencillas. La primera es describir dos cosas que no me gusten de mi compañero, la segunda es describir dos cosas que me gusten de mi compañero y la tercera, darle ese papel a su compañero. Es divertido ver la facilidad con la que los niños rápidamente empiezan a escribir lo que se les ha pedido, son muy buenos haciendo sus juicios de valor, pero allí es donde radica el valor de este ejercicio, la facilidad con la que expresan sus cosas.

Al terminar de hacer este ejercicio, los hice ponerse en un círculo entre ellos y procedí a hablarles un poco sobre lo triste que nos parece el mal trato que se dan entre ellos, al preguntarles el por qué lo hacían, simplemente no sabían dar respuesta, pero supieron hablar en el momento en que pregunté por las bondades del otro.

“Que hay que criticar mirando a los ojos y elogiar por la espalda” fue el mensaje que les quise dar y que alguna vez Mago de Oz me enseñó, mensaje a compartir y que espero algún día les resulte una prioridad. Se me estaba olvidando también recoger mi papel, pues, un chico al quedar solo, le pedí en buena fe que hiciera el ejercicio conmigo... Jamás olvidaré que en sus palabras soy un profesor con estilo y muy cariñoso, pero que detesta que grite y sea tan exigente; como alguien que solo puede reírse, ante todo, me causó gracia y me lo quedé.

Me preguntaron que si eso no me había enojado... pero ¿Cómo enojarme cuando le pedí que fuera sincero conmigo? Es algo que les dejé como pregunta final.

Estos son fragmentos que corresponden a dicho diario de campo, el cual también recoge eventos o malestares que algunos de los profesores de la institución mencionan sobre el comportamiento, conflictos y como estos niños los resuelven, por lo que resulta ser un complemento adicional que la observación lo permite.

El niño está en capacidad de reconocer sus errores y en base a ello corregirlo, se le pide que sea sensato y que tenga un control de sus emociones, cuando ni siquiera nosotros como adultos estamos en capacidad de hacerlo, pero bien, podemos generarles herramientas y recursos para que puedan desahogarse y mediar aquellos malestares que les acongojan.

Ellos son muy conscientes de sus mayores falencias, y a veces haciendo más dinámico algo que normalmente sería tratado para ellos un regaño o una molestia les genera algo que muchas veces les falta o como docentes se nos olvida, una correcta motivación. Estos malestares, pueden a veces pasarse por alto pues con sus padres hay un rostro que mostrar, mientras que con sus compañeros hay otras actitudes que se pueden llegar a tomar.

12. Intención de la propuesta

En el marco de la “Cátedra para la paz” que actualmente se vive en Colombia gracias a los avances dados por parte de los distintos gobiernos que se han tenido con diversos grupos al margen de la ley, la educación vuelve a tomar un papel importante y crítico para la sociedad de esta nación; la violencia que se pensó en algún momento ser eterna, parece que por fin ha agotado sus recursos y para poder avanzar como sociedad, es necesario volver a replantear los límites que tiene la educación y los malestares que la frenan para poder sortear con mejor destreza este proceso y con ello dar resultados óptimos.

Uno de los mayores retos que las nuevas propuestas educativas tienen que afrontar es el contexto en donde se devuelve cada sujeto antes de llegar al proceso educativo. No es un secreto para nadie que esto siempre ha sido uno de los elementos más complejos para sortear en una nación que ha visto tanta violencia, oleadas migratorias de naciones vecinas y gobiernos que no quieren prestar atención a la situación, que nunca se ha ofrecido una solución o sortear alguna herramienta para poder mejorar esta situación. Pero ¿Cómo contemplar todos escenarios individuales de los sujetos para unificarlos y con ello brindar una experiencia adecuada de educación?

El contexto es la base del todo, el niño que viene del campo posee unos saberes que el niño de la ciudad quizás no; es la misma infancia la que se vive en Venezuela, que la que se vive en Colombia, aunque tengamos algunos rasgos identitarios parecidos; pero,

aun así, la escuela encierra todas estas diferencias y no encuentra forma alguna de explorarlas y ver qué ventajas pueden salir de ello; curiosamente algo que la escuela si logra identificar en ello, son las tensiones y conflictos que surgen al interactuar con alguien de distinta procedencia, ideología o mentalidad, lo que se considera un avance, pero denota limitada que esta la escuela clásica que rige en Colombia.

Para esto, desde años anteriores han surgido varias propuestas por la misma institución (Colegio Quiroga Alianza) que buscan mitigar los conflictos que se pueden presentar dentro de la institución educativa y con ello reducir los niveles que puedan presentar tanto de violencia física como verbal dentro del aula,

Uno de estos proyectos es conocido como “Los emoticones y la maloka del buen convivir”. Como el mismo documento lo define:

La experiencia los Emoticones y la Maloka del Buen Vivir es una experiencia de pedagogía socioemocional que busca educar a las niñas, niños, adolescentes, jóvenes, padres de familia y docentes del colegio Quiroga Alianza IED en el manejo y contención inteligente de sus emociones, tanto en el contexto virtual, el aislamiento social y el retorno escolar GPS. (p.1)

Mediante la intervención individual de cada participante de la actividad mediada de grupos de siete individuos, se busca generar una serie de estrategias, que le permitan al estudiante identificar y reconocer el nivel de las emociones que están surgiendo en dicho momento previo o posterior a alguna agresión; todo esto se hace mediante el uso de los emoticones como un elemento globalmente reconocido, pues el rostro del emoji de sonrisa, de enojo o tristeza sigue siendo el mismo para esta parte del mundo como en Europa u otra región y el descubrimiento de los niveles de intensidad en los que se puede llegar a sentir dicha emoción (bajo, medio o alto) y con base en ello poder establecer una ruta de trabajo,

buscando generar el apoyo emocional que los chicos necesitan. Se busca mediante la educación para la salud mental generar una estimulación adecuada en los niños para aprender a gestionar sus propias emociones, la sana convivencia y el fortalecimiento de los vínculos dentro de la institución para con ello reconocer, apoyar y acompañarse frente a escenarios de vulnerabilidad que puedan afectar la armonía de la institución.

Otro proyecto que se lleva a cabo dentro de esta misma institución y dentro del mismo espacio recibe el nombre de “Tejedores de convivencia” el cual nace en el año 2013 con el fin de motivar a los estudiantes que alguna vez tuvieron algún conflicto o problemas de convivencia tanto en el aula como en la institución, buscando generar en ellos la capacidad de ser mediadores entre los malestares y conflictos que puedan presentar los otros estudiantes, reconociendo el por qué se presenta el problema y buscando brindar una solución para ambas partes resaltando la idea de “que el conflicto puede ser una oportunidad de aprendizaje y de formación, dependiendo de la estrategia que se emplee para resolverlo.” (Colegio Quiroga Alianza, p.1)

Ambos proyectos nacen bajo el contexto de la Iniciativa de Transformación de Realidades (INCITAR) y cuentan con la participación de toda la comunidad educativa: jardín infantil, primaria, bachillerato e inclusión. Aunque se busca implementar ambas estrategias durante el transcurso diario y en cada aula, el descanso es el escenario más usado para poder con libertad darles el espacio y ejecutarlas.

En años recientes se logra contar como logro la inclusión de los padres de familia que se han visto interesados en los proyectos debido al enlace generado por la escuela de padres que lleva a cabo la institución en sus adentros. Todo esto con el fin de eliminar los estigmas o prejuicios de valor negativo que tienen los padres ante los diferentes contextos en los que fueron educados, criados y que ahora convergen en un punto donde se busca priorizar el respeto y el acompañamiento por el otro.

Pero es necesario reconocer que, en los niños y niñas, hay un elemento que sin importar la nación, religión o edad le es indiferente y que los suele agrupar con mucha facilidad, y este es el juego. Si bien es cierto que en el juego también se generan ciertos rechazos a ciertos miembros del aula, ya no radican directamente en la ignorancia del contexto sino de los valores de juicio que se pesan sobre quien me agrada y quien no, pero a veces una charla pequeña o un actuar en el momento previo al juego elimina dicha diferencia y hace nuevamente participes a todos en la actividad.

El poder del juego radica en que la interacción que tiene cada sujeto está en pro de adquirir la meta que presenta dicha actividad: en las escondidas lo importante es esconderse bien y poder tener la chance de ser quien salve la patria (como solíamos decirle) y con ello salvar a los compañeros encontrados, en los congelados por grupo, que el grupo al que pertenezco no logre ser congelado y al contrario, que el rival tenga anulado a todos sus miembros; aquí solo existen las reglas del juego y que el común acuerdo ha plasmado, no existen naciones, no existen diferencias, solo existe una meta y es ganar, un objetivo y es el de divertirse.

Ahora, el juego llevado a la tecnología (videojuego) es algo que también está presente dentro del contexto del aula, pues muchos jóvenes, desde que tengan acceso a un celular, también tienen acceso a dichos videojuegos en común. Ejemplos conocidos podrían ser “Clash of Clans” un juego de cartas en donde puedes unificar a un grupo de sujetos bajo un “clan” quienes de ahora en más lo harán bajo el estandarte del grupo, o “Call of duty: Warzone Mobile” en donde como miembros de una misma “party” (grupo) tienen que eliminar al resto de escuadrones para ser el único que sobreviva.

La inmersión que llevan estos juegos en su diseño hace que algunos de ellos se sumerjan tanto, que aprendan de su “lore” (historia) y que se apasionen tanto por ella que la compartan como algo personal, la historia de ese juego, también se vuelve la historia de

ellos. Pero, si el contexto general no les permite a los niños acceder a la tecnología, porque, aunque sean jóvenes de la misma ciudad, las condiciones socioeconómicas siguen siendo una limitante para ellos, inclusive viviendo en el mismo barrio ¿El videojuego puede seguirse implicando en el aula? Aquí es donde podemos implementar la gamificación para usar este elemento.

Ese “lore” o historia que presentan los videojuegos puede ser un parte aguas para darle un contexto unificador a un grupo de estudiantes con el fin de que, sin importar las diferencias o las competencias que cada uno traiga de su contexto, puedan desenvolverse de manera única, llamativa y bajo un mismo propósito; es necesario aclarar que, aunque se busque unificar el contexto donde se desenvolverán las actividad, no implica que no se reconozca la individualidad del sujeto, allí es donde entra las condiciones del escenario que se plantee para ellos y como ellos lo tomen para sí mismos.

Para este fin, se propone usar la historia del videojuego “Fallout” como el vínculo de contexto para que los niños puedan realizar las actividades que se proponen en el aula. Fallout es un juego publicado en el año de 1997 por la empresa “INTRERPLAY”, bajo la cual se sacan dos entregas enumeradas de esta franquicia, y que actualmente es publicada y llevada por la empresa “BETHESDA”. En ella se nos cuenta la historia de un mundo postapocalíptico resultado de una guerra fría que nunca acabó, sino que cambio de rostros.

Figura 5. Introducción de Fallout Shelter



Nota: presentación del videojuego para celulares “Fallout Shelter”, idea en la que se basa la mecánica de refugio para el salón 501 [Imagen] Tomado de (Fallout Shelter, 2015)

Basándose en la historia más completa de este juego, y en su entrega para celulares “Fallout Shelter” (figura 5), se genera el contexto en donde el salón con el que se lleva a cabo el ejercicio deba sobrevivir como un grupo de la bóveda “501”, que será el elemento identitario de estos chicos.

13. Actividades previas

Intentando comprender como el abordar ciertas actividades desde otras perspectivas y ángulos pueden llevar a su mejor entendimiento y práctica, se realiza la sugerencia al docente de planta el hacer ejercicios en donde nuestro papel exclusivamente sea el de acompañar y guiar a cada uno de los estudiantes por su proceso. Por lo cual, aprovechando el cronograma de actividades del segundo periodo, se toma el tema de relieve colombiano, visto por grados quintos, como el elemento para explorar, mientras que, por sugerencia del docente a cargo del área, se solicita al practicante investigar lo que es un fanzine, sus

características y que debe tener presente para hacer un ejercicio práctico para grados cuartos y quintos.

Se proyecta que por tomar elementos que los estudiantes ya habían usado con anterioridad, como lo son el uso de mapas y el trabajo investigativo, dándoles una concepción más artística los pueda alentar a presentar un trabajo más personal, es recordar, como lo expresa Valencia, H. (2021) respecto al que hacer docente:

En este sentido, el profesor tiene la tarea de estudiar los contenidos y darles sentido en el contexto para posibilitar una plataforma de conocimientos, de tal manera que sus estudiantes puedan hacer lectura de la realidad, es decir, que el sujeto entre en contacto con el otro y con el mundo que lo rodea. Por tanto, no se trata del traspaso de conocimientos absolutos; en tal caso se trata de la posibilidad de acercarse al sujeto en formación profesional hacia la realidad que lo circunda. Para la formación es necesario tener en cuenta la existencia del otro, reconocerlo como ser pensante y capaz, todo esto como posibilidad pedagógica antropológica. (p. 24)

Hay que reconocer que para todos no será fácil la parte teórica, pero que quizás unos ejercicios muchísimos más prácticos puedan empatar los saberes que están proyectados para su periodo académico, es reconocer otro factor a nivel personal que puede llevar a la generación de conflictos entre estudiantes y en este caso, con los docentes y padres.

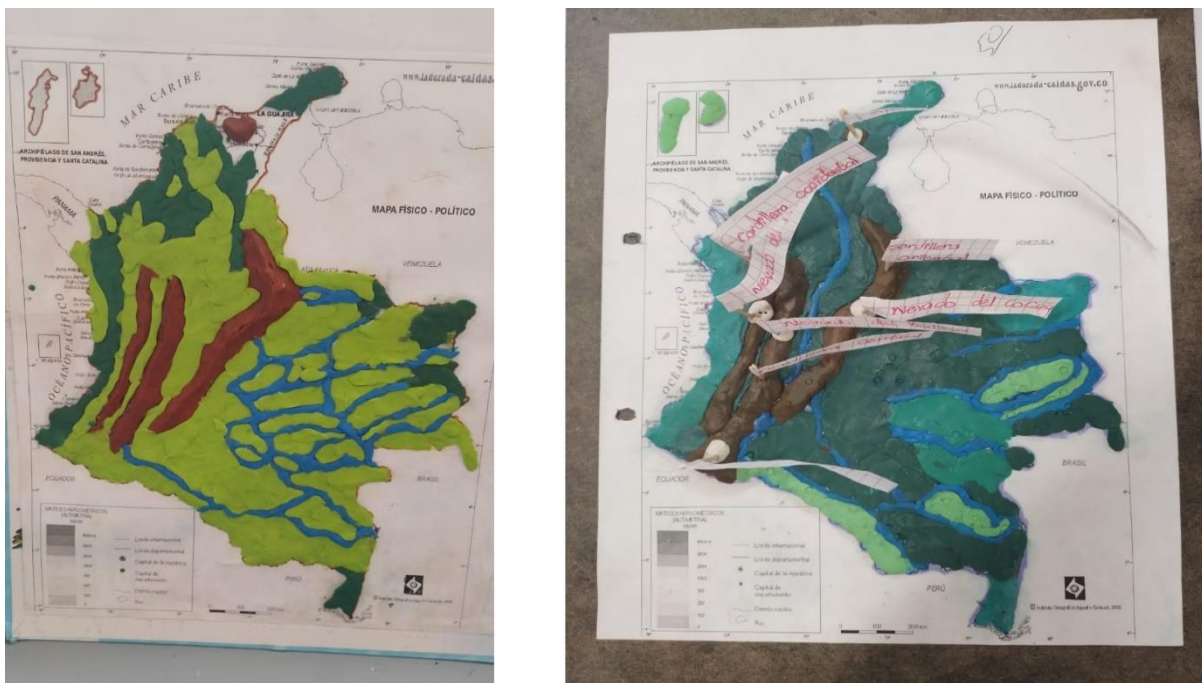
- **Relieve Colombiano**

Para la actividad del “relieve colombiano”, actividad planteada por el docente en prácticas, se les explicó a los estudiantes como leer adecuadamente un mapa, sus características y su funcionamiento; con esto se pretende que reconozcan las características principales que dichos mapas tienen para ofrecerles, el conocimiento que este les puede llegar a brindar y la necesidad de darles un uso adecuado a ellos.

Este trabajo de carácter individual busca ser para ser trabajado en el aula busca reflejar una parte de los ríos más importantes de la nación, sus cordilleras y la ubicación de los relieves más importantes del país, pero no solo refleja eso, también muestra un poco de las habilidades que poseen los estudiantes a la hora de realizar una actividad artística, el empeño hacia los detalles y la creatividad para seguir las instrucciones.

El hecho de mantener la mente ocupada y las manos al mismo tiempo, presentó ser una de las actividades en el aula donde menos veces se tuvo que recurrir a alzar la voz más allá de dictar nuevamente alguna indicación que no había quedado clara o alguna sugerencia por nuestra parte; también reflejó una capacidad cooperativa bastante amplia, pues pese a que las indicaciones eran que este mapa lo tenían que hacer de manera individual, hizo que varios estudiantes, los cuales ya habían terminado su proyecto, decidieran apoyar aquellos compañeros que no habían finalizado todavía con el ejercicio; por último, también es necesario resaltar el compañerismo visto en esta actividad, pues los niños se regalaban entre si todos los materiales que hicieran falta para que cada quien lograra completar la actividad, puesta sería calificada al terminar las 3 sesiones propuestas para este modelaje.

Figura 6. Mapa de relieve e hidrografía de Colombia



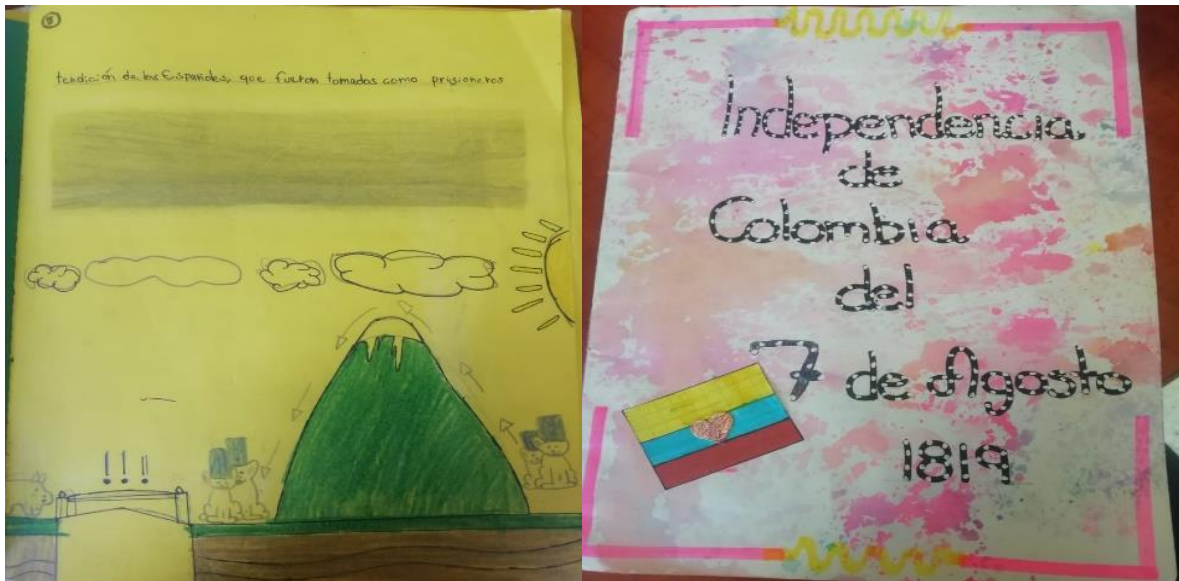
Nota: Mapas realizados a mano por estudiantes del curso 501 para la asignatura de Ciencias sociales [Fotografía] de elaboración propia, 2023.

- Historia.

Pero hablando ahora de la explicación histórica, el cual parece ser el tema de menor interés para los estudiantes, se desarrolla como estrategia la elaboración de un fanzine. Un fanzine según la Rae¹² (Real Academia Española, sf., definición 1) es “Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.” Haciendo uso de su definición, se alentó a los estudiantes de cuarto y quinto, realizar sus propias ideas. Para ello el docente encargado del área buscó apoyo de una tallerista, la cual solo les brindó la información necesaria para desarrollar el cuadernillo y cocerlo por sus propios medios; una vez realizada la parte física, se distribuyen los temas: para cuartos serán las culturas mesoamericanas, para los grados quintos, será la independencia de Colombia.

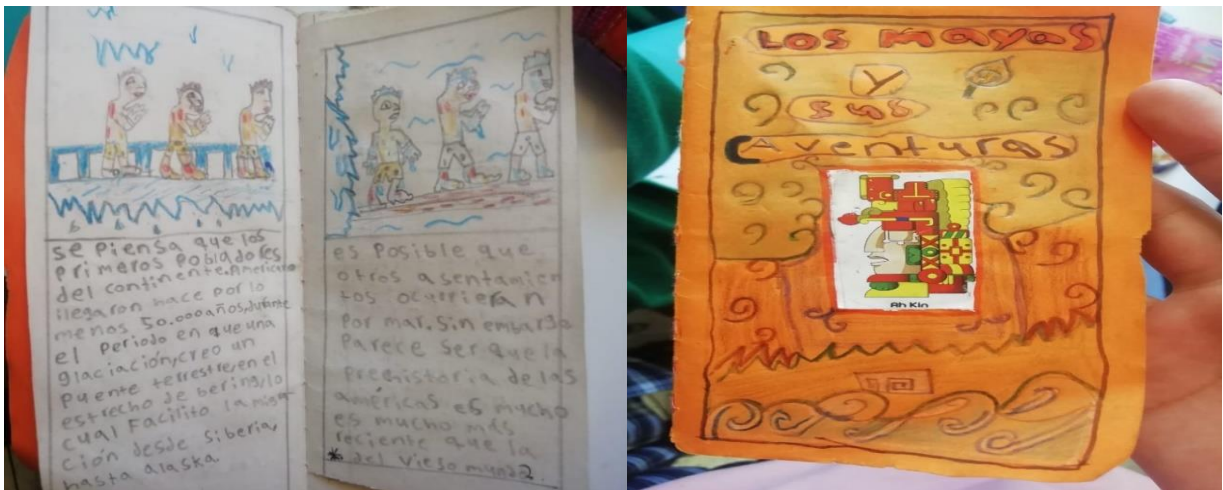
¹² Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 22 de mayo de 2023, de <https://dle.rae.es/fanzine>

Figura 7. Independencia de Colombia



Nota: Fanzines realizados por estudiantes de grado 501 del año 2022 con temática de la independencia de Colombia [Fotografía], de elaboración propia, 2022.

Figura 8. Historia precolombina



Nota: Fanzines realizados por estudiantes de grado 403 del año 2022 con temática de la independencia de Colombia [Fotografía], de elaboración propia, 2022.

Respecto a la actividad de sociedades mesoamericanas, la información fue presentada por investigaciones hechas por los estudiantes y el apoyo de la recolectada de la experiencia presentada en el modo histórico del videojuego “Age of Empires II: Definitive Edition”,

Dentro de las dos actividades realizadas como ejercicios alternativos, esta es la única que está sujeta a una compensación adicional más allá de la nota, pues buscando darles un aliciente mayor, el profesor encargado de la asignatura les menciona que aquellos fanzines elegidos por los docentes de primaria, resultaran como parte de una exhibición temporal presentada en la biblioteca del colegio, y la muestra de todos los fanzines se realizará en la denominada semana aliancista ante los padres de familia.

Gracias a la guía de una tallerista que explicó como se hace la correcta adecuación del cuadernillo y la guía de los docentes de área de sociales se logró realizar un ejercicio en donde la intervención de los mayores no fue algo necesaria; Aunque la bulla nunca se detuvo en la realización de esta actividad, sorprende el cambio radical que los niños presentan en el momento en que se les pide sacar sus materiales y acomodar la información que ellos mismos recolectaron para ello, la transformación de los salones es increíble. Ejemplos como este realizado por cuarto y el realizado por quinto en su portada, son ejemplos de lo que el uso adecuado de redes sociales como TikTok pueden generar en sus estudiantes, pues con una bolsa plástica, agua y marcadores se puede llenar de colores el mundo, pero rescatando lo pequeño y lo acogedor del pasado en forma de un texto que asemeja mucho al Almanaque Bristol. Las limitantes fueron impuestas por la imaginación y deseo de los estudiantes, no por alguna reglamentación dada por los docentes.

Figura 9. Exposición en la biblioteca escolar de Fanzines



Nota: Resultado final del proceso de selección de fanzines de grados 4° y 5° y su posterior ubicación en biblioteca, [Fotografía], De elaboración propia (2022)

El éxito de los trabajos propuestos ha radicado en tomar el factor motivación y llevarlo a la parte creativa, apelando a que los niños puedan reconocer de primera mano aquellos elementos que son desconocidos para ellos, pues al desmenuzar cada componente que en un primer momento le son bastante ajenos, la investigación por cuenta propia, el análisis y descomposición de factores; elementos presentados durante el desarrollo de las actividades y el intercambio libre de dicho conocimiento, motiva a los estudiantes para crear algo que ante sus ojos es totalmente nuevo y que en un principio, se creía imposible de realizar; la visualización de lo complejo como algo más accesible es crucial para motivar al alumnado.

Observando lo valioso de hacer algo distinto ante los temas complejos que pueden llegar a presenciarse en clases los estudiantes, es que surge también la idea de hacer algo distinto respecto a la convivencia escolar.

14. La Bóveda e implementación

Observando los casos anteriormente presentados, se piensa a la convivencia escolar como otro elemento a tener en cuenta que puede abrazar esta misma lógica, se plantea una serie de actividades que puedan ayudar a generar hábitos que se puedan expresar como algún juego, por más básico que sea para que el estudiante pueda generar un recuerdo del ejercicio. Plantear en la medida de lo posible un escenario bien detallado que permita introducir al estudiante en el evento que se desea trabajar. Reconocer también la interacción que los niños y niñas tienen a nivel social es un factor para tener presente, por lo que el juego por equipos o en solitario son factores necesarios para plantear adecuadamente el ejercicio.

El tema para tratar en este escenario de gamificación será “¿Qué factores nos llevan a desencadenar en conflictos? Normalmente en la escuela se suele tratar el qué es y se busca encontrar el cómo resolverlos, pero no se suele explicar las posibles variantes de un conflicto y las causas principales de los mismos.

Mientras se genera una serie de definiciones de lo que es un conflicto, algunos tipos de conflicto, qué es solución y qué es resolución, se pretende tomar en cuenta las ideas que los estudiantes presenten sobre su comprensión del tema, que ellos mismos puedan reconocer en que escenarios de su día a día se presentan y ampliar la visión que ellos tienen sobre lo que es un conflicto.

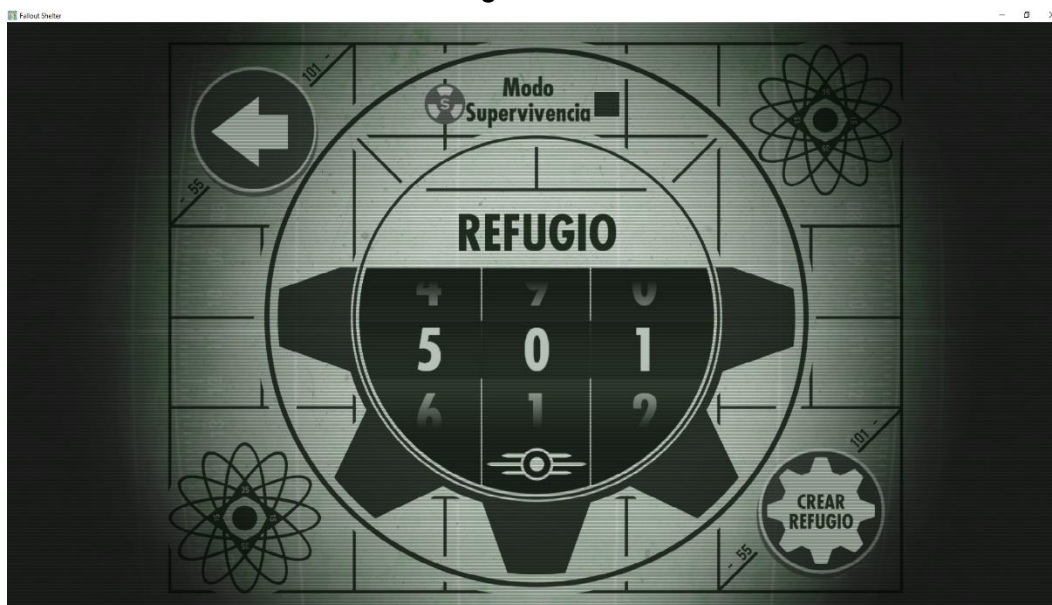
El reduccionismo de los conflictos a tan solo una tensión bélica al preguntar a los estudiantes por un conflicto, en particular los hombres, les hace mostrar interés solo en la

guerra. Por lo que enseñarles el contexto del videojuego en el que nos inspiraremos es un paso inicial muy llamativo:

Al terminar la Segunda Guerra Mundial, la Unión Soviética perdería poco a poco la influencia que tenía en el mundo, permitiendo que China poco a poco fuera reclamando su lugar como la superpotencia con la que competiría Estados Unidos; la falta del desarrollo del transistor, hace que la tecnología tenga un tamaño masivo pero también da paso a la invención de la energía por fisión nuclear, la tecnología avanza a niveles agigantados, a tal punto de que la robótica es un tema muy común para todos los miembros de la población. Todo empieza a cambiar para cuando en enero de 2054 se detona una bomba nuclear en la ciudad de Tel Aviv, lo cual desarrolla una tensión entre Europa y los países del Medio Oriente, dando inicio a una tensión sobre la guerra nuclear; por lo que Estados Unidos en conjunto a una empresa de tecnología conocida como Vaultec empiezan a desarrollar el proyecto "Safe House" con el cual se buscaría "proteger" a la población civil de una posible guerra, sin saber que a su vez, también presentarían una serie de experimentos para estudiar el comportamiento de la humanidad ante el encierro.

Para el día 23 de octubre del 2077, los misiles nucleares empezaron a cubrir el cielo, el pánico de ver volar un arma tan destructiva hizo que cualquier país que tuviera en su arsenal un arma la disparara, por lo que el bombardeo duró dos horas a lo largo del mundo. El proyecto "Safe House" fue activado y las personas fueron ingresadas a estas bóvedas abiertas al público.

Figura 10. Formación de la Bóveda del grado 501



Nota: Asignación numérica que se entrega en el juego que realizarán los estudiantes como número de identificación [Fotografía], De elaboración propia (2023)

- Actividades

“Centros de interés” es un término que para mí fue muy poco explorado en el proceso formativo, pero que me hizo entender como algo tan sencillo como el pedir que dibujasen algo puede permitirle al estudiante hacer un proceso mucho más personal pues si bien, el ejercicio es algo que plantea el profesor, solo cuando un estudiante se apropia y aprende aquello que es de su interés aprender pues como lo plantea Insuasty, M. et al (2016) “(...)En este sentido, los Centros de Interés son espacios creativos en los que prevalecen los ambientes motivadores que permiten al estudiante vincularse con sus intereses propios, encontrando motivación por el aprendizaje.” (pp. 49.)

Teniendo presente la definición anterior, se decide construir la siguiente rubrica con el fin de llevar un control sobre las actividades se implementa el diario de campo como una herramienta que permita discutir y analizar lo que se pueda observar a simple vista, pero también se usará como apoyo un cuadro de observación, con el cual se podrá contrastar lo realizado durante cada una de las sesiones propuestas.

Figura 11. Cuadro de observación de las actividades propuestas.

Ítems de la observación / Sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto					
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema					
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades					
Los estudiantes completan la actividad propuesta					

Nota: Ejemplo de Matriz de observación y valoración de las actividades.

Este cuadro busca calificar del 1 al 5 siendo uno la calificación más baja y cinco la calificación más alta en cuanto al cumplimiento de los parámetros establecidos por el observador. Dichos ítems que también tendrán como resultado un porcentaje de 10% en su nota final dentro del área de ciencias sociales a consideración del docente a cargo de la asignatura, aunque los estudiantes no son avisados de este factor

Figura 12. Actividades.

- “Bienvenidos al refugio”	introducción de la historia del videojuego fallout y los compromisos entre estudiantes y mediador (docente en prácticas) y sus resultados
- Conflicto ¿qué nos llevó a estar en el refugio?:	Se explican los elementos faltantes sobre el desarrollo de la actividad propuesta y se explica los distintos tipos de conflictos para tener en cuenta y sus resultados
- ¿Qué es lo que siento y en qué color lo siento cuando estoy en el refugio?	Explicación entre la relación de los colores, las emociones y como estos tonos pueden ayudar a expresar emociones y sus resultados

<ul style="list-style-type: none"> - Tensiones entre los habitantes y el supervisor 	<p>Inmersión en la historia de fallout y su relación con los problemas entre estudiantes y profesores y sus resultados</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Una solución no es suficiente, ¡necesitamos una resolución!: quinta sesión. 	<p>Ejercicio planteado para mejorar la comunicación entre los estudiantes y sus resultados.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Apertura del refugio?: 	<p>Entrega de los resultados de cada una de las sesiones y explicación del desempeño del grupo en las actividades, situación que da paso a la asignación de alguno de los finales planteados para la actividad y sus resultados.</p>

a) “Bienvenidos al refugio” primera sesión:

Siempre que se inicia una historia, en especial en el mundo de los videojuegos, existe un pequeño resumen sobre aquello a lo que se ha de tratar la aventura que está por comenzar y esta es la nuestra; debido a que la historia de este juego en particular es bastante extensa y para poder comprender el contexto general de ella nos demoraríamos bastante tiempo, se desarrolla para los estudiantes un pequeño resumen derivado de un video que recopila bastante bien los eventos principales que tienen lugar en nuestra historia en particular.

Esté juego transcurre en nuestra línea de tiempo normal, hasta que inicia la conocida Guerra Fría, en donde se enfrentan tanto Estados Unidos y la Unión Soviética principalmente, pero que, debido a una serie de problemas internos que fueron ocurriendo en el territorio soviético, este vio perdiendo poder, y a su vez, aprovechando este mismo malestar político y que luego deriva en una crisis económica de la Unión Soviética, China empieza a sobresalir a la cabeza como una nueva potencia a tener en cuenta.

Empiezan a pasar los años y la tecnología también va avanzando, pero una tensión se mantiene todavía en el aire, la posibilidad de una guerra mundial se hace cada vez más

presente, por lo que ambas naciones deciden empezar a tomar manos en el asunto y generar proyectos para evitar la devastación de la población en caso de que una guerra así se llegue a librar.

Siendo este el momento en que se presentan las mayores tensiones en la historia de Estados Unidos, deciden hablar con una empresa llamada Vault-Tec para desarrollar una serie de refugios o Bóvedas en las que se ingresarían a las personas cuando las bombas empezaran a caer, y así se hizo. Para el año de 2077 Las bombas empezaron a caer, no se sabe quién disparó la primera bomba, aunque algunos piensan que fue la misma Vault-Tec o los Estados Unidos para reiniciar el mundo a su imagen y semejanza, pero afortunadamente, un puñado de la humanidad pudo sobrevivir en estos refugios.

Aquí es donde nos vinculamos a la historia de juego, pues gracias a las gestiones realizadas por los gobiernos previos a este evento, en Colombia, por su morfología geográfica, se deciden desarrollar algunos refugios, entre los cuales, el Colegio Quiroga Alianza, ha tenido la oportunidad de recibir uno de ellos, pero solo el Aula 501 de primaria, por su cercanía logró llegar a tiempo y cerrar adecuadamente las puertas.

Al finalizar esta explicación, se inicia con la explicación de la recompensa por la participación en la franja de este escenario que el docente propone como un tema adicional, por cada 25 minutos de clase en el que ellos presten atención, se les permitirá a ellos 5 minutos para dedicárselo a cualquier actividad que ellos deseen (completar tareas, jugar, hablar, etc.) mientras corresponda a la hora permitida por el docente de ciencias sociales para el desarrollo de dichas actividades. La única condición que se pone para llevar a cabo dicha actividad es que todos deben aceptar participar.

La primera sesión se basa en contextualizar a los estudiantes, herramienta que permite cambiar contexto inicial para las sesiones que se presentarán más adelante y

también consultando con los estudiantes del salón, encontramos una mayor predilección por parte de los estudiantes masculinos que de la población femenina, aunque si se logra percibir el interés de varias de las participantes en la historia y temática del juego.

Al resolver todas sus dudas sobre el juego, que van desde algunos eventos como el desastre que llevó a la historia de este videojuego hasta las plataformas donde se puede descargar si se desea conocer un poco sobre la experiencia de este juego y con un poco de fortuna, todos los estudiantes accedieron a participar esperando a los temas que se fuesen a tocar fueran nuevos, se les explica un poco sobre los otros temas a tratar en el ejercicio y se cierra con esto la primera sesión. En esta primera sesión cabe también rescatar lo recogido por Insuasty, M. et al (2016) sobre el proceso:

(...)Centros de Interés dan prioridad a los intereses y necesidades de los niños, con los cuales y de los cuales quieren aprender; siendo una estrategia flexible y ventajosa debido a sus múltiples variaciones. Es por lo anterior, que el interés del estudiante por aprender a partir de sus necesidades los lleva a congeniar los saberes armónicamente ensamblados, atendiendo a la atención, comprensión, expresión y creación, respetando las diferencias individuales de cada uno de ellos.
(p. 49)

El primer acto es validar por los intereses de los niños, verificar que aquello que se les está ofreciendo como una nueva salida también les llama la atención, y con esa idea presente empezar a moldear los elementos a enseñar para los estudiantes sin olvidar que estos deben apelar tanto a su curiosidad, y permitirles entender el potencial exploratorio que tienen las actividades gamificadas, siempre y cuando se cumplan las condiciones para que los estudiantes puedan llevarla a cabo. Una tarea complicada, pero que se puede ejecutar.

Figura 13. Resultados de la primera sesión y valoración de la clase.

Ítems de la observación: Primera sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto				x	
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema					x
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					x
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades		x			
Los estudiantes completan la actividad propuesta					x

Como primera experiencia en la que llevan un videojuego a la clase sin necesidad de implementar la tecnología para “jugarlo” en sí, produce bastante emoción entre los chicos, pues esto resulta una manera totalmente de abordar el conflicto para ellos y acercarlo un poco más a sus realidades.

b) Conflicto ¿qué nos llevó a estar en el refugio?: Segunda sesión.

Continuando con lo planteado en la sesión anterior, se empieza la clase recordando que se encuentran dentro del refugio 501 y el motivo de estar aquí, pero, se explica un elemento que no se explicó la sesión anterior, puesto que era parte de la intención del ejercicio general que tiene el proyecto presente:

“Cuando Vault-Tec, accedió a la creación de los refugios, en conjunto al gobierno de los Estados Unidos, desarrollaron una serie de experimentos para comprender como se comportaría la sociedad cuando esta se encontrará dentro de las bóvedas y que elementos empujarían a los peores escenarios a los habitantes dentro de estos. Así pues, podemos encontrar refugios como el 68 y como el 69 en donde el experimento consistía en ubicar a 999 hombres y una mujer o al revés (999 mujeres y un hombre) para comportar como sería su patrón de comportamiento, el refugio 21, el cual consistía en que todo aquello a lo que se quisiera hacer una persona, desde su comida hasta el

cargo principal dentro de las instalaciones debe obtenerse a través de los juegos de azar, entre otras experiencias.

Pero ahora, es necesario hablar de nuestro experimento, pues lastimosamente nos encontramos en un refugio diseñado con uno de estos, pero que a su vez es bastante benévolo a comparación de otros escenarios presentados: ¿Los jóvenes pueden comprender algunos elementos causantes de los conflictos? Por eso se nos ha encerrado aquí, y si se logra resolver esta pregunta, probablemente se nos permita salir del refugio a libertad, pues se nos brindaron también los elementos para poder recrear una condición para la vida en la tierra de manera adecuada, el Geck o Kit de creación del Jardín del Edén, es un elemento que permitirá anular la radiación y junto con las semillas recolectadas en bodega, tener un nuevo comienzo”

Dada esta pequeña introducción, se empieza a hablar sobre lo que es el conflicto, la universalidad de éste y los distintos tipos que desde un ámbito psicológico se pueden encontrar, normalmente se hablan de entre 10 a 15 tipos de conflictos, pero para fines prácticos de la actividad y por necesidad, se hablan de 6 de estos y su relación con el día a día.

- **Conflicto Real:** Disputa que nace entre dos sujetos pero que es visible por las partes del conflicto y observadores. Se usa de ejemplo una pelea verbal por un borrador.
- **Conflicto Imaginario:** Surge de un malentendido por lo que no se puede mediar. Se usa de ejemplo ese momento en que se malinterpreta o no se escucha bien lo que un compañero tiene que decir sobre otro.
- **Conflicto Inventado:** Que no es real, no nace de un malentendido, sino que existe la intención. Para este caso se usan los rumores y los chismes dentro del aula.

- **Conflicto Interpersonal:** Se desarrolla entre 2 o más personas sin necesidad de que se involucren grupos; cuando este conflicto escala a varios miembros, se convierte en un conflicto grupal.
- **Conflicto de liderazgo:** Es la disputa que se presenta entre dos personas por obtener el poder dentro de un grupo. Para este caso se hace alusión al momento en que tanto el docente de la clase como un/a cabecilla dentro del grupo tiene el deseo de llevar a la clase al juego o ignorar el tema que se aborda en la sesión.
- **Conflicto Intrapersonal:** Es el conflicto que se desarrolla a nivel interno de la persona. En este, se presentan los problemas éticos y emocionales. Para este punto en particular se hace muchísimo hincapié en los malestares que se presentan con la edad, los estudios y las vivencias que se tienen durante el día. También se hace un recordatorio de la importancia de saber llevar y expresar los conflictos que se tienen consigo mismo, pues aquí es donde muchas veces se desprenden los problemas emocionales y de salud psicológica se presentan en la vida de las personas.

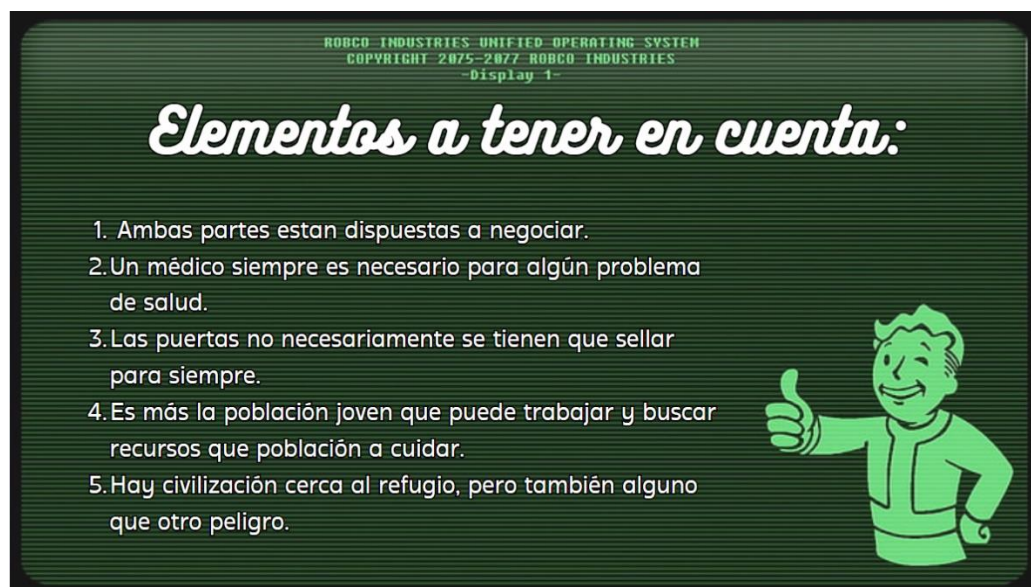
Terminado como tal este pequeño proceso, se les obsequia los 5 minutos con antelación por petición de ellos para distraerse un poco y seguir con la segunda parte de la sesión; pasado el tiempo permitido, se continua ahora con un ejercicio en donde se les entrega una situación en donde ellos tienen que brindar posibles soluciones relacionadas al juego "Fallout":

El siguiente escenario ocurre en la bóveda 101, allí los habitantes vivían en un eterno aislamiento del refugio, hasta que un grupo conocido como las serpientes de túnel deciden que es hora de tomar el establecimiento y llevar una vida por fuera de la bóveda, pues en este refugio existían todos los elementos necesarios para poder llevar

una vida común y corriente, pero el miedo que tenía el supervisor a los peligros del exterior se convirtieron en el foco de resistencia que se debía superar para poder interactuar por fuera del refugio y averiguar de una vez por todas si también existía gente viviendo allí.

Se presentan ciertos elementos para tener en cuenta antes de iniciar la discusión sobre posibles maneras de solucionar el conflicto aquí presentado:

Figura 14. Condiciones para tener presente en el escenario de conflicto

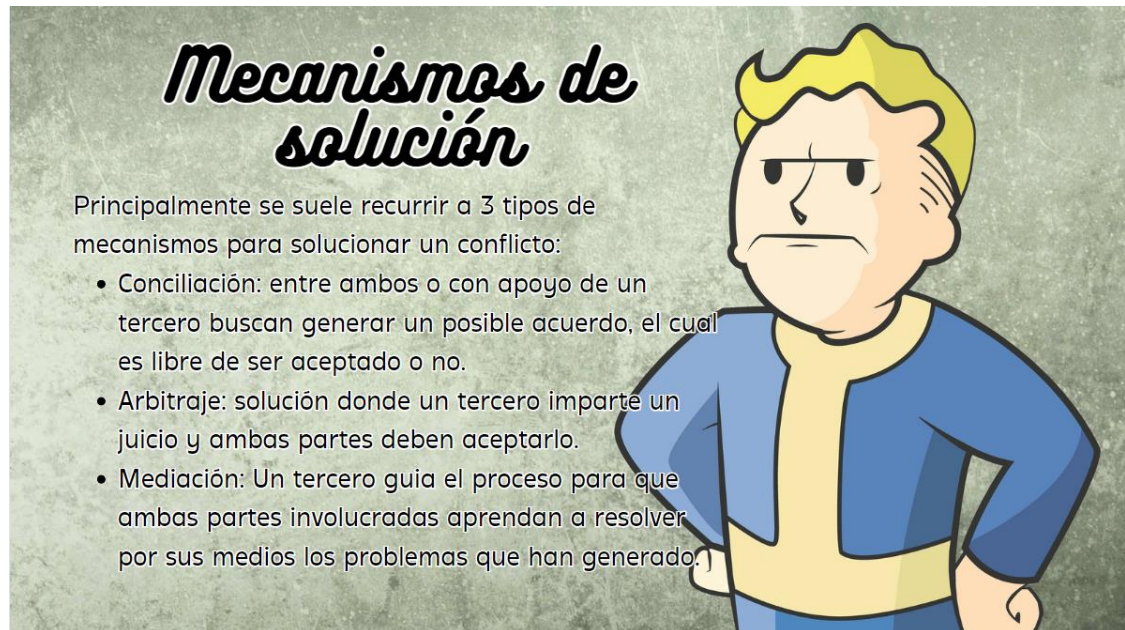


Nota: Se explica aquí las condiciones que tienen ambas partes que se vieron envueltas en el conflicto dentro del refugio como ejemplo [Imagen], tomado de URL <https://www.wallpaperflare.com/search?wallpaper=vault+boy>

Con esta información presente se realiza una pregunta central, la cual será el eje transversal de la sesión y esta es "¿Cómo podrían resolver el problema que aquí se presenta?" la intención de esta pregunta es servir como un eje de conversación en donde los alumnos puedan brindar posibilidades de solucionar un conflicto, después de arrojar algunas respuestas se explica los mecanismos de solución, pues a consideración particular, muchísimas veces se les explica a los niños y niñas que los problemas se resuelven directamente hablando, pero nunca se explica las maneras para poder llevar a cabo una

discusión adecuada o si en dicha intervención puede intervenir un tercero, el cual pueda brindar apoyo para llegar a una conclusión amena para los participantes del conflicto:

Figura 15. Mecanismos de solución de conflictos



Nota: Diapositiva complementaria en el que se les explica a los estudiantes como ellos ocasionalmente logran encontrar la solución de sus conflictos. [imagen] Tomado de <https://www.wallpaperflare.com/search?wallpaper=vault+boy>

Esta última parte como un recordatorio de que los problemas que se puedan presentar tanto por dentro de las aulas como por fuera (hogares, futuros trabajos o en la calle) siempre puede haber alguien con un poco más de asertividad que pueda darle un apoyo a la hora de tomar decisiones prácticas en cuanto a la resolución de un conflicto presentado en nuestro diario vivir.

Cada sesión obliga a modificar como se presenta la información, pues al primera tuvo un carácter más catedrático y por ende se presentó mayor dispersión, pero en esta que se hace uso de elementos visuales, presenta mayor atención al trabajo, ya sea por las diapositivas o por la información que estas contienen.

Figura 16. Introducción a la sesión



Nota: Diapositiva introductoria a las actividades que se analizaron dentro del refugio, en la primera sesión de clases. [imagen] Tomado de: URL <https://www.wallpaperflare.com/search?wallpaper=vault+boy>

Durante la explicación se les pide a los chicos dar su propia definición y aquí es donde inicia las cosas interesantes sobre el ideario de los niños y niñas. Una buena parte del salón estipula que un conflicto solo es aquello que se suele dar cuando una nación entra a batallar con otra, el otro porcentaje expresaba motivos más que definiciones. Así que, para manejar todos los presentes un mismo lenguaje, se construye una definición con la que todos quedamos satisfechos:

“Un conflicto es cuando dos personas o más personas, un grupo o más grupos, entran en confrontación debido a una serie de diferencias que por el momento surgen como irreconciliables”.

Haciendo la aclaración de comprender que la palabra conflicto abarca más allá de lo bélico, religioso o político, pues si bien son escenarios de conflicto, esta palabra se presenta en la cotidianidad y es necesario reconocer los tipos de conflicto que se presentan en el día a día.

Al empezar la explicación sobre los tipos de conflictos, los chicos detienen la sesión en uno de los tipos que ha llamado más su atención, el conflicto intrapersonal. El poder darle un nombre a los problemas que ocurren en su interior parece llamarles poderosamente la atención, por lo que saltan algunas preguntas al frente:

- ¿Sentir que no puedo más en mis estudios es un conflicto de este tipo?
- Ósea que si yo me siento sola ¿También es un conflicto interno?
- El golpearme a mí mismo porque no entiendo las clases de matemáticas ¿es un problema que tengo conmigo mismo?

Estas preguntas muestran una necesidad urgente por parte de los docentes de empezar a indagar más por el contexto y la mente de cada estudiante, pues siendo muy jóvenes expresan estas preocupaciones, y el darles un nombre por primera vez, parece facilitarles a ellos el empezarse a cuestionar sobre sus acciones, pues en estas encontramos varios factores a atacar para mejorar los conflictos intrapersonales que pueden convertirse más adelante en conflictos con otros.

El darles una respuesta a estas preguntas se convierte en el objetivo 1 de esta clase, permite que como lo expresa Narváez, E. (2006) explorando varias visiones de la nueva escuela entender que:

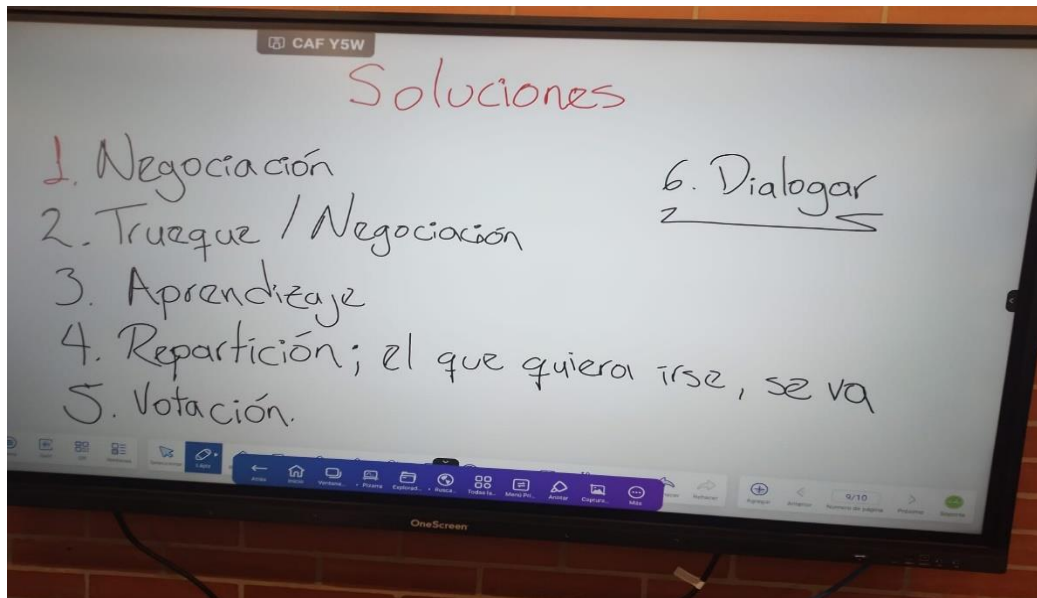
(...) William Kilpatrick (1871-1965), sobre todo en lo que respecta a sus ideas acerca del método de los proyectos en el trabajo escolar, en las cuales resaltaba el aspecto cooperativo y social de la educación en una actividad dirigida intencionalmente a alcanzar objetivos considerados importantes y válidos por los alumnos antes que por los profesores (pp. 6)

Son preguntas que simplemente les dará mejor comprensión de su realidad y ello también permite hacer un trabajo individual para alterar la misma y proyectarse a una mejor comprensión personal del tema que se les quiere enseñar.

Resueltas las preguntas se continua con la sesión, logrando abordar el conflicto de las serpientes de túnel y el supervisor del refugio, por lo que se les pide a los habitantes del refugio 501 que brinden maneras de solucionar la tensión presentada en el momento en que las serpientes del túnel deciden salir a la superficie y por órdenes de un supervisor temeroso al mundo exterior les niega la posibilidad de hacer una nueva vida; cualquier idea sería bien recibida, ya sea agresiva o sea por medio del dialogo, pero que, se espera lleve a un desenlace en la medida de lo posible no violento.

Algo que llama poderosamente atención, son aquellas respuestas que ellos brindan como elementos a tener presente para la solución de dicho conflicto, pues hace entender que no solo conocen las soluciones de sus problemas, sino que también están en la posible capacidad de llevar a cabo dichas soluciones para afrontarlos.

Figura 17. Soluciones presentadas por los estudiantes



Nota: Soluciones brindadas ante las problemáticas presentadas en el refugio 101 del videojuego "Fallout 3" por parte del refugio 501 [imagen], de elaboración propia (2023)

Figura 18. Resultados de la segunda Sesión

Ítems de la observación: Segunda sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto				X	
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema					X
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					X
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades				X	
Los estudiantes completan la actividad propuesta					X

Aunque estas dos primeras sesiones tienen un carácter mucho más magistral por la información que los estudiantes debían conocer antes de empezar, es necesario rescatar el primer escenario en donde ellos brindan soluciones ante situaciones que, pese a que se les ha cambiado el nombre y el contexto, no se alejan para nada de su realidad inmediata, pues el refugio 101 y sus problemas con el supervisor de este, no es más que otra forma de llamar al salón y las posibles tensiones que se presentan en el salón. Aquí es observable uno de los primeros trazos de la gamificación: potenciar saberes que el estudiante cree no saber pero que maneja fácilmente”

c) ¿Qué es lo que siento y en qué color lo siento cuando estoy en el refugio?:

tercera sesión:

La siguiente sesión inicia con una petición hacia los estudiantes bastante inocente, se les solicita que dibujen su animal favorito, pero que, para ello, intenten usar exclusivamente un color, el cual pueden llegar a ampliar con la variedad de tonos que tengan a la mano.

Realizado este ejercicio, empieza la explicación teórica del ejercicio, el cual consiste en la implementación de la teoría de color y su relación con lo que a veces se suele sentir al utilizar dichos colores. Una explicación ligera de lo que son los colores cálidos y los colores fríos, como se complementan los colores y la necesidad de aprender a distinguirlos.

Figura 19. Color y su significado



Rojo:	acción
Amarillo:	armonía
Azul:	confianza
Naranja:	entusiasmo
Verde:	naturaleza
Morado:	misterio
Rosado:	jovialidad
Negro:	poder
Blanco:	sencillez
Gris:	moderación

Nota: Teoría de color explicada a los estudiantes, [imagen], recuperado de URL <https://www.significados.com/color/>

Aprovechando el conocimiento que ellos ya manejaban y esta nueva información, se solicita que esta vez agreguen los colores que necesiten para expresar lo que ellos sienten al final del día. Queda como tarea pendiente para ellos la realización de estos nuevos dibujos.

Una pregunta surge en medio de la actividad, una de las niñas del salón levanta la mano y pregunta ¿para qué sirve reconocer el significado de cada color? Esta pregunta es maravillosa, pues por primera vez se critica el motivo del docente para enseñar, puede ya sea porque no es de su interés o por curiosidad, pero esto permite entender que la atención esta puesta en la actividad y que necesito llegar a un acuerdo con el estudiante sobre la necesidad de entender esto.

Ahora, algo que ellos suelen hacer día con día, tiene un propósito en su clase, no es colorear por distraerse sino colorear con el fin de expresar algo, de mostrar algo que muchas veces les cuesta hacer entender y es como se sienten con el día a día.

Figura 20. Mariposa de Color



Nota: Dibujo realizado por una estudiante en el marco de Teoría del color ¿Cómo expreso lo que siento sin palabras?

Figura 21. Reflexión personal

¿que pasa si uno no ~~se desahoga~~ se desahoga?
Si uno no se desahoga con otra persona lo que pasa es que
uno se lo comienza a guardar todo y va a vivir deprimido
Y puede comenzar a tener problemas emocionales y
problemas alimenticios y comienza a tener aislamiento
social y va a tener falta de empatía.
parece ahí que desahogarse para descansar y no
sentir ese cargo y piense que está solo.

Nota: Reflexión personal realizada por la estudiante que deja anotada en la parte trasera del dibujo.

Esta reflexión personal es el resultado de una estudiante que quiso responder una pregunta que tuvo lugar cuando el docente estaba explicando al color como un elemento del lenguaje no verbal para expresar lo que se siente, y era ¿Qué pasa si no nos desahogamos?, el color, se convirtió en un detonante para explicar algo que puede que lleve pensando hace mucho tiempo, pero que no encontrara la forma de decir. No necesitó de un docente para formular una respuesta, solo fue responsable de responder aquello que su corazón necesitaba decir en ese momento.

Desde este punto, es donde se puede ver el alcance e interés que los estudiantes han desarrollado hacia las actividades, el apelar a sus gustos a través de actividades ludificadas han roto una barrera de resistencia presentada, y es el interés femenino por participar, pues esta reflexión y ejercicio fue de una niña, a la cual el tema y su ejecución llamó la atención.

Figura 22. Resultados de la tercera Sesión

Ítems de la observación: Tercera sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto			x		
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema					X
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					X
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades				X	
Los estudiantes completan la actividad propuesta		x			

d) Tensiones entre los habitantes y el supervisor: cuarta sesión.

Empezando a relacionar los temas que anteriormente se vieron, se presenta un cuestionamiento a los estudiantes: ¿Mis emociones también son causantes de conflictos? Por lo que para ello se les permite esta sesión para responder en una hoja dicha pregunta, como lo discuto en el diario de campo:

Desde mi experiencia como acompañante dentro del aula, la educación tiene una emocionalidad que muy difícilmente se puede desligar de la labor que nosotros

presentamos, por lo que muchas veces el estado anímico de nuestros estudiantes se convierte también en un elemento que repercute en nuestras sesiones, los problemas en el hogar, los malestares de salud que se nos presentan en el día a día; nadie está exento de sentirse en mal en cualquier momento.

No se imaginan como un par de palabras pueden alterar la relación estudiante – profesor y en que sentidos nos pueden afectar, y así como pongo de ejemplo mi labor, también comprendo lo que ustedes pueden llegar a sentir en el día a día, y aunque bien se les pide muchísimas veces que procuren expresar lo que sienten y los malestares que tienen en el día a día, necesitamos de su parte para intentar hacer que nuestras clases sean más amenas y asertivas, por lo que les he explicado el color y algunos métodos para solucionar los problemas para brindarles una herramienta que les permita a ustedes intentar recurrir a los demás para expresar lo que a veces las palabras no permiten y recordarles que no están solos ante cualquier problema que pueda tener la vida.

Se solicita que para la próxima sesión traigan el trabajo completado y se les brinda un dulce por la atención prestada. Esta sesión inicia retomando un poco la segunda sesión, sobre el problema presentado entre los habitantes del refugio 501 y el supervisor de este, buscando relacionar las emociones sentidas por parte del grupo de habitantes junto con la necesidad de protegerlos por parte del supervisor de este, se impone un escenario de su cotidianidad que muchas veces se presenta ante ellos pero que normalmente no se detienen a ver, y es el escenario en donde los deseos de los estudiantes por hacer sus cosas (hablar, jugar, comer, entre otros) se convierten en distractores a la hora de retener la atención en clases y el deseo o la necesidad del docente a cargo de poder dictar su clase sin ningún problema.

Algo que ellos no se percatan es la sutileza con la que se implementa la gamificación, si bien los ejercicios se presentan como actividades ludificadas, el hecho de que ellos lleven un puntaje (nota), unas reglas para las clases y unas recompensas (tanto su tiempo libre de clases como los pequeños dulces) son elementos que hacen más amena la clase y por cómo se ven las cosas en la clase, lo saca de su cotidianidad. Para esta nueva sesión, el ejercicio también se relaciona directamente con los diferentes tipos de conflictos abordados en clase, con el fin de profundizar un poco en ello, el denominado conflicto de interés.

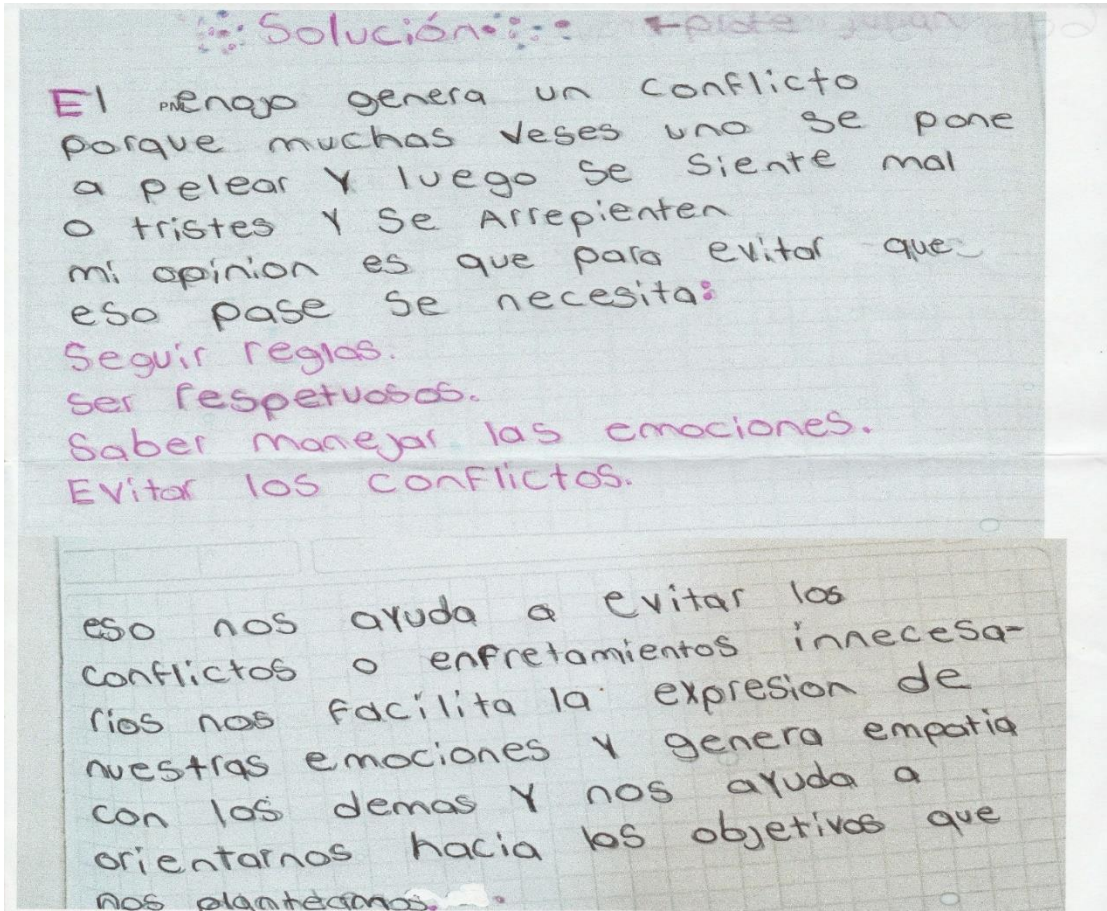
Esta sesión consiste principalmente en escuchar a los habitantes del refugio, esperando con ello poder comprender un poco la falta de interés ante ciertos temas, lo cual genera tensión entre el docente y los estudiantes. Siendo un tema tan subjetivo, existe la necesidad de canalizar esta información hacia una pregunta orientadora ¿Mis emociones pueden ser causantes de conflicto? Entendiendo que en sus necesidades básicas también están movidas por alguna emoción o impulso (placer al jugar, distracción, hambre, falta de interés, etc.)

Haciendo la revisión de las pequeñas reflexiones hechas por los habitantes, se encuentra algo muy particular, los chicos ignoran el tema de las tensiones en clase con el profesor y lo convierten en un pequeño espacio de desahogo, expresar directamente como las emociones se convierten en un elemento que puede causar distintos problemas y riñas entre ellos y lo que han visto, lo que han sentido se convierten en protagonistas en las reflexiones.

Normalmente en la escuela se suele atender los problemas en el momento en que estos pasan, pero ¿Cuándo se hace una verdadera prevención? Es una pregunta que surge al revisar sus palabras. La falta de presión para expresar lo ocurrido, la poca urgencia de solucionar las cosas de manera inmediata y la razón acertada de que serán leídos puede

que sea suficiente motivación para hablar con la tranquilidad con la que normalmente no lo suelen hacer.

Figura 232. Reconociendo aquello que genera conflictos en mi



Nota: Primera experiencia personal de una estudiante del grado 501, Reflexión sobre las emociones como causantes de conflictos.

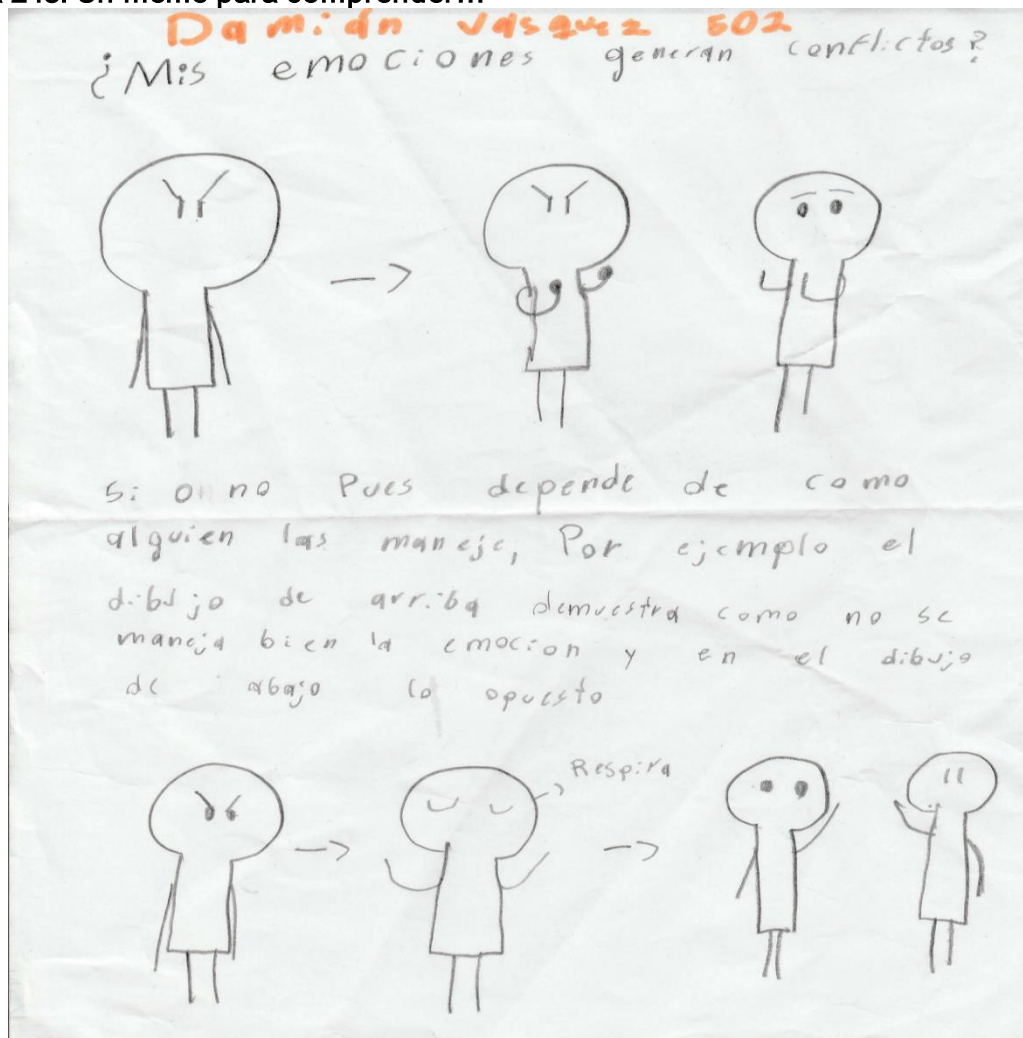
Quizás con un poco más de sentido del humor o también una representación gráfica de cómo se llevan a cabo la resolución de conflictos, dejan en claro que son muy conscientes de que deben aprender a solucionar mejor sus conflictos o que les falta a veces entender en los mismos. Es un resultado gratificante, pues como lo expone Insuasty, M. et al (2016):

La estrategia didáctica Centros de Interés constituye un aporte didáctico especialmente para la población infantil, permite desarrollar en los niños la

observación basada en sensaciones y percepciones, expresión concreta y abstracta y asociación basada en comparación según criterios y relación con conocimientos adquiridos .a partir de sus intereses; es decir, la implementación de la estrategia didáctica Centros de Interés en la enseñanza, permite enriquecer el mundo educativo desde lo cognitivo, emocional y afectivo.

Lo importante en esta parte del proceso ya no era el resultado en si de las actividades solicitadas, sino aquello que ellos exploraban de si mismos, por lo que el ejercicio se convierte en algo más enriquecedor.

Figura 243. Un meme para comprender...



Nota: Tercera experiencia personal de una estudiante del grado 501, Reflexión sobre las emociones como causantes de conflictos.

Figura 254. Una reflexión con humor.



Nota: Cuarta experiencia personal de una estudiante del grado 501, Reflexión sobre las emociones como causantes de conflictos, [Fotografía], de elaboración propia, 2023

También se percibe, irónicamente una mayor falta de atención o interés en esta sesión que en las sesiones previas, hay cierto temor en el aire debido a que es cierre de año escolar, algunos miedos expresados a manera de rumor por los estudiantes consisten en la distracción por pensar en que perderán el año, el temor a pasar a bachillerato o un cansancio de un año escolar bastante convulso para algunos de ellos.

Figura 265. Resultados cuarta sesión

Ítems de la observación: Cuarta sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto		x			
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema				x	
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					X
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades				X	
Los estudiantes completan la actividad propuesta			x		

Pese a que el tema de las clases les parezca interesante, simplemente hay momentos en donde no se puede hacer las cosas por más que se desee pese a que todos tengan un interés en el trabajo a realizar, pues también se debe reconocer que, ante factores externos, los escenarios se pueden modificar en su totalidad.

e) Una solución no es suficiente, ¡necesitamos una resolución!: quinta sesión.

Para esta sesión, se les explica que desde la perspectiva del docente que lleva a cabo sus prácticas, encuentra que uno de los mayores problemas por los que se presentan conflictos y problemas dentro del aula es debido a la mala comunicación que muchas veces se presenta en el salón, pues al tener dificultades de decir las cosas en frente, empiezan a nacer los chismes y rumores sobre las personas involucradas en el aula.

Para este ejercicio, se toma como iniciativa jugar al teléfono roto, por si es necesario se explica de que consiste dicho juego y se propone como logro el hacer que llegue un mensaje dado en algunos papeles que se hicieron mientras se daba la explicación de la clase, el cual sería leído por un primer estudiante, y al llegar hasta el puesto final, este mensaje tendría que ser leído en voz alta, para confirmar que se logró hacer el proceso de manera adecuada.

Debido a la facilidad de la actividad, pues no se iba a poner algún tipo de ruido o se iba a suspenderlo para que el resto de los estudiantes no escuchara la oración, se les pide a dos estudiantes que intercedan como chivos expiatorios. La función de estos dos estudiantes consistía en modificar el mensaje si veían que este iba llegando al final del proceso como estaba originalmente pensado.

Cualquier solución que ellos presentaran para hacer que el mensaje llegara al último lugar de manera acertada valdría, de los 5 intentos que se pensaron para la sesión, tenían que conseguir al menos dos, para aprobar esta parte y hacerse partícipes de una pequeña rifa de una figura anime.

Penúltima sesión y como todo escenario de gamificación, la recompensa debe escalar un poco más, considerando que los cinco minutos de la sesión para hacer lo que ellos deseen siempre fueron entregados, una apuesta adicional como motivación para ellos.

Se realiza como último ejercicio un juego de reflexión, en donde haciendo el uso del teléfono roto, tienen que lograr que un mensaje llegue a su destinatario sin que se pierda la forma. Para hacer mucho más difícil la actividad, se les propone a dos estudiantes antes de ingresar al salón que brinden un apoyo, confundiendo el mensaje si es que llegaba a ellas, ambas aceptan e inicia la actividad.

Debido a actividades programadas por el colegio tenían lugar durante esta misma sesión, la cantidad de participantes se vio reducida, de un salón de 35 personas solamente 20 estaban disponibles para la actividad, pero se llevó a cabo sin falta alguna.

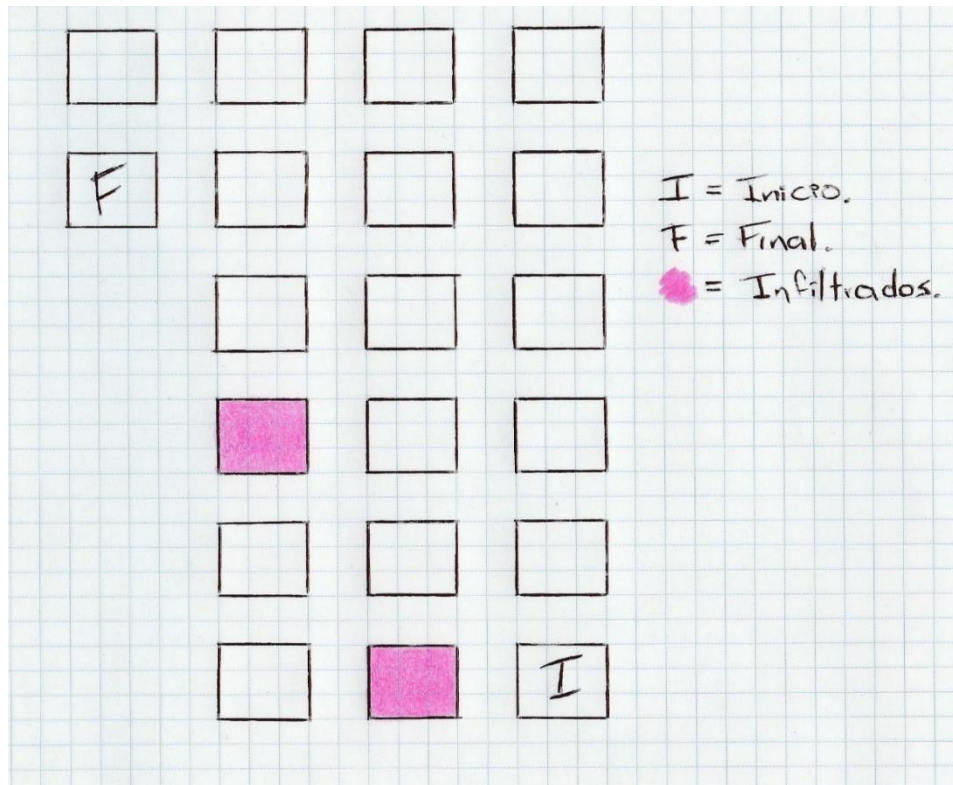
La única condición que tenía este teléfono roto era que no importaba el cómo, el mensaje tenía que llegar intacto al otro lado, las frases fueron:

Tres propuestas por el docente y dos por uno de los estudiantes infiltrados

- Las frases del docente fueron “La nota de todos es Cero” “No debo golpear o insultar al otro” “hablar de frente y elogiar por la espalda”
- Las del estudiante infiltrado: “Ya hicieron la tarea de español” “Si gritan el profe Juli los regaña”

Gracias a la falta de los otros miembros del salón, se reorganizó el aula en tres columnas de 6 estudiantes en cada una, en donde al principio de la segunda columna y en medio de la tercera se encontraban cada una de las chicas infiltradas como se muestra en el siguiente diagrama:

Figura 276. Disposición del salón.



Nota: Diagrama del salón, punto de inicio de la actividad, punto donde finaliza y ubicación de las estudiantes infiltradas, [Fotografía], de elaboración propia, 2023

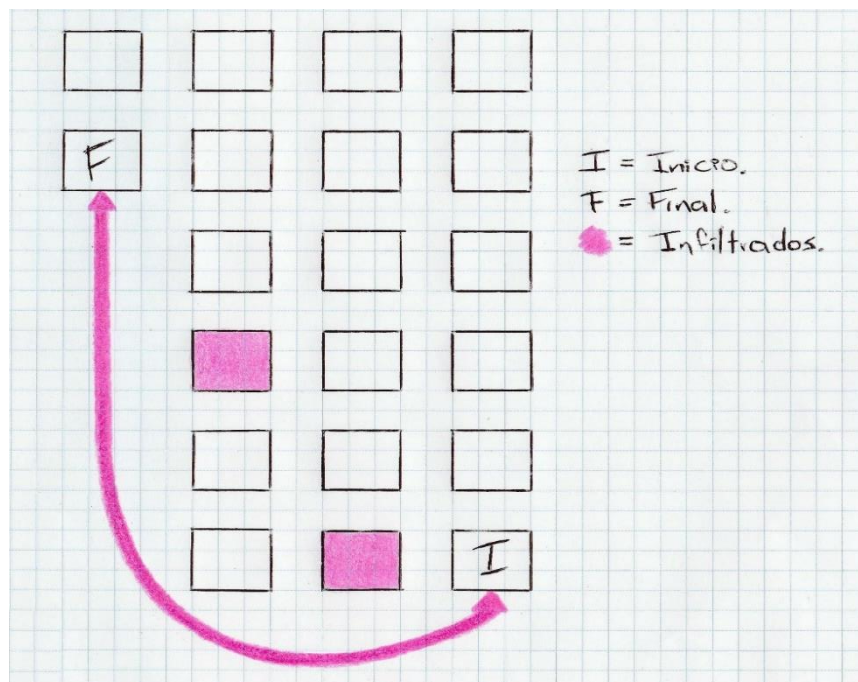
Las dos primeras oraciones propuestas por el docente no logran llegar de manera adecuada, debido a que las chicas infiltradas logran cumplir su objetivo de distorsionar la

oración cuando está llevo a ellas, pero, debido a la inocencia de una de ellas, se logró descubrir que había una persona que no permitía que las oraciones llegaran correctamente.

Se acepta que es una realidad, pero que aún falta un miembro infiltrado, por lo cual tienen que ingeniarse la manera de que el mensaje llegue correctamente y con esto, empiezan a verse la primera interacción para solucionar este problema, lo menciono en mi diario de campo:

Una de las estudiantes se acercó a mi para pedirme por favor el papelito donde estaba la frase escrita, se sentó en el puesto, la leyó detenidamente y se acercó al último compañero de la última fila del salón, pues en esta ronda, él debía ser quien recibiera el papelito, le susurro supongo que la oración al oído y luego le entregó el papel, la frase en cuestión era “Hablar de frente y elogiar por la espalda” cosa que hizo textualmente sin saltarse las mecánicas del teléfono roto.

Figura 287. Primera solución

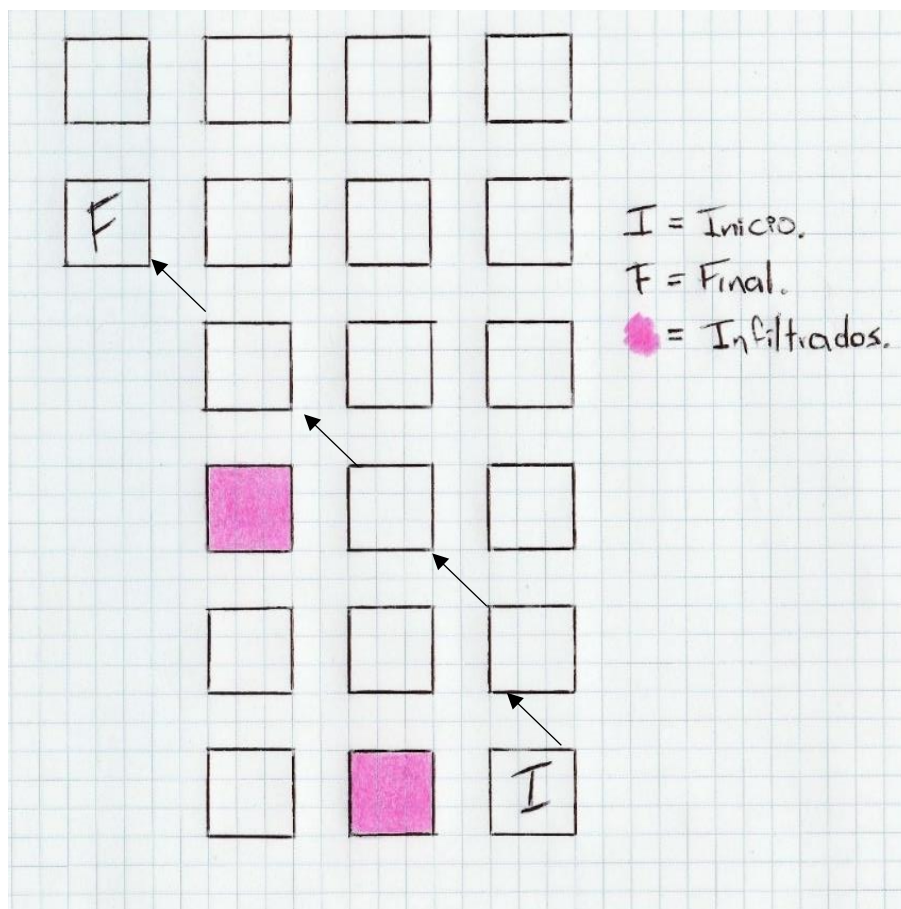


Nota: Solución 1 planteada por la estudiante para entregar la primera frase de manera correcta, ejercicio de comunicación, [Fotografía], de elaboración propia, 2023

Es en esta sesión donde los estudiantes por fin ejecutan la definición propuesta para el juego en este trabajo, pues empiezan a hacer uso de la creatividad para resolver el ejercicio, que ya no es un ejercicio, sino un juego en si, por lo cual la predisposición se altera y los estudiantes están más alerta para empezar a realizar acciones en este escenario.

La cuarta oración, presenta el inconveniente de que no logra llegar de manera correcta, puesto que la última infiltrada cumplió su rol, pero una vez más, los estudiantes logran saltarse los protocolos del teléfono roto para que el mensaje sobreviva:

Figura 29. Segunda Solución



Nota: Segunda solución planteada por la estudiante para entregar la primera frase de manera correcta, ejercicio de comunicación, [Fotografía], 2023

Lo vuelven a hacer, apelan a su creatividad para solucionar el problema y esta vez, tratando que el mensaje cumpla las condiciones del teléfono roto, pero ahora, aunque hay muchos más miembros participando para cumplir la labor, son menos los que reciben el mensaje y lo que facilita que este sobreviva al intercambio de información, pues como muchas veces se les recalcó, los chismes son solamente información mal contada e interpretada.

Figura 29. Un poco sobre mí y mi último detalle



Nota: Figura de referencia sobre la figurita sorteada, Camus de acuario, [imagen], tomada de URL <https://www.amazon.es/Popsplanet-Saint-Seiya-Knights-Zodiac/dp/B09T6ZN3YF>

Este último ejercicio, es donde podemos recoger todo lo que tiene para ofrecer la gamificación en cuanto a las ventajas, buscamos eliminar la individualidad de los participantes con el fin de completar una meta en común, aunque no todos puedan recibir la premiación se observa la cooperación, pues esta no se dará bajo el puntaje que se tenga en el aula sino por lo que el mismo azar fuese a ofertar. El respeto, la aceptación y un

ambiente sanos para el aprendizaje, es lo que se puede apreciar como producto al final del ejercicio. Por lo que, cumpliendo con el reto máximo, se sortea el último premio, siempre me decían los chicos que era una persona bastante hermética en cuanto a que no contaba mucho sobre mí y mis gustos, pero esta figura de los caballeros del zodiaco, del signo acuario, fue el último detalle que tuvieron de mí antes de cerrar el tema y la clase.

Figura 300. Última evaluación

Ítems de la observación: Quinta sesión	1	2	3	4	5
Hay interés de los estudiantes por el tema propuesto					X
Los estudiantes proponen ideas sobre el tema					X
Los estudiantes siguen el/los procedimientos o actividades propuestas					X
Los estudiantes aplican el conocimiento propuesto en las actividades					x
Los estudiantes completan la actividad propuesta					x

Se considera a esta sesión la más exitosa dentro de las 5 sesiones que se llevan hasta el momento, pues al plantearle a los estudiantes un escenario con un reto muchísimo más complejo, pero que igualmente esta relacionado a uno de los tantos escenarios que aporta “Fallout” como elemento de estudio y controversia, impulsando el juego y la cooperación para llegar a la resolución del ejercicio facilitó poder llegar a la última parte, sin necesidad de hablar de las recompensas a alcanzar finalizados toda la etapa de estudio.

La victoria de este último ejercicio consiste en el hecho de que esta vez fueron los estudiantes quienes propusieron las posibles soluciones ante el ejercicio planteado, buscando la manera más óptima de cumplir con la condición de que el director de la actividad les había propuesto. No hubo peleas, no hubo gritos ni malos tratos, solo un grupo niños intentando coordinarse entre compañeros a través de la comunicación directa para que alguno de ellos recibiera el obsequio que se trajo al aula,

Pero el mayor éxito que se puede atribuir en este ejercicio fue notar como los estudiantes no crearon ningún conflicto por sus intereses individuales, y aunque a muchos

no les gustó el resultado, pudieron aceptarlo con tranquilidad y respeto, felicitando al compañero por ganarse ese pequeño presente de parte del director del ejercicio. A manera personal, el máximo logro de lo realizado hasta el momento.

f) ¿Apertura del refugio?: Sesión final.

En esta última sesión se tendrá presente tanto los productos presentados por los estudiantes y su participación para la selección de uno de los tres posibles finales que se presentarían en la medida en que ellos realizaran o no los ejercicios propuestos:

- **Final malo (nula presentación de las actividades propuestas por parte de los habitantes):** Debido a la falta de interés sobre el experimento que se labró para esta bóveda, Voultec siendo uno de los pocos remanentes que se sostienen a nivel tecnológico dentro de la humanidad, ha decidido cortar tanto con los servicios de luz y de agua, cortar la línea de suministros para el refugio y abrir las puertas para obligarlos a evacuar sin ninguno de los elementos necesarios para poder llevar una vida con normalidad por fuera del refugio, sus puertas se han sellado para siempre, ahora es deber de ellos intentar sobrevivir en una sociedad que le cuesta solucionar o reconocer sus problemas.

- **Final neutral (poca participación y presentación de las actividades propuestas):** gracias al interés de unos cuantos dentro del refugio a buscar sobrepasar el experimento que se les ha presentado han buscado avanzar en cada una de las pruebas para con ello abrir el refugio para ver que hay allí afuera. Voultec viendo la buena voluntad de este grupo de estudio ha mandado un mensaje, accedió a abrir las puertas del refugio, aunque condicionó dicha apertura debido a que algunos miembros decidieron no ser parte de sus experimentos.

El refugio se mantendrá abierto para salir y explorar, pero el Kit de Creación del Jardín del Edén se les sería negado, podrían hacer uso del refugio como quisieran, pero eventualmente, los recursos se verían agotados y las tecnologías superadas por el paso del tiempo caerían inutilizadas, por lo que con el tiempo tendrán que abandonar el refugio.

- **Final bueno: (muy buena participación y presentación de las actividades propuestas):** El interés de la población del refugio 501 hizo comprender a Vault-Tec que hay posibilidades muy buenas para que la estirpe humana sobreviva allí afuera, la motivación de estos jóvenes le inspiró a resarcir un poco del mal que la ignorancia de pocos llevó a la desolación a muchos otros. Se comunicaron de manera directa con los habitantes del refugio, les han brindado el conocimiento tecnológico, el cual ha sido grabado por estos habitantes para realizar muchas modificaciones estructurales al refugio y con ello llevar una serie de comodidades a la superficie.

Para empezar se les enseñó a manipular el reactor de energía por lo que ahora pueden llevar tanto luz como agua potable a la superficie, debido a las bombas hidráulicas que les enseñaron a construir, el Kit de Creación del Jardín del Edén, fue activado, por lo que tan pronto lo lleven a la superficie, este emanará un compuesto que modificará la estructura radioactiva del suelo, para hacerlo fértil y próspero, permitiendo el cultivo y la plantación de árboles y arbustos debido a la gran variedad de semillas brindadas por el refugio, lo cual permitirá un sustento adecuado para la vida. La guerra, la guerra no cambia nunca, pero puede que este fragmento de la humanidad pueda cambiar para que la guerra no lo consuma todo nuevamente.

El final presentado a los estudiantes fue el resultado tanto de las actividades realizada como de la disposición de los estudiantes a los temas a tratar durante las sesiones, se les mostró a los estudiantes los resultados por sesiones, que hasta el momento no habían tenido el gusto de conocer, pues el interés para el trabajo era hacer que los chicos lo hicieran por voluntad y no por los puntos (nota) que haría que el ejercicio no tuviera ningún valor, lo más importante de este ejercicio, fue la interacción que tuvieron en cada una de las sesiones con el mismo, pues al jugar, al ver los escenarios en los que tenían que participar y analizar, pudieron hacerlo con muchísima naturalidad y respecto, dando a entender que no fue como otra clase más.

El final correspondiente a esta actividad fue el final neutro, y ante la competitividad de aquellos que fueron los participantes, que grato fue el verlos no pelear por no tener el mejor de los resultados, como quien acepta la solución ante un conflicto.

15. Resultados y conclusiones:

Figura 311. Nota por sesión y resultado final de las actividades, 2023.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Resultado final
4.2	4.6	3.8	3.6	5.0	4,2

La implementación de la gamificación en este escenario resultó ser un buen ejercicio sobre todo ante la temática a revisar, pues si bien, ya existían ejercicios por parte del colegio en donde se les buscaba apoyar o brindar recursos para reconocer los elementos aquí vistos, el tomar estos como un juego, permitió a los estudiantes convertirlo en el elemento vinculante entre estudiantes y profesor que se requería para que poco a poco, aquellas voces que se acostumbraron a callar en los peores momentos, empezaran a dar sus primeras palabras y comprender la importancia de hacerse sentir, dejarse escuchar.

La definición propuesta para el juego en este trabajo queda perfecta con relación a todos los factores que los estudiantes demostraron en cada una de las sesiones trabajadas: creatividad, socialización, corporeidad. Solo cuando los estudiantes recordaron las posibilidades del juego, dejaron las actividades ludificadas para pasar a un escenario en donde pudieron explotar todo su potencial como elemento de aprendizaje, priorizando aquello que ellos quisieron aprender y no que les obligaron a hacer.

El hacer partícipe al estudiante de escenarios en donde se problematizan algunos conflictos puede brindar soluciones desde su óptica sin necesidad de señalar nombres, tomando como pretexto la gamificación como un elemento que les permite reconocer desde la distancia factores decisivos a la hora de comprender por qué se dan o desarrollan los conflictos parece ser algo viable.

Lo anterior mencionado, me lleva a resaltar la importancia de dos elementos que a simple vista no parecen tener nada en relación, pero que ambos tienen un potencial enorme si hablamos de trabajar habilidades de carácter individual sin desconocer el contexto. La gamificación sin tecnología es un proceso bastante curioso pues como herramienta tecnológica que ayuda a potenciar habilidades con la tecnología, reconocer y realizar el ejercicio en un escenario social como un colegio de carácter público, permite unificar a todos los estudiantes en sus posibilidades a acceder a los mismos saberes y conocimientos aun careciendo de las herramientas virtuales para hacerlo.

Otro elemento que resultó ser muy beneficioso en este ejercicio, fue el nunca explicarle a los estudiantes que dicho trabajo iba a tener una nota dentro de su asignatura, pues el error más común que se puede hacer en este tipo de ejercicios es motivar a los estudiantes que den resultados por lograr un número (pontificación); si bien tuvieron recompensas pequeñas como dulces, tiempo para descansar de más y al final una figurilla,

fueron estas las recompensas resultado del desempeño al participar en las actividades, pues nunca hubo un aviso de ello o que reiterativamente fuese a haber más.

Aunque bien, no se planteó un referente didáctico o pedagógico transversal en las actividades, queda para mi mismo como sugerencia revisar todo aquello que tiene que ver la escuela nueva y como aplicarlos de manera más practica y equitativa dentro del ejercicio de gamificación pues se considera que por sus definiciones, características e ideales podrían propulsar muchísimo más el ejercicio aquí explicado.

Pero es necesario rescatar todo aquello relacionado a los centros de interés de los jóvenes, el hecho de reconocer muchos temas llamativos para ellos a través de la historia de un juego que para ellos es parecido a un cuento, resulta desarrollando una cercanía a las actividades planteadas, olvidando a estas como un compromiso que deben llevar a cabo para un docente, algo que se puede profundizar en otros ejercicios a tener en cuenta.

Las necesidades anteriormente planteadas se pueden ver en aquellas observaciones que se realizan en el diario de campo, herramienta que fue imprescindible para la ejecución de esta actividad; no solo por el hecho de que permite recoger la información que todos los días los estudiantes entregan, sino que en su análisis, permitió plantear una preocupación inicial dada por el cómo ellos suelen relacionarse unos con los otros, desarrollar en la gamificación un plan de acción que dio como resultados las actividades aquí dadas. Uno de los más grandes malestares que se presentó durante este ejercicio tiene que ver con la falta de entrevistas tanto a padres como estudiantes, pues si bien muchos estuvieron dispuestos a ayudar, al no contar con el consentimiento y el aval de los padres, fue imposible profundizar en el pensamiento de los estudiantes, lo cual se espera corregir en el momento en que se permita realizar un ejercicio parecido en un contexto distinto.

Las acciones tomadas por los estudiantes tuvieron muchísima naturalidad y al final, la reflexión que se hizo presentada como el “end” de este juego, fue la aceptación general

de los participantes entendiendo como fue su actuar ante el ejercicio de la bóveda y el refugio 501. Este ejercicio está planteado con cierto nivel de dificultad para hacerlo sencillo, pues al asignárseles un rol y los escenarios que se presentarán, puede simplificar muchísimo la experiencia, pero las posibilidades de manejar un mundo tan amplio con una historia tan larga como lo es el mundo de Fallout, permite que cambiando ciertas variables al ejercicio, poco a poco se puedan introducir elementos que complejicen el papel del estudiante en la elaboración de su propia historia, la vinculación de hechos ficticios y su contraste con eventos dados en la realidad y su participación más activa en cuanto a temas de conflicto, solución, resolución y origen de los conflictos.

Siendo un videojuego de carácter comercial, permitió llamar la atención de los estudiantes para indagar más y según algunos de ellos jugarlo, pues existe una versión de celulares baja en violencia, pero la intención motiva a llevar al videojuego al aula, pues siendo la evolución natural con tecnología del juego, es deseo de algunos explorar los nuevos aprendizajes que este tipo de juegos tienen para ofrecer.

En un salón donde la población es mixta, es necesario reconocer también que el tema a tratar, más no las actividades, pueden llegar a ser algo de poco interés debido a los gustos individuales, pero la variabilidad de temáticas, ligadas a un eje común pueden llegar a saldar dicha brecha. Niños que no son problemáticos en sí, puede que ignoren la idea de cómo solucionar un conflicto, pero sí convertirse en los mediadores de estos o aprender a identificar los factores que desarrollan conflictos.

Hacer llamativas las sesiones a un tema que para ellos es algo tocado en segundo plano, haciendo uso tanto del color, de las historias de fantasía, del juego y las recompensas también modifican la percepción que se tiene sobre las clases, el vínculo que se genera normalmente entre alumno y docente, siendo muy fuerte en la primaria, se ve fortalecido en la medida en que el docente se interesa también por los gustos particulares de la población con la que trabaja.

Esto último no debe interpretarse como el docente buscando ser el eje central de las sesiones, sino como el mediador entre una población que está a punto de pasar a una edad crítica como lo es la adolescencia con la falta de interés ante temas que verdaderamente puedan llegar a tener un impacto en sus vidas y la necesidad de complementar todo esto con los ejes temáticos propuestos para las asignaturas.

De este ejercicio planteado solo queda reconocer que, en estos momentos en donde las relaciones sociales están pasando a un segundo plano, la gamificación logra generar atajos que permiten a los jóvenes relacionarse de otras maneras, ya sea intercambiando opiniones, compartiendo gustos en común por las actividades realizadas durante las sesiones o sorprendiéndose que encontraran la misma solución ante los problemas que se presentaron en las sesiones trabajadas.

Pero me gustaría rescatar también algo, lo grandioso de realizar este tipo de trabajos desde el área de ciencias sociales radica en el hecho de que se valora muchísimo más la interacción social que la adecuada solución y resolución de las actividades, apremiamos al que escucha y al que participa, pero no se le es indiferente al que no le llama la atención el tema, pues comprendemos la dificultad que muchas de nuestras actividades traen consigo, pero aun así, las ciencias sociales pueden abrazar cualquier idea para llamar la atención a su contenido, y hacer que ninguna población sea indiferente ante lo que se les desee aportar. El poder que tiene las ciencias sociales en conjunto al juego y la gamificación es ilimitado, pues en un ejercicio bien planteado, se unifican los géneros, las razas y las edades con el fin de que se hagan partícipes de todas las experiencias que se les ha de brindar, pero, sobre todo, permite acercar conceptos que muchas veces se nos son difíciles de hablar y que pensamos que la juventud podría no comprender en su totalidad, y un ejemplo de esto es el conflicto.

El hablar del conflicto como un juego brinda para los niños y niñas una seriedad que la emocionalidad del momento en el que se presenta algún tipo de conflicto entre ellos, con

el ambiente o sus necesidades es algo clave, pues puede ser el paso inicial para reforzar la resolución asertiva con cabeza fría que a una nación como Colombia le hace falta para empezar a hablar de paz, brindarles en estas cosas que llaman su atención algunas ideas adicionales de cómo lidiar con los conflictos y poderles brindar un nombre, es un paso para que en su juventud puedan reconocer los malestares del mañana.

La paz, un elemento difícil de lidiar y llevar al aula, pues, aunque nuestro actual gobierno tiene como propósito llevar la paz a la nación, ¿cómo trasladar dicha noción al salón cuando solo se habla de contexto social, pero se olvida hablar y reconocer la individualidad del otro? Para lo que en muchas poblaciones su paz es llevar al olvido el ruido de un arma, para un niño la paz puede ser algo tan simple como no pelear con su mejor amigo, abrazar a su mascota, sentirse escuchado y guiado en los procesos más difíciles por los que se atraviesa en la vida.

En el conflicto es necesario comprender que para lo que en los ojos de un adulto es algo tonto, para los ojos de un niño, puede ser el fin del mundo y necesita ser rescatado. La guerra, la guerra no cambia nunca, pero la juventud que está por venir puede cambiarlo todo.

16. Bibliografía.

Aarseth. E, (2004) "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos", Artnodes: revista de arte, ciencia y Tecnología, Vol. 7, (pp. 4 – 14).

Alvarado F, & Elina, M "Los conflictos y las formas alternativas de resolución", 2003, Revista de Humanidades Tabula Rasa, 265 – 278.

Bados, A. & García, E. (2014) "Resolución de problemas" Facultat de Psicologia Departament de Personalitat, Avaluació i Tractament Psicològics, Universitat de Barcelona, Barcelona, España.

Bedoya, M. (2009) "Conociendo la localidad Rafael Uribe Uribe: Diagnostico de los aspectos físicos, demográficos y socioeconómicos. Secretaría de Planeación, Alcaldía mayor de Bogotá.

Belli & López (2008) en Escobar, E. "*Videojuegos como herramientas facilitadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje*" Monografía, Facultad de Educación y Ciencias Humanas, Universidad de Córdoba, Montería, 2019.

Carrillo López, A. (2021) "Gamificación y comprensión lectora", Departamento de Lenguas, Licenciatura en español e Inglés, Universidad Pedagógica nacional.

Codina, A & Rivera, A (2000) "Hacia una instrucción Basada en la resolución de problemas: los términos Problema, Solución y resolución." Departamento de matemática Educativa Cinvestav, México.

Colegio Quiroga alianza., (s.f.), La maloka del Buen vivir, proyecto de educación emocional, Iniciativa de Transformación de Realidades (INCITAR).

Colegio Quiroga alianza, (2013), Tejedores de Convivencia, proyecto de educación emocional, Iniciativa de Transformación de Realidades (INCITAR), Colegio Quiroga alianza.

Contreras, R. y Solano, L. (2013) "*Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación*", p. 4. Publicado en 3c TIC No 2, revista de investigación "3ciencias", España.

Corrales, M. (2010), "Investigación-acción. En Metodologías de Investigación Cualitativa [Investigación-acción] del Portal Investiga.uned.ac.cr." San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

Fuquen, M. (2003), "Los conflictos y las formas alternativas de resolución" Revista de humanidades Tabula Rasa, Núm. 1. 265-278.

Insuasty, M., Paz, M. y Hernández, I. (2016), "Centros de interés: una propuesta diferente para una enseñanza diferente", *Revista Criterios*, 23 (1), 43 - 58.

Mangiron, C. & Orero, P. en Pérez, L. Álvarez, C. (2012), "Buenas prácticas de accesibilidad en los videojuegos: *¿Videojuegos para todos?*" Colección Estudios, primera edición, ministerio de Sanidad servicios sociales e igualdad de España.

Núñez, A (2018), "Prevención y resolución de conflictos en niños de primaria", trabajo de fin de grado, Universidad de Málaga, España.

Oriol, G, (2015), "Fundamentos de la gamificación" GATE. Manual, Gabinete de Tele-educación de la Universidad Politécnica de Madrid, España.

Pérez - López, I. & Rivera García, E. (2017) "Formar docentes, formar personas: *Análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de Gamificación*". *Signo y Pensamiento*, No 36, 112 – 129.

Romero M. & Turpo, O. (2012), "Serious Games para el estudio de las competencias del siglo XXI" *Revista de Educación a Distancia*, núm. 34, pp. 1 -22.

Serrano, J. M. & Pons, R. M (2011). El constructivismo hoy, enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de Investigación Educativa*, Volumen 13, Núm. 1.

Teixiné Baradad, J. (2018). "Videojuego Happy 8-12. Herramienta didáctica: Resolución de conflictos entre iguales en las escuelas". In López-García, C., & Manso, J. (Eds.), *Transforming education for a changing world*. pp. 343-351.

Valencia, H. (2021). "fundamentación y lineamientos pedagógicos, didácticos y de evaluación para la formación profesional en la fundación universitaria maría cano", *Fundación Universitaria María Cano*, Medellín, Colombia.

Zardoya Apastegui, O. (2020) “Enseñar la Ciudad Medieval con el Videojuego Age of Empires II. Una propuesta de innovación didáctica” Universidad Pública de Navarra, Pamplona, España.