



# ESCUELA NORMAL DE TLALNEPANTLA

---



## **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA QUÍMICA EN EDUCACIÓN  
SECUNDARIA**

PRESENTA

**KATERIN ELIZABETH HIDALGO HERNÁNDEZ**

ASESOR

**MTRO. MIGUEL ÁNGEL AYALA RODRÍGUEZ**

# *Agradecimientos*

A Dios por darme la vida, por permitirme llegar hasta este momento, por la oportunidad y las herramientas para continuar con mis estudios, por ayudarme cada que lo necesito y demostrarme su amor por mí.

Agradezco a mi papá Juan Antonio Hidalgo Hernández quien me ha acompañado en este importante proceso de mi vida, por sus consejos, por siempre darme el mejor ejemplo, por el tiempo que me brindo para escucharme y ponerme atención.

A mi mama Nora Edith Hernández Morales por siempre confiar, por motivarme, por hacerme reír en los momentos de tristeza, de frustración, de siempre orar por mí, de mantener la fe y sobre todo por su valentía.

A mis hermanos Diana y Emanuel por siempre abrazarme en mis momentos de llanto, en darme el tiempo para motivarme, platicar conmigo y hacerme saber su amor y sobre todo por su comprensión.

A mis abuelos Pedro y Gloria por siempre confiar en mi desde pequeña y tener fe en que llegaría hasta este momento, por esas anécdotas que me motivaron a seguir estudiando y superarme.

A mis amigos Edgar Favela, Diego, Belén, Cuahutli, Paola y Patricia por orientarme a lo mejor, por su sabiduría, por sus consejos, por sus regaños y sobre todo por esa amistad sincera cuando más lo necesitaba.

A la Escuela Normal de Tlalnepantla por brindarme la oportunidad y el espacio para formarme.

Al maestro Miguel Ángel Ayala Rodríguez por dirigir mi informe de prácticas, por su disposición y el tiempo que me brindo.

Al maestro Emilio Ovado Mateo por sus sugerencias, comentarios para enriquecer y mejorar mi trabajo.

A mi pastor Daniel Sánchez y pastora Flor Rentería de la iglesia Gente Nueva, por sus consejos para poder llevar acabo mi servicio social y prácticas, por estar en mis momentos de colapso y crisis, por alentarme a seguir y terminar con éxito mi formación docente.

Finalmente, y no menos importante a mis estudiantes de 3 "E" de la Secundaria donde realice mis prácticas profesionales, por su participación, disposición, voluntad y sobre todo el gran trabajo.

## Índice de contenidos

Introducción .....	3
1. Introducción.....	4
Plan de acción .....	7
2. Plan de acción .....	8
2.1 Intención.....	8
2.2 Planificación .....	18
2.3 Acción .....	39
2.4 Observación .....	56
2.5 Evaluación.....	58
2.6 Reflexión .....	59
Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora .....	62
3. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora .....	63
3.1.1 Actividad 1. “Los cubos de Lewis” (Descripción).....	63
3.1.2 Actividad 2 “El mentiroso Lewis” (Descripción) .....	65
3.1.3 Actividad 3 “Adivina quién” (Descripción) .....	68
3.1.4 Actividad 4 “Quien mata la mosca” (Descripción) .....	71
Actividad 5 “Kahoot” (Descripción) .....	73
3.1.6 Actividad 6 “Lotería” (Descripción).....	76
3.1.7 Actividad 7 “Quien mata la ignorancia “ .....	77
3.2 Evaluación.....	80
3.3 Reflexión general.....	86
Conclusiones .....	89
Conclusiones y recomendaciones .....	90
Referentes documentales .....	93
Referencias documentales .....	94
Anexos.....	96
Anexo 1 Instrumentos de evaluación rúbrica y escalas de evaluación .....	97
Rúbrica de evaluación 1 .....	98
Escala estimativa 1 .....	101
Escala 2. Guía de reflexión y autoevaluación durante el juego .....	104

Anexo 2 Fotografías.....	106
Anexo 3 Capturas .....	120
Anexo 4 Gráficas .....	127

### **Índice de imágenes**

Imagen 1 cronograma de actividades .....	53
Imagen 2. Lista de participación durante el desarrollo de la actividad "Quien mata la ignorancia.....	85

### **Índice de cuadros**

Cuadro1. Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional .....	54
Cuadro 2. Fuente: Esquema habilidades socioemocionales y elaboración propia .....	55
Cuadro 3. Ciclo de reflexión profesional de Smyth (1991).....	59

### **Índice de graficas**

Grafica 1. Actividad 1 “Cubos de Lewis” evaluación de los criterios de las rúbricas.....	80
Grafica 2. Actividad 2 “El mentiroso Lewis” evaluación de los criterios de las rúbricas .....	81
Grafica 3. Actividad 4 “Quien mata la mosca” evaluación de los criterios de las rúbricas .....	81
Grafica 4. Actividad 5 “Kahoot” evaluación de los criterios de las rúbricas. .	82

# Introducción

# 1. Introducción

El trabajo que se presenta permite consolidar mi trabajo profesional como licenciada en educación secundaria en especialidad en química con el objetivo de: Fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales por medio de una metodología de gamificación, para aportar a que los integrantes de la comunidad escolar afronten las situaciones ocasionadas por la pandemia y en su momento situaciones que todo adolescente tiene que pasar durante esta etapa ya sea enojo, tristeza, temor, angustia, ansiedad, depresión, frustración, distracción, apatía, falta de motivación, baja autoestima, entre otras emociones y sentimiento que afecte directamente en su desempeño académico y personal.

Durante el ciclo escolar 2021-2022, realicé mi primer trabajo de prácticas docente en condiciones virtuales por la Covid-19, a partir de Septiembre de 2021 se dio la oportunidad por instrucciones de las autoridades escolares que el trabajo docente se realizará de manera presencial en la Escuela Secundaria Técnica no. 34 Ing. "Alejandro Guillot Schiaffini" con el grupo de tercero "E", por medio de dicha metodología pretendo fortalecer en los estudiantes las habilidades socioemocionales para que logren entender y regular sus propias emociones, sentimientos y mostrar empatía por los demás, resiliencia, determinar nuestro modo de relacionarnos, de perseguir metas y objetivos, de expresar a los demás cómo nos sentimos y de ser capaces de comprender los sentimientos y emociones de otros seres humanos.

La implementación de metodologías activas en la educación como gamificación logra ser una estrategia pertinente y adecuada que permite fortalecer aquellas áreas del desarrollo del individuo que en pocas ocasiones son abordadas por el sistema educativo, poniendo un ejemplo, el desarrollo de las habilidades socioemocionales, que son elementos que facilitan el éxito académico, profesional y personal.

Este método, busca incluir como estrategia el juego en las aulas, sin embargo, desde una dinámica que rete, motive, pero sobretodo regule sus emociones, se debe entender que la gamificación no es limitar a la obtención de puntos y recompensas, sino

crear un ambiente de aprendizaje que permite explorar en los estudiantes sus motivaciones, modificar comportamientos y que permita ver sus capacidades y potencialidades en cada área de su vida personal y contexto.

Por tanto, el uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar, sobre todo construir su aprendizaje, no solo académico sino también personal.

Esta estrategia de trabajo está diseñada a partir de los elementos que forman parte de la estructura dinámica del juego, es una conexión entre el interés y el compromiso del estudiante por aprender no solo contenidos y adquirir conocimientos, sino también reforzar habilidades que les ayude a interactuar constructivamente con los demás y a resolver problemas, con el fin de controlar sus emociones, establecer y mantener relaciones positivas, tener alteridad que obliga a ser más que empático, ser resilientes, tomar decisiones responsables, aumentar la autoestima sin caer en la alegoría, es decir, guiarlos a una construcción de habilidades socioemocionales.

Por ello, como parte de este proceso de mejora en los estudiantes de tercero “E” de secundaria se implementa esta metodología gamificada con el objetivo de identificar si su empleo incrementa las habilidades socioemocionales tanto en el aprendizaje del estudiante como en sus áreas personales.

En el tercer curso de Ciencias para la educación secundaria en México la formación se centra en lograr que los estudiantes adquieran un aprendizaje basado “en la excelencia”, entendida como el mejoramiento integral constante que promueve el máximo logro de aprendizaje de los educandos para el desarrollo de su pensamiento crítico y el fortalecimiento de los lazos entre escuelas y comunidad”, para ello se debe entender que los docentes están bajo la insignia de época de “pandemia”, se debe de dar

prioridad y desarrollar relaciones positivas, para lograr que los alumnos sean competentes tanto académico y social.

¿Y de qué manera lo socioemocional y la gamificación nos ayudará a consolidar estas situaciones internas y externas? En tomar decisiones asertivas y responsables, así como definir y lograr metas académicas, pero sobre todo personales que fungirá para conocerse y regularse, es decir, estas habilidades no son auto cognitivas pues no nacen de la adquisición de conocimientos teóricos, sino de la propia experiencia emocional.

# Plan de acción

## **2. Plan de acción**

### **2.1 Intención**

La labor docente, va más allá de valorar al alumno por medio de un contenido teórico de cierta asignatura, por tanto, el maestro no sólo se centra en la transmisión de conocimientos, sino que se convierte en un modelo de actitudes personales y emocionales para sus estudiantes. Es así, que debemos de entender que la base principal para que un estudiante logre observar, identificar, aprender, experimentar, replicar comportamiento, regular sus emociones y actitudes, ser más que empático y tener esa motivación (base clave para que el alumno lleve a cabo la enseñanza del docente a un aprendizaje vivencial) es por medio del desarrollo y enseñanza de habilidades socioemocionales conforme las situaciones que enfrentan los educandos.

Actualmente la educación ha pasado por transformaciones y reformas en sus planes y programas, siendo más exigentes para adentrarse a la nueva sociedad del conocimiento y donde el sistema exige a los profesores que formen a estudiantes con competencias sólidas para su realización. En este aspecto, hoy en día en las instituciones no solo se prepara para culminar un nivel educativo, sino además se debe preparar a los alumnos al futuro al que se van a enfrentar desde una objetividad a los problemas actuales.

Por ello, los maestros deben estar en constante actualización en todos los ámbitos con la finalidad de cumplir con el perfil de egreso que se nos exige, por tanto, durante este proceso de formación puedo destacar que mi capacitación ha llevado a integrar una columna de retos que me han permitido grandes oportunidades en mi desarrollo profesional. El compromiso que se tiene con los alumnos debe de ser trascendente para lograr un aprendizaje significativo.

Aludiendo a lo anterior, ese compromiso no es poner un número o calificar el aprendizaje del estudiante, sino en la forma de desenvolverse en este mundo actual y regular las emociones que van enfrentando e integrando en cada colegiado. Así que, parte de nuestro deber docente es crear nuevos ambientes de aprendizajes, cuyas

características deben de ser enfocadas a que el alumno emplee lo que conoce y está en su alcance.

De acuerdo a Kemmís y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son “La mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica”. La investigación-acción propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios.

Por tanto, este proceso de investigación-acción ha implicado en mis prácticas poder construir y reconstruir el saber pedagógico mediante ciertas técnicas o metodologías para ayudarme no solo crecimiento y transformación como docente en el aula, sino también mejorar las problemáticas que se están viviendo en la actualidad, considero que al implementar este proceso ha permitido no solo ser un instrumento de cambio social y de conocimiento educativo, sino también en el desarrollo socioemocional de los estudiantes en las habilidades cognitivas y metacognitivas que promueven el aprendizaje.

Como docente comprendí que dosificar contenidos acordes al grupo por medio de una planeación y conocer qué se trabajará en la semana para tener un panorama de los conocimientos previos del estudiante debe de ser basada en las competencias que fortalecí por medio de mi proceso académico docente. Además, es la labor del maestro llevar los contenidos hacia una visión compleja que conlleva a que los alumnos puedan entender lo importante que tienen las herramientas de los profesores para el logro potencial de su desarrollo personal y social.

Considero que, la relevancia e importancia para poder impactar en la sociedad haciendo uso del verdadero papel docente es, sin duda, a través de las prácticas profesionales, donde se construya una nueva forma de hacer teoría del conocimiento acorde a que el centro ya no somos los maestros y maestras, sino nuestros estudiantes.

Por tanto, durante estos años de mi formación docente por medio de los catedráticos de mi institución, he llegado a la conclusión que en mis manos no están unas semillas, sino granes estudiantes que al igual nos estamos moldeando a una realidad, pero que esa realidad a la que llamamos “mundo-sociedad” nos está preparando para

poder dar respuesta de forma positiva con los aprendizajes, consiguiendo la construcción de competencias a niveles y grados de excelencia y calidad.

Contemplo que cuando el docente entienda los cambios que hay actualmente en la sociedad y la educación, se logrará una profesionalización y maduración en la forma de actuar y de ser, ya que, muchas de las veces nos hemos enfocado exclusivamente en tratar en contenidos del plan y programa, dejando a un lado, el ser. Es decir, el docente además de ser un facilitador, también funge como un investigador e indagador respecto a los intereses de sus estudiantes (forman parte de las competencias y de la formación que un docente debe tener en la actualidad), el contexto cultural, social, escolar, pero el elemento clave para llevar a cabo un buen trabajo es el aspecto emocional, ya que, serán herramientas para saber que estrategias y/o técnicas se deben de implementar para lograr los aprendizajes, conocimientos en los estudiantes y que comprendan los sentimientos propios y de otros.

En vista de ello, el gran compromiso claro y preciso entre facilitador-estudiante es crear ese ambiente de aprendizaje desde la confianza, motivación, entender y regular sus emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones asertivas, así como definir y alcanzar metas personales.

Es ahora, cuando se entiende el verdadero papel que ejerce cada docente, a través, de mi proceso de formación comprendo que no solo se trata de estudiar y tener algún un papel que lo acredite, sino para estar activos debemos de llevarlo a la práctica tal como lo indica el principio pedagógico: 1.3 (generar ambientes de aprendizaje), 1.4 trabajar en colaboración para construir el conocimiento) y 1.6 (usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje).

De acuerdo a lo anterior, para ejercer esta labor y tener los propósitos que queremos en cada alumno es trabajar con lo socioemocional, ya que, será nuestra herramienta más poderosa para controlar, percibir, asimilar, comprender y regular las emociones de cada adolescente y la de los demás.

De tal forma, el promover un crecimiento emocional y aprendizaje basado en conocimientos será la base esencial para motivar a nuestros jóvenes estudiantes a

modelar las situaciones personales (de acuerdo a su sentir emocional), familiares que estén enfrentando y en lo educativo que logren con excelencia (sin hablar de un número o calificación) los aprendizajes y las competencias que requieren para su futuro como profesionales.

### **2.1.1 Importancia del tema de interés**

En el ámbito educativo la prioridad es lo que están aprendiendo los estudiantes, cómo evaluar ese aprendizaje, contabilizar cuánto aprendieron, qué calificación tiene ese conocimiento, cómo lo están “memorizando” y culminar con los contenidos establecidos en un plan y programa de estudio en el tiempo que se rige el ciclo escolar. A lo que voy es, en qué momento nos preocupamos del bienestar emocional de los estudiantes.

La Secretaria de Educación Pública de acuerdo a este “regreso a clases presenciales” público ciertas estrategias, por tanto, las escuelas de educación básica deberán incorporar en sus planeaciones la atención de lo socioemocional, porque de acuerdo a estadísticas que realizaron diferentes docentes que imparten en diferentes grados educativos, llegaron a la conclusión de incorporar estrategias para contribuir en los alumnos para que afronten las situaciones ocasionadas por los cambios a la nueva forma de vida que ha traído la pandemia (Covid-19) y que pudieron originar enojo, tristeza, temor, angustia, ansiedad, depresión, frustración, apatía, falta de motivación y entre otras emociones.

Las habilidades socioemocionales se definen como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en uno mismo y los demás” (Bisquerra & Pérez, 2007, p.63). Por tanto, la finalidad de este documento es ayudar a los estudiantes a propiciar a interacciones constructivos con los demás y enfrentarse exitosamente a la exigencia y desafíos de los problemas de la vida cotidiana.

Como se mencionó, la educación está viviendo cambios importantes y destacados, sin embargo, uno de los temas importantes que se ha escuchado en el rol de la escuela es sobre el desarrollo socioemocional. De acuerdo con la encuesta realizada por la Secretaría de Educación Pública (2017) (con ayuda de docentes especialistas en este

tema), los estudiantes han experimentado más emociones negativas en relación con el confinamiento.

La principal es el aburrimiento, seleccionada por el 33,5% de estudiantes que respondieron la encuesta, seguido por la ansiedad y el estrés, que en conjunto concentran el 26,3% de las menciones. La molestia y la frustración son el siguiente grupo de emociones más reportado, con un 34,6%. Fueron menos quienes eligieron sentimientos positivos, como tranquilidad (2%), entretenimiento (1%), o que señalaron estar felices de estar en casa” (2,6%). (pag.45)

La importancia de implementar estrategias donde se hable de aspectos emocionales será de gran impacto, dicho lo anterior, sería la pieza clave para que en las instituciones se formen estudiantes capaces y con un potencial de habilidades es poniéndole prioridad a lo socioemocional, a poder educar lo emocional y enfrentar los nuevos desafíos.

### **2.1.2 Valoración de competencias**

Realizando un análisis en las competencias profesionales de acuerdo a los planes y programas de estudio de la licenciatura en enseñanza y aprendizaje de la química en educación secundaria, de acuerdo a las siguientes competencias (Plan de estudios,2018).

- I. Utiliza conocimientos de la química y su didáctica para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes:**
  - A. Identifica marcos teóricos y epistemológicos de la química, sus avances y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje
  - B. Caracteriza a la población estudiantil con la que va a trabajar para hacer transposiciones didácticas congruentes con los contextos y los planes y programas.
  - C. Articula el conocimiento de la química y su didáctica para conformar marcos explicativos y de intervención eficaces.

- D. Utiliza los elementos teórico-metodológicos de la investigación como parte de su formación permanente en la química.
- E. Relaciona sus conocimientos de la química con los contenidos de otras disciplinas desde una visión integradora para propiciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Durante mi formación se fue construyendo esta competencia paulatinamente a medida que fui apropiando de los saberes y posterior a ello las llevé a la práctica, es decir, por aprendizaje vivencial dentro de nuestras prácticas profesionales. Cómo fui reforzando esta competencia, en mis primeras prácticas de observación dejaba a un lado la importancia que era tomar en cuenta el contexto donde se desenvuelven los estudiantes, pasaba desapercibido estos dos puntos clave que son el contexto institucional y el áulico, el diseño de metodologías y estrategias de acuerdo a las características generales de los estudiantes.

Sin embargo, estas deficiencias me llevaron a tener conflictos ya en mis prácticas profesionales; puedo narrar cuando en mis primeras jornadas que fueron cuando estaba en primer año tomé en cuenta únicamente la planeación del contenido, el cómo lo iba a dar, cómo sería más fácil de explicarlo y cómo iba a evaluar a los estudiantes y si me di a entender en el tema o no.

Un completo error no tomar en cuenta a los alumnos cómo aprenden, se desenvuelven en el aula y cómo son las relaciones sociales entre sus compañeros, la empatía que hay entre docente-alumno, que estrategias son más funcionales para llevar el tema conforme a los aprendizajes previos de los estudiantes, es decir, conocer a los estudiantes.

De esta manera, también conforme realizaba mis jornadas al darme cuenta que el tener la relación de materias es de gran importancia, es decir, que los conocimientos previos de los estudiantes en relación con la asignatura ciencias Química se pueden vincular con los contenidos de disciplinas que se relacionen a la química.

Dicho lo anterior, cuando estuve en mis practicas virtuales lo primeros contenidos de química los relacioné con temas de física, como fueron temas vistos en el último

bloque es más fácil que los alumnos identifiquen conceptos, significados y así mismo se llega a que los alumnos indaguen sobre el tema y puedan cuestionar. De acuerdo con el tema Estructura interna de la materia y cambios de estado de la materia utilicé herramientas de internet por medio de diversos simuladores y dinámicas por medio del juego y todo con la finalidad de que el conocimiento científico sea adaptado para que el estudiante aprenda.

Otra situación fue modificar las estrategia y herramientas para la enseñanza y adaptarla a la situación (en su momento por la contingencia), de acuerdo a las características de mi grupo por medio de un diagnóstico mencionaba que se les dificultó la gran mayoría de los temas de Ciencias Física, porque se basaba por medio de los contenidos de “Aprende en casa”, por tanto, cuando la titular de la asignatura tenían sus sesiones virtuales solo daba una retroalimentación de lo visto de “Aprende en casa” y si tenían dudas la maestra no las aclaraba.

Aludiendo lo anterior, tuve que modificar moldeando mis estrategias y herramientas de acuerdo a los aprendizaje previos de los estudiantes y a los propósitos de cada contenido, pero a su vez que sean factibles para que esa enseñanza se convierta en conocimientos y aprendizajes significativos, pero para llegar a ese objetivo tuve que plantearme tres preguntas conforme a los contextos de los estudiantes y a la situación que se estaba viviendo: ¿Qué es lo que voy a enseñar?, ¿Para qué lo voy a enseñar? Y ¿Cómo lo voy a enseñar?, en pocas palabras mi objetivo era como adaptar el saber al nivel de los estudiantes sin subestimar a los resultados que había obtenido en el diagnóstico.

Debo de mencionar que me he enfrentado a máximas debilidades, pero también puedo destacar mis fortalezas, como bien mencioné fui desarrollando a lo largo de este proceso de formación, para ello, dentro de mis debilidades que se fueron convirtiendo en fortalezas son:

Estrategias de enseñanza: La considero como una de mis primeras debilidades, ya que, en el diseño o implementación de estrategias metodológicas o didácticas adecuadas no atendía la diversidad de estudiantes, por tanto, no lograba los aprendizajes esperados de cada contenido en específico.

Gestión de la clase: Dificultades para conducir los momentos pedagógicos de la clase, administrar el tiempo durante su desarrollo y por lo consiguiente no activaba la motivación de los estudiantes.

Estrategias de evaluación: En el momento de diseñar o aplicar instrumentos de evaluación pertinentes, no me permitía tener un panorama de lo que realmente aprendieron o no mis estudiantes, por lo que no realizaba retroalimentación de los temas o conceptos en duda.

Gestión de la convivencia: Dificultad para gestionar la convivencia con los estudiantes y establecer un clima en el aula apropiado para el aprendizaje.

Trabajo colaborativo: Tenía miedo de llevar a cabo mediante un tema del contenido el trabajo entre alumnos, para incorporar una buena convivencia y así mismo aprendizaje invertido entre ellos.

Enfocarme en las características personales de cada colégialo: De esta manera no le daba la importancia necesaria de saber y tener un diagnóstico que fundamentara las características individuales, físicas, socioemocionales o rasgos de la personalidad que afecte el aprendizaje.

Por lo contrario, estas debilidades ratifican que esta capacidad requiere competencias que fueron promovidas y trabajadas dentro de la institución donde estudio y fuera de ella, es decir, vivenciar ese aprendizaje donde sería pasiva sino activa ante cada herramienta de mejora para el proceso de éxito en mis prácticas docentes. Aludiendo a ello, estas debilidades las tuve que sustentar bajo la guía de mis profesores dentro de mi formación inicial para enfrentarme a la práctica y reforzada a la práctica profesional.

Es así, que dentro de mis fortalezas puedo atender con calidad y calidez de lo que necesita mayor atención por parte del alumno, liderazgo, promocionando la participación activa, organizar un ambiente estructurado y estimulador del aprendizaje para los estudiantes, adecuar las estrategias y herramientas de acuerdo a las necesidades como grupo, realizando un seguimiento constante en su desempeño académico y emocional

del estudiante, anticipar los plazos estipulados y todas las habilidades mencionas con anterioridad ahora situación actual son algunas de mis fortalezas.

### **2.1.3 Dificultad de competencia**

Realizando un análisis en las competencias profesionales de acuerdo a los planes y programas de estudio de la licenciatura en enseñanza y aprendizaje de la química en educación secundaria, de acuerdo a las siguientes competencias (Plan de estudios, 2018):

**I. Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los enfoques vigentes de la química, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos.**

- A. Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje.
- B. Propone situaciones de aprendizaje de la química, considerando los enfoques del plan y programa vigentes; así como los diversos contextos de los estudiantes.
- C. Relaciona los contenidos de la química con las demás disciplinas del Plan de Estudios vigente.

A partir de las acciones como: La organización escolar, asistencia, protocolos, normatividad de la institución, estrategias de regreso a clases, establecer días, tiempos y horarios de las clases y recesos, proyectos de cubrir grupos donde hay ausencia de docente y la interacción que tuve con director, coordinador, prefectos, titular de la materia de química y de formación cívica y ética, estudiantes y sobre todo con algunos padres de familia queriendo arreglar las situaciones de contagios por la cual sus hijos no pueden asistir a las clases presenciales.

Dicho lo anterior, lo que me ha implicado mi labor docente es ser competente, es decir, ya haber desarrollado las competencias, en este caso la competencia antes mencionada ha sido la brecha de mi debilidad y a su vez los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a

ser. Que tiene que ver con conocimientos y la interacción con los miembros de la institución donde estoy haciendo mi práctica docente.

Todo esto conlleva a tener un trato humanista y saber cómo trabajar con los otros (curricular, actitudinal, valoral, etc.) por medio de la experiencia, fomentando los valores para obtener un trabajo flexible y poder alcanzar los propósitos, competencias y habilidades en mis estudiantes. Reconociendo que mi labor como docente deje de ser el centro del acto educativo y debe pasar a ser más un insumo del proceso de enseñanza y no de la improvisación frente al aula.

Desde mi función social, todo lo que nos demanda la sociedad y el gobierno lo único que me corresponde es enseñar y que los alumnos aprendan, haciendo que la escuela pase de ser un simple aparato ideológico del estado a una institución transformada en sus fundamentos y como mencioné anteriormente demostrar que soy una docente competente. Cabe mencionar que esto alude y acontece del cómo me desenvuelvo en el aula en el momento que aplico mi metodología, estrategias y didácticas conforme a las características reales del estudiante, sin importar que hay alguien más experto en la materia, en este caso mi titular de asignatura, por tanto, es poner en práctica todo mi proceso formativo.

Por tanto, de acuerdo a la competencia: **“Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los enfoques vigentes de la química, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos”** y reconociendo sus tres fases de esta competencia va a implicar un reto grande para mi formación, pero conforme a mi propuesta **“Gamificación como estrategia para incrementar las habilidades socioemocionales en el aprendizaje del estudiante”** voy a reforzar esta competencia para definir mi problemática.

Finalmente, genera una experiencia en cuanto a la profesionalización y entrelazando los conocimientos, desarrollando habilidades y destrezas por medio de mi problemática definida con los estudiantes de 3 “E” en la Escuela Secundaria Técnica no. 34 ing. “Alejandro Guillot Schiaffini”

## **2.2 Planificación**

# **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE**

“En muchos casos, para pasar de una experiencia buena a otra realmente memorable, la narrativa es la llave que nos va a permitir desbloquear la puerta de entrada al siguiente nivel”.

Pepe Pedraz

Es necesario fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales para que los alumnos afronten las situaciones ocasionadas por los cambios a la forma de vida que ha ocasionado la pandemia (Covid-19) y que pudieron originar enojo, tristeza, temor, angustia, ansiedad, depresión, frustración, apatía, falta de motivación, entre otras emociones y sentimientos.

Es como aludo a la siguiente propuesta, bajo la metodología de gamificación será la estrategia pertinente para fortalecer el área de las habilidades socioemocionales como elemento clave para el aprendizaje de los estudiantes, hacer frente a cualquier situación o problemática ocasionadas por esta contingencia a nivel mundial, pero también, aquellas situaciones familiares y personales que los adolescentes estén pasando.

Fortalecer aquellas áreas del desarrollo del individuo que pocas ocasiones son abordadas por el sistema de educación, siendo ejemplo de ello, el fomento de las habilidades socioemocionales, las cuales son base fundamental del aprendizaje y del desarrollo integral del alumno, ya que son determinantes en la formación de su personalidad y el establecimiento de las relaciones sociales. Además de que son elementos que facilitan el éxito académico, profesional y el más importante el personal.

Por tanto, la gamificación busca incluir el esquema de juegos en las aulas, pero desde una dinámica que rete y motive a los estudiantes a que exploren el modo y la forma en como aprenden. La ejecución de la pedagogía gamificada no es limitar a la clase a la obtención de puntos o recompensas, sino crear un ambiente de aprendizaje que le

permita al estudiante explorar sus inquietudes, motivaciones, modificar su comportamiento negativo y fortalecer los aspectos positivos.

Defendiendo la metodología, está diseñada a partir del elemento que forma parte de la estructura del juego, permite crear una conectividad donde fungirá como la estrategia que forma parte del interés y el compromiso del estudiantado por aprender no solo contenidos o conocimientos, sino propiciar habilidades que les ayude a interactuar constructivamente y positivamente con los demás y a resolver situaciones que llevan al adolescente a adquirir comportamientos negativos dentro y fuera del institución/aula, así mismo, que les permite entender y regular sus emociones, y tomar decisiones responsables y no se dejen llevar por las emociones momentáneas, es decir, darles los pasos correctos y guiarlos a la construcciones de habilidades socioemocionales por medio de esta metodología.

Por ello y como parte del proceso de investigación que se expone en este estudio al implementar esta metodología de gamificación su objetivo es identificar si su empleo incrementa el desarrollo de habilidades socioemocionales, pero la pregunta es ¿Cómo daremos respuesta a este incremento en el estudiante?, pues bien, de acuerdo a mi metodología y tema de estudio daré respuesta por medio de las dimensiones de las habilidades socioemocionales que se favorecen de acuerdo a la metodología de gamificación, las cuales son las siguientes:

### **2.2.1 Dimensiones a favorecer de acuerdo a la metodología de gamificación**

1.- Autoconocimiento-Autoestima: Aprender a ser, capacidad de conocernos (cuales son las fortalezas, limitaciones y potenciales).

2.- Autorregulación: Regular las emociones para alcanzar una meta en particular.

3.- Alteridad- Empatía: aprender a convivir, capacidad para establecer relaciones con otras personas a través de entenderlos.

4.- Colaboración: aprender a convivir, implicar escuchar a otros, resolver conflictos o poder lograr metas en común.

5.- Autonomía: aprender a aprender, toma de decisiones.

6.- Motivación

## 8.- Resiliencia

Dando respuesta a lo anterior considero que, las relaciones sociales y la convivencia son elementos necesarios en la vida de cualquier ser humano, y se necesita de otros individuos o la esencia de otros para sobrevivir, siendo estas la familia y la escuela los primeros grupos sociales de los que empieza a relacionarse con los demás, lo cual permite alcanzar el desarrollo personal y social durante cada etapa de su vida, y todo esto se va a lograr con la implementación de la metodología de gamificación, porque esa es la función principal de esta didáctica implementada tanto en el aprendizaje y personalidad del estudiante.

### **2.2.2 Planteamiento de problema**

El papel que ha tomado las instituciones conforme a las habilidades socioemocionales no era tan llamativo o no tenía gran impacto cuando se empezó hablar de estas, sin embargo, fue cuando actualmente con el confinamiento de la pandemia se empezó a dar más prioridad en las instituciones el hablar, fomentar y llevar a cabo en los estudiantes las habilidades socioemocionales.

La realidad de lo que se está viviendo ha llegado a un mismo fin el cual es necesario fortalecer y desarrollar las habilidades socioemocionales para contribuir que los alumnos afronten las situaciones ocasionadas por los cambios a la forma de vida que ha implementado la pandemia (Covid-19) y que pudieron originar enojo, tristeza, temor, angustia, ansiedad, depresión, frustración, apatía, falta de motivación, entre otras emociones y sentimientos.

La educación actual en México tiene como reto principal el desarrollo integral de los estudiantes, refiriéndose primordialmente a potencializar habilidades en el ámbito de lo cognitivo, físico, social y afectivo, en condiciones de igualdad, para que se realicen de manera plena y participen de forma activa, creativa y responsable dentro de la sociedad.

Sin embargo, estos planteamientos aun escapan a las realidades de nuestros contextos ya que dentro de las instituciones educativas la atención sigue centrada en el aprendizaje cognitivo de los estudiantes, dejando de lado aquellas competencias sociales y emocionales que exige actualmente la sociedad, principalmente cuando éstos se integran al campo laboral.

En este sentido, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) ha planteado recientemente que una adecuada adquisición de habilidades cognitivas, pero también socioemocionales son clave para el bienestar individual, ya que permiten a los estudiantes, quienes se encuentran en una etapa crítica, comenzar a definir y desarrollar su identidad (OCDE, 2017, p.47).

Las habilidades socioemocionales según refiere Goodman (2015) mejoran el desempeño académico ya que se encuentran íntimamente relacionadas con los procesos de aprendizaje, debido a que tanto las habilidades emocionales como las cognitivas se desarrollan de forma conjunta, secuencial o paralela, creando círculos virtuosos, que promueven relaciones interpersonales asertivas y propositivas entre compañeros y previene problemas de conducta.

El desarrollo de habilidades socioemocionales no sólo ayuda al estudiante en el ámbito educativo, sino también en el mercado laboral, ya que la demanda de éstas es cada vez mayor, observándose en las páginas de empleo que las empresas e instituciones buscan competencias como el trabajo en equipo, la capacidad para trabajar bajo presión, relacionarse y comunicarse con otros de manera efectiva (Tuirán & Villaseñor, 2016).

Por otro lado, dentro de las investigaciones realizadas en el proyecto movimiento contra el abandono escolar que propuso la Secretaría de Educación Pública (SEP) en 2015, se encontró que los maestros dedicaban la mayor parte del tiempo a la transmisión de conocimientos teóricos y poco al desarrollo del aprendizaje mediante pensamiento crítico, trabajo en equipo, motivación hacia el estudio, perseverancia y resolución de conflictos, situación que refleja la falta de desarrollo de habilidades socioemocionales dentro del sistema educativo (SEP, 2015).

Lo anterior evidencia la necesidad de intervenir generando nuevas estrategias para el desarrollo de habilidades socioemocionales, de acuerdo a Scales y Leffert (1999) citado por Bisquerra (2018) “los jóvenes que experimentan mayor bienestar personal se implican en menor medida en situaciones de riesgo y es probable que procuren mantener un estado de salud óptimo, mejor rendimiento académico, cuidar de sí, de los demás y superar adversidades” (p.3).

Esto habla del empleo de un modelo tradicionalista en las aulas que no permite el desarrollo de estas habilidades, lo anterior evidencia la necesidad de intervenir implementando un modelo educativo que incorpore una metodología innovadora como la gamificación que motiva al estudiante a través del juego, retroalimenta los conocimientos del estudiante, “incrementa la interacción docente-alumno, alumno docente y alumno-alumno, fomentando un aprendizaje activo, además de influir en el comportamiento, incrementar la motivación, ayudar en la resolución de problemas y favorecer el trabajo en equipo”(Kapp, 2012).

El autor Landowska (2014), nos habla de este tema y expresa que “el estado afectivo o emocional que tenga un estudiante en determinado momento, logra relacionarse y aportar en su desempeño durante el proceso de aprendizaje. Un estudiante fomenta su memorización y comprensión cuando se siente comprometido y motivado”. En este sentido, el hablar de éxito o fracaso genera diversos sentimientos y emociones en las personas a las que se les asigna este término, imprimiendo con mayor fuerza recuerdos y vínculos.

En consecuencia, se podría afirmar que la gamificación nos brinda un buen camino para generar aprendizajes significativos en los sujetos.

### **2.2.3 Contexto internacional y nacional sobre las habilidades socioemocionales**

Las habilidades socioemocionales hacen referencia al conjunto de herramientas que permiten a las personas poder entender y regular sus propias emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones asertivas, así como definir y alcanzar metas personales.

La importancia de las habilidades socioemocionales (HSE) en la educación ha sido reconocida de forma creciente; se argumenta que benefician el desarrollo personal y social de los individuos. Estudios empíricos y revisiones sistemáticas de la literatura han corroborado su impacto en la mejora de las habilidades de lectura, matemáticas y ciencias. Pero, ¿cómo explicar estos hallazgos? Algunos modelos conceptuales señalan que el desarrollo socioemocional en la infancia y adolescencia en un primer momento mejora la percepción de sí mismos, de otros, y de los centros escolares. Este desarrollo

socioemocional y de la apreciación del entorno tiene un impacto subsecuente en la autoestima y en las habilidades cognitivas y metacognitivas que promueven el aprendizaje, al mismo tiempo que reduce el estrés emocional y las conductas problemáticas en el aula.

Como vemos, contar con unas adecuadas habilidades socioemocionales nos permite tener una mejor relación con nosotros mismos, conocernos, aceptarnos y por ende poder cuidarnos, así como relacionarnos de una manera positiva con nuestro entorno. Son herramientas para la vida. La importancia de las habilidades socioemocionales la educación empieza a tener reconocimiento de manera potencial en el ámbito educativo, reconociendo el beneficio que estas tienen en el desarrollo personal y social de los individuos.

Hasta finales del siglo XX en el ámbito escolar, los aspectos intelectuales y académicos primaban en las aulas, siendo rasgos emocionales y sociales no reconocidos y potenciados en las niñas, niños y adolescentes. La evidencia acumulada nos muestra que ser cognitivamente inteligente no es suficiente para poder garantizar el éxito académico, profesional y personal. El papel de las emociones en la sociedad actual empieza a tomar un papel protagonista. La inteligencia cognitiva y emocional deben darse la mano, y bajo esta evidencia la educación en las aulas empieza a cambiar.

El desarrollo socioemocional tiene impacto en la autoestima y en las habilidades cognitivas, por lo tanto, educar emocionalmente promoverá inevitablemente un adecuado aprendizaje. Esto es así porque se asocia el aprendizaje con una experiencia positiva, saben pedir ayuda, pueden ampliar su perspectiva, desarrollan el pensamiento crítico, desarrollan perseverancia para alcanzar metas, y tienen herramientas para resolver problemas y generar nuevas opciones.

El desarrollo socioemocional es el conjunto de habilidades que permiten comprender los sentimientos propios y de otros, regular las emociones, sentir y mostrar empatía con los demás, tomar decisiones responsables, así como definir y alcanzar metas personales.

Para un buen desarrollo y aprendizaje en las y en los adolescentes, es fundamental que aprendan a desarrollar habilidades socioemocionales en la escuela

además de las materias curriculares actuales. La importancia del desarrollo socioemocional se ve en las consecuencias que se genera, teniendo un alto impacto en la autoestima, en las habilidades cognitivas como la atención, la comprensión y las metacognitivas como la planificación y el control.

Los niños, niñas y jóvenes necesitan desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales para tener éxito personal y profesional en el siglo XXI y alcanzar su máximo potencial. Educadores, empleadores y formuladores de política reconocen que las habilidades socioemocionales como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico son clave para poder enfrentar los retos de la vida moderna.

La UNESCO, a través del informe de su Comisión Internacional sobre la Educación del Siglo XXI (Delors, 1996), plantea cuatro pilares de la educación para la vida: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser. Estos implican habilidades personales necesarias para la promoción de un aprendizaje integral del individuo, que desarrolle la capacidad de beneficiarse de oportunidades para el aprendizaje, de trabajar con otros de forma armónica y de tener autonomía y responsabilidad personal. En Educación 2030 la declaración de Incheon y Marco para la acción la organización vuelve a destacar la importancia de las habilidades socioemocionales como elemento clave para el aprendizaje y la formación transversal y a lo largo de toda la vida (UNESCO, 2016).

En 2003, la OMS junto a UNICEF y otros organismos internacionales establecieron que la educación debería promover ciertas habilidades que favorezcan el desarrollo saludable de niños, niñas y adolescentes. Bajo la terminología habilidades para la vida se incluyen habilidades que promueven una toma de decisiones responsable, resolución de problemas, pensamiento crítico y creativo, habilidades de relacionamiento, manejo emocional, habilidades de comunicación, entre otras competencias (OMS, 2003).

La OCDE en 2014 presenta una síntesis de evidencias que fundamentan la necesidad de incorporar las habilidades socioemocionales en el ámbito educativo, como estrategia para promover competencias necesarias para desarrollarse en el mundo laboral, fomentar un estilo de vida más saludable, una participación social más activa y una mejor satisfacción con la vida (OCDE, 2014).

Es así que también en México, no se han incorporado explícitamente las habilidades socioemocionales, es con la reforma a la Escuela Secundaria (RS) implementada en el 2006 y posteriormente 2011, que se da un cambio en el Plan y Programas de Estudios, y se vislumbra de manera transversal algunos lineamientos relacionados con el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

En México, dentro del nuevo modelo educativo 2017, propuesto por la Secretaría de Educación Pública, se aborda la promoción de las habilidades socioemocionales, que se definen como los comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que contribuyen al desarrollo de una persona, y que incluyen: conocerse y comprenderse a sí mismos, cultivar y mantener la atención, desarrollar sentido de eficacia y confianza en las capacidades personales, entender y regular las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía hacia los demás, establecer y mantener relaciones interpersonales armónicas, tomar decisiones responsables y desarrollar sentido de comunidad.

La SEP ha propuesto cinco dimensiones de habilidades socioemocionales, que en la actualidad van a tener mucho más enfoque: “autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración, integradas cada una por cinco habilidades específicas. Para la implementación de este programa, se ha propuesto la realización de actividades, que están contenidas en las orientaciones didácticas de los programas de estudio”. Dichas actividades deberán desarrollarse de forma obligatoria durante media hora a la semana en primaria y durante una hora a la semana en secundaria, y en periodos de tiempo flexibles en preescolar.

Los aspectos que han sido determinantes en la selección adecuada de estas habilidades socioemocionales en programas que han resultado exitosos incluyen la necesidad de operacionalizar y evaluar estas habilidades de forma eficaz, con la finalidad de demostrar que son capaces de predecir de forma significativa el desempeño académico y el éxito posterior en la vida. De la misma manera, resulta relevante que estos programas sean susceptibles a ser mejorados a través de intervenciones que tengan como escenario educativo a los salones de clase.

Estos son algunos de los retos a los que deberán enfrentarse los programas en HSE diseñados por la SEP y otras instituciones educativas, además del importante desafío que significa poner en práctica programas efectivos de formación de profesores, la fidelidad de la implementación de estas intervenciones no será adecuada ni sostenible en el largo plazo. Cumplidos estos requisitos, se esperaría lograr alcanzar los indicadores de logro de las HSE de los alumnos en los diferentes grados escolares.

Una vez diseñada la reforma, se elevó a nivel constitucional, con la obligación del Estado Mexicano de mejorar la calidad y la equidad de la educación, tal y como lo exige la sociedad del siglo XXI, a fin de que todos los estudiantes se formen íntegramente y adquieran los aprendizajes que necesitan para desarrollar con éxito los proyectos de vida en un mundo globalizado.

## **2.2.4 Contextos de la Escuela Secundaria Técnica no. 34 Ing. “Alejandro Guillot Schiaffini”**

### **Contexto social**

El desarrollo de la práctica intensiva como docente en formación durante 7° y 8° semestres se llevará a cabo en la Escuela Secundaria Técnica no. 34 Ing. “Alejandro Guillot Schiaffini” C.C.T 15DST0034A: ubicada entre Callejón Gustavo Baz y Avenida Adolfo López Mateos, frente a la Fabrica San Diego, Abajo del Cetys 35. Por la Avenida circuito Doctor Gustavo Baz Prada y Avenida Toluca s/n, Colonia México Nuevo, ciudad López Mateos, Atizapán de Zaragoza, Estado de México, C.P 52966.

La escuela se encuentra en una zona industrial, rodeada de fábricas que emplean productos químicos, es una zona donde hay mucha vialidad automovilística, aunque no se considera como una industrializada, tiene una gran actividad económica en servicios y comercios, esto permite que los alumnos que puedan tener acceso a los servicios públicos como el drenaje, red de agua, cableado eléctrico, pavimento y transporte público, lo que permite que se tenga fácil acceso a esta área y entender sus necesidades básicas como secundarias, sin problema alguno.

### **Contexto institucional**

Se encuentra construida en un terreno grande, es decir sus instalaciones tienen la amplitud necesaria para poder trasladarse, con buena sana distancia entre alumnos (más

con lo de la pandemia), cuenta con 18 salones distribuidos en las tres plantas: del salón 1 al 5 en la primera planta, en la segunda planta del salón 6 al 13, así como también está el aula de prefectura y en la tercera planta 14 al 18, los estudiantes hacen cambio de clase cada módulo de 50 minutos por materia de 1°, 2° y 3° en este caso: Español, Matemáticas, Geografía, Biología, Artes, Formación Cívica y Ética, Ciencia Física, Historia universal e Historia de México.

Cada aula, cuenta con un número exacto de butacas para los alumnos, en cada salón se tienen butacas de diferentes materiales, pero con buena condición, las aulas son amplias para poder pasar entre las filas sin ningún problema.

Se cuenta también con Talleres ubicados casi en la entrada del estacionamiento, tres se localizan en la segunda planta, salones amplios, con materiales necesarios para los talleres. A su vez, al interior de todos los salones de talleres se encuentran unas escaleras que nos conduce a la primera planta de los salones y a su vez los baños y lavabo.

Así también, tiene una amplia plaza cívica ubicada en la puerta de la entrada de los estudiantes y por la puerta del estacionamiento, también cuenta con baños y a lado de los baños este control de libros y también funge como taller, posterior a ello se ubican las escaleras principales donde los alumnos se trasladan a sus salones de la segunda planta. Posteriormente, rumbo a los salones se encuentra en laboratorio, la sala de cómputo y enfrente está una plaza con bancas (donde los alumnos comen) y a un lado un aviario.

Posteriormente en la tercera planta además de los salones, está el comedor y cooperativa, y en medio hay dos talleres y a su vez se encuentra coordinación hasta el fondo de lado derecho.

En la última planta se ubica dirección, a lado la biblioteca y es un área zona verde donde los estudiantes únicamente tiene acceso cuando están en educación física o bien en su descanso, también están los baños para docentes y se encuentran talleres y salones que aún no están disponibles.

Es una institución demasiado amplia, que cuenta con una fuente, mesas de jardín con bancas, los espacios donde es la zona verde, las plazas tanto deportivas y donde los estudiantes comen y el aviario son espacios que se encuentran limpios, en buen estado y constantemente se les da mantenimiento. Actualmente el comedor no está en actividades por instrucciones de autoridades educativas por cuestiones de salud y sana distancia entre los alumnos por temas de covid-19.

Se encuentra el espacio administrativo en el área de coordinación donde se encuentran las secretarías con una buena disposición para atender asuntos administrativos, en otro pequeño espacio la oficina del coordinador que también desempeña una pequeña parte del trabajo del director para que a su vez el informe que ella haga el director lo tome en cuenta y que puedan tomar las decisiones adecuadas, por tanto, el coordinador emplea una buena disposición para atender a los alumnos, padres de familia y su personal docente.

Los prefectos de cada grado son responsables del cuidado, limpieza y organización de las aulas, es por eso que, al inicio del consejo técnico escolar, se acordó la elaboración de un reglamento interno para fomentar la responsabilidad de los padres de familia y alumnos, más en estos tiempos donde la primera instancia nuestra salud. Por otro lado, en la parte de atrás de la institución que da vista a la calle en la hora de salida los alumnos se dirigen a este lugar porque es la parte de los transportes escolares.

En conclusión, la infraestructura es acorde a los requerimientos de una institución y a las necesidades de los estudiantes, sin embargo, conforme a esta nueva modalidad de trabajo que es una semana la mitad de alumnos y la otra semana la otra mitad de estudiantes, pues no se ha tenido el mayor cuidado en cuanto a la integridad de la salud de los alumnos, por tanto, se requiere a un más protocolo de sana distancia, material de higiene y señalamientos de sana distancia.

### **Contexto áulico**

El aula de Química se encuentra en la segunda planta y se encuentra como el salón número 2, por lo que cuenta con una vista hacia la parte trasera donde se ubica la entrada de los transportes y a su vez la calle y en determinados momentos eso puede ser un distractor para los estudiantes que están acomodados a un lado de la venta. La

infraestructura dentro del salón de química es buena, hay luz, ventilación, es amplio el salón, esto permite la distribución del grupo y que el docente pueda implementar actividades que requieran de espacios amplios, aunque es más conveniente salir al patio para mayor comodidad.

El mobiliario contiene un escritorio y su debida silla, total de butacas son 56, sin embargo, por la situación de covid-19 asistían una semana una parte del grupo lo cual ocupaban 22 bancas, la semana posterior solo 24 butacas y las demás están arrinconadas hasta al fondo, cuenta con un proyector y pantalla en excelentes condiciones y funcional, cuenta con pizarra y dos estantes donde la docente puede guardar material de laboratorio no toxico, material, libros, batas, plumones, colores, lápices, bolígrafos y objetos.

El material que componen la mayor parte del suelo son azulejos y cuentan con antiderrapante para evitar que los estudiantes se resbalen y se provoquen accidentes, la puerta de la entrada está en buenas condiciones, así mismo por protocolo de la institución la maestra antes de dar la entrada de los estudiantes al salón tiene que pasar por dos tapetes sanitizantes y posterior a ello colocarse gel antibacterial, por tanto, se tiene las medias necesarias tanto de sanitización como protocolo de sana distancia.

### **2.2.5 Diagnóstico**

El grupo de 3 “E” está conformado por 46 estudiantes, de los cuales 25 son mujeres y 21 son hombres, debido a la situación actual que se está llevando por la contingencia la mitad del grupo asiste una semana completa y la otra semana la otra mitad de grupo, sin embargo, mis primeros acercamientos fueron en sesiones de ciencias Física de forma virtual, a lo que eran muchas faltas de asistencia a la sesión virtual, cuando explicaba el tema y preguntaba “tuvieron alguna duda”, “me di a entender” y no me contestaban, o solo se escuchaba una voz donde decían “ Ya maestra apúrese por favor necesito realizar mi quehacer” o les decía “ Pongo ejercicios” y de inmediato era cuestionarme de tal forma que lo hacían retándome o queriéndome poner nerviosa a preguntas que no iba de acuerdo al tema sino a relación con otras materias.

Dicho lo anterior, la titular me comentó, que no solo eran así conmigo sino con algunos docentes, pero de acuerdo a platicas que ya han tenido los docentes y la titular

con los estudiantes sus acciones eran porque varios de los estudiantes estaban pasando por cuestiones personales y familiares difíciles, llegando al grado que algunos de ellos fungieron un papel de ama de casa, la mayoría lo único que tenían era tristeza, enojo, frustración, ira, desesperación, ansiedad por no poder entender algunos temas y a su vez depresión por la situación de la contingencia.

Muchos anhelando volver a su rutina de antes y otros con el temor de ser contagiados, todas estas conclusiones a las que llegó tanto mi titular como los docentes que les imparten clases por medio de pláticas directas con ellos en sesiones y otros por test y diagnósticos socioemocionales y psicoterapéuticos

Sin embargo, cuando me relaciono con ellos de forma personal en ambos grupos se observa que las mujeres son más activas en realización de los trabajos que se les solicita dentro y fuera del aula, los hombres son dinámicos, pero no se observa tanto su participación en actividades de las mujeres. Pero, conforme al diagnóstico que apliqué entre 34 alumnos mencionaban que nos les gusta trabajar en equipo aun así siendo amigos, solo trabajarían en equipos si les perjudica en cuestiones de puntos, pero si es necesario perder la actividad que a trabajar en equipo prefieren no tener la actividad.

En un principio al tener esas respuestas, tuve la percepción de que ellos no se trataban en buenos términos, pero lo que pasaba es que no estaba acostumbrados a convivir entre ellos por lo mismo de que llevaron dos años trabajando independientemente. Por otro lado, el grupo trabaja a buen ritmo, pero cabe mencionar que tengo a tres estudiantes que son muy distraídos, con cualquier cosa se llegan a enfocar en lo que su mente les está poniendo para que se distraigan, eso hace que se atrasen en las actividades o bien cuando estoy dando explicaciones.

### **Coloco algunos ejemplos de casos del porque se distraen estos tres alumnos:**

#### **Caso 1.**

Les pregunto para corroborar si me di a entender en el tema, si comprendieron o para volver a explicar, pero lo único que me contestan.

Alumno A: No sé maestra, permítame deje ver lo que escribió en la pizarra, sabe que miss no puse atención tengo algunos problemas que no me dejan concentrarme, si

quiere mañana investigo del tema y para que vea que si entendí me pregunta, pero si le soy sincero no tengo ánimos de poner atención en ninguna clase.

Compañero 1: ¡Ya cállate!! siempre dices lo mismo, si estas así para que vienes, puro cuento la neta. No es cierto amigo, es broma, pero ya amigo si no le echas ganas quien lo hará porque yo no, no se cual sea tu problema, pero todos tenemos problemas, pero aun así aquí estamos.

Compañero 2: Yo digo que esta así porque no le hace caso su perro y Nathaly,  
¡ Yaaaa Nathaly se su novia!!!

Compañeros: Ja! Ja! Ja! Jaaaaaaaaaaaaa!

Compañero 2: No inventen, déjenlo realmente no saben lo que está pasando y ni lo que siente.

Compañero 4: ¡Ya panchero!, mejor bésalo.

Compañeros: No ma!! JA! Jaaaaaaaa! Jaaaaa!

Cuando escucho que su compañero le dijeron eso y otros se rieron, e incluso unos lo apoyaban, mejor se sentó, me pidió disculpas por no poner atención y cuando se sentó se notaban sus ojos llorosos.

## **Caso 2.**

Mientras estaban realizando sus actividades noté nuevamente que dos compañeros estaban distraídos, uno volteando a la ventana que da para la calle y otro solo pegaba discretamente con su color en el cuaderno. Me acerque discretamente a ellos y les pregunte que si tenían alguna duda, que les incomodaba, que tenían. Y sus respuestas fueron

Alumno B: No maestra, de hecho, es la primera ocasión desde que entramos que me envuelve su explicación, le entendí al tema y de hecho sin ofender miss pero odio la química, entonces prácticamente siendo la segunda clase del día era para que estuviera distraído, y no sé pero los juegos, que hiciéramos esos ejercicios hicieron que despertara.

Pero si le soy sincero maestra no amanecí con la buena actitud, me siento triste y enojado a la vez.

Maestra: Se puede saber por qué te sientes así, necesitas que te ayude en algo, si quieres podemos hablar con la psicóloga para que te ayude.

Alumno B: No maestra, la psicóloga en vez de ayudarnos solo nos echa en cara que estamos mal, agradezco su apoyo, pero prefiero resolverlo yo, si necesito ayuda iría o más bien iré de inmediato con usted. Aun así, ha hecho sentirme que le importo a alguien y gracias miss.

Luego realice la misma pregunta al siguiente estudiante, que al alumno B.

Alumno C: Hola maestra, la verdad no me siento bien, más bien siendo sincero no quiero estar ni en mi casa, porque me siento frustrado, enojado, me siento feo físicamente, cada día en vez de despertar con los ánimos al cien parece que solo la quiero pasar en mi cama, me siento triste porque viene uno a la escuela y los maestros solo nos regañan, mis compañeros e incluso mis amigos no me entienden por lo que pasé o estoy pasando solo se ríen dicen que es mentira y la motivación no la encontré donde pensé que la iba a encontrar que era en la escuela, me distrae estar en clases, hace que me olvide de mis problemas pero vengo acá y son otros problema, es mucho, nos quieren tener como piedras en las bancas y pues ahorita usted me levanto el ánimo, reí, me dieron ganas de hacer sus actividades.

Pero de repente me puse a pensar en algunas situaciones de mi casa, aclaro no es que me peguen o algo así, solo que ver a mi mamá desesperada de que venimos a la escuela y pensar que corremos riesgo es mucho para ella, porque cuando salió de la enfermedad del Covid sufrió depresión y ansiedad, si le contara todo lo que pasamos con ella, entenderían porque me comporto tan frio o simplemente que mis sentimientos están siendo más negativas que positivas. Sabe maestra gracias por escucharme y pues no quiero llorar mejor hago su actividad, pero aun así gracias por ponerme atención.

Posterior a estos tres casos al día siguiente los estudiantes los observaba muy tristes y otros simplemente no con muchas ganas de estar en la clase, entonces realizamos unos ejercicios motrices como: saltar, andar, hacer muecas, señas y reírse. Y

otros de gimnasia cerebral, les pregunte una vez que acabamos cómo se sentían y sus respuestas fueron “ya más o menos” “Ya no venimos tan tristes” “Estoy con más ánimo” “La verdad me siento como más tranquilo” “aún sigo algo mal pero ya no mucho como hace rato”.

Una vez describiendo un poco de las situaciones a las que me estoy enfrentado para tener algo con que sustentar todos estos comportamientos realice un diagnostico socioemocional “Test“ que brinda elementos de la vida de los estudiantes, carácter psicológico y social, y una ficha biopsicosocial es un instrumento que me brindo los elementos en la condición en la que se encuentren mis estudiantes.

Los resultados de algunas preguntas que arrojó este instrumento fueron los siguientes:

Preguntas	Mujeres	Hombres
¿Cómo te sientes ahora que estas de regreso a clases presenciales?	<p>“Feliz y triste porque mis amigos no están en este grupo que me toco venir”.</p> <p>“Angustiada, porque tengo miedo de contagiar a mi familia”.</p> <p>“Enojada, porque los maestros piensan que sus clases virtuales fueron las mejores y que aprendimos demasiado ya hora nos gritan y</p>	<p>“Demasiado distraído, porque no me puedo enfocar en las actividades o explicación de los maestros, porque estoy pensando en mi familia o no sé qué me pasa que estoy demasiado distraído”.</p> <p>“Feliz, porque a pesar de que no me gusta estudiar o entregar trabajos, pero estoy nuevamente con mis amigos y</p>

	<p>regañan porque no somos inteligentes a su manera”.</p> <p>“No tengo la motivación para aprender, pero si para distraerme un poco y salir de mi zona de confort”.</p> <p>“Pues no me siento con la motivación y a la vez me da pena venir porque ahora estoy físicamente más gorda y eso me desanima mucho”.</p>	<p>compañeros riéndonos o diciendo ocurrencias algo que en casa no teníamos la oportunidad porque todo se centra en ¡no contagiarnos!”.</p> <p>“Siento raro porque la verdad los maestros se pusieron más exigentes, pero lo único que hacen es regañarnos porque no sabemos nada según ellos y porque solo nos dictan y ya, ni siquiera explican”.</p>
<p>Sé cómo enfrentar los problemas más desagradables</p>	<p>“La mayoría contesto no, porque con esta contingencia lo único que trajo fue estrés y algunos escribieron que sus familiares en especial sus mamás tienen o tuvieron ansiedad y depresión”.</p>	<p>“La mayoría escribió que sí, porque prácticamente sus papás tuvieron que trabajar un poco más de las horas que ya trabajaban y tuvieron que ejercer el papel de sus mamás en el hogar y, por tanto, no solo era preocuparse por ellos sino por sus hermanos y en algunos casos por sus abuelos y tenían que tomar decisiones sin</p>

		afectar a nadie de su familia”.
Te gusta trabajar en equipo/ trabajos colaborativos	“No, porque, aunque sean amigos había ocasiones que por cosas externas a la escuela como el hogar no teníamos tiempo de hacer trabajos en equipo y eso perjudico nuestra calificación y muchos nos enemistamos.”	“ No, por las malas experiencia que tuvimos antes de empezar asistir a clases, la mayoría de maestros querían que hiciéramos los trabajos en equipo pero eso perjudico a nuestra calificación”
Si llegara un amigo a contarte lo que siente ¿Lo escuchas o lo ignoras?	“La mayoría escribió que sí, aunque solo 9 alumnas expresaron que no, porque ellas también tienen problemas y escuchar más es como cargar con más tristeza o estrés por no poder ayudar”.	“Unos pusieron que los escucharían pero que si esperaban que les resolvieran algo en su cosas o problemas que no contaran con ellos porque ellos también tienen situaciones”.  “Otros pusieron que sí, porque es lo que se necesita ser escuchados”.
Reconozco mis emociones o las aparento para que nadie vea mis debilidades.	“ Algunas veces” y “ Todo el tiempo”	“Todo el tiempo” “y prefiero ocultarlas para que no sea la debilidad que muchos quieran poner como pretexto

		para sobajarme o bien burlarse”.
Soy capaz de ver o sentir como están los demás	“Si, pero trato de no engancharme en sus problemas porque estoy igual o peor”	Sí, pero me hago el que no sé qué está pasando.  “Si, y trato de poder ayudar lo mejor posible en ese compañero o amigo porque sé que se siente no ser apoyado, ser escuchado o simplemente que te hagan sentir bien o hacerte sonreír”
¿Cómo me gustaría que me dieran las clases?	Todas escribieron: “Que los maestros no solo dicten, nos regañen, sino que sean más dinámicos, que en vez de dictar nos expliquen, que en vez de pura teoría nos cuenten el tema y sobre todo que juguemos”.	Todos escribieron o se relacionó su respuesta a: “Que no nos regañen, que nos explique tan siquiera algunas cosas que supuestamente ya tuvimos que haber aprendido años pasados, que jueguen, que nos motiven a estudiar y no aborrecer la materia”  “Que no nos obliguen hacer las cosas mejor que nos expliquen y nos motiven a realizar esos trabajos, pero ya

		sabemos que lo podemos lograr por medio de sus explicaciones”.
--	--	--

Estas fueron algunas de las 20 preguntas que se realizaron, en la ficha se puede destacar que ningún alumno sufre violencia familiar, que no carece de las cosas primordiales de un hogar como: Dinero, comida, calzado, hogar y algunas cosas ya fuera de las necesidades, todos los estudiantes cuentan con celular (la mayoría trae el modelo de iPhone y Motorola), todos tienen casa propia, 31 estudiantes ambos papás trabajan y 11 únicamente su papá y sus mamá funge como ama de casa y 4 no tienen papá (3 por abandono y 1 de muerte de covid-19) y sus mamás trabajan.

Lugar de número de hermanos: 8 alumnos son los mayores de 3 hermanos, 16 son los del medio de 4 o 5 hermanos, 10 son el tercero de 7 hermanos y 2 son únicos hijos.

A los 39 estudiantes los trae y los lleva el transporte escolar y 7 los trae y los recogen sus mamás en carro, los 46 estudiantes sus papás carro y camioneta para poder trasladarse a diferentes sitios. Cada estudiante cuenta con una recámara para ellos, se les compra alguna ropa cada semana, otros cada mes y a otros cada 4 meses, tenis y zapatos a 19 les compran cada tres meses y 27 les compran cada 6 meses o cuando ya están muy desgastados les compran de tres a cuatro pares de zapatos y tenis.

A todos les dan dinero para que se puedan comprar saliendo de la escuela y a los van por ellos les traen una golosina de casa o bien algún alimento para que se lo coman en el camino.

Concluyendo, puedo destacar que los estudiantes de 3 “E” cuentan con las necesidades económicas básicas y no sufre de malos tratos de sus familiares, algunos carecen de atención porque ambos padres trabajan o bien sus mamás porque sus papás no están con ellos, a excepción de 11 estudiantes que su papá funge como el proveedor y su mamá como la ama de casa.

## **Preguntas de investigación**

1.- ¿El empleo de una metodología gamificada incrementa el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de tercero de secundaria?

2.- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales de los alumnos de educación básica antes y después de la implementación de una metodología gamificada?

3.- ¿Existen diferencias en las habilidades socioemocionales entre un grupo que emplea una metodología gamificada y otro que utiliza una de tipo tradicional?

4.- ¿Cuál es el impacto de las 5 dimensiones de las habilidades socioemocionales en el aprendizaje del alumno?

5.- ¿Cuáles son los principales factores que afectan las habilidades socioemocionales en el estudiante?

6.- ¿Por qué el grupo de 3 "E" muestra poca empatía con el docente?

7.- ¿Cómo influye las emociones en el aprendizaje y como aprovecharlas?

8.- ¿Cuál es el papel del educador en las habilidades socioemocionales del alumno y cuál es su límite?

### **2.2.6 Propósitos**

#### **Propósito general**

Implementar la metodología de gamificación para incrementar el desarrollo de habilidades socioemocionales con los estudiantes del 3° "E".

#### **Propósito particulares**

Identificar el nivel de las cinco dimensiones de las habilidades socioemocionales en los alumnos de 3° "E" antes y después de la implementación de la metodología gamificada.

Planificar, desarrollar y evaluar una propuesta didáctica para fortalecer las habilidades socioemocionales a través de la gamificación en el 3° "E".

Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes por medio de la gamificación logrando potencializar las habilidades socioemocionales con los estudiantes del 3° “E”.

## **2.3 Acción**

En este apartado plasmo la importancia de llevar a cabo la gamificación, la importancia de lo socioemocional de los adolescentes, su impacto dentro de la intervención y se muestra como diseño el cuadro de planificación de los juegos planificados como propuesta de mejora, con el fin primordial es incidir en la mejora.

A su vez sustento con algunos autores lo que es llevar a cabo la gamificación junto con las habilidades socioemocionales, las acciones propicias para el desarrollo socioemocional que a través de la intervención docente logren lo aprendizajes esperados de las cinco dimensiones de las habilidades socioemocionales de los adolescentes en educación secundaria que menciona la SEP (2017).

### **2.3.1 Marco teórico**

#### **Adolescencia**

La adolescencia es una etapa llena de cambios tanto psíquicos (psicológicos), físicos (biológicos) y sociales que ayudan al ser humano a una transformación de la adolescencia a la edad adulta, estos cambios se ven afectados por la poca información que obstaculiza a una buena toma de decisiones.

La adolescencia es la etapa entre la infancia y la edad adulta, por ser una etapa de transición se considera un periodo de tiempo impreciso debido a que en los últimos años el comienzo de la pubertad es más precoz y la formación escolar y profesional del adolescente se ha prolongado más. Por ello, la Organización Mundial de la Salud (OMS) considera la adolescencia entre los 10 y 19 años mientras que la Sociedad Americana de Salud y Medicina de la Adolescencia (SAHM) la ubica entre los 10 y 21 años.

A pesar de que la adolescencia constituye un proceso previamente definido, existen ciertas variaciones en cuanto al crecimiento y desarrollo biológico, psicológico y social que presenta cada adolescente, ya que dependerá de algunos factores como son: el sexo, etnia y el contexto social en el que se desenvuelven. Según Gaete (2015) considera que el desarrollo psicosocial en la adolescencia presenta en general

características comunes y un patrón progresivo en cada una de sus tres fases: adolescencia temprana o inicial, media y tardía.

En el salón de clases, diariamente se desarrollan distintas interacciones entre el profesor y los estudiantes y entre compañeros generando ciertas emociones, sentimientos y actitudes hacia ellos mismos y hacia los demás; por ello es necesario fomentar una buena convivencia escolar mediante el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los adolescentes.

La adquisición de las habilidades socioemocionales requiere de un proceso complejo y no son aprendidas de un momento a otro, sino que se van adquiriendo y desarrollando con la edad y se ven afectadas por la influencia combinada de factores biológicos y ambientales, eventos de la vida y cambios en la autopercepción del individuo (OCDE, s/f).

Es por ello que se debe de implementar una metodología que permita la incrementación de las habilidades socioemocionales y esta será la gamificación, en los siguientes apartados se tendrá ciertas definiciones sobre ello y algunas características al implantar esta metodología en lo educativo.

La importancia de exponer y profundizar las teorías que sustenta la gamificación y la posibilidad de desarrollar habilidades socioemocionales en los adolescentes, radica principalmente, en lograr obtener un conocimiento más amplio e integrado a raíz de los resultados de esta investigación. La Gamificación Origen y definición de la gamificación El término Gamificación, es reciente, siendo documentado su uso por primera vez en el año 2008 por el investigador Británico Nick Pelling (Deterding, Dixon, Hara, Nacke, & Sicart, 2011).

Si bien la gamificación tuvo su origen en el ámbito empresarial y se extendió a diversas áreas, una donde ha tenido mayor impacto es sin duda en el educativo adquiriendo notable importancia, siendo objeto de múltiples estudios en la actualidad. Pero si queremos entender su definición con mayor profundidad dentro de la educación es importante descomponer la palabra gamificación en su “raíz game, juego, y los afijos i-fica-ción que indicaría un proceso, es decir, hacer, convertir en, producir.

De esta manera es posible entenderlo como una puesta en juego o una transformación de actividades orientadas por la acción de jugar” (Pascuas, Vargas & Muñoz, p.64). Para McGonigal (2014) el juego tiene una función más relevante, ya que refiere que los juegos podrían resolver problemas importantes de la humanidad, canalizar actitudes positivas y propiciar la colaboración en un contexto del mundo real.

Teniendo en cuenta lo anterior, la gamificación se identifica, en principio, por poseer un carácter antropológico y didáctico. Siendo ejemplo de ello la Grecia clásica, donde Aristóteles ya hacía mención de la importancia del juego en el crecimiento y desarrollo de los niños y jóvenes, evidenciando además que la relación existente entre el juego y la sociedad no es una situación nueva, ya que desde la edad media para enseñar destrezas militares se simulaban batallas ficticias mediante un juego de ajedrez y en la actualidad se utilizan videojuegos modernos e hiperrealistas para la enseñanza de diversas habilidades. De hecho, “los juegos nacieron como un reflejo de la vida real, por lo que se pueden considerar como un elemento incluido en todas las culturas por ser parte inherente del aprendizaje de la naturaleza humana” (Pascuas, Vargas, & Muñoz, 2017).

Dentro de la educación la gamificación es descrita por Deterding et al (2011) como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con los juegos, sin embargo esta definición del concepto no es muy precisa, por lo que más adelante Kapp (2012) quien hace una investigación más profunda sobre su empleo dentro de este ámbito, define la gamificación como “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (p.9).

La gamificación, afirma Kim (2015), incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir, que no se trata únicamente de utilizar juegos en sí mismos como se hacía en la antigüedad, sino de tomar algunos de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Afirmación con la que coinciden Lee y Hammer (2011), quienes refieren que el empleo de la gamificación no pretende enseñar mediante el uso de juegos o a través de juegos, sino simplemente usar algunos elementos del juego como estrategia para promover el aprendizaje más activo.

Por otro lado, y haciendo referencia nuevamente a Kapp (2012), este autor señala entonces que la gamificación es “la utilización de mecánicas, estéticas y características de los juegos para envolver y motivar a las personas a aprender y resolver problemas” (p.9). Es por ello que el proceso de gamificación puede ser entendido como el compartir elementos del diseño de los juegos para alcanzar la motivación y propósitos de aprendizaje, por ejemplo, lanzar desafíos o misiones, obtener puntos para alcanzar objetivos claros, obtener accesos restringidos a ítems bloqueados por medio de acciones y estrategias para conquistar espacio o etapas, ganar visibilidad y recompensas, medallas o premios por actividades cumplidas.

Finalmente, tras el análisis de las diversas definiciones que se proponen del término desde su origen y considerando los elementos que según Ibar (2014) deben incorporarse, se puede decir que la gamificación en la educación es un concepto que surge del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, dinámicas, técnicas y herramientas, el desarrollo de la motivación, la resolución de problemas y el modo en el que las personas generan un nuevo comportamiento que les permite aprender.

En relación a lo anterior es posible afirmar que la gamificación es una metodología activa e innovadora que busca transformar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una posición lúdica, distinta a la recepción pasiva del conocimiento que se tiene desde una metodología de enseñanza tradicional que se caracteriza por ser transmisiva, memorística y repetitiva, centrada principalmente en contenidos y secuencialidad de temáticas.

Por último, es importante mencionar que el empleo de la gamificación ha aumentado la idea y la posibilidad de incorporar elementos de juego en situaciones de aprendizaje, dándole a los estudiantes una participación activa, por lo que, dentro de los siguientes apartados, se aborda con mayor detalle los elementos y estrategias que se requieren para el diseño de una metodología gamificada efectiva, que impulse el desarrollo de habilidades socioemocionales.

#### Diferencia entre Gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos

En este apartado se busca esclarecer con mayor ímpetu los elementos que vuelven distinta la gamificación de otras metodologías que emplean la lúdica, esto debido

a que el término gamificación ha tenido un auge impórtate dentro de la educación, sin embargo, este se ha utilizado frecuentemente en forma errónea, debido a que suele ser relacionado de manera directa con otros conceptos como: el Aprendizaje Basado en Juegos y Juegos Serios.

Estas estrategias emplean el juego y son utilizadas dentro del ámbito educativo y aunque tienen una relación estrecha, no son iguales, ya que poseen características y objetivos distintos, los cuales se analizarán para comprender sus diferencias y evitar confusiones al momento de gamificar, situación que es de suma importancia en el desarrollo de esta investigación (Tecnológico de Monterrey, 2016). La gamificación dentro de la educación, como se ha descrito en el apartado anterior, incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos dentro del contexto educativo. Esto hace referencia a que no se trata de utilizar juegos en sí mismo, como lo refieren Deterding et all (2011) y Kim (2015), sino tomar algunos de sus principios o herramientas tales como los puntos, narrativa, progresos reconocimientos, entre otros, para enriquecer y fortalecer la experiencia de aprendizaje.

La gamificación funciona como una metodología didáctica motivacional dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para generar comportamientos esperados en el alumno, diseñando un ambiente atractivo, que provoque un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje realmente significativo (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Por otro lado, los juegos serios están diseñados con tecnología y pensados para su implementación en educación y ciencias de la información. Son ejemplos de ello, los simuladores o juegos creados para aprender una habilidad o conocimiento específico paulatinamente, por lo cual no puede incorporarse un juego serio a una actividad distinta para la que fue diseñado (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Un juego serio puede ser descrito como un juego con propósito; busca incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real. Aunque pueden ser divertidos esa no es la intención por la que son creados. Generalmente se busca el desarrollo de habilidades en contextos controlados, para de

manera posterior buscar un cambio o mejora en procesos sociales o en el ámbito de la salud (Tecnológico de Monterrey, 2016, p.7)

Por último, el Aprendizaje Basado en Juegos es descrito como el aprendizaje mediante el empleo de juegos ya existentes dentro del contexto educativo, es decir, que las mecánicas del juego ya están establecidas y son únicamente adaptadas para facilitar el aprendizaje de una temática específica (García, 2015).

Para comprender mejor las diferencias entre las metodologías que emplean la gamificación se presenta la siguiente tabla:

*Diferencia entre Gamificación, Juego Serio y Aprendizaje Basado en Juegos*

<b>ESTRETEGIA</b>	<b>OBJETIVO</b>
Gamificación	Utilizar los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje.
Juego Serio	Emplear juegos inmersivos con fines educativos e informativos.
Aprendizaje Basado en Juegos	Usar juegos y videojuegos con fines didácticos para el aprendizaje.

Fuente: Tecnológico de Monterrey (2016) y García (2015).

Por otro lado es importante recordar que cuando se emplea la gamificación, no se busca limitar la clase únicamente a la obtención de puntos, insignias o recompensas, sino que su empleo debe convertir la asignatura en un espacio de interacción distinto, en el que sea posible explorar las inquietudes y motivaciones de los estudiantes, para que ellos logren sentirse protagonistas de su proceso educativo, lo que contribuye a crear un impulso didáctico que dé a la clase un aderezo motivacional que se fortalezca con la diversión, sorpresa o recompensas (Oliva, 2016).

Para finalizar es importante reafirmar que la gamificación no es solo una metodología que se emplea para divertir o entretener a los estudiantes, sino que busca la integración del conocimiento no solo de tipo conceptual, sino también, práctico y actitudinal, volviéndose entonces un recurso formativo, trasformando la clase en un espacio donde converge la creación de situaciones de aprendizaje, mostrando la actividad constructiva del estudiante. Es por esta razón que para comprender con mayor

énfasis los beneficios de su uso se pretenden conocer las bases teóricas que fundamentan esta estrategia.

#### Conceptualización de habilidades socioemocionales.

Las habilidades socioemocionales son herramientas fundamentales para el desarrollo del ser humano, en todo el sentido: personal, laboral y académico; ya que le permite adecuarse a su contexto y generar acciones que lo lleven a la edificación de un proyecto de vida, propicie no solo bienestar individual, sino también social. Por ello es necesario diseñar dentro del ámbito educativo una metodología de enseñanza-aprendizaje, como la gamificación.

Aunque el papel del aprendizaje y desarrollo de las habilidades socioemocionales, se vuelve cada día más importante y está siendo tomado en consideración en los currículos por los sistemas educativos, muchas veces no se sabe a ciencia cierta que son las habilidades socioemocionales.

Las habilidades socioemocionales se definen como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en uno mismo y los demás” (Bisquerra & Pérez, 2007, p.63).

Según lo establecido por Graczyk, Weissberg y Elias (2000), citado en Bisquerra y Pérez (2007) “las habilidades socioemocionales constituyen un conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales ya que las relaciones sociales están entrelazadas de emociones” (p.6).

Por su parte Casel (2015) en ese sentido, refiere que “las habilidades socioemocionales son herramientas que permiten a las personas entender y regular sus emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas, y tomar decisiones responsables” (Bisquerra y Pérez, 2007, p. 67). Es decir que son habilidades que nos ayudan a propiciar interacciones constructivas con los demás y resolver problemas de la vida cotidiana con creatividad y flexibilidad (Durlak, 2016).

Por otro lado, las competencias socio-emocionales propuestas por Graczyk et al. (2000), Payton et al (2000) y Casel (2006), se pueden resumir en las siguientes (citado en Bisquerra & Pérez, 2007, p. 6).

1. Toma de conciencia de los sentimientos: capacidad para percibir con precisión los propios sentimientos y etiquetarlos.

2. Manejo de los sentimientos: capacidad para regular los propios sentimientos.

3. Tener en cuenta la perspectiva: capacidad para percibir con precisión el punto de vista de los demás.

4. Análisis de normas sociales: capacidad para evaluar críticamente los mensajes sociales, culturales, relativos a normas sociales y comportamientos personales.

5. Sentido constructivo del yo: sentirse optimista y empoderado al afrontar los retos diarios.

6. Responsabilidad: intención de implicarse en comportamientos seguros, saludables y éticos.

7. Cuidado: intención de ser bueno, justo, caritativo y compasivo.

8. Respeto por los demás: intención de aceptar y apreciar las diferencias individuales y grupales y valorar los derechos de todas las personas.

9. Identificación de problemas: capacidad para identificar situaciones que requieren una solución o decisión y evaluar riesgos, barreras y recursos.

10. Fijar objetivos adaptativos: capacidad para fijar metas positivas y realistas.

11. Solución de problemas: capacidad para desarrollar soluciones positivas e informadas a los problemas.

12. Comunicación receptiva: capacidad para atender a los demás tanto en la comunicación verbal o no verbal para recibir los mensajes con precisión.

13. Comunicación expresiva. Capacidad para iniciar y mantener conversaciones, expresar los propios pensamientos y sentimientos con claridad, tanto en comunicación verbal como no verbal, y demostrar a los demás que han sido bien comprendidos.

14.Cooperación. Capacidad para aguantar turno y compartir en situaciones didácticas y de grupo.

15.Negociación: capacidad para resolver conflictos en paz, considerando la perspectiva y los sentimientos de los demás.

16.Negativa: capacidad para decir “no” y mantenerlo para evitar situaciones en las cuales puede verse presionado.

17.Buscar ayuda: capacidad para identificar la necesidad de apoyo y asistencia y acceder a los recursos apropiados.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) realiza otra clasificación de las habilidades socioemocionales, a las que llama habilidades para la vida, las cuales identifica como herramientas útiles de una persona para enfrentarse exitosamente a las exigencias y desafíos de la vida diaria. Las cuales son (UNICEF, 2017):

1. Autoconocimiento: capacidad para reconocer la personalidad, características, fortalezas, debilidades, aspiraciones y expectativas.

2. Empatía: capacidad para ponerse en el lugar de otra persona y desde esa posición captar sus sentimientos.

3. Comunicación asertiva: habilidad para expresarse de manera apropiada al contexto relacional y social en el que se vive.

4. Relaciones interpersonales: competencia para interactuar positivamente con las demás personas.

5. Toma de decisiones: capacidad para construir racionalmente las decisiones cotidianas de nuestra vida.

6. Solución de problemas y conflictos: destreza para afrontar constructivamente las exigencias de la vida cotidiana.

7. Pensamiento creativo: utilización de los procesos de pensamiento para buscar respuestas innovadoras a los diversos desafíos vitales.

8. Pensamiento crítico: capacidad para analizar con objetividad experiencias e información, sin asumir pasivamente criterios ajenos.

9. Manejo de emociones y sentimientos: reconocimiento y gestión positiva de nuestro mundo emocional.

10. Manejo de la tensión y el estrés: capacidad para reconocer nuestras fuentes de tensión y actuar positivamente para su control.

Por otro lado, y con base en los resultados de investigación de los campos de la psicología, la educación y las neurociencias, el programa Constrúyete elaborado por la SEP estableció seis habilidades socioemocionales sobre las que existe evidencia que son moldeables y que están relacionadas con resultados de éxito para las personas (SEP; Construye-T, 2018, p. 20):

1. Autoconocimiento: Capacidad de conocerse y valorarse a sí mismo, tomar conciencia de las motivaciones, necesidades, valores, pensamientos y emociones que definen la identidad propia, y sus efectos en el comportamiento de los demás y el entorno.

2. Autoregulación: Capacidad de manejo de los pensamientos, los sentimientos y las conductas propias en distintas situaciones. Exige modular impulsos, tolerar la frustración, aplazar recompensas, afrontar conflictos de manera pacífica, así como regular la intensidad, duración y frecuencia de diversos estados emocionales a favor del aprendizaje y la convivencia

3. Conciencia social: Capacidad para comprender y tomar en consideración la perspectiva de personas con antecedentes y culturas distintas a la propia; comprender normas sociales y éticas para establecer y mantener relaciones interpersonales constructivas y actuar a favor de la sociedad.

4. Colaboración: Capacidad para trabajar con personas y grupos hacia el logro de metas compartidas. Implica la escucha activa, comunicación asertiva, responsabilidad, cooperación, inclusión, respeto a la diversidad, resolución pacífica y constructiva de conflictos, así como la búsqueda y ofrecimiento de ayuda cuando se requiera.

5. Toma responsable de decisiones: Capacidad para realizar elecciones de manera autónoma, consciente y responsable, con referencia a metas inscritas en un

proyecto de vida, considerando alternativas y consecuencias, y orientándose al bienestar propio y de los demás.

6. Perseverancia: Capacidad para mantener la motivación, el interés y el esfuerzo de manera sostenida para alcanzar metas de largo plazo, afrontando el fracaso y las dificultades que se presenten.

Goleman (2002) las habilidades emocionales y sociales pueden pasar por un proceso de enseñanza, sobre todo de reconocimiento, hasta llegar al control.

Las competencias emocionales pueden desarrollarse y según lo establecido por Bisquerra (2003) “es posible agruparlas en cinco bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal, inteligencia interpersonal y habilidades de vida y bienestar” (p.23), las cuales se describen a continuación:

1. Conciencia emocional: capacidad para identificar sus emociones y las de los demás, percibir con precisión los sentimientos, darles nombre y expresarlas de manera adecuada en relación a un contexto determinado.

2. Regulación emocional: capacidad para manejar las emociones de forma adecuada, a través de comprender la relación que existe ente emoción, cognición y comportamiento y mediante el desarrollo de estrategias de afrontamiento como la autogestión de emociones positivas.

3. Autonomía emocional: es la capacidad de reconocerse como responsable de lo que se piensa, siente, dice y de la forma en que se actúa, para propiciar un desarrollo personal. Dentro de esta competencia se busca fortalecer la autoestima, motivación, autoeficacia emocional, actitud positiva, análisis crítico de las normas sociales y la resiliencia, como herramientas para enfrentarse y superar problemáticas cotidianas.

4. Competencia social: capacidad para establecer y mantener buenas relaciones interpersonales, esto a través del dominio de habilidades sociales básicas como la escucha activa, la comunicación asertiva, empatía, respeto, cooperación y la disposición para resolver conflictos.

5. Competencias para la vida y el bienestar: capacidad para adoptar comportamientos equilibrados y saludables que permitan afrontar de manera satisfactoria

los desafíos que se presente. Para ello es necesario fijar objetivos positivos y realista, desarrollar mecanismos para la toma de decisiones, saber pedir ayuda e identificar los recursos disponibles, disfrutar de forma consciente el bienestar y de la capacidad para generar experiencias positivas en la vida.

Al realizar un análisis de las competencias emocionales propuestas por Bisquerra (2003) es posible aseverar que su desarrollo favorece un afrontamiento a las circunstancias de la vida con mayores probabilidades de éxito, además de destacar que entre los aspectos más favorecidos por las competencias emocionales se encuentran los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales y la solución de problemas.

Continuando con lo anterior, el fomento de éstas permite generar y experimentar emociones positivas, pensar lo que sucede y reaccionar positivamente, es decir, que su desarrollo es un factor protector para permitir generar comportamientos ajustados dentro de una sociedad. Para culminar con esta exposición en relación a lo antes mencionado, en palabras de Bisquerra (2013) “las competencias sociales y emocionales se pueden adquirir a lo largo del tiempo y todas las personas pueden aprender de inteligencia emocional, si se les proporciona una guía adecuada. Por tanto, todos pueden ser inteligentes, emocionales y felices” (p.1).

Para conseguir una educación emocional y social es necesario implementar una metodología práctica y fraccionada que vaya dotando de habilidades a los estudiantes, por ello se retoman los cuatro factores que establece Bisquerra (2003) que aportan al desarrollo de la inteligencia emocional, los cuales deben ser desarrolladas de manera significativa y desde edades tempranas hasta la adolescencia.

El primer factor es la percepción emocional, que consiste en identificar y reconocer las emociones que se presentan ante diversas situaciones de la vida cotidiana, además de ser capaz de percibir las emociones en otros. Esta habilidad se consigue a través de motivar a los estudiantes a la autoobservación de su comportamiento y la observación de las personas que lo rodean. Eso entonces supone lugar a la comprensión de la diferencia entre pensamientos, acciones y emociones, las causas y consecuencias de las emociones, evaluar el nivel de intensidad de éstas y ser capaz de expresarlas.

La regulación emocional es el segundo factor, siendo un elemento esencial dentro de la educación emocional. No obstante, es necesario no confundir la regulación con un aspecto represivo. Para lograr esta competencia se busca trabajar la tolerancia a la frustración, el control de la ira, la habilidad de afrontar situaciones de riesgo y el desarrollo de la empatía, a través de estrategias como: el control de estrés, afirmaciones positivas, comunicación asertiva y reestructuración de significados. El estudiante al adquirir esta habilidad logra dominar la impulsividad y consigue la máxima independencia de lo que lo rodea, manifestando un equilibrio y ajuste emocional a las distintas situaciones.

Un tercer factor es la motivación la cual se encuentra ligada a la emoción, ya que el experimentar reacciones placenteras al realizar cualquier actividad es para el estudiante una puesta de entrada a la automotivación, la perseverancia y la autonomía personal. Este es uno de los retos de la educación, por lo que se busca el desarrollo de metodologías innovadoras de aprendizaje que contemplen el desencadenamiento de emociones positivas.

Por último, se encuentra las habilidades sociales, que constituyen un conjunto de competencias que facilitan y propician las relaciones interpersonales, por ello se debe fomentar la escucha activa y la empatía que abren la puerta al desarrollo de actitudes prosociales. Estas habilidades generan la construcción de redes de apoyo y un clima social favorable dentro de cualquier grupo.

### **2.3.2 Estrategias para gamificación en el aula**

La revisión teórica hasta el momento permite identificar los aspectos esenciales para el diseño de una experiencia de gamificación, por lo que ahora dentro de este apartado se analizan estrategias empleadas por diversos autores para llevar la gamificación al aula.

Ante esta afirmación se refuerza la necesidad de identificar las estrategias más sólidas para el empleo de la gamificación. La clave para lograr el éxito de la gamificación, no es otra que adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general de un juego).

La gamificación es una estrategia estructurada que motiva, propicia situación de aprendizaje y desarrollo personal. Por ello, el autor expone una serie de recomendaciones o principios y características para la generación y aplicación de la gamificación en objetos de aprendizaje las cuales se presentan a continuación de forma breve:

- a) Actividades creadas con desafíos que se pueden vencer.
- b) Posibilidad de trabajar en cooperación, en equipos y grupos para resolver problemas.
- c) Búsqueda de la auto-motivación para seguir en la actividad (motivación intrínseca).
- d) Construcción de lazos sociales y relaciones más fuertes por medio de vínculos afectivos.
- e) Productividad placentera, los jugadores ven esfuerzos y energías empleadas para alcanzar los resultados deseados.

Si bien existen gran variedad de propuestas sobre estrategias, procesos y factores que se deben tener en cuenta a la hora de implantar la Gamificación como hemos revisado, lo primordial según lo establecido por Gardner (2011) es entender el comportamiento de las personas implicada en la tarea y, de esta forma, analizar en qué parte del proceso se implican y comprometen si el juego es implementado.

Por otro lado, el mismo autor señala que es necesario desafiarse a uno mismo probando si el juego planteado supone un reto de verdad, a partir de la evaluación constante de las mecánicas de juego. Finalmente, es importante implementar mecanismos para que los jugadores puedan dar una retroalimentación, así como asegurar que la recompensa al esfuerzo sea deseable.

Como es posible observar, la creación de un ambiente gamificado es una acción intencionada, que requiere una planeación y sistematización que toma en cuenta los objetivos que se persiguen, la población a la que va dirigida, los comportamientos que se desean obtener, así como los elementos del juego y herramientas a implementar, esto con la intención de optimizar su empleo en el aula.

### 2.3.3 Cronograma

A continuación, presento el cronograma de actividades proyectadas para realizar el presente informe.

Imagen 1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	MES										
	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	May.	Jun.	Jul.
Diseño del proyecto para la realización del informe de prácticas.	■	■	■								
Diagnostico			■								
Identificación del problema			■								
Descripción de la propuesta		■	■								
Revisión del informe por asesor y lectores			■								
Foro			■								
Planeación de clases y plan de acción		■		■			■	■	■	■	■
Intervención Docente		■		■			■	■	■	■	■
Aplicación de la propuesta		■		■			■	■	■	■	■
Análisis de datos y evaluación				■	■			■			■

Fuente: Elaboración propia

El trabajo que se llevará a cabo con los estudiantes de 3° E tiene la función de fortalecer sus habilidades socioemocionales en el aprendizaje por medio de la gamificación, permitiendo regular sus emociones, establecer relaciones positivas, así como tomar decisiones responsables, mediante los aprendizajes esperados de habilidades socioemocionales que la SEP, 2017 plantea, indicando los organizadores curriculares a los que pertenecen los aprendizajes y que se pretenden favorecer a través de la propuesta de actividades.

Cuadro1. Campo de formación académica o área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional		
Dimensiones	Aprendizaje esperado	Actividades
1. Autorregulación 2. Empatía	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.	<b>1.</b> Los cub's de Lewis <b>2.</b> El metiroso Lewis
	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.	<b>3.</b> Adivina quien <b>4.</b> Quien mata la mosca <b>5.</b> Kahoot <b>6.</b> Lotería de los elementos
1. Colaboración 2. Autoconocimiento 3. Autonomía		
	Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañero.	<b>7.</b> Quién mata la ignorancia

Fuente: SEP (2017) aprendizajes clave, educación socioemocional.

Se muestra a continuación el cuadro de actividades que tiene como finalidad destacar los juegos que van a fortalecer habilidades socioemocionales.

Cuadro 2.

<b>Actividades</b>	<b>Participantes</b>	<b>Organización/ Espacio/ Materiales</b>	<b>Evaluación</b>
Los cubos de Lewis	Estudiantes	Equipo/aula/Cubos de papel y pizarra.	Rúbrica
El metirioso lewis	Estudiantes vs Estudiantes	Equipos (por filas)/aula/ fichas y pizarra.	Rúbrica
Adivina quien	Docente en formación y Estudiantes	Equipos/aula o en el patio/ Cartillas de los elementos, tabla periódica.	Escala estimativa
Quien mata la mosca	Estudiantes	Parejas/ aula/ Material lúdico con preguntas o ejemplos.	Rúbrica
Kahoot	Estudiantes	Individual (en grupo) y dúos/ aula/ laptop y celulares.	Rúbrica
Lotería	Estudiante	Individual/ aula y patio/ material lúdico de cartillas de los elementos.	
Quién mata la ignorancia	Docente en formación vs estudiante. Estudiantes (Individual).	Grupo e individual/ aula.	

Fuente: Esquema habilidades socioemocionales y elaboración propia

## **2.4 Observación**

Las actividades que se realizaron como mi propuesta de mejora tendrán el seguimiento de observación mediante dos instrumentos de evaluación: Diario del profesor y guía de reflexión y autoevaluación. Tendrá como objetivo evaluar las acciones y competencias en la intervención del docente y desarrollar las habilidades socioemocionales identificando por cada dimensión las habilidades específicas de los estudiantes en el aprendizaje del estudiante.

Nota: El diario y la guía de reflexión y autoevaluación se encuentran en el apartado del anexo 3 y 4.

### **Dimensiones y habilidades específicas SEP, 2017.**

#### Autoconocimiento

- Atención
- Conciencia
- Autoestima
- Aprecio
- Bienestar

#### Autorregulación

- Metacognición
- Expresión de las emociones
- Regulación de las emociones
- Autogeneración de emociones para el bienestar
- Perseverancia

#### Autonomía

- Iniciativa personal
- Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones
- Toma de decisiones y compromiso
- Autoeficiencia

#### Empatía

- Sensibilidad y respeto a los conflictos de las personas

#### Colaboración

- Comunicación asertiva
- Responsabilidad Inclusión
- Resolución de conflictos e interdependencia

Pretendo observar dentro del desarrollo de las actividades las habilidades específicas de las dimensiones las situaciones que surjan, con el objetivo de que se logren fortalecer las habilidades socioemocionales, en la intervención de los juegos los estudiantes obtengan los aprendizajes esperados de las cinco dimensiones, valorar las situaciones durante las realizaciones de los juegos mediante instrumentos de observación para identificar sus avances y dificultades tanto del estudiantado como en mi intervención docente.

A partir de la información que obtenga de los instrumentos pretendo promover en los alumnos que favorezcan su desarrollo emocional para que resuelvan conflictos en equipo, elaboren acuerdos para la sana convivencia y hablen de sus emociones al interactuar en la retroalimentación de cada juego.

De acuerdo con Porlán y Martín (1994) menciona que la característica del diario del profesor se menciona que es un instrumento de evaluación y reflexión para el docente, por medio del cual estará recabando información sobre el desarrollo de la dinámica en el aula, el proceso de aprendizaje de los alumnos y su práctica docente. Dicho instrumento consiste en un registro claro, puntual y sistemático de lo que sucede en el aula para poder analizarlo posteriormente.

A su vez, la guía de reflexión y autoevaluación es el proceso mediante el cual el estudiante realiza una valorización de su desempeño en una actividad determinada. Por ello, implica que el estudiante pueda describir cómo alcanzo un logro, así como cuando y qué puede hacer para mejora. La guía de reflexión y autoevaluación representa un buen instrumento de guía para que el docente bajo la información que obtenga logre fomentar el autoconocimiento y la autonomía en el aprendizaje por medio de las habilidades socioemocionales.

Latorre (2005) argumenta “La observación implica, en este sentido, la recogida de información relacionada con algún aspecto de la práctica profesional. Observamos la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto y aplicarlo en nuestra acción profesional” (p. 49). Por lo tanto, la observación permite al docente intervenir en la realidad en la cual labora para conocerla y así plantear las modificaciones pertinentes. De igual manera facilita responder a las preguntas como ¿Qué está sucediendo realmente en el aula? ¿Cómo es el desempeño, interés y motivación del estudiante ante cada actividad?

## **2.5 Evaluación**

La evaluación, entendemos, es un proceso de reflexión sistemática, orientando sobre todo a la mejor de la calidad de las acciones del sujeto, de las intervenciones de los profesores, del funcionamiento institucional (Mateo, 2000, pp.35).

Por su parte, la evaluación juega un papel fundamental para conocer los avances, logros y dificultades de los alumnos, así como conocer su desempeño en las diversas situaciones que se le plantean, por lo que (SEP 2017) establece que: “La evaluación tiene un sentido formativo con las siguientes actividades: valorar los aprendizajes de los alumnos, identificar las condiciones que influye en el aprendizaje y mejorar el proceso docente y otros aspectos del proceso escolar”. (p.174). Con ello rescato la importancia de evaluar para tomar decisiones en cuanto a la mejora de los aprendizajes de los adolescentes, pero cabe mencionar que también es importante identificar los factores que como docentes debo de mejorar o fortalecer.

Es así como la observación y evaluación son parte esencial en la práctica docente, pues permite recoger información en cuanto al proceso de los estudiantes en sus logros y dificultades, de tal manera que se llevara a cabo rúbricas y escalas para recabar dicha información con respecto a sus habilidades socioemocionales.

La rubricas son herramienta de medición que exponen claramente las expectativas de un trabajo, una actividad, una habilidad, una competencia. Divide la actividad en todas sus demisiones describe detalladamente desde lo que comprende un desempeño avanzado, hasta el más bajo esperable. (Stevens y Levi, 2013)

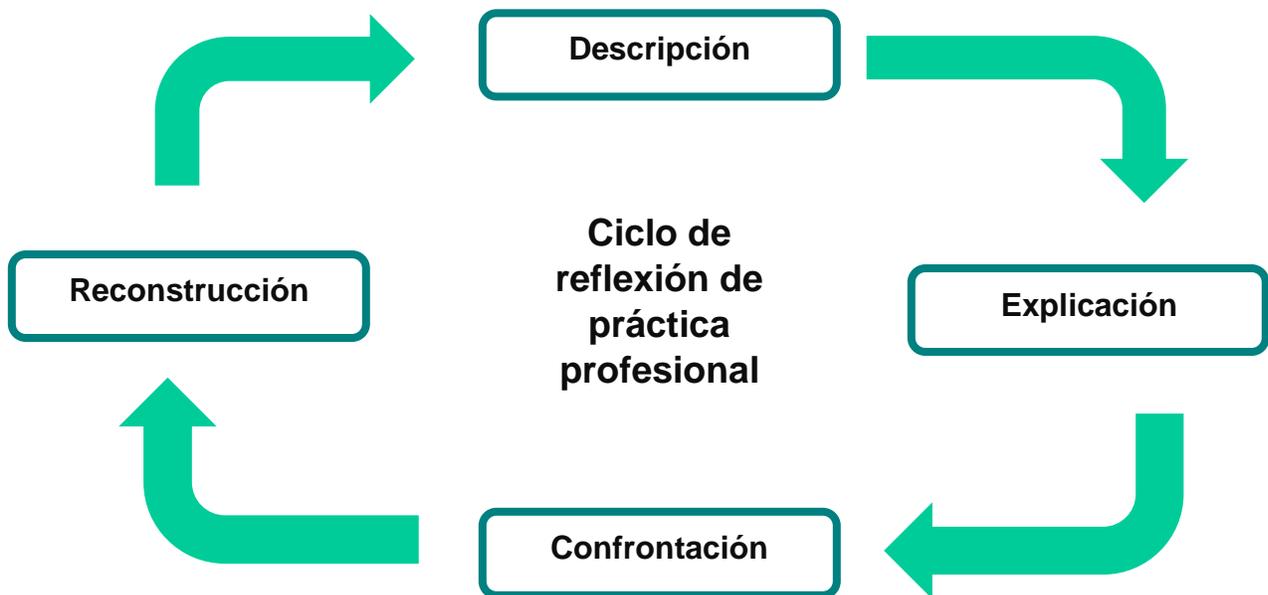
La escala estimativa, es un instrumento de observación que sirve para evaluar la conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente. Se trata de una metodología mixta que incorpora aspectos cualitativos (criterios de evaluación) y cuantitativos (escalas: numéricas, simbólicas o imágenes) con los cuales será medida la actuación del evaluado.

## 2.6 Reflexión

Es el “Proceso que cierra y abre el ciclo de mejora. Permite el replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral auto reflexivo. Involucra una mirada retrospectiva y una intención prospectiva que forman conjuntamente la espiral auto reflexiva de conocimiento y acción.” (SEP, 2014)

De esta forma este ciclo permite que mis prácticas docentes tengan la función de llevar a la acción la metodología de gamificación, a su vez la propuesta tendrá la función identificar qué resultados obtuve a partir de mi intervención, así mismo las fortalezas y áreas de oportunidad y mejorar mi actuar docente.

De acuerdo con Smyth (1991) propone un ciclo reflexivo que consta de cuatro fases que se podrán en marcha cíclicamente durante mi practica y que a continuación se muestra.



Cuadro 3. Ciclo de reflexión profesional de Smyth (1991)

## Ciclo de reflexión

El ciclo de reflexión de Smith (1991), está compuesto de cuatro fases o etapas: a) descripción, b) inspiración, c) confrontación y d) reformulación.

Para continuar, describo cada una de dichas fases de acuerdo con el autor:

1. Descripción. “Es una fase que pretende recoger relatos de vida profesional, momentos críticos, experiencias [...] como elemento crucial para identificar y escuchar la propia voz. En esta etapa el profesorado responde a la pregunta ¿qué y cómo lo hago?” (p. 28)

En esta fase se rescatan las reflexiones de la práctica, de manera que se logren recuperar las experiencias para valorarlas, haciendo referencias aspectos relevantes ocurridos en la acción docente e identificando la funcionalidad de la toma de decisiones analizando y reflexionando sobre la misma.

2. Explicación. “Búsqueda de las teorías que guían las practicas relatadas y que son consideradas como muy significativas para explicarlas [...] Se pretende contestar a la siguiente cuestión ¿qué significa esto y por qué y para qué lo hago?” (p. 29)

En esta fase se centra en encontrar teorías que guíen y orienten la práctica para justificar las acciones que se lleven a cabo, por lo tanto, requiere de un análisis, de argumentación y explicación propia.

3. Confrontación. “Se trata de ver, en un debate abierto, como se ha llegado a ser así, que hay detrás de eso, qué consecuencias comporta, qué grado de coherencia tiene con las tendencias actuales o con las de la propia instrucción/equipo”. (p. 30)

En esta fase se contrasta la practica con la teoría, que apoya a tener nuevas visones y percepciones de las cosas y que a su vez compara y realiza cuestionamientos para poder analizar, de igual manera la confrontación lleva también al docente a realizar un análisis más profunda de los modelos y de las prácticas educativas cotidianas y que orienten su labor.

4. Reconstrucción.

Esta es una fase de planificación de la mejora estipulada. Parte de la construcción de un acuerdo sobre cómo se podría cambiar, qué se podría hacer diferente, qué

es lo importante para mantener [...] y con todo ello reconstruir practicas enfoques y conceptualizaciones. Es un proceso por el que el profesorado inmerso en el ciclo de reflexión reestructura (recomponen, alteran o transforman) su práctica docente, sus visiones y/o los argumentos alegados para justificarlas, estableciendo un nuevo y mejor marco de acción/ comprensión que restablece el equilibrio y el potencial de transformación y configuración futura en el ejercicio de la profesión”. Smith (1991, p.30)

Es una fase que da como resultado nuevas vías de solución o alternativas para la mejora de la práctica docente mediante la reflexión, analizando las fortalezas y debilidades presentes con la finalidad de reconstruir la práctica.

Es así que por medio de este ciclo que propone Smith me permitirá valorar los juegos propuestos con el grupo de 3° E, identificando las ocho dimensiones de las habilidades socioemocionales, cual fue el resultado de fortalecimiento y el impacto de las relaciones sociales, emocionales y la convivencia en el aula en los estudiantes de 3° “E” por medio de la gamificación y sobre todo si el aprendizaje de los estudiantes se logrando incrementar por medio de las habilidades socioemocionales dentro de la convivencia en el aula.

# **Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora**

### **3. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora**

#### **Desarrollo de la propuesta de mejora**

A continuación, se presenta la descripción y análisis de las secuencias de actividades consideradas en el plan de acción para la mejora de la propuesta

##### **3.1.1 Actividad 1. “Los cubos de Lewis” (Descripción)**

La primera actividad se llevó a cabo el día 14 y 24 de febrero de 2022

El aprendizaje esperado a fortalecer fue: Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Los recursos utilizados apoyaron para la realización de la actividad, empleando 10 cubos de papel por equipo, en cada cara del dado se escribió algunos elementos químicos y la realización de una hoja de trabajo con el nombre “Atínale al concepto” donde tienen que relacionar los conceptos con la definición, al igual se realizan preguntas referentes al tema que se verían durante las sesiones (Átomos y sus características, moléculas, compuestos). Participando un total de 43 estudiantes, sin embargo, se trabaja por semana con un grupo de 21 estudiantes y el otro está conformado de 22 estudiantes.

En primer momento, la organización del grupo fue en equipos de 3 integrantes indicando que los mismos estudiantes se organizarían, con la finalidad de darles mayor autonomía y libertad para elegir con quien desearían llevar a cabo la actividad.

La actividad consiste que los equipos logren resolver entre ellos las preguntas que están en los cubos, relacionen la estructura de la tabla periódica, conocer los elementos químicos: su nombre, símbolo, periodo y grupo al que pertenecen.

De esta forma, los conocimientos que ya tienen los estudiantes se fortalecerán con esta actividad, a su vez conocer nuevos temas (en este caso la tabla periódica) y mediante esta actividad cada uno tiene una forma distinta de poder comprender y buscar las posibles respuestas de lo que se pide en dicho juego.

Durante la realización del juego observe a los estudiantes muy apáticos, no querían realizar la actividad, se veían cansados, frustrados, estresados. Para motivarlos a que realizaran la actividad y que tengan otra perspectiva diferente de una clase de “Química”, empecé a realizar preguntas sobre:

Maestra: ¿Qué tal su día?, ¿Cómo se sienten?

Algunos estudiantes: Muy estresante miss, la verdad es que los maestros nos tienen hartos con sus tareas, nos preguntan si tenemos algo y les queremos decir y empiezan a regañarnos. Literal maestra usted es la que nos escucha y a pesar que nos llevamos tiempo de su clase usted se preocupa por nosotros.

Una vez que platicamos unos 10 minutos, realizamos unas actividades de respiración y estiramiento, ellos empezaron a conformar su equipo y realizar dicha actividad. Lo que logre identificar fue que en la mayoría de los casos el alumno mostraba participación y aceptación, además de que aun así era responsables del resultado satisfactorio del juego porque sensación de contribuir a la actividad formando parte de esta acción.

Además, no solo fue una actividad para distraerlos, sino de convivencia y de dialogo, les permitió entre ellos buscar las formas de buscar respuestas a las preguntas y a lo que se tenía que realizar en la actividad, cada integrante de los equipos tanto de la primera semana como la segunda buscaron estrategias de poder dar soluciones, de resolver, de contestar, en dialogar, etc.

Así, resulta importante implementar este tipo de juegos para favorecer en los estudiantes el diálogo para que en conjunto logren una meta en común, en este caso el pasar por las pruebas y desafíos de manera cooperativa.

### **A. Explicación**

Para poder comprender la influencia que tiene la implementación de este juego gamificado lo primordial es que tiene como objetivo fomentar el aprendizaje de cada estudiante, y el desarrollo de las habilidades socioemocionales y para ello se logra expresar y tener buena actitud ante las emociones ajenas y propias.

Considero que en esta actividad el material fue muy importante, permitiendo que los alumnos se mostrarán interesados a pesar de lo sucedido al principio de la práctica, el propósito de esta actividad fue trabajar la autorregulación de al participar y realizar el juego. Su participación durante la actividad fue buena e incluso sus actitudes fueron mejorando y como mencioné anteriormente empezaron a ser más empáticos, positivos, críticos y sus emociones las expresaron de forma diferente.

Haciendo referencia a Kapp (2012) “La utilización de mecánicas, estáticas y características de los juegos para envolver y motivar a las personas a aprender y resolver problemas”.

Aunque había inconvenientes de cómo resolver la actividad, como encontrar las respuestas entre ellos hubo un aprendizaje autónomo permitiendo así poder solucionar, resolver y encontrara las respuestas en colaborativo.

### **B. Reflexión (Reconstrucción)**

Dentro del empleo de mi propuesta esta actividad permite incrementar lo socioemocional del estudiantado, puesto que lo que llama nuestra atención implica emoción, es decir expresarlas y saber de qué manera no involucrar esa expresión de emociones en sus compañeros con el fin de sobre pasar a un liderazgo. Así mismo, contribuye al desarrollo de interacciones y comunicación, involucra el aprendizaje de forma colaborativa y favoreciendo la participación de todo los estuantes de 3° “E”.

En esta actividad considero que se vio reflejada mi competencia “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder las necesidades del contexto en el marco de plan y programas de estudio en la educación básica”. Pues el diseño de esta situación de aprendizaje me permitió atraer la atención de los alumnos, poder controlar la situación de apatía al principio de la clase y de esta manera atender la necesidad que en ese momento los estudiantes requerían para poder expresar de forma positiva sus emociones.

#### **3.1.2 Actividad 2 “El mentiroso Lewis” (Descripción)**

Así como la actividad anterior, esta funge con el mismo aprendizaje esperado, esta actividad se llevó a cabo los días de jueves durante los meses de febrero y marzo, la cual consistía en realizar oraciones de falso y verdadero con la finalidad de llevar a cabo una

retroalimentación de los conocimientos de las sesiones anteriores, aclarar dudas y que entre los estudiantes se resuelvan esas dudas, se realizara en equipo de 4 integrantes.

Dicho juego consiste en acomodar las oraciones en las columnas de verdadero y falso, justificando hasta el final el por qué ordenaron y colocaron de esa forma cada oración, en dado caso de no explicar adecuadamente su equipo puede colaborar.

En primer momento organice los equipos, la estrategia que utilice fue que semanas antes observe la manera en que convivían, los grupos que entre ellos hacían, como se dirigían con cada uno de sus compañeros y amigos, quienes son más sociables y aquellos que no conviven demasiado, entre otras cosas. Por tanto, la organización fue una combinación donde los estudiantes que tienen a dialogar más fácilmente formaran equipos con aquellos que les es algo difícil entablar una conversación.

Esta actividad permitió que en el momento de realizarla los estudiantes empezaran a dialogar cuáles serán las estrategias que iban a utilizar en el momento de que su equipo pasará a realizar la actividad, otros quienes iban a dirigir la forma de ordenar las frases. Fue una interacción de diálogos, a dos equipos les fue difícil unos minutos para poder conversar, para ello me acerque con el fin de poder empezar a dialogar y que entre ellos conversaran, buscar la manera de que sean un equipo y que busquen las estrategias para poder resolver la actividad.

Lo que logré observar en la realización de la actividad fue algunas emociones como: Nerviosismo, timidez, curiosidad (por saber que equipos iban a pasar primero a resolver la actividad), decepción porque no lograron explicar las respuestas o porque se les acaba el tiempo, otra alegría porque su equipo logro lo esperado de la actividad.

### **A. Explicación**

Fue una actividad muy sencilla, sin embargo, se veía implícita muchas acciones como las emociones, participación ordenada, autorregulación de la conducta, dialogo, toma de acuerdos, aprendizaje colaborativo y autónomo.

Este juego fue una entre las tres más significativas elaboradas para esta propuesta de mejora ya que está diseñada y aplicada con el propósito que sea continua, es decir, que no se deje de analizarse y de realizarse durante el tiempo, con el fin de que los

alumnos poco a poco vayan mejorando sus conocimientos y aprendizajes de los temas teóricos, sus actitudes, las relaciones y actitudes con sus compañeros de equipo, mejorar sus emociones y que no vean el juego como una competencia primeramente colaborativa y posterior individual, logren tener autorregulación de sus conductas ante diversas situaciones dentro del aula para que sean capaces de enfrentarse a la vida diaria.

De esta manera, durante la realización de la actividad durante estos días se da una pequeña respuesta a una de las cinco dimensiones, siendo así la de autonomía y desglosando la habilidad específica en cada integrante de los equipos colaborativos llegando a desarrollar búsqueda de soluciones, toma de decisiones, compromiso con el trabajo que se tenía que realizar y sobre todo la autoeficiencia en sus comportamientos, sentimientos y pensamientos.

Bisquerra y Perez (2007) definen “Las habilidades socioemocionales al conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar, y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en uno mismo y los demás”.

Cabe mencionar que comencé a ver cambios significativos en algunos estudiantes que sabían las respuestas, sin embargo, sus actitudes al momento fue dialogar retroalimentar el tema de forma rápida y sencilla con sus equipos, para que ellos identificaran esa respuesta en el momento de participar. De esta forma ellos identificaban las respuestas del juego y sus emociones trataban de expresarlas de forma positiva y no para demostrar superioridad ante los demás equipos.

### **B. Reflexión (reconstrucción)**

En cuanto a mi desempeño y el rol que tuve al momento de realizar el juego considero que fue satisfactorio ya que la mayor parte los estudiantes solo me pedían ayuda cuando realmente no recordaban un concepto y simplemente mencionaban que les explicara con algo que se relacionara con sus vidas cotidianas y así poder encontrar la relación de manera teórica. Escuchabas sus comentarios, orientaba sus actos y presentaban cada vez confianza y seguridad individual al expresarse.

De acuerdo a lo que menciona el Tecnológico de Monterrey, 2016 dice que la “gamificación funciona como una metodología motivacional dentro del proceso de

enseñanza-aprendizaje para generar comportamientos esperados en el alumno, diseñando un ambiente atractivo, que provoque un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye el logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje realmente significativo”.

Este tipo de juego pone en evidencia las diferentes perspectivas que tengo como docente a la hora de organizar mi prioridad que me permiten reconocer y aceptar las competencias genéricas y profesionales al dar soluciones algunas situaciones que se presentaron e incluso a dudas que cada uno de los alumnos manifestó en el juego.

### **3.1.3 Actividad 3 “Adivina quién” (Descripción)**

Esta actividad se llevó a cabo el 18 y 25 de marzo, es una actividad de retroalimentación, y de la enseñanza por medio de estos temas que se mencionaron más adelante y tiene como aprendizaje esperado: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dicho juego para fortalecer la autorregulación, empatía y expresión de emociones participaron únicamente 19 estudiantes de la primera semana y 16 de la segunda semana, esto debido a actividades culturales de la institución, debido a ello solo pude observar algunos de los estudiantes y su desempeño, sin embargo, fue importante para la observación y evaluación de dicha actividad está relacionada con: La tabla periódica, estructura de Lewis, Modelo de Bohr y configuración electrónica.

La actividad consiste en darle tarjetas con los elementos químicos, una vez teniendo los paquetes de sus tarjetas, tendrán que barajar las tarjetas y después tomar uno de los integrantes la tarjeta y colocarla en su frente para que sus compañeros por medio de la tabla periódica le den pistas para que adivine el elemento que tomó.

De esta manera comencé dando las indicaciones de la actividad, puesto que se realizaría un momento en el aula y posteriormente se realizaría al aire libre, pero en un espacio donde mantuvieran la seriedad e importancia para realizar la dinámica, como era una ronda de cuatro turnos las dos primeras formen las parejas, posteriormente ellos eligieron a sus parejas. Cabe destacar que en el momento que ellos conformaban y veía quienes podrían ser sus posibles parejas logre observar que muchos inmediatamente gritaban para avisarles a sus amigos que entre ellos harían equipo, en otros escuché las

estrategias para poder obtener participaciones con compañeros que si saben sobre el tema.

Durante la conformación de los equipos noté que muchos se molestaron porque no eran elegidos por sus amigos, otros se sorprendieron porque no imaginaron que les pidieran formar equipo, otros preferían estar solos, sin embargo, les mencione que las actividades eran en parejas para que se pueda contar las participaciones, intentaron buscar solución y empezar a conversar, preguntar quienes tenían o no compañero de actividad.

Finalmente, ya todos con sus equipos respectivos la primera ronda (parejas conformadas por la docente) fue muy divertida, porque empezaron a dialogar entre ellos para ver quiénes eran sus equipos de sus amigos y compañeros, sus expresiones eran:

Alumno 1: “¡Mira Palacios ya estuvo que el equipo de América ganó porque esta con ella Juanpa!

Alumno 2: No inventes Cano le toco con Frida, yo digo que, si ganan”, “La maestra puso a inteligentes con los que no sabemos, astuta la maestra”.

Alumno 3: “¡Owww! Que comience el juego ya maestro”

Alumno 4: “Pues otros tenemos una buena pareja, esto estará divertido, aunque la verdad maestra estábamos platicando antes de entrar a su clase y concluimos que sus actividades parecen terapias ¡Jajajaja!”

Algunos estudiantes: ¡Siiiiiiii!, ¡jajajajaj!, ¡jajaja! Es la verdad miss.

Alumno 5: “ ¡Yaaaaa! No inventes Dany, pero bueno ya veremos”

Alumno C: Maestra ya podemos empezar la actividad.

Es muy importante que desde un principio quede claro que no es un juego para competir y que se deben de establecer acuerdos tanto en la ronda de equipos para evitar comentarios de superioridad entre ellos, he incluso dedicar el tiempo para poder explicar el por qué de la actividad para que se tome con seriedad y se llegue al aprendizaje y objetivo que tiene dicha actividad.

Al continuar el juego, me pude dar cuenta de que algunos de los estudiantes ya no estaban en su papel que habían mencionado desde un principio, pues al estar llevando acabo la dinámica su comportamiento era enfocado entre ellos y su equipo, me miraba para observar mis expresiones y continuaban con el juego.

### **A. Explicación**

La necesidad de intervenir implementando nuevas estrategias o metodologías que incorpore la innovación como la gamificación permite motivar al estudiante, como menciona Kapp (2012) para permitir que el desarrollo de las habilidades socioemocionales sea efectivo se tiene que “motivar a través de juego para fortalecer los aprendizajes por medio de la retroalimentación, incrementar la interacción docente-alumno y alumno-alumno, fomentar un aprendizaje activo y autónomo además de influir en el comportamiento”, ayuda en la resolución de problemas o situaciones durante la actividad y favorece el trabajo en equipo y colaborativo.

Mediante esta actividad observe un cambio en el grupo pues estaba emocionados y motivados al realizarla ya que como estrategia se llevaron a cabo 4 rodas y dos eran parejas formados por la docente y dos formados como ellos quisieran. Este juego permitió un cambio rotundo desde el momento que los estudiantes supieron que la actividad se llevaría a cabo fuera del salón, que sus parejas estaban conformadas equilibradamente, que ellos pudieron escoger a sus parejas posteriormente y eso los motivo mucho a participar y trabajar de manera adecuada.

### **B. Reflexión (Reconstrucción)**

La manera en cómo se interactuó con los estudiantes permite darle mayor autoestima al estudiante, que construya un aprendizaje autónomo y significativo para generar nuevas formas de influenciar positivamente lo socioemocional de cada estuante. Permitiendo que de manera independiente tenga altas expectativas sobre su desempeño alcanzado, considero que como docente también se crean vínculos académicos con los estudiantes, me refiero que el alumno nos da la oportunidad de fortalecer conjuntamente su aprendizaje y a su vez fomentar los valores por medio del juego que se implementó (en este caso el adivina quién).

En esta actividad considero que resalta mi competencia “Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los enfoques vigentes de la química, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos”.

Se observa cambios notorios en este aspecto de los alumnos puesto que se crea en ellos un autorreflexión en sus maneras de actuar ante diversas situaciones, no modificaría esta actividad.

#### **3.1.4 Actividad 4 “Quien mata la mosca” (Descripción)**

Esta actividad se realizó el día 28 marzo y 1 de abril, con el aprendizaje esperado de: Reconocer y nombrar situaciones que le generen alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresar lo que sienten.

Se trabajó en parejas dentro del aula, se utilizó preguntas escritas en hojas blancas y en fichas de trabajo (únicamente la docente tendrá esas preguntas y estará ubicada un lado de la pizarra para poder observar la dinámica en el momento del juego. En la pizarra se pegarán una imagen de moscas y en ellas estarán escritas las respuestas de las preguntas que la docente estará mencionando.

Para ello en la dinámica se estarán enfrentando tres equipos, es decir, formarán tres filas por equipos y en cada fila habrá 7 parejas. Cada enfrentamiento tendrá 3 rondas con un máximo de tiempo de 6 minutos por entrenamiento, los temas que se llevaron a cabo fueron: La estructura de átomo, configuración electrónica, estructura de Lewis, predicción de los electrones de valencia y nivel de energía por medio de los grupos y periodos de la tabla periódica y enlaces químicos.

Logre identificar actitudes de desilusión, nerviosismo, alegría, enojo con ellos porque no podían ser un poco más hábiles el momento de estar buscando la respuesta y cuando ya encontraban otros las respuestas se daban cuenta que estaba enfrente de ellos o a un lado.

En otros fue una sorpresa porque minutos antes de empezar la dinámica decían “no me acuerdo de nada”, “me soplas la respuesta porque no recuerdo algunas

definiciones”, “Se me olvidó como se realizaban los ejercicios y si vienen esos ejemplos ya perdimos”.

Al realizar los enfrentamientos observe a los estudiantes que no recordaban nada fueron los que inmediatamente iban a la pizarra para buscar la respuesta, no se dirigían a la pizarra nadamos a elegir una respuesta que no era, si no realmente buscaban la que suponían que era la correcta y efectivamente era la correcta.

Puedo mencionar que cuando acabaron las rondas hubo un estudiante que le mencionó a su pareja “recuerdas cuando nos explicó con las cosas que su mamá tenía en la cocina para hacer los postres, ¿si recuerdas que nos explicó eso? A pues me acorde y sabía que esa era la respuesta”.

Conforme se iba realizando la actividad los estudiantes ni siquiera volteaban a ver a sus parejas para que les dieran las respuestas, estaban muy enfocados, otros hasta estaban motivados de poder recordar o resolver los ejercicios. Cumpliendo con la finalidad de fortalecer la autorregulación en los estudiantes de tercer año con esta propuesta de juego de representación de las áreas de desarrollo personal y social de habilidades socioemocionales.

### **A. Explicación**

Considero que en esta actividad el material tuvo un auge muy importante, permitió que los alumnos se mostraran interesados en ese momento, mejorando en la expresión e sus emociones y en la realización del juego. Su participación en esta actividad fue buena, su autoconocimiento permitió tener una buena autoestima en cada adolescente, su actitud conforme pasaba el tiempo era más positiva, expresando sus emociones de una manera diferente, guardaban silencio y se comportaban cuando era necesario o cuando se les solicitaba.

El autor Landowaka (2014) nos habla de “expresar el estado efectivo emocional que tenga un estudiante en determinado momento, lograr relacionarse y aportar un desempeño durante el proceso de aprendizaje”

Durante el proceso de aprendizaje de química que tiene que adquirir y fortalecer el estudiante se tiene que fomentar su memorización y comprensión para poder tener

como resultado el compromiso, responsabilidad, orden e interés. En este sentido, esta dinámica los estudiantes al hablar de éxito o fracaso genera ciertos sentimientos, sin embargo, este juego permitió que el dialogo y la expresión de estos sentimientos generara confianza entre ellos.

### **B. Reflexión (Reconstrucción)**

En este juego considero que la mayoría de los alumnos se presentaban muy concentrados y dialogando con sus compañeros sobre cómo sería su estrategia para poder estar concentrados en comprender la pregunta, buscar la respuesta en la pizarra. Presentaron una actitud bastante positiva, independientemente que hayan expresado en la primera ronda nerviosismo y mencionaban algunos que ya iban a perder, pero conforme pasaban se daban cuenta que si sabían las respuestas y eso genero confianza en ellos y su equipo.

Así mismo durante mi intervención me di cuenta que mejoré la comunicación entre los estudiantes, respetaban cuando daba algunas indicaciones, acataban los acuerdos, ya no era necesario alzar la voz o modular para escucharme más que ellos, hubo más disciplina y sobre todo entre ellos se motivaban para que no tengan esas actitudes negativas y obtener buenos resultados.

Finalmente considero que logre empatizar con mis estudiantes, que esta actividad permitió una buena convivencia y, sobre todo conocer más a cada uno de los estudiantes, su forma de trabajo y saber respetar su trabajo como equipo.

### **Actividad 5 “Kahoot” (Descripción)**

Se realizó el día 25, 26 y 29 de abril esta actividad permite crear un divertido juego de aprendizaje en cuestión de minutos. El juego consistió en realizar una serie de preguntas de opción múltiple con los temas de: conceptos básicos de química, de estructura de Lewis, enlace químico y electronegatividad. Fue una actividad individual y en dúos, este es un juego online, permite que los estudiantes se diviertan, estén concentrados durante la realización de las preguntas y que repasen, refuercen, se aclaren las dudas y/o amplíen los contenidos.

Igual los adolescentes, asocian el aprendizaje a una emoción positiva, lo que garantiza una asimilación del contenido. Por ejemplo, en el momento que empezaron a

responder las preguntas entre 4 a 6 estudiantes se equivocaron en respuesta, por lo que realice un breve repaso e incluso entre los estudiantes les decían el por qué de la respuesta.

Convirtiéndose en una actividad de aprendizaje social promoviendo el dialogo y generando distintas emociones que en la mayoría fueron positivas, cabe mencionar que hubo 4 ocasiones donde la mayoría se enojaron y otros se pusieron nerviosos porque no entendían si era un juego donde quien contestaba primero se posicionaba en los tres primeros lugares y porque unos se equivocaban en elegir la respuesta correcta (la causa fue por querer contestar rápido elegían mal el color de la respuesta).

Esta herramienta permitió motivar a los estudiantes, que tuvieran buenas expectativas a partir de la séptima pregunta porque fue cuando empezaron a entender que no es quien conteste más rápido (actividad de competencia) sino quien responde correctamente y el tiempo será una ayuda extra para posicionarlos en los primeros tres lugares.

### **A. Explicación**

Durante esta actividad pensé que habría un poco de complicaciones en cuestión de superioridad de algunos estudiantes porque ese es el objetivo de este juego “mantener al participante como el mejor”, sin embargo, hubo muy buenas actitudes, claramente al inicio del juego la gran mayoría pensaba que era una competencia (cabe aclarar que efectivamente un juego tiene ese propósito) pero en esta ocasión únicamente era para que los estudiantes expresaran sus emociones una vez que se establecían acuerdos y que los conocimientos teóricos de la química se vuelvan un aprendizaje significativo.

Como lo he mencionado en las actividades anteriores se debe dejar definido el objetivo del juego estableciendo que conocimientos y actitudes los alumnos van a practicar o adquirir. Potenciando ciertos comportamientos, desarrollando ciertas destrezas o competencias, así mismo, se debe centrar en un reto concreto y motivador.

El funcionamiento se debe basar en un equilibrio entre la dificultad del kahoot y la satisfacción que los adolescentes obtienen al superarlo. Por eso, conforme el alumno avanza y practica durante esto tres días el nivel de dificultad debe de ir aumentando para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo. De este momento se mantendrá la tensión

reto-superación individual de cada competidor (estudiantes de 3<sup>ro</sup> “E” y, por lo tanto, la motivación para seguir jugando y superándose.

### **B. Reflexión (Reconstrucción)**

Mediante esta propuesta se muestran cambios notorios en este aspecto de autorregulación y expresión de emociones de los alumnos, algo que modificaría de esta actividad es poner más preguntas sobre sus habilidades socioemocionales para poder identificar ese cambio, que expresen sus experiencias ya de forma gráfica lo que logre observar.

Sin embargo, puedo mencionar que la participación y aprendizaje su más autónoma lo que permitió tener en ellos la confianza y autoestima de creer en sus conocimientos y aprendizajes, saber en qué están bien o en que aún tienen que mejorar. Algo importante de llevar a cabo esta propuesta es la forma en como expresarse, hubo un cambio cuando dialogaban porque antes decían “perdí”, “soy un burro”, “estoy mal” a palabras como “debo mejorar”, “tendré que estudiar en esto para que la próxima logre identificar más rápido la respuesta” y sobre todo “Ya mejore o ahora si ya comprendí”.

Para Goodman (2015) las habilidades socioemocionales “mejoran el desempeño académico ya que se encuentran íntimamente relacionadas con los procesos de aprendizaje, debido a que tanto las habilidades socioemocionales como las cognitivas se desarrollan de forma conjunta, creando ciertos círculos virtuosos que promueven relaciones interpersonales asertivas y propositivas entre compañeros y previene problemas de conducta”

También como menciona Kapp (2012) “Para permitir que el desarrollo de las habilidades socioemocionales sea efectivo se tiene que motivar a través del juego, para fortalecer los aprendizajes por medio de la retroalimentación”.

En este juego logre tener la capacidad de retroalimentar de una manera más dinámica, contextualizar a los estudiantes ya no tanto a lo teórico, sino que lo relacionaran con su entorno, aún más relacionar los temas de química y lograr que esta competencia ya no fuera una dificultad sino una fortaleza “Reconoce los procesos cognitivos, intereses, motivaciones y necesidades formativas de los estudiantes para organizar las actividades de enseñanza y aprendizaje”.

### 3.1.6 Actividad 6 “Lotería” (Descripción)

Esta actividad fue llevada a cabo el 2,4, 5 y 6 de mayo del presente año el cual consistió en realizar una lotería como la tradicional pero de elementos químicos, el cual tenía cada carta: Símbolo, nombre del elemento y número atómico. Para su estructuración se consideraron solo 110 elementos de 118 que conforman la tabla periódica, el juego consta de 110 tarjetas (una por cada elemento) y 43 cartas.

Se inició repartiendo las cartas a cada alumno, posterior a ello la docente al tener ya barajada las tarjetas empezó con tono de voz fuerte a mencionar una por una de las tarjetas el nombre del elemento y los estudiantes primeramente con la ayuda de la tabla periódica frente a la pizarra iba observando los elementos e indicando si tenían en sus cartas los elementos. En la segunda ronda aun con la ayuda de la tabla periódica ahora mencione el nombre del elemento y símbolos igual con el mismo tono de voz, pero ahora un poco más rápido y finalmente se realizó la misma dinámica, pero nombrando únicamente el símbolo y número atómico.

Durante la realización del juego logre observar que los estudiantes se estresaban, se desesperaban al no poder encontrar los elementos, otros se atrasaban porque se aferraban a encontrar el elemento anterior y ya no escuchaban los que seguían, otros se veían muy acelerados porque lograban encontrar inmediatamente los elementos y decían que fuera más rápido la mención de las tarjetas.

Cabe mencionar que en los tres días que se realizó este juego en los dos últimos días se quitó la tabla periódica para que los estudiantes empezaran por ellos los elementos. Muchos de ellos al término del juego mencionaban que ya identificaban más rápido los elementos e incluso las 6 rondas que se realizaron en los días propuestos durante 15 minutos se organizaron 2 por parte de la docente y 4 por estudiantes.

Esta alternativa realiza una modificación del proceso de enseñanza y aprendizaje memorístico por un proceso activo, ameno, significativo y sobre todo permitió tener una comunicación asertiva, es decir, aprender a hacer participe en el momento adecuado con las palabras y el tono oportuno. Para ello el grupo de personas con los que está rodeado les permite tener ese control de emociones o bien alterarlas, por lo que en cada ronda la comunicación y el saber escuchar en los momentos pertinentes sus resultados será la

autorregulación de sus emociones y sobre todo el éxito de obtener el objetivo esperado en los educandos de la actividad realizada.

Nota: No pude evaluar la actividad, por cuestiones de la institución, sin embargo, hice un análisis de lo aprendido de la actividad.

#### A. Reflexión

Lo que puede observar dentro de esta práctica fue lo siguiente: Dentro de la dinámica los estudiantes demostraron orden y sobre todo respetaron los acuerdos que se propusieron. Considero que como docente también debemos aprender a manejar nuestras emociones, gestionar el salón de clases de forma efectiva, establecer acuerdos para que el ambiente áulico sea el adecuado para el juego y la convivencia docente-alumno y estudiante-estudiante.

Los alumnos de tercero “E” aprenden a observar, identificar, aprenden a comportarse, a tener la autoestima para poder dar una opinión sin sobrepensar si están o no mal, interactuar con sus compañeros que estén fuera de su círculo de amistades e incluso su vocabulario es mucho más positivo, entre ellos y sus compañeros de manera respetuosa escuchan, son atentos y son más inclusivos para llevar a cabo la actividad.

Este apartado lo sustento con lo que menciona la OCDE (2017) “La adecuada adquisición de las habilidades socioemocionales son clave para el bienestar individual, ya que permite a los estudiantes, quienes se encuentran en una etapa de cambios físicos y emocionales puedan comenzar a definir y desarrollar su identidad”

#### **3.1.7 Actividad 7 “Quien mata la ignorancia “**

Dicha actividad se realizó todos los días viernes de los meses de febrero, marzo y mayo. Tiene como aprendizaje esperado: Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.

Este juego se llevó a cabo durante tres meses todos los viernes porque tuvo como objetivo la evaluación del conocimiento adquiridos de cada contenido de los temas, es por ello, que su función fue realizar de forma grupal preguntas para saber con certeza

que los aprendizajes esperados se cumplan de tal manera que su aprendizaje sea significativo para poder plasmarlos o evidenciarlos en este juego.

El diseño de esta estrategia fue realizar 50 preguntas, 15 de ellas teóricas, 10 prácticas y 25 que sean sobre dudas que posiblemente tuvieron durante la explicación de cada contenido (con el propósito de dilucidar la duda). Para ello, en esta ocasión la organización fue que cada estudiante se sentara por filas en número de lista, posteriormente se dieron las indicaciones de cómo se llevaría a cabo el juego.

Instrucciones:

1. En la pizarra está colocado un cartel donde estará dos caminos designadas a estudiantes y docente con entrada y meta, en este se llevará un control de puntos obtenidos, el ganador tendrá que llegar hasta la meta para poder ganar.
2. Cada cuestión se realizará de manera individual, en caso de no tener la respuesta correcta, todo el grupo tiene dos oportunidades para poder contestar correctamente y obtener el punto. En caso de que ninguno de alumno responda correctamente el punto será asignado a la docente y tendrá que explicar brevemente esa pregunta.

Una vez dada las instrucciones, mencioné a los estudiantes la relevancia de tomar y llevar a cabo acuerdos para poder obtener resultados satisfactorios tanto en los aprendizajes, el manejo de sus emociones de manera positiva y motivar a los estudiantes a jugar con la seguridad de que respetaran sus respuestas independientemente del resultado.

Es así, que el desarrollo del juego llevara a cada estudiante e incluso al docente tener la certeza de trabajar en equipo mediante el apoyo-motivación de sus compañeros y estudiantes, a tener la confianza de lo que han sido capaces de aprender, comprender y dar una explicación critica justificada, individualmente la capacidad y certeza que tienen de adquirir conocimientos.

Finalmente realice un registro para que los alumnos identificaran por si mismos si habían logrado actuar con apego los acuerdo propuestos, trabajo en equipo, inclusión comunicación asertiva, motivación, empatía, autoconocimiento, autoconfianza y

minimizar la vulnerabilidad. Este registro lo realicé de forma individual y grupal, el individual al siguiente día lo di personalmente para que cada uno analizara y reflexionara sobre su propia participación y trabajo, el grupal lo di ese mismo día que se llevó a cabo la actividad conforme al registro que realice, reflexionando de manera grupal para proponer mejoras para la siguiente ronda.

Nota: No pude evaluar la actividad de manera recurrente, por cuestiones alternas de la institución (concejos técnicos, días festivos, días de presentaciones culturales, etc.), sin embargo, hice un análisis de lo aprendido por los estudiantes dentro del desarrollo de la actividad.

#### A. Reflexión

Lo que puede observar dentro de esta práctica fue lo siguiente: Más que poner a trabajar en grupo permite la expresión de apoyo o motivación de sus compañeros cuando ellos están respondiendo a las preguntas que los desafía, pero al mismo tiempo de forma individual plasma los aprendizajes de química que llegaron alcanzar, desarrollar y fortalecer por medio de la propuesta. Reconocer el trabajo y desempeño durante el desarrollo de la propuesta permite que los estudiantados incrementen su autoestima y moldear sus decisiones de manera que no se dejen llevar por el momento o los impulsos, sino reflexionar y saber en qué momento expresar sus emociones de manera adecuada.

Olivia (2016) sustenta que “La gamificación, no se busca limitar la clase únicamente o recompensas, sino su empleo debe convertir la asignatura de interacción distinta, en el que sea posible explorar las inquietudes y motivaciones de los estudiantes”, para que ellos logren sentirse protagonistas de su proceso educativo, lo que contribuye a crear un impulso didáctico que dé a la clase un aderezo motivacional que se fortalezca con la diversión, aprendizaje e impactar en su vida de forma positiva.

Como docente una gestión de clases más efectiva contribuye a mejorar la autoeficiencia en la enseñanza, pero no por medio de dar puntos para los estudiantes y organización del grupo, aumenta la participación del estudiante por medio de todo lo que le ha permitido aprender por la propuesta implantada,

que su aprendizaje sea autónomo. Este juego disminuyo las conductas que perturban el aprendizaje, crea un ambiente donde el alumno y docente se sientan más seguros

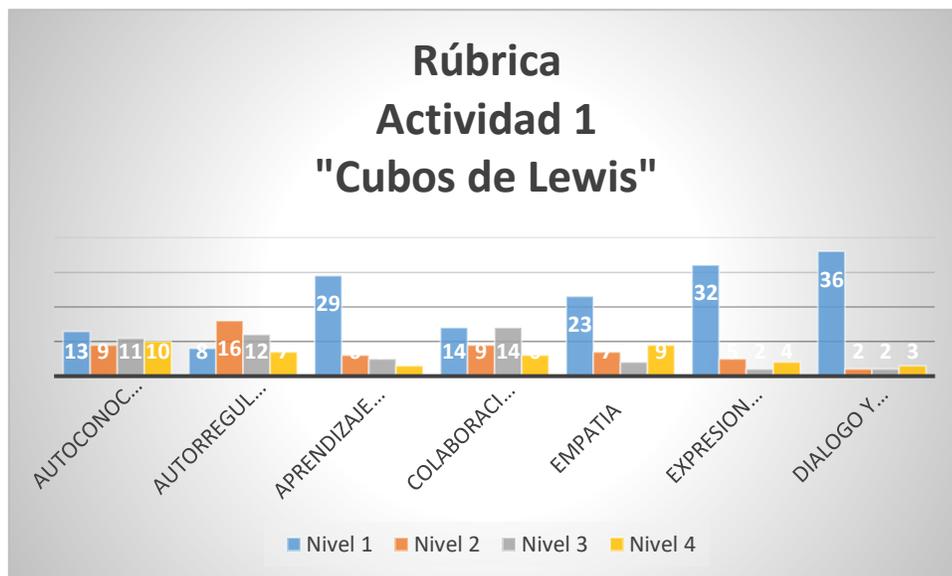
### 3.2 Evaluación

#### Juegos con rúbrica

La evaluación en estos juegos como lo fueron: Los cubos de Lewis, el mentiroso Lewis, Quien mata la mosca y Kahoot. Se valoraron por medio del instrumentó de rúbrica considerando aspectos sobre: Conducta, explicación de las consecuencias de los actos, autorregulación, autoconocimiento, aprendizaje autónomo, empatía, dialogo, el trabajo colaborativo, resolución de situaciones teóricas en el juego, reflexiona ante situaciones de desacuerdo, conocimientos, habilidades, las capacidades que demuestra el alumno.

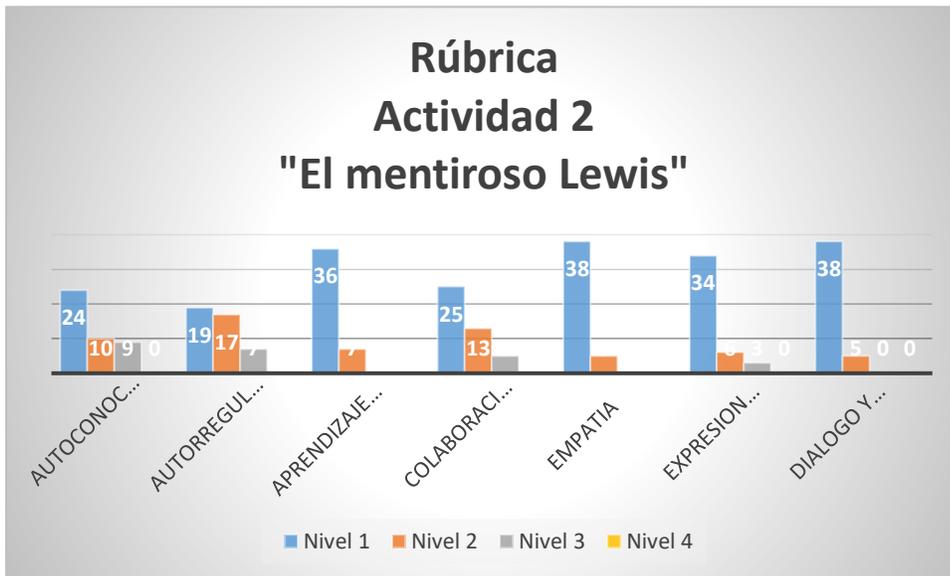
Para ello se presenta la siguiente grafica donde se muestran los siguientes resultados:

Gráfica 1



Fuente: Elaboración propia

Grafica 2.



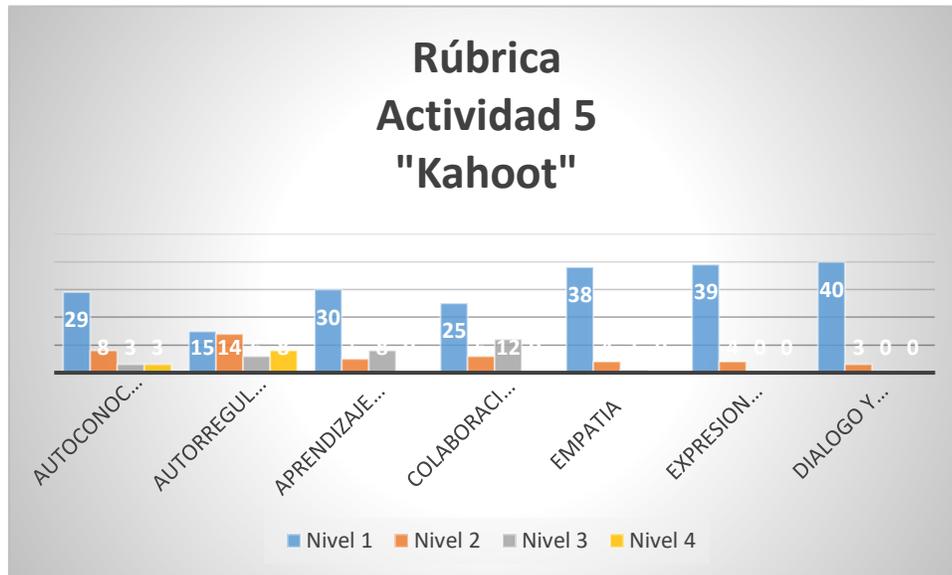
Fuente: Elaboración propia

Grafica 3.



Fuente: Elaboración propia

Grafica 4.



Fuente: Elaboración propia

En las graficas se muestra los resultados obtenidos de la evaluación de los cuatro juegos, donde se observa que los alumnos desde la primera actividad que fue los “cubos de Lewis” hasta el juego “quien mata la mosca” el dialogo y resolución de problemas un total de 38 estudiantes les permitió tener buenos resultados en los juegos porque fue un aspecto primordial para los organizadores curriculares.

Así mismo, el organizador curricular de autoconocimiento en las primeras dos actividades (1 y 4) entre 12 a 13 estudiantes lograron el nivel 1, por lo que las actividades permitieron sobrellevar su propio aprendizaje, mientras que los demás alumnos necesitaban ayuda o bien expresaban emociones negativas lo que les impedía realizar las actividades con la confianza para obtener buenos resultados. Sin embargo, a partir de la actividad 5 y 7 hubo una gran diferencia, lo que les permitió mejorar por medio de la ayuda de sus compañeros.

Se puede observar en las gráficas que se mantenía en equilibrio de las cinco dimensiones: Autorregulación, autoconocimiento, autonomía, empatía y colaboración y una que no va dentro de estas cinco dimensiones, pero se vio reflejada en los estudiantes de tercero “E” y en la intervención de la propuesta siendo la expresión de emociones, motivación y resiliencia. Para ello, es fundamental estos aspectos porque se vuelven la

base de los juegos para poder tener un buen impacto en su aprendizaje y sobre todo tener una estabilidad en sus habilidades socioemocionales.

Por tanto, encuentro una gran área de oportunidad porque lograron no solo expresar sus emociones y sobre todo tener gran avance en las cuestiones de sus aprendizajes y conocimientos que adquirieron de química, sin embargo, sin dejar a un lado las emociones manifestadas por los estudiantes, las principales fueron duda, tristeza, angustia, nerviosismo, pero posteriormente mientras se llevaron a cabo las propuestas las principales emociones fueron alegría, calma,

Se logró saber, intervenir e identificar cual fue el impacto de la propuesta del nivel de desarrollo de habilidades socioemocionales de los alumnos, independientemente que el grupo estuvo ciertos meses una semana presencial unos y la otra semana la otra mitad de grupo. Una vez que la institución opto por reincorporar todos los grupos completos logre identificar el impacto de las 5 dimensiones de las habilidades socioemocionales (cuales tenía que enfocarme para tener ese equilibrio en el aprendizaje del alumno) y dos productos que se vieron reflejados por medios de los instrumentos de observación.

Consideró que a partir del diseñar los juego por medio de las situaciones se fortalecieron las habilidades socioemocionales, por medio del instrumento de evaluación se identificó los avances y dificultades, como consecuencia se promovió en los adolescentes su desarrollo emocional para propiciar la resolución de conflictos colaborativamente y equilibrando las dimensiones descritas anteriormente en la propuesta de mejora:

1.- Autoconocimiento-Autoestima: Aprender a ser, capacidad de conocernos (cuales son las fortalezas, limitaciones y potenciales).

2.- Autorregulación: Regular las emociones para alcanzar una meta en particular.

3.- Alteridad- Empatía: Aprender a convivir, capacidad para establecer relaciones con otras personar a través de entenderlos.

4.- Colaboración: Aprender a convivir, implica escuchar a otros, resolver conflictos o poder lograr metas en común.

5.- Autonomía: Aprender a aprender, toma de decisiones.

## **(Productos)**

6.- Motivación

7.- Resiliencia

En los últimos dos apartados donde “productos” la SEP (2017) menciona que el propósito de la educación secundaria es fortalecer, reconocer y adquirir un buen desarrollo socioemocional por medio de la empatía, dado respuesta a una problemática dentro del área institucional. Construyendo relaciones interpersonales sanas, reconociendo el valor de uno mismo, pero a su vez reconocer con respeto y admiración el de los demás”

Así que puedo mencionar que además de fortalecer por medio de la propuesta las cinco dimensiones de las habilidades resalto por medio del trabajo de los estudiantes de 3 “E” la capacidad para tener un buen rendimiento en su aprendizaje y en su persona.

Finalmente, estas actividades fueron las que permitieron que todos los estudiantes se sintieran satisfechos cada que se iniciaba las sesiones, cómodos de expresarse, la convivencia y dialogo se reflejaron entre cada juego y la propuesta de los acuerdos entre docente y alumno. A su vez, me sentí con la seguridad de poder obtener estos resultados porque logré incluirme en su aprendizaje, fortalecer mis competencias profesionales de acuerdo a los planes y programas de estudio de aprendizajes clave de educación socioemocional.

### Actividad “Quien mata la ignorancia”

Como bien se mencionó en el desarrollo de las actividades, esta tuvo un proceso de intervención durante tres meses únicamente los días viernes. Lo que puedo resaltar de este juego es lo siguiente: autoconocimiento, empatía, motivación y participación individual.

Lista de participaciones

**ESCUELA SECUNDARIA TECNICA NO.34 "Ing.  
"ING. ALEJANDRO GUILLOT SCHIAFFINI"**

**3°E°  
EVALUACION POR PARTICIPACIONES**

	1Feb	11Feb	18Feb	4Mar	11Mar	18Mar	3May								
1 ALVAREZ JAUREGUI DIEGO ALEJANDRO	7	2	3	8	5	6	7								
2 ARREOLA CRUZ EVELYN MONSERRAT	0	1	4	9	8	9	7								
3 AVILES CASAS XIMENA	0	3	4	9	6	8	7								
4 BALMORI ALONSO SOPHIA	0	3	3	9	6	8	7								
5 CABRERA GARCIA EDWIN HOREB	1	0	7	7	8	9	7								
6 CASTRO TORRES JOSUE ALEJANDRO	0	0	5	8	8	9	7								
8 DIAZ CANTERO JOSE MARIA	2	0	6	8	8	9	7								
10 GARCIA ALVAREZ SURISADAI	0	1	6	6	8	9	7								
11 GARCIA BLANCO XIMENA YAMILE	2	9	8	6	8	10	7								
12 GARCIA HERNANDEZ AMERICA DANIELA	5	9	9	6	8	11	7								
13 GARCIA LOPEZ JUAN PABLO	8	3	2	6	8	10	6								
14 GONZALEZ ARCIA LUIS EDUARDO	0	1	2	6	8	10	6								
15 GONZALEZ MAGAÑA NANCY ATZIRI	0	0	2	9	8	10	6								
17 HERNANDEZ BALTAZAR FRIDA PAOLA	10	3	6	10	8	11	6								
18 HERNANDEZ MARTINEZ OCTAVIO	9	2	9	11	8	11	7								
19 IBARRA MARTINEZ MARCO EMMANUEL	9	0	1	7	7	13	7								
20 LAGUNES CARRANCO CAMILA ISABEL	3	1	5	9	8	12	7								
21 LOPEZ MIRANDA NANCY	0	0	3	6	8	8	7								
24 MARIN SILVA EDUARDO	0	0	3	6	8	8	7								
25 MARQUET LOPEZ GAEL ALEJANDRO	0	0	3	7	8	9	7								
26 MARQUEZ BAUTISTA DANIELA LISSET	1	0	3	7	8	9	6								
27 MARTINEZ SANCHEZ XIMENA	0	1	1	7	9	9	6								
28 MEDINA RUIZ ANGEL URIEL	0	2	5	7	9	11	6								
29 MIRANDA GALICIA DIANA	2	9	6	10	7	11	6								
30 MORA FARIAS MARIANA	2	0	8	8	7	8	6								
NAJERA BERNAL DIEGO MANUEL	3	0	6	7	6	8	6								
32 OROSCO FLORES EDER	1	0	6	7	6	8	5								
33 PALACIOS ARRIAGA EMILIANO	5	2	6	7	8	9	5								
34 PEREZ FRAGOSO MONTSERRAT	6	2	4	9	8	9	6								
35 PEREZ SERRANO FATIMA	9	0	0	6	8	9	6								
36 PONCE ALVIZO JONATHAN Yael	3	0	2	5	8	9	5								
37 RAMIREZ MARTINEZ MARIA DAYANARA	0	1	2	5	8	8	5								
38 REYES VERA EVELYN ATZIRY	0	2	2	5	8	8	6								
39 RODRIGUEZ DELGADO OSCAR URIEL	0	1	5	4	8	8	6								
40 ROSALES GALVAN SANDRA KATHERIN	3	1	6	4	8	8	7								
41 SANCHEZ MASCORRO CHRISTOPHER	7	0	4	4	8	7	7								
42 SANTOS CHAVEZ DASHA KEYRA	0	1	3	8	8	9	7								
43 SEVERO GONZALEZ DIEGO ARMANDO	0	0	2	8	8	9	7								
44 VALERIO VAZQUEZ SEBASTIAN	0	2	2	10	5	6	6								
45 YAÑEZ CANO ALAN RICARDO	0	6	5	9	6	9	5								

Fuente: Elaboración propia

Resalto la diferencia de la primera vez que se realizó la actividad a la última vez, puedo decir que no son un grupo competitivo donde haya liderazgos o que quiera resaltar uno más que otro, pero son estudiantes que al principio eran muy participativos, pero individualmente, esta actividad ayudo a que se motivaran entre ellos para que aquellos que les costaba trabajo expresarse.

Por tanto, en la lista donde lleve la relación de las participaciones se observa que los estudiantes asimilen previamente la dinámica para llevar acabo la gamificación en el aula, Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia alcanzar el objetivo propuesto tanto la implementación de la metodología y la propuesta de mejora en los estudiantes de tercero “E”.

Así mismo, dentro de mi intervención impacto de tal forma que la propuesta de mejora que implemente requiere de un docente capaz de fortalecer las dificultades que estén pasando los estudiantes a nivel de aprendizaje, se necesita de un docente comprometido en el área de la enseñanza y aprendizaje de los alumnos, saber en qué momento puedes dar respuestas a sus preguntas e identificar en que momento tus alumnos deben de crear su propio autoaprendizaje.

Es así que, como docente me permitió tener la capacidad de identificar, comprender y regular las emociones por medio de la intervención, debido a que tales habilidades influyen en el aprendizaje del estudiantado u son determinantes para que entre ellos tengan relaciones interpersonales y constructivas, posibilitando una elevación en su rendimiento académico.

### **3.3 Reflexión general**

A continuación, se presenta la reflexión en cuanto a mi intervención en la propuesta de mejora y la propia práctica profesional de los estudiantes de 3° “E”. De acuerdo con las actividades propuestas que se describió anteriormente y conforme a las situaciones que se presentan durante el desarrollo, (Sep,2017) dice que:

“El trabajo y el juego en pequeños equipos proporciona que los alumnos aprendan a interactuar de manera correcta de otros, trabajar en forma cooperativa, escucharse unos a otros, negociar y resolver conflictos”. (p. 325).

Durante la realización de las primeras dos actividades los estudiantes tanto de la primera semana y la segunda mostraban poco interés, no había mucha participación e incluso solo eran seis alumnos los que interactuaban cuando se retroalimentaba los juegos, posteriormente empezó a aumentar gradualmente la participación, cuestionaban y entre ellos se ayudaban a resolver sus dudas porque los juegos tenían el propósito de: autorregulación, expresión de emociones, colaboración, inclusión, comunicación asertiva y regulación en las habilidades socioemocionales enfocado e aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello, que cada juego permitió la autonomía de cada estudiante y en otros sentirse parte del grupo independientemente que su equipo de trabajo no haya sido su mismo grupo de amigos, motivados, reflejaban antes de la realización de las actividades interés, comentaban que tenían más confianza en participar, dar sus opiniones porque ya comprendían los temas de química e incluso captó por completo su atención y por ende obtuve una participación con objetivo y no solo aislado.

En el grupo de la primera semana observe grandes avances porque no hubo negociaciones durante los juegos, respetaban y acataban los acuerdos que se propusieron antes de cada actividad, hubo gran participación de todos, la toma de decisiones permitió trabajar colaborativamente, tener de forma individual autocontrol de las emociones, sentimientos e incluso ponerse de acuerdo para resolver algunas situaciones de manera pacífica.

Por tanto, en el grupo de la segunda semana si hubo avances porque, se cumplieron los aprendizajes esperados de cada juego, estableciendo relaciones con sus compañeros de grupo, se favorecieron los valores, se promovió la participación porque se atrevían a explicar las cuestiones o dudas de sus compañeros, los juegos les permitió encontrarle sentido para comprender química sin la necesidad de condicionarlos a participar, realizar y explicar para que no les quitaran puntos.

Cabe resaltar que cuando tuve el grupo completo (con tan solo 43 estudiantes) considero que desde el momento que realice los juegos hubo un gran cambio en la forma de llevarse a cabo mis intervenciones y los juegos, pero eso me permitió volver a considerar la forma de trabajar como era antes de la pandemia, sin embargo, el ambiente

durante la realización de las actividades fue muy apático nuevamente, al conversar con ellos mencionaron que era raro convivir nuevamente con todos sus compañeros, no tenían ningún problema entre ellos, pero es como si hubieran entrado nuevamente a primero de secundaria.

Sin embargo, los estudiantes estuvieron con la disposición de cambiar de equipos, otros la química como algo productivo, encontraron sentido de manera colaborativa e individual plasmándose en el interés y motivación al realizar los juegos, así mismo, al dar su opinión, explicaban y expresaban sus ideas conforme al lenguaje científico y ya no un lenguaje coloquial. La retroalimentación ya no era dirigida por la docente sino se favorecía entre los estudiantes, ya solo yo realizaba algunas correcciones o en dados casos relacionaba sus explicaciones a su vida cotidiana.

Para ello al dar las indicaciones haciendo que estos tuvieran impacto, que se promovieran y sobre todo propiciar que el juego tuviera más sentido para los alumnos. Revalorización en su vida cotidiana, comprender la química y no aprenderla, ya no la veía aburrida y difícil, lo relacionaban con sus vidas cotidiana y unificaban los temas.

Finalmente, realizando un análisis sobre mi propia practica logre favorecer las competencias de: Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con los enfoques vigentes de la química, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos. Y fortalecí la competencia: Utiliza conocimientos de la química y su didáctica para hacer transposiciones de acuerdo a las características y contextos de los estudiantes a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

# Conclusiones

## Conclusiones y recomendaciones

Puedo considerar que el propósito de este informe de prácticas se cumplió acorde a al propósito general que se expuso en este informe, permitiendo el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales atreves de la gamificación, siendo así una herramienta que me brindo gran apoyo sobre la conducta de los alumnos y la relación dentro de la institución.

Así mismo, la elaboración de este me permitió tener en cuenta y fortalecer mis conocimientos, habilidades, actitudes y valores involucrados en la profesión docente en un escenario de la vida real. De tal modo, el diseño y propuesta de la metodología de gamificación me permitió actuar ante una determinada problemática para buscar una mejora y favorecer el aprendizaje de los estudiantes, en este caso, el fortaleciendo de habilidades socioemocionales como el trabajo colaborativo, empatía, resiliencia, autorregulación, autonomía, la regulación de las emociones y seguridad de los alumnos mediante los juegos.

En cuanto a las actividades que fueron desarrolladas: “Los cubos de Lewis”, “El mentiroso Lewis”, “Adivina quién”, “Quien mata la mosca”, “ Kahoot”, “ Lotería” y” Quien mata la ignorancia” infirió sobre el estado de ánimo en que se encontraron los estudiantes antes y después de su desarrollo, dando como resultado aspectos positivos entorno a las ocho dimensiones de las habilidades socioemocionales, permitiendo llevarse a cabo los aprendizajes esperados de los juego.

Como docente en formación me ayudo a reflexionar sobre mi propia práctica, por lo tanto, esto no implica que solamente una mejora en los alumnos sino también pretende que uno como docente refuerce o mejore las ocho dimensiones para poder trabajar de manera independiente y así lograr que mi mejora de práctica se llevará acabo de forma positiva.

Consideró que algo que me costaba trabajo poder entablar una conversación con el estudiante, sin embargo, gracias a los juegos logre que mi fuente principal para solucionar conflictos de manera grupal y establecer acuerdos. Hablar cuándo había

situaciones donde las emociones de los estudiantes e incluso más dominaban el ambiente permitió interpretar, actuar y sobre todo con mis instrumentos de evaluación en la observación reflexionar sobre sus conductas y las mías, aprender a utilizar técnicas para contener acciones impulsivas y expresarse de manera segura y con confianza.

Durante las jornadas de trabajo se presentaron situaciones que no estaban complementadas con respecto a los problemas que tienen desde casa los estudiantes y que las reflejan en cada clase, lo que me permitió al aplicar adecuaciones de tal forma que las actividades se cubrieran de forma satisfactoria con el aprendizaje esperado propuesto de las dimensiones de las habilidades socioemocionales.

Cabe mencionar, que las situaciones que tienen los alumnos e incluso yo como docente tuvieron algunas limitaciones y dificultades antes de empezar a llevar a cabo la propuesta como fue en el primer juego, sin embargo, esta situación me permitió analizar y reflexionar para realizar un cambio en mi práctica y buscar la manera de seguir mejorando para poder obtener los resultados esperados.

Durante la realización del juego, hubo algunas limitaciones como la pérdida de atención en algunos momentos de parte de los estudiantes, las situaciones que traen de casa, estrés, baja autoestima, sin embargo, con el apoyo de diversas estrategias se puede mejorar, esto debido a que no podemos involucrarnos de forma directa ya en su vida personal, pero sin considerar los gustos e intereses, así como su contexto en el que se desenvuelve.

Después de realizar mi intervención docente, valoro la importancia que tiene el realizar un diagnóstico y utilizar los instrumentos de evaluación adecuados y efectivos para conocer las necesidades específicas del grupo con el que se piensa trabajar, lograr los propósitos establecidos y cubrir de la mejor manera sus deficiencias y las áreas que hace falta fortalecer, a fin de diversificar las actividades de manera que pueda cautivar la atención de todos y mantenernos constantemente interesados en la participación.

Después de efectuar las actividades docentes, me queda claro la importancia que tiene la gamificación para enseñar a los adolescentes trabajar aspectos como empatía, deseo de trabajar y en grupo, así como fortalecer los valores, la participación, diálogo y resolución de problemas, permitiendo un crecimiento integral de cada estudiante.

Mediante la labor realizada se contribuye a la mejora de mi intervención docente porque demostré habilidades para poder atender a partir de lo socioemocional el aprendizaje de cada estudiante a través de la implementación de mi propuesta por medio de la gamificación, fortaleciendo actitudes y valores, que no solo son útiles dentro de la institución sino también en su vida diaria.

Una de las recomendaciones que puedo dar a través de mi experiencia durante mi intervención y el desarrollo de mi propuesta son las siguientes:

Tener en claro que el centro y el objetivo de tu propia práctica e intervención debe de ser el estudiante.

Utilizar la metodología de gamificación como una fuente de aprendizaje de cada estudiante, de socialización, de motivación, valores y no como momentos de diversión y recompensas.

Adecuar la enseñanza y aprendizaje por medio de los temas teóricos de la química.

Fortalecer las cinco dimensiones de las habilidades socioemocionales a fin de evaluar constantemente los avances de cada estudiantado.

Fomentar la seguridad suficiente para que puedan estar identificados con sus compañeros, que tengan la confianza de dar su punto de vista y participar sin miedo a equivocarse.

Finalmente, este trabajo me permitió aportar que es necesario que como futuro docente sigamos mejorando cada día en nuestras intervenciones, que tomemos en cuenta la parte socioemocional, no me refiero a intervenir directamente, pero si por medio de algunas estrategias donde intervenga el aprendizaje del estudiante.

Es por ello, que la metodología de gamificación ayuda al docente en su intervención en motivar al estudiante y sobre todo considero que a los docentes nos permite mejorar cada día, buscar las maneras de motivar al estudiante, permite que los adolescentes sean autónomos e independientes, tengan la iniciativa de preguntar e interesarse por sus compañeros, tener empatía por lo que sienten y sobre todo fortalecer aquellas debilidades que no les permitía tener esa libertad para ser ellos mismos.

# **Referentes documentales**

## Referencias documentales

- Alzina, R. B. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21(1), 7-43.
- DOMÉNECH, Joan y VIÑAS, Jesús (1997): La organización del espacio y del tiempo en el centro educativo. Barcelona, Grao. Recuperado de: [file:///C:/Users/Gaby/Downloads/42040-Texto%20del%20art%C3%ADculo-59325-3-10-20130701%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Gaby/Downloads/42040-Texto%20del%20art%C3%ADculo-59325-3-10-20130701%20(1).pdf)
- De Educación Pública, S. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica. México: SEP.
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2019). Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la formación de personas investigadoras. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(1), 655-679.
- García, A. (2015). ¿Gamificación Versus Aprendizaje Basado en Juegos. *Asociación espiral, educación y tecnología*, 2(3), 70-75.
- García, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*, 36(1), 1-24.
- García, R., Bonilla, M., & Diego, J. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En A. Torres, & L. Romero, *Gamificación en Iberoamérica* (págs. 71-95). Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
- González-Miguel, S. (2020). Ciclo reflexivo sobre Asesoramiento en un Programa de Inducción Docente. *CIVINEDU 2020*, 719.
- Ibar, J. (17 de Mayo de 2014). Gamificación: sus fundamentos. Obtenido de Improve-in: <http://www.improvein.com/es/blog/81-gamification-fundamentos>

- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods*. San Francisco: John Wiley y Sons.
- Kim, B. (2015). Entendiendo la gamificación. *Biblioteca de informes en tecnología*, 29-35.
- Kim, B. (2015). Entendiendo la gamificación . *Biblioteca de informes tecnología*, 29-35
- Latorre, A. (2005). *La investigación – acción*. Barcelona: Graó, p. 5 y 24.
- OCDE (s/f). *Habilidades sociales y emocionales. Bienestar Conectividad y Éxito*. Recuperado de: [www.icfes.gov.co/docman/instituciones...y...habilidadesocioemocionales..file](http://www.icfes.gov.co/docman/instituciones...y...habilidadesocioemocionales..file)
- Stevens, D. y Levi, A. (2013). *Introduction to Rubrics*. Sterling, Virginia: Stylus.
- Tecnológico de Monterrey. (2016). Gamificación. *Observatorio en innovación educativa*, 1-34.
- Tecnológico De la ware Monterrey. (1 Delaware agosto de 2016). *Observatorio\_es innovación*
- Tizoc, J. I. G., & Ruíz, E. M. M. (2021). Impacto del programa Construye-T en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación media superior. *Temas selectos de psicología y educación*, 48.

# Anexos

# **Anexo 1**

## **Instrumentos de evaluación rúbrica y escalas de evaluación**

Rúbrica de evaluación 1

<b>Organizadores curriculares</b>	<b>Nivel I</b>	<b>Nivel II</b>	<b>Nivel III</b>	<b>Nivel IV</b>
<b>Autoconocimiento</b>	Tiene dominio sobre el conocimiento de su cuerpo y su conducta, sus fortalezas, limitaciones y potencialidades.	Tiene el conocimiento de su cuerpo y su conducta, sus fortalezas, limitaciones y potencialidades.	Le cuesta tener conocimiento de su cuerpo y su conducta, sus fortalezas, limitaciones y potencialidades.	No sabe cómo tener el conocimiento de su cuerpo y su conducta, sus fortalezas, limitaciones y potencialidades
<b>Autorregulación</b>	Tiene dominio sobresaliente sobre la regulación de sus propios pensamientos, sentimientos y conductas para expresar emociones, modula los impulsos y tolera la frustración, experimenta emociones positivas y no aflictivas.	Tiene la regulación de sus propios pensamientos, sentimientos y conductas para expresar emociones, modula los impulsos y tolera la frustración, experimenta emociones positivas y no aflictivas.	Le cuesta tener regulación de sus propios pensamientos, sentimientos y conductas para expresar emociones, modula los impulsos y tolera la frustración, experimenta emociones positivas y no aflictivas	No comprende como tener dominio de la regulación de sus propios pensamientos, sentimientos y conductas para expresar emociones, modula los impulsos y tolera la frustración, experimenta emociones positivas y no aflictivas
<b>Aprendizaje autónomo</b>	Tiene dominio sobresaliente sobre la toma de decisiones y el actuar de manera responsable, buscando el bien	Tiene la capacidad sobre la toma de decisiones y el actuar de manera responsable, buscando el bien	Le cuesta trabajo ser independiente en la toma de decisiones y el actuar de manera responsable,	No tiene el dominio propio y toma de decisiones y el actuar de manera responsable, buscando el

	para si mismo y para los demás	para si mismo y para los demás	buscando el bien para si mismo y para los demás	bien para si mismo y para los demás
<b>Colaboración</b>	Tiene dominio sobresaliente sobre el concepto de nosotros, supera la percepción de las necesidades individuales, y formar parte de una colectividad, se comunica de manera asertiva y el saber hacer en la comunidad.	Entienden y comprender el concepto de nosotros, supera la percepción de las necesidades individuales, y formar parte de una colectividad, se comunica de manera asertiva y el saber hacer en la comunidad.	Les cuesta trabajo sobre el concepto de nosotros, supera la percepción de las necesidades individuales, y formar parte de una colectividad, se comunica de manera asertiva y el saber hacer en la comunidad.	No tienen el dominio del concepto de nosotros, supera la percepción de las necesidades individuales, y formar parte de una colectividad, se comunica de manera asertiva y el saber hacer en la comunidad.
<b>Empatía</b>	Tiene dominio sobresaliente sobre la construcción de relaciones interpersonales, legitima las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros	Construyen relaciones interpersonales, legitima las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros	Les cuesta trabajo tener relaciones interpersonales, legitima las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros	No construyen relaciones interpersonales, legitima las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros
<b>Expresión de emociones</b>	Logra manifestar sus emociones positivas y negativas, pero al mismo tiempo sabe controlar en el momento indicado	Usa sus emociones positivas y negativas, pero al mismo tiempo sabe controlar en el momento indicado y ayuda	Logra manifestar sus emociones positivas y negativas, pero al mismo tiempo sabe controlar en el momento indicado y ayuda	Logra manifestar sus emociones positivas y negativas, pero al mismo tiempo sabe controlar en el

	y ayuda a sus compañeros	a sus compañeros	a sus compañeros	momento indicado y ayuda a sus compañeros.
Dialogo y resolución de problemas	Logra entablar una conversación con su equipo o compañeros para resolver dudas, buscar soluciones con el propósito de buscar respuestas favorables y tener una convivencia positiva con sus compañeros.	Trata de entablar una conversación con su equipo o compañeros para resolver dudas, buscar soluciones con el propósito de buscar respuestas favorables y tener una convivencia positiva con sus compañeros.	Le cuesta trabajo entablar una conversación con su equipo o compañeros para resolver dudas, buscar soluciones con el propósito de buscar respuestas favorables y tener una convivencia positiva con sus compañeros.	No logra entablar una conversación con su equipo o compañeros para resolver dudas, buscar soluciones con el propósito de buscar respuestas favorables y tener una convivencia positiva con sus compañeros.

Fuente: Elaboración propia

Escala estimativa 1

<b>Indicadores</b>	<b>Debo de mejorar</b>	<b>Lo estoy regulando</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Lo he logrado</b>
Dialogar para socializar y proponerse de acuerdo para realizar los juegos abordados.				
Hablan sobre sus conductas y la de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.				
Reconoce y nombra situaciones que le genera alegría, seguridad, tristeza, miedo, o enojo y expresa lo que siente.				

Propone acuerdos de convivencia del juego explica su utilidad y actúa con apego a ellos				
Desarrolla un sentido positivo de si mismo y aprende a regular sus emociones durante y después del juego				
Respeto los acuerdos en el momento de realizar la actividad, actuando con iniciativa, autonomía, y disposición para aprender.				
Usa el razonamiento químico en				

situaciones diversas que demande el juego.				
Valora sus logros individuales y colaborativos				

Fuente: Elaboración propia

Escala 2. Guía de reflexión y autoevaluación durante el juego

Nombre del estudiante:

Instrucciones: Analiza los criterios de reflexión durante la realización del juego, identificando tu desempeño, logros y aspectos por mejorar. Finalmente contesta las últimas dos preguntas y califica tu trabajo durante la realización del juego.

Rojo: No lo logré

Amarillo: Me falta mejorar

Verde: Estoy mejorando

Azul: Alcance el objetivo

Gris: Lo he logrado con éxito

<b>Criterios de Reflexión</b>					
Tengo la capacidad de escuchar las opiniones de mis compañeros, respeto sus comentarios, les doy un comentario o crítica constructivas.					
Tuviste la habilidad de escuchar a tus compañeros que se expresaron directamente inconformes por como llevarían las estrategias.					
Tuviste alguna dificultad para expresar algunas situaciones que no te agradaban o solo reaccionaste impulsivamente.					
Consideras que ayudaste a tu equipo en aportar ideas, buscar soluciones y motivarlos.					
Te sentiste incomodo en algún momento de la actividad, no te sentías segura/o cuando era el turno de que participaras y supiste controlar todo lo que sentías.					
Respetaste los acuerdos propuestos por tus compañeros y la docente antes del juego, notaste inconformidad en ti y tu equipo por el resultado obtenido después del juego.					

<p>La docente fomento el respeto, motivo a los estudiantes a participar, no hubo preferencias de equipos y la docente fomento el interés por la actividad.</p>					
--	--	--	--	--	--

¿Qué aprendí en la realización del juego?

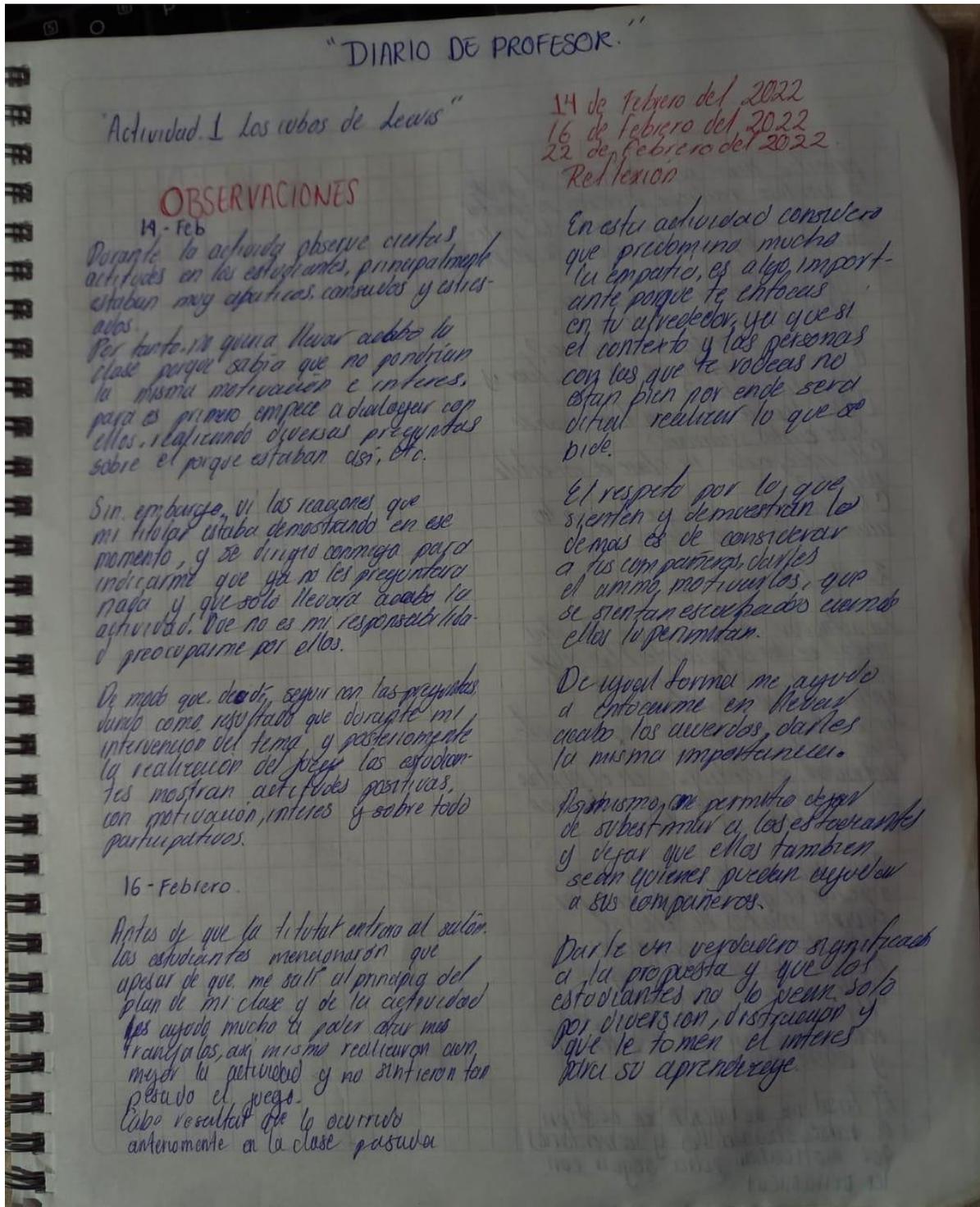
¿Obtuve los resultados esperados y aprendizajes esperados de dicha actividad?

Del 50 al 100 cuál es tu desempeño, esfuerzo y logro dentro del juego y comunicación con tu equipo y por qué.

Fuente: Elaboración propia

# **Anexo 2**

# **Fotografías**



"DIARIO DE PROFESOR."

"Actividad. I. Los robos de Lewis"

14 de febrero del 2022  
16 de febrero del 2022  
22 de febrero del 2022  
Reflexion

OBSERVACIONES

14 - Feb

Durante la actividad observe ciertas actitudes en los estudiantes, principalmente estaban muy apáticos, conserios y estresados.  
Por tanto, no quería llevar a cabo la clase porque sabía que no tendrían la misma motivación e interés, para es primero empecé a dialogar con ellos, realizando diversas preguntas sobre el porque estaban así, etc.

Sin embargo, vi las reacciones que mi titutat estaba demostrando en ese momento, y se dirigio conmigo para indicarme que ya no les preguntara nada y que solo llevara a cabo la actividad. Que no es mi responsabilidad preocuparme por ellos.

De modo que decidí seguir con las preguntas dando como resultado que durante mi intervención del tema, y posteriormente la realización del juego los estudiantes muestran actitudes positivas, con motivación, interés y sobre todo participativos.

16 - Febrero.

Antes de que la titutat entrara al salón los estudiantes mencionaron que apesar de que me salté al principio del plan de mi clase y de la actividad les ayudo mucho la poder dar mas tranquilidad, así mismo realizaron con mayor la actividad y no sintieron tan pesado el juego.  
Cabe resaltar que lo ocurrido anteriormente en la clase pasó una

En esta actividad considero que predomino mucho la empatia, es algo importante porque te enfocas en tu alrededor, ya que si el contexto y las personas con las que te rodeas no estan bien por ende será difícil realizar lo que se pide.

El respeto por lo que sienten y demuestran los demas es de consideración a sus compañeros, darles el mismo protagonismo, que se sientan escuchados cuando ellos lo permitan.

De igual forma me ayudo a enfocarme en llevar a cabo los acuerdos, darles la misma importancia.

Asimismo, me permitio dejar de subestimar a los estudiantes y dejar que ellos tambien sean quienes pueden ayudar a sus compañeros.

Darle un verdadero significado a la propuesta y que los estudiantes no lo vean solo por diversion, distraccion y que le tomen el interes por su aprendizaje.

permite llevar muy diferente el juego e incluso realizar diversas preguntas para ir mejorando durante la realización e implementación de la propuesta.

- ¿Qué es lo que quería enseñar?
- ¿Pude lograr mis objetivos?
- ¿La clase se centró en el profesor?
- ¿Tuve algún problema con el profesor y cómo lo resolví?
- ¿Qué tipo de decisiones tomé cuando hubo ciertas situaciones?
- ¿He reflexionado tu clase de mi estilo docente?
- ¿Qué cambios crees que tendrían los alumnos en cada juego?

22 de febrero.

La actividad con este grupo (la otra mitad de los estudiantes) fue algo similar en cuanto a su estado de ánimo del grupo anterior. Sin embargo, eso no fue impedimento para interesarse en realizar la actividad, se centraron en el objetivo del juego, e incluso se motivaron para realizar la actividad.

Algo que me impresionó fue que a pesar de que el juego era por equipos, muchos de ellos se acercaban a sus compañeros a motivarlos, decirles "si puedes" "pale distrauta" "distraete" "Hija, hay que hacerlo como una vela y sólo así vas a distraerte y desestresarte".

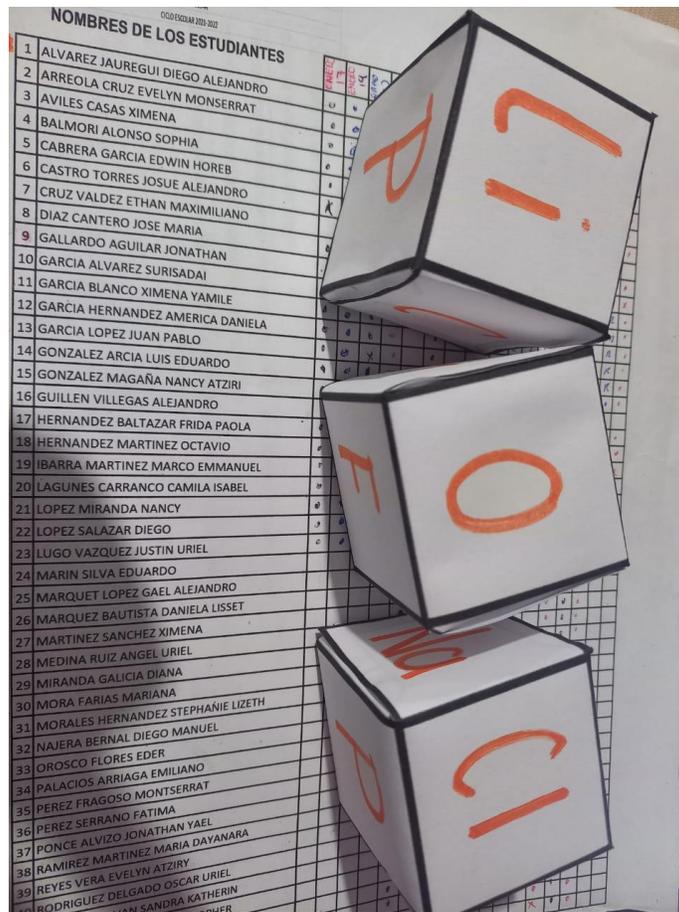
Al final me motivaron en cuanto de verse, escucharlos y comentarios que motivaban para seguir con la dinámica.

Foto 2 Actividad 1 “Los cubos de Lewis”

Elementos	Número atómico	Periodo	Grupo	Vida diaria

Fuente: Elaboración propia

Foto 3 Cubos para el llenado de la tabla



Fuente: Elaboración propia

## “ATINALE AL CONCEPTO”

Relacionaron estos mismos conceptos de acuerdo a su definición química.

### Átomo

Son aquella que es más pequeña que el átomo. Puede ser una partícula elemental o una compuesta, a su vez, por otras partículas

### Elemento

Es una representación gráfica que muestra los pares de electrones de enlaces entre los átomos de una molécula y los pares de electrones solitarios que puedan existir.

### Compuesto

Son átomos o grupos de átomos que tienen una carga eléctrica y no son neutros. Los que tienen carga positiva se denominan cationes. Los que tienen carga negativa se denominan aniones.

### Molécula

Es una estructura en la cual se organiza la materia en el mundo físico o en la naturaleza. Su estructura está compuesta por diferentes combinaciones de tres sub-partículas: los neutrones, los protones y los electrones.

### Ion

Es la formación de dos o más elementos del mismo átomo.

Están constituidos por dos o más tipos de elementos de la tabla periódica combinados de diferentes proporciones.

### Partículas subatómicas

Se encuentran en el nivel principal de energía más alto del átomo, siendo estos los responsables de la interacción entre átomos de distintas especies o entre los átomos de una misma

### Electrones de valencia

Se encuentran en el nivel principal de energía más alto del átomo, siendo estos los responsables de la interacción entre átomos de distintas especies o entre los átomos de una misma

### Orbitales

Es el lugar donde se encuentran ubicados los electrones de **valencia**, corresponde al último nivel del átomo.

### Modelo de Bohr

Los electrones se encuentran y giran en órbitas definidas y que cada una contiene una cantidad de energía, por esta razón los llamó **niveles de energía**.

### Estructura de Lewis

Es aquella sustancia que no puede descomponerse en otras sustancias más simples más simples, se representa a través de símbolos. Por tanto, es materia formada por átomos de la misma clase.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

GRUPO:

Fuente: Elaboración propia

Foto 5 Actividad 2 “El mentiroso Lewis”

**Escuela Secundaria Tecnica No. 34 Ing. Alejandro Guillot Schiaffini**  
**Nombre del estudiante:** Garcia Lopez Juan Pablo  
**Escala estimativa “Adivina quién”**

Indicadores	Debo de mejorar	Lo estoy regulando	Aceptable	Lo he logrado
Dialogar para socializar y proponerse de acuerdo para realizar los juegos abordados.				/
Hablan sobre sus conductas y la de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.				/
Reconoce y nombra situaciones que le genera alegría, seguridad, tristeza, miedo, o enojo y expresa lo que siente.			/	
Propone acuerdos de convivencia del juego explica su utilidad y actúa con apego a ellos			/	
Desarrolla un sentido positivo de si mismo y aprende a regular sus emociones durante y después del juego			/	
Respeto los acuerdos en el momento de realizar la actividad, actuando con iniciativa, autonomía, y disposición para aprender.				/
Usa el razonamiento químico en situaciones diversas que demande el juego.			/	

Fuente: Elaboración propia

Foto 6 Escala estimativa

**Escuela Secundaria Tecnica No. 34 Ing. Alejandro Guillot Schiaffini**  
**Nombre del estudiante:** Hernández Baltazar Frida Paola.  
**Escala estimativa “Adivina quién”**

Indicadores	Debo de mejorar	Lo estoy regulando	Aceptable	Lo he logrado
Dialogar para socializar y proponerse de acuerdo para realizar los juegos abordados.				/
Hablan sobre sus conductas y la de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.				/
Reconoce y nombra situaciones que le genera alegría, seguridad, tristeza, miedo, o enojo y expresa lo que siente.				/
Propone acuerdos de convivencia del juego explica su utilidad y actúa con apego a ellos			/	
Desarrolla un sentido positivo de si mismo y aprende a regular sus emociones durante y después del juego				/
Respeto los acuerdos en el momento de realizar la actividad, actuando con iniciativa, autonomía, y disposición para aprender.				/
Usa el razonamiento químico en situaciones diversas que demande el juego.			/	

Fuente: Elaboración propia

Foto 7 Escala estimativa

**Escuela Secundaria Tecnica No. 34 Ing. Alejandro Guillot Schiaffini**  
**Nombre del estudiante:** Alvarez Jauregui Diego Alejandro.

**Escala estimativa "Adivina quién"**

Indicadores	Debo de mejorar	Lo estoy regulando	Aceptable	Lo he logrado
Dialogar para socializar y proponerse de acuerdo para realizar los juegos abordados.			/	
Hablan sobre sus conductas y la de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.				/
Reconoce y nombra situaciones que le genera alegría, seguridad, tristeza, miedo, o enojo y expresa lo que siente.			/	
Propone acuerdos de convivencia del juego explica su utilidad y actúa con apego a ellos				/
Desarrolla un sentido positivo de si mismo y aprende a regular sus emociones durante y después del juego				/
Respetar los acuerdos en el momento de realizar la actividad, actuando con iniciativa, autonomía, y disposición para aprender.			/	
Usa el razonamiento químico en situaciones diversas que demande el juego.			/	

Fuente: Elaboración propia

Foto 8 Actividad 3 "Adivina quién"



Fuente: Elaboración propia

Foto 9 Material que los estudiantes utilizaron para realizar el juego.



Fuente: Elaboración propia

Foto 10 Tarjetas “Adivina quién”



Fuente: Elaboración propia

Foto 11 Alumnos jugando



Fuente: Elaboración propia

Foto 12 Utilización del material junto con tabla periódica



Fuente: Elaboración propia

Foto 13 Alumnos adivinando el elemento



Fuente: Elaboración propia



Foto 15 Alumnos que llevaron el juego acabo



Fuente: Elaboración propia

Foto 16 Alumnos jugando la lotería



Fuente: Elaboración propia

Foto 17 Juego de lotería individual



Fuente: Elaboración propia

Foto 18 Juego de lotería



Fuente: Elaboración propia

Foto 19 Plantillas de la lotería

 HIDRÓGENO	 ORO	 LITIO	 MANGANESO
 RENIO	 POTASIO	 OXÍGENO	 PLATA
 COBALTO	 PLATINO	 RUBIDIO	 ESTRONCIO
 CESIO	 BERILIO	 PLUTONIO	 ALUMINIO

Fuente: Elaboración propia

# **Anexo 3 Capturas**

Captura 1 Actividad 4 "Quien mata la mosca" las preguntas.

**¿En dónde están los electrones?**

Orbitando alrededor del núcleo del átomo

**¿Cuáles son las partículas subatómicas?**

Protones, electrones y neutrones

**¿Los electrones tienen carga?**

Negativa

**¿Los Protones tienen carga?**

Positiva

**¿Los neutrones tienen carga?**

Carga neutra

**¿Los protones y neutrones en que parte del átomo están?**

En el núcleo

**¿Nos ayudan a ubicar un elemento particular de la tabla periódica?**

Periodo y grupo

**¿El número de protones que hay en un elemento lo indica?**

El número atómico

**¿Que nos indica el número atómico?**

El número total de electrones que están orbitando alrededor del núcleo del elemento

**¿Qué nos indica los grupos A?**

Los electros de valencia

**¿En el modelo de Lewis los electrones de valencia están?**

En el último orbital

**¿Cuántos electrones se pueden distribuir en el último orbital?**

Dos electrones

**¿Qué tipo de orbitales existe?**

S,P,D,F

**¿Cuántos electrones se pueden distribuir en el último orbital?**

Dos electrones

**¿Qué tipo de orbitales existe?**

S,P,D,F

**¿Qué elementos químicos presentados en la tabla corresponden a gases nobles?**

Helio, Xenon, Krypton, Radon, Argon, Radon y Neon

**¿Cuál es la configuración electrónica del Litio?**

$1s^2 2s^1$

**¿Cuál es la configuración electrónica del Carbono?**

$1s^2 2s^2 2p^2$

**¿Cuál es la configuración electrónica del Nitrógeno?**

$1s^2 2s^2 2p^3$

**¿Cuál es la configuración electrónica del Oxígeno?**

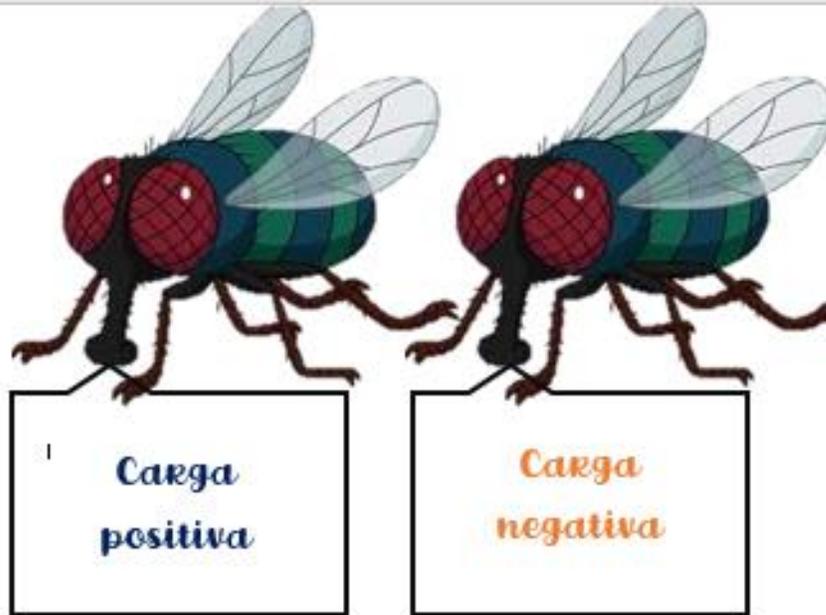
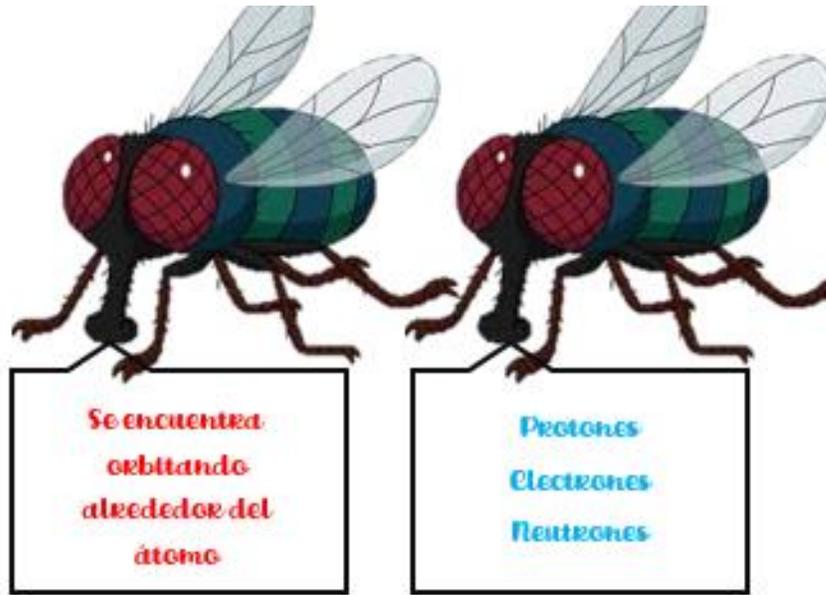
$1s^2 2s^2 2p^4$

**¿Cuál es la configuración electrónica del Flúor?**

$1s^2 2s^2 2p^5$

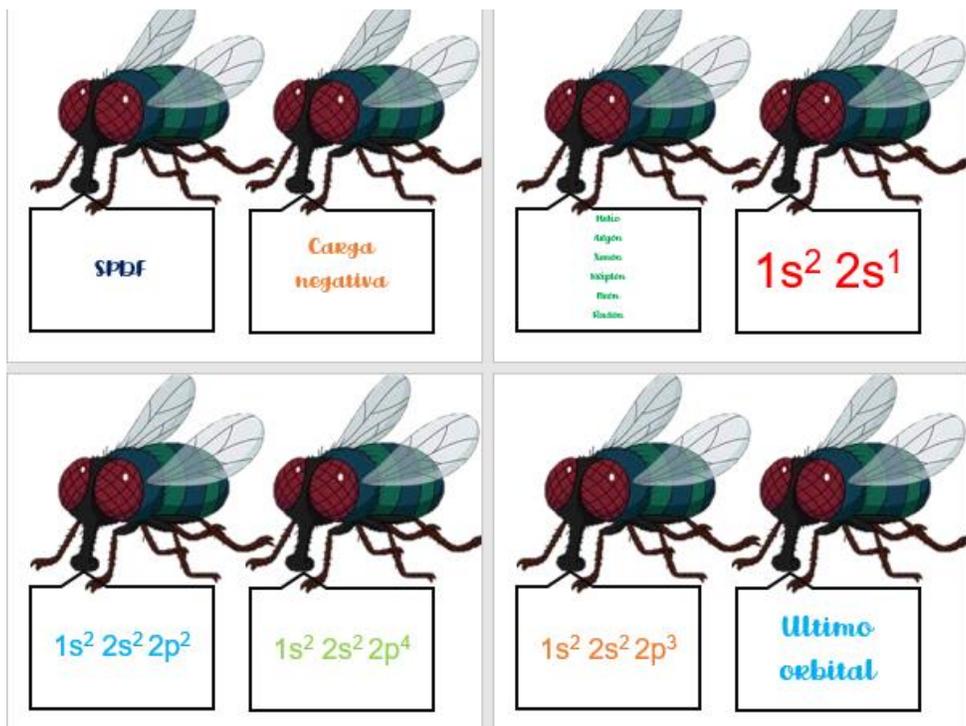
Fuente: Elaboración propia

Captura 2 Moldes de las moscas con sus respectivas respuestas



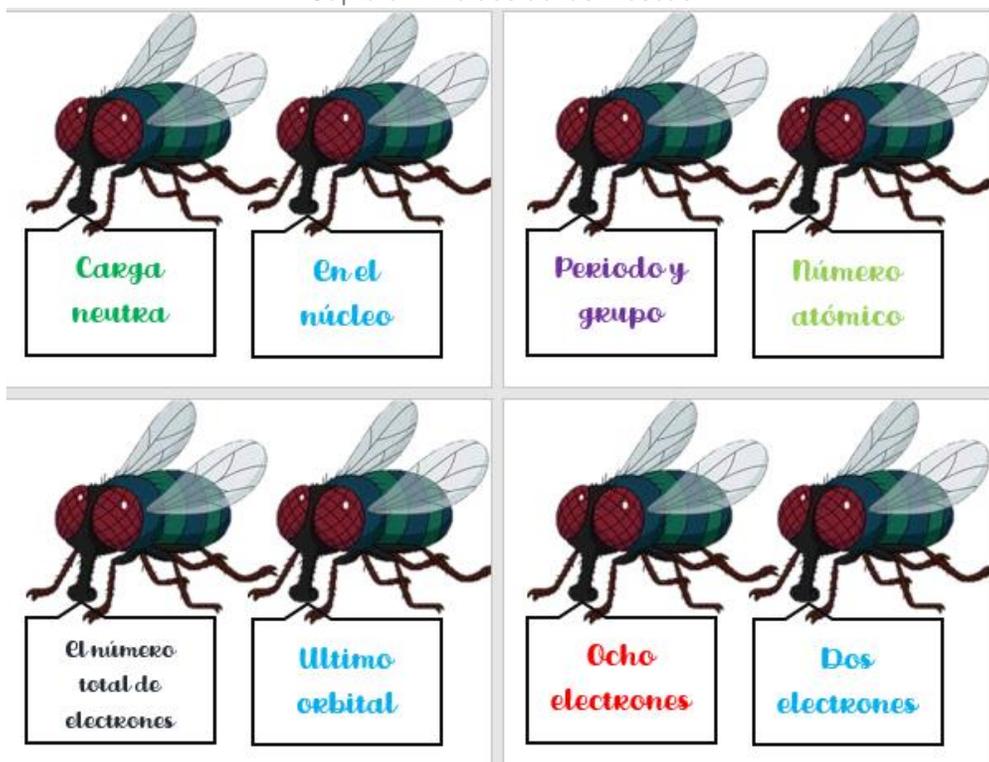
Fuente: Elaboración propia

Captura 3 Moldes de las moscas



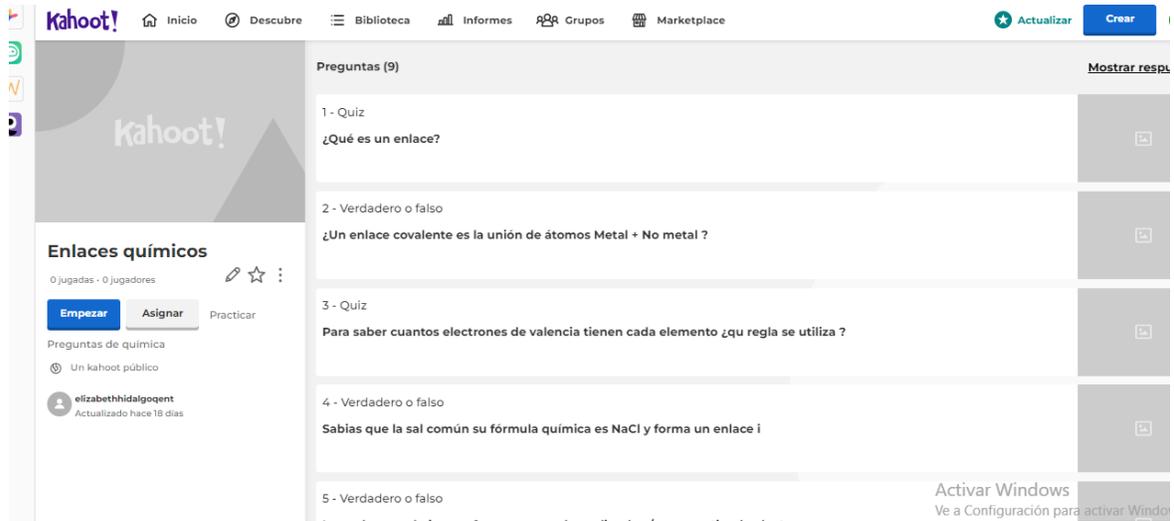
Fuente: Elaboración propia

Captura 4 Moldes de las moscas



Fuente: Elaboración propia

Captura 5 Actividad 5 "Kahoot"



Fuente: Elaboración propia

Captura 6 Kahoot



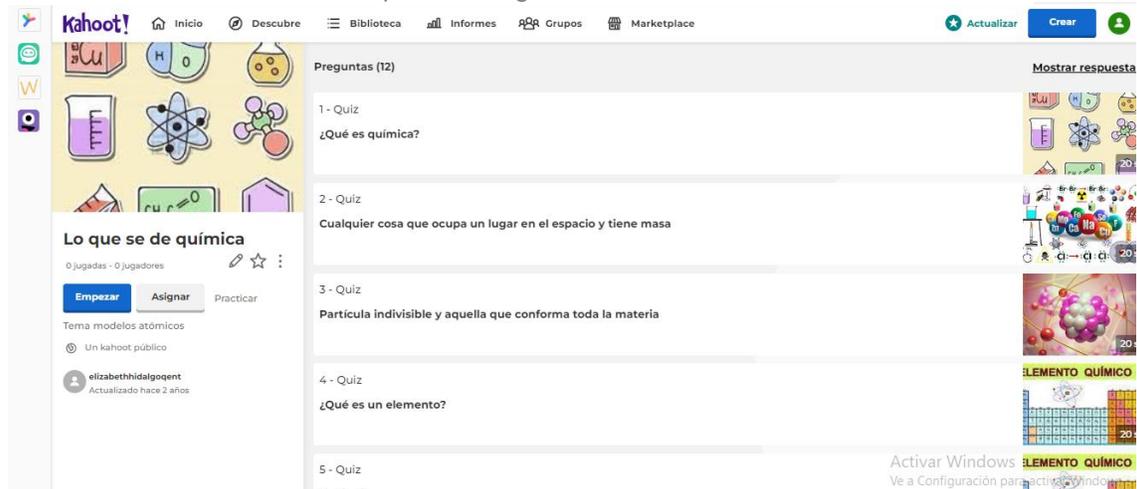
Fuente: Elaboración propia

Captura 7 Preguntas Kahoot



Fuente: Elaboración propia

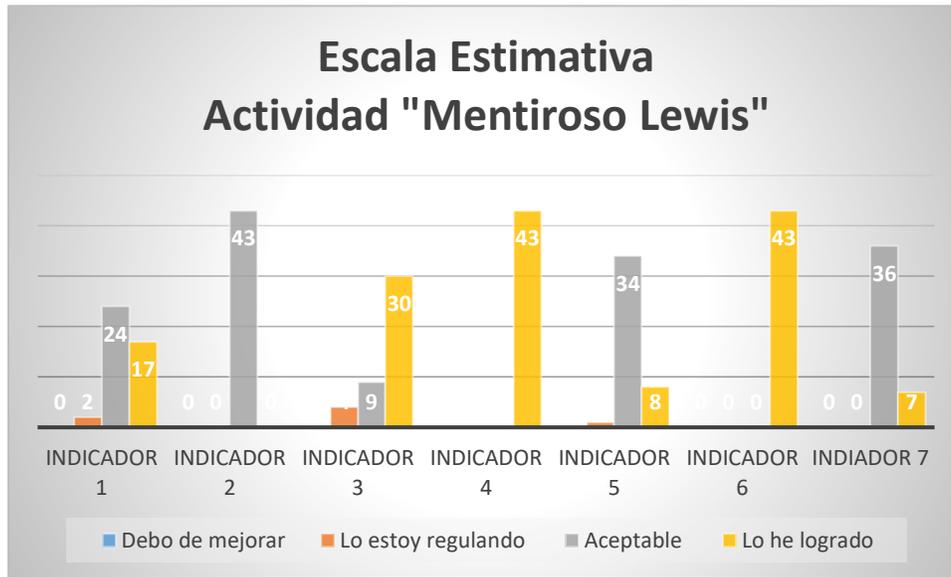
Captura 9 Preguntas Kahoot



Fuente: Elaboración propia

# **Anexo 4 Gráficas**

Gráfica 5



"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México"

## ESCUELA NORMAL DE TLALNEPANTLA

Asunto: Autorización del Trabajo de Titulación.

Tlalnepantla de Baz, México a 1 de julio de 2022.

**C. HIDALGO HERNANDEZ KATERIN ELIZABETH  
PRESENTE.**

La Dirección de esta Casa de Estudios, le comunica que la **Comisión de Titulación** del ciclo escolar 2021 – 2022 y docentes que fungirán como sínodos, tienen a bien autorizar el **Trabajo de Titulación** en la modalidad de: **INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES**, que presenta usted con el tema: **Gamificación como estrategia para incrementar las habilidades socioemocionales en el aprendizaje del estudiante**; por lo que puede proceder a los trámites correspondientes para sustentar su **EXAMEN PROFESIONAL**, cumpliendo con los requisitos establecidos.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines consiguientes.



ATENTAMENTE

*Rodolfo Cruz Vargas*  
**DR. RODOLFO CRUZ VARGAS**  
**DIRECTOR ESCOLAR**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE TLALNEPANTLA  
RCV/NLGA/IVI