

Gamificación, estrategia didáctica para el fortalecimiento de la tolerancia en niños y niñas

Gamification, a teaching strategy to strengthen tolerance in boys and girls

Gamificação, uma estratégia didática para fortalecer a tolerância em crianças

Marlon David de la Rosa Martínez

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales
Corporación Universitaria Iberoamericana
marlon15d@hotmail.com

Nivel de Jesús Castillo Solano

Magíster en Educación
Corporación Universitaria Iberoamericana
nivercastillo@gmail.com

Resumen

Este proyecto de investigación busca desarrollar una estrategia didáctica a través de la gamificación con el fin de dar una solución a una de las problemáticas que enfrenta la educación en la actualidad. Esta se aborda con relación a la falta o poca evidencia de valores, especialmente la tolerancia. El eje central desde el que parte, está fundado en la idea de que la falta de tolerancia hacia el otro constituye graves problemas de convivencia, en consecuencia, se considera la educación en valores como un aspecto clave en el desarrollo de toda sociedad. En este sentido, la investigación tiene como objetivo fortalecer la tolerancia en los niños y niñas del grado sexto (6°) de la IE Barbacoas, municipio de Tuchín, Córdoba, a partir de un diagnóstico, diseño, implementación y evaluación de siete (7) actividades gamificadas.

Los resultados de la investigación dan cuenta de la importancia de aplicar estrategias gamificadas y la utilidad del juego como una herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales, competencias interculturales, la

tolerancia y convivencia entre los estudiantes, además de brindar espacios agradables de aprendizaje que estimulan la curiosidad, motivación y participación de los niños y niñas.

Palabras clave: gamificación, tolerancia, convivencia.

Abstract

This research project seeks to develop a didactic strategy through gamification in order to provide a solution to one of the problems facing education today, this is addressed in relation to the lack or little evidence of values, especially tolerance. The central axis from which it starts is based on the idea that the lack of tolerance towards the other constitutes serious problems of coexistence, consequently education in values is considered a key aspect in the development of any society. In this sense, the research aims to strengthen tolerance in the boys and girls of the sixth grade (6th) of the IE Barbacoas, municipality of Tuchín, Córdoba, based on a diagnosis, design, implementation and evaluation of seven (7) gamified activities.

The research results show the importance of applying gamified strategies and the usefulness of the game as a tool to strengthen interpersonal relationships, intercultural skills, tolerance, and coexistence among students, in addition to providing pleasant learning spaces that stimulate curiosity, motivation and participation of boys and girls.

Keywords: gamification, tolerance, coexistence.

Resumo

O projeto de pesquisa busca desenvolver uma estratégia didática desde a Gamificação com o fim de resolver uma das problemáticas que enfrenta a educação na atualidade, a abordagem em relação com a falta ou pouca evidência de valores; especialmente a tolerância. O eixo central desde onde parte está baseado na ideia de que falta tolerância á o outro, constituindo graves problemas de convivência, em consequência, considera-se a educação em valores como aspecto chave no desenvolvimento de toda sociedade. Neste sentido, a pesquisa tem como objetivo fortalecer a tolerância das crianças do sexto ano da IE Barbacoas, município de Tuchín, Córdoba desde um diagnóstico, design, implementação e avaliação de sete (7) atividades gamificadas.

Os achados da pesquisa dão conta da importância de aplicar estratégias gamificadas e a utilidade do jogo como uma ferramenta para fortalecer as relações interpessoais, competências interculturais, a tolerância e a convivência entre alunos além disso, gerar espaços agradáveis de

aprendizagem que estimulem a curiosidade, motivação e participação das crianças.

Palavras-chave: gamificação, tolerância, convivência

Introducción

Este trabajo de investigación es realizado con la finalidad de fortalecer el valor de la tolerancia en los niños y niñas del grado sexto (6°) de la Institución educativa Barbacoas, ubicada en zona rural del municipio de Tuchín, Córdoba. La población a la que está dirigido este proyecto investigativo se conforma por veintitrés (23) estudiantes, catorce (14) niños y nueve (9) niñas, en edades que oscilan entre los diez (10) hasta los trece (13) años; todos de ascendencia indígena Zenú.

Como es sabido, la familia es el primer ente formador. A través de un ambiente de amor, paciencia y tolerancia y los valores que inculquen en cada uno de sus hijos, forman a una persona buena, íntegra, coherente y capaz de estar en sociedad y aportar buenos hábitos y costumbres. Brizuela et al. (2021) sostiene:

La función social de la familia es la responsabilidad de promover la educación y el buen comportamiento ante el medio social, es decir, educar a sus miembros bajo valores morales y sociales, esenciales para el proceso de socialización del niño. En ella deben prevalecer la armonía, la confianza, la

seguridad, el respeto, los afectos, la protección y el apoyo necesarios para la resolución de problemas, a fin de que la persona misma cultive los valores para transmitirlos y enseñarlos a los demás. En la familia se establece una relación de afinidad, sentimientos, afectos e intereses, basada en el respeto mutuo y el diálogo para la convivencia. (p. 3)

No obstante, y en contraste con estos postulados, se ha podido evidenciar dentro del entorno escolar conductas negativas por parte de algunos estudiantes hacia sus compañeros. La escuela es, pues, un espacio en donde se reflejan todas estas falencias, la intolerancia, el irrespeto hacia otro y la poca empatía con los mismos es en muchas ocasiones el pan de cada día que se evidencia dentro y fuera de las aulas. Una de las principales características de esta problemática está asociada con la poca paciencia que los educandos tienen al tratar con los demás, los brotes de indisciplina, el *bullying* o *matoneo* y, sin duda alguna, la falta de diálogo a la hora de resolver situaciones conflictivas.

Debido a todas las falencias mencionadas y las obligaciones que la sociedad tiene con relación a la educación de ciudadanos

íntegros, esta propuesta investigativa, desde una perspectiva intercultural, busca crear espacios de convivencia, favorecer la comunicación, el diálogo y la aceptación. Propone desde la escuela y, a través de la gamificación, una estrategia didáctica cuyo fin es potenciar en los niños y niñas el fortalecimiento de la tolerancia a través del juego, permitir que se respete y reconozca la diferencia, cultivar la armonía, la paz y la amistad entre los estudiantes. De acuerdo con Rehaag (2010):

La escuela, como institución de educación y formación, tiene la obligación de fomentar una visión hacia el respeto a la diversidad, dado que vivimos en un mundo globalizado con sociedades velozmente cambiantes. El encuentro con la diversidad cultural resulta cada vez más una parte de la vida cotidiana, y la tarea de la educación en el marco de estas experiencias se encuentra en la enseñanza de competencias interculturales. Cuando se habla de interculturalidad se refiere al encuentro entre las diferencias, sean de carácter nacional, cultural, genérico, religioso, étnico o social. La necesidad y obligación de acercarse a los niños y las niñas, así como a los jóvenes a lo propio y lo ajeno, y a la diversidad en la vida cotidiana como una experiencia que apoya en la construcción de la identidad, es una condición para realizar los derechos

universales del ser humano. (p. 1)

Por otro lado, la gamificación como técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo se ha ido posicionando poco a poco como una alternativa pedagógica atractiva que, en el caso de los estudiantes con problemas de convivencia, puede -de una manera divertida y entretenida- crear o moldear a un nuevo ser humano capaz de resolver sus conflictos utilizando verdaderos procesos de comunicación asertiva.

Cabe resaltar que este proyecto de investigación tiene muy en cuenta los postulados de autores como Prensky (2001), quien, de manera acertada, señala, que a nivel social y educativo nos encontramos ante una nueva generación de estudiantes que denomina “nativos digitales”, generaciones de personas modernas que aprenden de modos y maneras muy rápidas y, sobre todo, en espacios virtuales de diálogo y comunicación. Aplicar la gamificación como una nueva forma de aprender y, sobre todo, fortalecer los valores a través de la interacción positiva y mediante el juego, es una manera de atender las nuevas necesidades educativas y estar a la vanguardia de los cambios sociales.

Aunado a estos postulados, también se tiene en cuenta la propuesta teórica de González (2015), quien describe que, a través

del Aprendizaje basado en el juego (ABJ) y su utilización como herramienta de apoyo de aprendizaje, es muy efectiva para potencializar en los niños y niñas una participación que les permite ser protagonistas de su proceso de enseñanza. Bajo estos planteamientos teóricos se pretende, entonces, fortalecer en los niños no solo el aprendizaje de nuevos conocimientos, sino también su capacidad de diálogo y convivencia. En síntesis, mejorar la habilidad social de tolerar y aceptar la diferencia, reconociendo la importancia de nuevos métodos de enseñanza ante las nuevas generaciones de estudiantes.

Con el fin de conocer un poco más a fondo estas nuevas estrategias de aprendizaje, se realizó un bosquejo de información que permitió conocer a detalle las bondades de estas nuevas prácticas educativas como el uso de la gamificación, que, si bien es cierto, son innovaciones que se han presentado en el entorno pedagógico, se vislumbran como excelentes herramientas para tener en cuenta dentro del ámbito educativo para fortalecer los procesos de enseñanza.

En este orden de ideas, las investigaciones a nivel internacional de autores como Martínez Pereira y Novo Carballal (2020) permitieron reconocer en la gamificación una gran alternativa a la hora de educar, que tiene en cuenta las percepciones del profesorado y del estudiante; la

importancia de la ludificación dentro del aula; y las nuevas formas de almacenamiento de la información que se presentan con el desarrollo de la nueva era digital. Zepeda Hernández, López Ornelas y Abascal Mena (2016), por su parte, resaltan los nuevos retos de la educación actual, invitan a transformar los procesos de enseñanza que otrora se consideraban los más eficaces.

En un plano nacional, la investigación también destaca los aportes de Posso et al. (2015), quienes reconocen en la lúdica una opción pedagógica útil y necesaria a la hora de fortalecer la convivencia, el desarrollo social y la conciliación. También invita a reflexionar sobre los actos de violencia que se producen dentro y fuera del aula y la necesidad de mejorar las relaciones interpersonales, aspectos cruciales en este proyecto de investigación.

Por último, y no con menor importancia, los aportes de Torres García et al. (2020), en el ámbito local, evidenciaron la importancia de las estrategias gamificadas ARAGAME, como un método de gran ayuda a la hora de fortalecer los procesos de autorregulación del aprendizaje en los niños y niñas, centrándose en aspectos como la motivación que permitieron mejorar la dimensión cognitiva.

Con relación a los aportes de esta investigación, se recalca que esta no es una *estrategia*

terminada, pues se debe ser consiente que la sociedad por su dinámica innata está en constante cambio. Sin embargo, se espera que en un tiempo y espacio concreto pueda ser útil y que sirva como un marco de referencia y de diseño metodológico para futuras investigaciones.

Para finalizar, y como se había marcado, este proyecto de investigación fue desarrollado en la Institución educativa Barbacoas, ubicada en el corregimiento del mismo nombre, y pretende fortalecer a través de la gamificación, el diseño, la implementación y evaluación de siete (7) actividades didácticas el valor de la tolerancia en los niños y niñas del grado sexto (6).

Metodología

El presente trabajo se inserta bajo el enfoque cualitativo, ya que busca analizar las múltiples realidades subjetivas que se producen dentro del aula, los modos o formas de comportamientos y las relaciones interpersonales que se producen en ella, de acuerdo con Monje (2017):

Los enfoques cualitativos estudian la calidad de las actividades, relaciones, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema para comprender los fenómenos sociales en un entorno particular y por

supuesto ayudar con ello a la solución de problemas. (p. 10)

El diseño metodológico está fundamentado en la investigación acción (IA). Término que fue acuñado por primera vez por Kurt Lewin en 1944, con el que se refería a todos aquellos avances teóricos y cambios sociales que eran emprendidos por persona, grupos o comunidades que desarrollan una actividad colectiva en bien de todos, que parte desde una reflexión social que permite la interacción entre la teoría y la práctica y se inician a partir de la recolección de información, conceptualización, planeación, ejecución y evaluación de proyectos de acción social. De acuerdo con lo anterior, se evidencia que la investigación-acción implica necesariamente a los participantes en la autorreflexión sobre su situación, en cuanto a compañeros activos en la investigación, es decir, interpreta los fenómenos desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos (Elliot, 1994, p. 5).

Se considera pertinente este enfoque, ya que, en palabras de Elliot (1994):

La investigación-acción en las escuelas analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas, interpreta "lo que ocurre" desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la

situación problema, con la finalidad de ofrecer una propuesta de solución. (p. 5)

Bajo este ideario, la propuesta busca identificar la problemática asociada a la falta de tolerancia evidenciada dentro del aula a partir del diagnóstico. Posteriormente se realiza el diseño de una estrategia didáctica que tenga como eje central el uso de la gamificación, desarrollar una serie de siete (7) actividades lúdicas y luego una evaluación de estas, que permita valorar su alcance y la apropiación de los estudiantes respecto a este valor y su incidencia en el buen comportamiento y la sana convivencia con los demás. En este sentido, también parte desde un paradigma sociocrítico con la finalidad de conocer la realidad, introducir acciones para mejorar el entorno y buscar alternativas de solución a los problemas derivados de las prácticas educativas, según Rojas (2014, citado por Parra, 2020) en el estudio sociocrítico: “el investigador y los sujetos interactúan, son activos, reflexivos y críticos” (p. 152). Es decir, se busca dar respuestas a los problemas que se producen debido a las transformaciones sociales.

La investigación tiene como población referente de estudio los niños y niñas del grado sexto (6°) pertenecientes a la Institución Educativa Barbacoas, ubicada en el corregimiento del mismo nombre, barrio Nuevo Prado del municipio de Tuchín, Córdoba. Atiende a una población estudiantil

mayoritariamente indígena de la etnia Zenú en los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media académica, en la jornada diurna; de naturaleza oficial y carácter mixto (PEI, 2010, p. 9-10).

La muestra seleccionada a conveniencia se encuentra conformado por veintitrés (23) estudiantes, catorce (14) niños y nueve (9) niñas, entre edades que oscilan desde los diez (10) hasta los trece (13) años; todos con un nivel de estrato social uno (1). Se utilizaron como técnicas de recolección de la información, la observación, la revisión documental y la entrevista, y como instrumentos, diarios de campo, fichas y cuestionario abierto.

Resultados y discusión

Durante el desarrollo de la investigación, se documentó a través de varios diarios de campo las experiencias que se iban originando a medida que se iban aplicando cada una de las estrategias gamificadas dentro y fuera del aula (sala de informática, aula múltiple, cancha deportiva) la necesidad de conocer los impactos de esta metodología basada en el uso de la gamificación como estrategia para fortalecer el valor de la tolerancia en los niños, llevo a un análisis profundo de los resultados en el que se tuvieron en cuenta las voces de los participantes, sus comportamientos y actitudes hacia sus compañeros, las nuevas

experiencias de aprendizaje y métodos de calificación.

La propuesta didáctica se encontraba dividida en dos tipos de estrategias gamificadas, por un lado, aquellas que no necesitaban de herramientas digitales y, por otro, estrategias que requirieron de implementos tecnológicos como celulares, *video beam* y computadores, etc.

Con la intención de ofrecer un balance general sobre los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias gamificadas, la confrontación teórica y las reflexiones personales, se exponen, a continuación, los aspectos de mayor relevancia con relación a las categorías de análisis.

Importancia del juego como medio de aprendizaje. La implementación de las actividades gamificadas da cuenta de la importancia de fomentar espacios de aprendizaje que ofrezcan experiencias agradables para los niños. Para nadie es un secreto que la motivación dentro del aula proporciona placer a la hora de aprender, favorece la capacidad de percepción, análisis, estímulo de la curiosidad y coloca al sujeto en un estado de participación que le permite ser protagonista de su aprendizaje, genera satisfacción y produce un cambio con relación a la actitud de los niños, no solo sobre lo que aprenden, sino también ante la vida y sus

relaciones cotidianas dentro y fuera del aula.

Cada una de las estrategias aplicadas permitía vislumbrar en los niños un estado de felicidad, de sorpresa, ante algo “nuevo”; de ganas de afrontar y resolver nuevos retos. Para Candela y Benavides (2020):

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (p. 78)

Desarrollar estrategias gamificadas permitió descubrir en el juego un medio de aprendizaje que, usado con fines pedagógicos, posibilita la consecución de objetivos concretos para el caso y logra fortalecer la tolerancia, participación y aprendizaje de los niños y niñas.

Cuando se hacen los trabajos jugando aprendo más, porque uno los hace con ganas y no cae en el aburrimiento de estar escribiendo en el cuaderno o en las copias. [Participante anónimo]

Estas apreciaciones reafirman que “el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa” (Barón et al., 2015, p. 16).

Relaciones interpersonales. Como se había mencionado, la aplicación de estrategias basadas en el juego y con fines pedagógicos concretos no solo logra mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también permite crear y fortalecer las relaciones interpersonales, las habilidades comunicativas, el diálogo y la capacidad de resolver conflictos. En cada una de las tareas desarrolladas por los niños se observaban las habilidades comunicativas que les permitían llegar a acuerdos a la hora de resolver una actividad, los espacios y tiempos de participación de cada uno y sobre todo la capacidad de aceptar y tolerar las opiniones de los demás.

Educar en valores no es algo fácil, pues los contextos en los que se desenvuelven los niños poseen características propias que los vuelven tanto únicos como complejos. Sin embargo, se cree que, si se ofrecen las herramientas necesarias desde la escuela, se pueden obtener buenos resultados. Para Weidenfeld (2002, citado por Hernández, 2004) “la educación de los ciudadanos debe orientarse hacia la enseñanza del conocimiento y las técnicas necesarias para llevar una vida basada en la tolerancia y la

aceptación de los mismos derechos para todos” (p. 163).

Citando a García y Escarbajal (2007): “Si la escuela contribuye al desarrollo de las capacidades y potencialidades de todos, estará posibilitando que salgan a la luz y se admitan las diferencias sociales y culturales que son negadas en el sistema uniformador homogeneizante” (p. 21).

En este sentido, la propuesta de investigación tiene como objetivo crear espacios de diálogo que permitan la construcción, a partir de la escuela, de una sociedad democrática y justa guiada por principios éticos y con la participación de todos, mediada por el respeto y en pro de una buena convivencia.

Nuevas formas de enseñanza-aprendizaje. Queda claro que la sociedad actual plantea nuevos retos y que, por ello, la educación debe replantearse nuevos métodos de enseñanza que le permitan estar a la vanguardia de las nuevas exigencias. Las nuevas generaciones de educandos requieren de procesos pedagógicos innovadores. La gamificación como estrategia de enseñanza aún sigue siendo un método desconocido y, por tanto, se ignoran las bondades de sus procedimientos. No obstante, y como bien lo plantea Prensky (2001), “nuestros estudiantes han cambiado radicalmente. Los estudiantes de hoy ya no son el tipo de personas

que nuestro sistema educativo fue diseñado para formar” (p. 1).

Resulta claro ahora que como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores. Estas diferencias llegan mucho más lejos y más profundamente de lo que la mayoría de los educadores saben o sospechan. “Diferentes tipos de experiencias llevan a diferentes estructuras cerebrales. ¿Cómo deberíamos llamar a estos “nuevos” estudiantes de hoy? Algunos se refieren a ellos como la Generación-N [por Net] o Generación-D [por Digital]. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es *Nativos Digitales*. Nuestros estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e internet. (Prensky, 2001, p. 18)

Ante estos escenarios, la escuela debe ofrecer espacios de aprendizaje distintos, que rompan los moldes tradicionales y que se embarquen en nuevas aventuras de enseñanza. Esta propuesta didáctica, busca precisamente responder ante los nuevos desafíos, se reconoce que

ciertamente, se está ante una nueva generación de alumnos que, en general, está vinculada con la tecnología digital, lo cual ha modificado sus formas de aprender, sus intereses y sus habilidades, por tanto, propugna exponer una nueva didáctica. Los resultados dan cuenta de estas necesidades, los niños no pueden seguir aprendiendo a través de métodos casi “arcaicos” que no hacen más que limitar su motivación, sus ganas de aprender y experimentar nuevas formas de acercarse al conocimiento, de diálogo y de apertura hacia la diferencia.

Esta nueva forma de aprender, en especial a través del celular y el computador hace más bacana la clase, ya hasta uno no piensa tanto en el tema, porque así se entiende más fácil. [Participante anónimo]

Conclusiones

Los resultados sugieren que la aplicación de estrategias gamificadas mejora el trabajo en equipo, genera mayor compromiso y una actitud positiva que favorece la adquisición de nuevos conocimientos, pero, sobre todo, es un elemento didáctico de gran importancia que permite a su vez fortalecer dentro y fuera del aula el valor de la tolerancia en los niños y niñas. Toda vez que permite tener un mayor acercamiento entre los estudiantes, mejorar las relaciones interpersonales y moldear sus actitudes y comportamientos con

relación a las personas que los rodean.

La gamificación permite insertar innovaciones en el aula y, de forma directa e indirecta a través del juego, también permite crear nuevas nociones en los niños y niñas en torno a patrones o conductas sociales y morales que mejoran consigo la convivencia, es decir, su trato hacia los demás, generando apertura y aceptación ante la diferencia, las distintas formas de actuar y pensar, la predisposición al diálogo y al consenso. En conclusión, fomentar la tolerancia.

En otro sentido, uno de los principales aspectos a destacar dentro de la implementación de las actividades gamificadas está en relación con el cambio que experimentaron los niños y niñas en torno a los métodos de calificación. Parte esencial de las estrategias gamificadas es evidenciar los logros de los estudiantes a través de la acumulación de puntos, la obtención de premios y la superación de retos. Estos cambios promueven el goce y la participación de los niños, pues generan mayor interés en sus calificaciones, hacen que esta se convierta en un reto alcanzable y divertido y no un simple compromiso.

Las estrategias gamificadas, por su parte, pueden desarrollarse en cualquier contexto. En palabras de Gámez (2022):

La gamificación posee un sistema de recompensa que puede utilizarse a través de herramientas virtuales como físicas, ya que se puede gamificar sin la necesidad de tecnologías, siempre y cuando las actividades cuenten con un objetivo pedagógico específico, pues no se puede caer en el error de aplicar los juegos como simples métodos de entretenimiento.

Desde una perspectiva intercultural, la gamificación como un nuevo método innovador que ha venido tomando gran relevancia en el campo educativo y para la enseñanza, no solo promueven la adquisición de conocimientos, sino que, además, producen cambios actitudinales en los niños, como el fortalecimiento de la tolerancia, la convivencia y el respeto. Lo anterior, permite que los niños estén expuestos o inmersos dentro de ambientes de diálogo, comunicación con sus pares y, por ende, relacionarse de mejor manera, reconocer la diferencia, valorar la diversidad, saber colocarse en el lugar del otro, mejorar la escucha y las competencias interculturales. “La educación debe procurar el consenso libre y abierto a la participación igualitaria de todos los miembros de una comunidad” (García y Escarbajal, 2007, p. 19). Para estos mismos autores:

Educar para el pluralismo y la interculturalidad supone educar

en el respeto a todas las identidades, contribuyendo a la formación de ciudadanos capaces de integrarse social y culturalmente sin perder su propia identidad. La diversidad cultural, la mezcla de identidades debe ser considerada un hecho enriquecedor para todos y no una amenaza para la propia identidad que, por otra parte, también es plural en nuestra sociedad. (García y Escarbajal, 2007, pág. 19).

Cada una de las actividades gamificadas tenían la clara intención de hacer que los niños y niñas incursionaran en estos escenarios de aprendizaje, participación y convivencia, permitiéndoles interactuar entre sí y mejorando sus habilidades sociales. El mundo globalizado y cambiante exige a todos estar en la disposición de saber convivir con el otro, respetar las diferencias y movilizarse en la diversidad plenamente sin perder su propia identidad. En conclusión, se pretende fomentar en los niños una visión intercultural sobre su realidad. Parafraseando a Rehaag (2010), una visión intercultural que pueda ayudar a ubicar a cada uno en donde está. Reconocer la magnitud que implica incluir al otro y respetarlo.

Referencias

Barón, I. D., Donado, L. R., Moreno, M., y Soto, J. (2015). *Implementación de la lúdica como estrategia para la*

convivencia de estudiantes grado tercero, institución educativa mariscal Sucre, Buenavista Córdoba [Tesis de especialización]. Fundación Universitaria Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/450>.

Brizuela Tornés, G. B., González Brizuela, C. M., González Brizuela, Y., y Sánchez Pacheco, D. L. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. *MEDISAN*, 25(4), 982-1000. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192021000400982&lng=es&tlng=es.

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86.

Elliot, J. (1994). *La investigación acción de educación*. Educaciones Morata.

Gámez, (2022, 6 de diciembre). *La gamificación Una metodología de aprendizaje efectivo en el aula* [Conferencia en línea, 02:39:37]. IV Congreso Iberoamericano de Educación, Bogotá, Colombia. <https://www.youtube.com/watch?v=vo8XtkvACgE>

García Martínez, A., Escarbajal Frutos, A., y Escarbajal de Haro,

- A. (2007). *La interculturalidad. Desafío para la educación*. Dykinson. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- González Santana, C. (2018). *El juego y la gamificación en las Ciencias Sociales* [Tesis de maestría]. Universidad de La Laguna.
- Hernández, I. (2004). Educar para la tolerancia: una labor en conjunto. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 47(191), 161-174. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2004.191.42457>.
- Institución Educativa Barbacoas. (2010). *Proyecto Educativo Institucional*.
- Martínez Pereira, M. P., y Novo Carballal, A. (2020). La gamificación en el aula de educación secundaria: análisis y orientación didáctica. *Trances*, 13(1), 15-37.
- Monje, C. (2017). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Surcolombiana.
- Parra, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., y Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174. <https://doi.org/10.17227/01214128.21ludical63.174>
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the horizon*, 9(6), 1-7.
- Rehaag, I. (2010). La perspectiva intercultural en la educación. *El Cotidiano*, (160), 75-83.
- Torres García, D., Portillo de Arco, I., y Sierra Pineda, I. (2020). Estrategia gamificada para el desarrollo de la autorregulación del aprendizaje en estudiantes de grado 8°. *Assensus*, 5(8), 27-46. <https://doi.org/10.21897/assensus.1893>
- Zepeda Hernández, S., López Ornelas, E., y Abascal Mena, R. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>.



Número de la obra: Cuerpo en maniobra

Autora: Gloria Liliana Calderón Torres

Año: 2022

Técnica: Intaglio N° 1. 60 x 80 cm.

Fuente: Colección de Gloria L. Calderón