

Diseño curricular de la asignatura de orientación vinculado al aprendizaje socioemocional a través de la gamificación.

Por:

Roxana Olga Chico Peters.

Seminario de Intervención presentado a la Facultad de Educación de la Universidad del Desarrollo para optar al grado académico de Magíster en Innovación Curricular y Evaluación Educativa.

**Profesor guía :**

Gilda Bilbao

Santiago ,Julio 2021.

## INDICE

Resumen .....	6
Introducción .....	8
Presentación del problema de investigación.....	10
Descripción del contexto .....	10
Planteamiento del problema .....	12
Pregunta de investigación.....	15
Justificación del problema.....	15
Marco teórico de referencia.....	19
Diagnóstico del problema.....	27
Objetivo .....	27
Metodología recolección de datos .....	27
Resultados del Diagnóstico .....	28
Análisis de los resultados cualitativos.....	33
Control de sus emociones.....	33
Gestión del establecimiento.....	34
Conclusiones del diagnóstico. ....	35
Propuesta de intervención .....	37
Objetivo de la propuesta.....	37
Descripción general.....	38
Planificación de la ejecución de la intervención .....	40
Descripción de acciones .....	41
Respecto a la singularidad de aplicación de la intervención en los cursos.....	43
Evaluación de la intervención .....	47
Viabilidad de la intervención .....	48
Análisis de resultados.....	48
Resultados .....	48

Análisis proyecto de intervención ..... 52

Conclusión..... 55

    Proyecciones..... 57

        Limitaciones ..... 57

Bibliografía..... 58

A mi familia hermosa y amada familia, Mi esposo Gabriel, mis hijas Matilde y Magdalena, a mi María Elena y mi Padre José, por su comprensión, apoyo constante, por haber estado siempre ahí, incondicionales, comprendiendo mis ausencias, preocupándose de cada detalle en casa, dándome palabras reconfortantes y abrazos que me renovaban de energía.

## Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a Dios que siempre me ha acompañado en cada proyecto de mi vida que emprendo tomada de su mano.

A Sandra por brindarme su apoyo y animarme a concluir este proceso.

A Javiera y Claudio que sin su incondicional ayuda no hubiese podido llegar a los resultados obtenidos.

A Maria José y Manuel compañeros de estudio de este programa que sin duda sin ellos no podría haber sido un periodo ameno y lleno de reflexiones.

## Resumen

La suspensión de actividades escolares presenciales vivida a lo largo de los años 2020 - 2021, obliga a los establecimientos educacionales de Chile a rediseñar la forma de educar, considerando no sólo el aprendizaje de saberes eruditos, sino que también la irremplazable interacción física vinculante que se desarrolla en las escuelas, es así como el aprendizaje socioemocional cobra relevancia en este contexto, si bien este aprendizaje no es nuevo, la presente investigación pretende generar una propuesta innovadora que considere el aprendizaje socioemocional a través de la implementación del programa de Orientación de un establecimiento educacional utilizando como herramienta metodológica la gamificación y que pueda a corto plazo promover el aprendizaje socioemocional a través de dicha implementación del currículo y construir actividades basada en los videos juegos, en un contexto de clases virtuales o híbridas orientadas al aprendizaje socioemocional a través de los objetivos de aprendizajes del programa de Orientación del establecimiento educacional en estudiantes de 5° básico.

La investigación se lleva a cabo en el nivel de quinto básico de un establecimiento educacional particular subvencionado de la comuna de Ñuñoa, se utiliza una metodología cualitativa, a través del análisis documental y focus group.

Dentro de los principales hallazgos, se advierte el aporte realizado que, diseñar el currículo del programa de orientación del establecimiento educacional considerando elementos de educación emocional en el contexto de clases on line o híbridas utilizando la gamificación permite mejorar el aprendizaje socioemocional de los estudiantes, incorporar al diseño del currículo preguntas que llevan a reflexionar respecto a la importancia de ser socialmente consiente y responsable y cómo ellas influyen en su aprendizaje e historia escolar permite ser un complemento a la enseñanza y aprendizaje del programa de orientación del establecimiento educacional, utilizar la gamificación como herramienta metodológica para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de habilidades socioemocionales permite de alguna manera suplir la poca formación de las docentes

en la educación de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes en un contexto de clases on line.

## **Introducción**

La pandemia por coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis sin antecedentes en la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de los establecimientos educacionales en Chile con la finalidad de evitar la propagación del virus y disminuir su impacto.

El informe COVID-19 de CEPAL UNESCO indica que el cierre masivo de las actividades presenciales de los establecimientos educacionales ha dado origen, principalmente, a tres campos de acción: el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes.

Respecto a la última línea de acción, el ministerio de educación chileno, consiente del bienestar integral de los estudiantes y del impacto socioemocional que ha provocado la pandemia en las y los estudiantes chilenos, se une con UNESCO y UNICEF con la finalidad de “entregar herramientas para que directores, docentes y apoderados puedan trabajar el aspecto socioemocional con sus alumnos e hijos” (MINEDUC,2020). Dentro de las iniciativas se encuentra el diagnóstico integral de aprendizaje, orientaciones, planificaciones y actividades para trabajar la educación socioemocional, entre otras, no obstante, dichas iniciativas están pensadas para la reincorporación gradual presencial a las actividades escolares.

A pesar de lo anterior es importante señalar que en el resumen del libro *Teaching and Learning for the XXI Century*, editado por la U. de Harvard, indica que en el sistema educativo nacional chileno predominan las habilidades cognitivas, y que si bien las habilidades interpersonales e intrapersonales están presentes no están bien desarrolladas.

En consecuencia, se habla de la importancia de educar el aprendizaje socioemocional como una línea de acción para mitigar los daños colaterales que ha provocado la pandemia del COVID

19 en educación entregando herramientas para su educación, sin ser parte del currículo nacional vigente el desarrollo de habilidades sociales y sin considerar la virtualidad.

Es por ello que esta investigación busca promover el aprendizaje socioemocional a través del diseño del curricular del propio programa de Orientación del EE en dicho nivel y construir actividades basada en los videos juegos, en un contexto de clases virtuales o híbridas orientadas al aprendizaje socioemocional a través de los objetivos de aprendizajes del programa de Orientación del establecimiento educacional en estudiantes de 5° básico.

## **Presentación del problema de investigación**

### **Descripción del contexto**

La Investigación acción se realizará en un establecimiento de la región metropolitana, ubicado específicamente en la comuna de Ñuñoa, actualmente imparte enseñanza Educación parvularia a enseñanza media científico humanista, de administración particular con ingreso de subvención por parte del estado, cuenta con programa de integración escolar, con jornada escolar única de pre kinder a sexto básico y desde séptimo básico a cuarto medio en jornada escolar completa, desde pre kinder a cuarto básico cuenta con un curso por nivel y desde quinto básico a cuarto medio con 2 curso por nivel, actualmente tiene una matrícula total de 773 estudiantes.

El establecimiento fue fundado en el año 1959, como una Escuela Básica Particular, con un objetivo muy preciso: educar y ayudar a familias de escasos recursos que habían llegado a vivir en los terrenos aledaños a una Parroquia que en esos entonces pertenecía a un grupo de sacerdotes religiosos.

A fines del 2014, el establecimiento educacional pasa a formar parte de una Red de colegios católicos, periodo en que el establecimiento incorpora en su proyecto educativo al programa de integración escolar dado por el decreto 170, del Ministerio de educación chileno. Desde ese entonces el colegio adopta como propio el modelo de gestión curricular de la RED, sin perder su lema de “amar y servir”.

El establecimiento posee un índice de vulnerabilidad de 63% en enseñanza básica y 66% en enseñanza media, esto quiere decir que en promedio el 65% de 773 estudiantes se encuentra en una situación de vulnerabilidad, es decir 502 estudiantes aproximadamente posee un riesgo de deserción escolar en dicho establecimiento educacional. Este índice se calcula para estudiantes de educación básica y media, y se construye a partir de información proveniente del Sistema Nacional de Asignación con Equidad (SINAE), genera valores que van de 0 a 1 (por cien), y que reflejan el

porcentaje del total de estudiantes del establecimiento con prioridad para recibir beneficios que impidan su deserción.

El establecimiento declara en su proyecto educativo institucional que forma a los y las estudiantes de manera integral es decir forma los ámbito socio cognitivo, socio afectivo, la identidad católica y la responsabilidad transformadora de la persona.

Para efecto de esta investigación desarrollaremos cómo entiende la formación en el ámbito socio afectivo.

Entiende el ámbito socio afectivo como las competencias, habilidades y contenidos desplegados para lograr la comprensión de sí mismo, tales como la valoración, el autoestima y la autoconfianza, entre otros. A su vez, integra conceptos ligados a la capacidad de vincularse y comprometerse con los demás, desarrollando la empatía, habilidades sociales y la capacidad de considerar diferentes perspectivas que integren la relación consigo mismo, con los demás, con la comunidad y la familia.

Reconociendo 3 ejes de formación; encuentro con sí mismo, encuentro con el otro, y encuentro con la comunidad y la familia.

Respecto al encuentro con si mismo, declara que es el eje que promueve el desarrollo de los estudiantes a partir del conocimiento progresivo de sí mismos y el reconocimiento de que cada persona es única, singular, original, valiosa, irrepetible e inmersa en un entorno.

El encuentro con el otro indica que es el eje que promueve el desarrollo de la persona en relación con los demás como un principio básico de convivencia, donde se requiere el desarrollo de destrezas y habilidades.

Mientras que el eje de encuentro con la comunidad y la familia, es aquel que busca desarrollar el sentido de pertenencia y participación con el grupo curso y la comunidad escolar. Se releva a la familia como lugar de formación y vinculación fundamental desde donde se generan los primeros encuentros interpersonales que tienen un mayor significado para la vida.

La investigación se realizará en el nivel de quinto básico, nivel en donde las edades cronológicas son entre los 10 y 11 años, edades en donde la psicología del desarrollo se producen cambios en las dimensiones biológicas, cognitivas y socioemocionales y que se entrelazan de forma aún más complejas en esta edad.

No obstante a lo anterior cada profesor desarrolla este ámbito de manera intuitiva considerando la antropología cristiana del hombre, aprendido desde la propia formación y el acompañamiento que hace la dirección de Convivencia escolar y pastoral de dicho establecimiento, no contando explícitamente con un plan de acción para trabajar el ámbito socio afectivo.

### **Planteamiento del problema**

La problemática trabajada nace al inicio de la pandemia por Covid 19, debido a que la comunidad educativa, específicamente los colaboradores del establecimiento y siguiendo con su lema “amar y servir”, manifiestan preocupación respecto a la situación de salud mental tanto de los estudiantes como de sus familias, ya que conociendo el contexto familiar de sus estudiantes, muchos estarían siendo actores principales de las consecuencias socioeconómicas del COVID-19, preocupación que se fue acrecentando al ver una baja respuesta de los y las estudiantes en las actividades de aprendizaje ofrecidas en un inicio por la gestión del establecimiento y luego reflejada por la poca participación sincrónica de las clases virtuales alcanzando un 60% promedio por curso de conexión en las aulas virtuales.

Desde estas inquietudes iniciales y que luego fueron tomando fuerza a medida que pasaba el tiempo se genera y se visualiza esto como una situación problemática para el estudiante lo que lleva a cuestionarse sobre las motivaciones y factores que inciden en la participación en clases online.

Con las orientaciones de la red educacional y tratando de mantenerse fiel a su proyecto educativo y modelo curricular de gestión, se comienza en primer lugar a levantar información sobre la situación socioeconómica de sus estudiantes y sus familias a través de encuestas, llamados

telefónicos ,y generando redes con las directivas de padres y apoderados y centro general de padres, una vez que se obtiene la información, que dicho sea de paso, una información parcial ya que no se lograba en contacto del 100% de las familias, se constituye con los padres y apoderados los denominados “delegados Covid”, se crea una bolsa de trabajo en las redes sociales, se genera comunicación semanal a través de correos electrónicos enviados por los profesores jefes a los apoderados de los estudiantes, principalmente para orientarlos en la obtención de beneficios gubernamentales. entre otros.

Iniciado las clases virtuales en el mes de mayo, la conexión sincrónica y asincrónica de los estudiantes no supera el 60% , esto provoca en la comunidad de colaboradores del establecimiento educacional rápidamente en pensar cómo levantar nuevamente información respecto a los estudiantes llamados “sin conexión”, bajo este contexto, en el mes de Junio, se genera un flujo , flujo que cumple la función de contactar pedagógicamente a los y las estudiantes del establecimiento.

El flujo establece que el establecimiento cuenta con un sistema de registro. siendo éste registro el denominado por la Dirección del establecimiento la Planilla de Estatus de Contacto, que considera entre otras aspectos, tres estados relacionados de los y las estudiantes **con contacto**, tener información del estudiante (haber hablado con el niño y/o su familia para conocer su situación actual no necesariamente de su trabajo en clases), **con contacto académico**, el estudiante se vincula académicamente con sus profesores, participa de las clases, entrega tareas y/o trabajos, etc. **Sin información**, no se sabe nada de los estudiantes y/o su familia, luego de ello el establecimiento activa su protocolo de contacto llamado plan de Contacto y que se utiliza cuando se les pierde el rastro durante toda una semana de uno o más estudiantes del establecimiento y en el caso de no lograr contacto por más de 2 semana contempla visita domiciliaria a estos estudiantes , quien realiza o ejecuta este plan de contacto es el equipo de Convivencia escolar del establecimiento en colaboración con los profesores jefes. En este plan de contacto, se levanta información relevante como saber que hay estudiantes sin conexión, no cuentan con medios tecnológicos para la conexión

a clases, otros hermanos conectados a la misma hora clases y una minoría trabajando para llevar sustento a sus hogares.

A su vez la dirección de Convivencia escolar y la Orientadora del establecimiento, comienzan a planificar y priorizar curricularmente el programa de Orientación del establecimiento, priorizando las unidades de autoconocimiento, específicamente aquellas que hacen relación a los conocimientos de las emociones y las que desarrollan habilidades pro sociales, necesaria para vivir en comunidad.

A pesar de todos los esfuerzos realizados por el establecimiento, no logran aumentar la conexión a clases virtuales de los y las estudiantes. Poco después el ministerio comienza a hablar de la importancia del aprendizaje socioemocional, entendiéndolo como el “aprendizaje socioemocional como el proceso de ayudar a niños, e incluso adultos, a desarrollar las competencias fundamentales para la efectividad en la vida” (Marchant T. Milicic N. Valenzuela P. ; 2010, Impacto en los niños de un programa de desarrollo socio-emocional en dos colegios vulnerables en Chile, Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 6(2), 167-186). y de la importancia que éste tiene en el diseño curricular. los informes de resultados del diagnóstico integral de aprendizaje dispuestos para los establecimientos educacionales de Chile y ejecutado por el establecimiento educacional en cuestión, muestran que los estudiantes reconocen una gestión en función de 2 dimensiones del aprendizaje emocional como lo es el personal y comunitario , del establecimiento pero que sin embargo ellos no están aprendiendo de ello, situación que lleva a cuestionarse.

¿cómo desarrollar a través del diseño curricular del programa de orientación propio del establecimiento educacional el ámbito socio afectivo y lograr el aprendizaje socioemocional en el nivel de quinto básico, considerando que el curriculum prescrito no considera mayormente el desarrollo de habilidades socioemocionales y la poca formación de los docentes en el diseño curricular en este ámbito?

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo desarrollar a través del diseño curricular del programa de orientación propio del establecimiento educacional el ámbito socio afectivo logrando el aprendizaje socioemocional en el nivel de quinto básico, considerando que el curriculum prescrito no considera mayormente el desarrollo de habilidades socioemocionales y la poca formación de los docentes en el diseño curricular en este ámbito?

Dentro del proceso de investigación se trató de abordar la temática desde distintas perspectivas surgiendo las siguientes preguntas:

¿De qué manera la implementación de un plan de enseñanza para el aprendizaje socioemocional incide en los aprendizajes de los estudiantes de un colegio en ñuñoa?

¿De qué manera incide la actitud de las profesoras jefes en la enseñanza de lo socioemocional de en los resultados obtenidos del DIA?

¿Qué rol cumple la implementación del curriculum en el aprendizaje socioemocional de las docentes en los resultados obtenidos por los estudiantes de un Colegio en Ñuñoa?

### **Justificación del problema**

En la página 5, del documento titulado Fundamentación para el plan de trabajo de la Unidad de Formación Integral y Convivencia Escolar División de Educación General indica que “no existe una manera única de intencionar el aprendizaje socioemocional en el contexto educativo de pandemia”. Por lo mismo, existe una gran diversidad de estrategias para este propósito. Indica además que la Política Nacional de Convivencia Escolar en Chile, propone un modelo integrado para gestionar la formación y la convivencia, esto quiere decir que la Convivencia escolar y la formación ciudadana se gestiona de manera integrada al currículum específico de una asignatura a

través de los Objetivos de aprendizaje transversales. Dándole así una coherencia para el aprendizaje socioemocional (Mineduc ,2020).

En este mismo documento se indica que, esta mirada integrada considera que los seres humanos aprendemos y nos desarrollamos en las distintas instancias y experiencias que se viven en el contexto cultural, y no solo cuando participamos de actividades de enseñanza especialmente planificadas. Y bajo esta premisa establece que una estrategia integrada considera:

*a. La transformación a nivel de la cultura institucional, revisando e intencionado de manera coherente las creencias, el lenguaje y valoraciones compartidas; las condiciones del espacio físico; la organización, los roles y funciones de los actores de la comunidad; las tradiciones, ritos y costumbres predominantes; el estilo de liderazgo y de enseñanza que se promueve; el contenido de las declaraciones institucionales que están en el PEI; la historia y relatos institucionales; el conjunto de normas, regulaciones y procedimientos para la convivencia y el funcionamiento, las sanciones y reconocimientos; los hitos o acontecimientos destacados, campañas y acciones distintivas, entre otros aspectos.*

*b. Los modos de convivir que ocurren en la comunidad educativa, analizando los estilos de relación predominantes entre los distintos actores, la calidad de los vínculos, especialmente aquellos entre docentes y estudiantes, los espacios e instancias para participar democráticamente y colaborar, la manera en la que se abordan y resuelven los conflictos, la forma en la que se acompañan los procesos de aprendizaje y de convivencia, las dinámicas relacionales dentro de los cursos y equipos, la relación y comunicación entre las familias y los equipos del colegio, entre otros aspectos.*

*c. La enseñanza de conocimientos, habilidades y actitudes específicos relacionados con el aprendizaje socioemocional, donde se considera el currículo con los distintos Objetivos de Aprendizaje Transversales, las Habilidades para el siglo XXI y los Objetivos de Aprendizaje de las asignaturas que se relacionan con la dimensión socioemocional, con una especial atención al programa de Orientación donde existen ejes temáticos directamente vinculados con este tema.*

A sí mismo el proyecto educativo del establecimiento en su fundamentación declara textual

*“La buena convivencia posibilita la creación de un ambiente propicio para el buen desarrollo de las capacidades **cognitiva, afectivas, sociales y espirituales** sumando altas expectativas en los aprendizajes y creando, consecuentemente, un sentido de pertenencia y compromiso con la comunidad educativa, con un perfil fraterno, inclusivo e integrador”*

Por consiguiente, se entiende que el insuficiente aprendizaje socioemocional de los estudiantes con el que se enfrentan en la pandemia del COVID-19, probablemente por la poca conciencia de la importancia de éste en el currículum escrito que declara el docente en sus planificaciones o bajada del currículum nacional, lleva a pensar que los y las estudiantes no tengan desarrolladas las habilidades socioemocionales para enfrentar un cambio de actividades presenciales de clases. El no explicitar cómo se trabajarán no sólo en la asignatura de orientación sino que en las otras asignaturas del nivel los objetivos de aprendizajes transversales, tan necesarios para desarrollar la resiliencia por ejemplo y la poca apropiación, probablemente, del proyecto educativo institucional ha llevado a duplicar los esfuerzos al establecimientos a realizar, aplicar o aproximarse a la enseñanza de un aprendizaje socioemocional en un contexto de pandemia y de manera además neófito, buscando mejorar la motivación al trabajo escolar, el compromiso de los y las estudiantes frente a sus estudios, relacionarse de manera positiva frente al aprendizaje y por su puesto mejorar la conexión a clases virtuales; disminuyendo así la brecha educativa, de manera sustancial, que ha provocado el COVID 19.

Para Rafael Bisquerra (2003): “La educación emocional es una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales” (p.8). Este autor reconoce también que ésta contribuye al bienestar a partir del desarrollo integral del individuo, por lo que educar las emociones equivale a educar para el bienestar.

En consecuencia, esta propuesta de innovación educativa en el currículum de la asignatura de Orientación atenderá a las necesidades sociales en virtualidad, “como proceso que garantiza el aprendizaje y desarrollo de competencias para lograr desempeños efectivos, y como alternativa para el bienestar” (Bolaños E, 2020, Educación socioemocional controversias y

conurrencias Latinoamericanas, Asociación Latinoamericana de Sociología, vol. 11, núm. 20, pp. 388-408); en un aula virtual en el nivel de quinto básico del establecimiento educacional.

## **Marco teórico de referencia**

Para poder introducirnos en el área de las del aprendizaje socioemocional es necesario indicar que; el desarrollo socioemocional se entenderá como una base y condición para seguir aprendiendo, basado en la preponderancia de apreciar la educación desde un punto de vista humanista mediante el desarrollo de valores que permitan tanto a las personas como a las propias relaciones construir un orden social justo y fraterno, que contribuya a la convivencia pacífica, al desarrollo humano integral y una buena salud mental.

La Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL), indica que “el aprendizaje socioemocional es el proceso a través del cual se adquiere y aplica efectivamente el conocimiento, las actitudes y las habilidades necesarias para establecer y alcanzar objetivos positivos, sentir y mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones positivas y tomar decisiones responsables”. Indica a su vez que el aprendizaje socioemocional se puede aproximar a 5 categorías.

Conciencia de uno mismo, donde se reconoce y se comprenden las emociones y cómo estas se manifiestan en el comportamiento de la persona, siendo así consciente de sus fortalezas y debilidades.

Autogestión, hace referencia cómo se gestionan las emociones como, por ejemplo, cómo se maneja la ira, el manejo del estrés, la automotivación o la perseverancia ante contratiempos.

Conciencia social, se trata de propender a empatizar con los demás y tener predisposición para comprender y respetar las experiencias, normas y comportamientos de los demás.

Habilidades sociales y de relación, se trata de mantener relaciones saludables con el entorno, en otras palabras de cómo mantener las normas compartir distintas opiniones sin faltar el respeto al entorno próximo.

Toma de decisiones responsable, toma de decisiones seguras y saludables, acordes a la moral de uno mismo y beneficien el propio bienestar y el de los demás.

Es decir, el aprendizaje socioemocional enseña las competencias que todos necesitamos para manejarnos a nosotros mismos, nuestras relaciones interpersonales y nuestro trabajo de manera efectiva y ética (Milicic N. 2013)

Lo indicado en el documento de “Fundamentación para el plan de trabajo socio emocional de Unidad de Formación Integral y Convivencia Escolar División de Educación”, se entenderá “el aprendizaje socioemocional como el proceso mediante el cual los niños y adultos adquieren y desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes que les permiten lograr el autoconocimiento, comprender y autorregular las emociones y su expresión, motivarse para establecer y alcanzar objetivos positivos, empatizar con los demás, construir y mantener relaciones positivas, tomar responsablemente sus decisiones y manejar de manera efectiva situaciones desafiantes”.

Educar en lo socioemocional implica tener como propósito

“el reconocimiento de las emociones propias y de los demás, así como la gestión asertiva de las respuestas a partir de una adecuada autorregulación, lo que favorece las relaciones sociales e interpersonales, además de la colaboración con otros”

En la actualidad en las escuelas se introduce la educación socioemocional desde el paradigma cognitivo y humanista que focaliza la importancia de las emociones en los procesos de aprendizaje y la influencia de las interacciones en el aula; así mismo la educación socioemocional es considerada como una innovación que responde a nuevas necesidades sociales, pedagógicas y de bienestar (Bolaños E , 2020).

En el documento de la UNESCO “Replantear la educación ¿hacia un bien común?, indica en su prólogo que “la educación debe servir para aprender a vivir en un planeta bajo presión”. reconociendo en dicho documento “la importancia del aprender a ser y vivir juntos”, es decir lo

importante que significa que los y las estudiantes y la sociedad en general aprendan a desarrollarse socioemocionalmente.

En el año 2020, debido a que las escuelas, colegios y Liceos de Chile, cierran actividades escolares presenciales, con la finalidad de contener la pandemia del COVID-19. Los y las docentes se ven desafiados a reinventar la forma de hacer clases en un escenario virtual donde la forma de socializar es a través de las pantallas, contrario a lo indicado por la teoría propuesta de Albert Bandura; que dice que se aprende de las interacciones físicas producidas en las comunidades de aprendizajes, es decir se aprende visualizando las conductas de otras personas. Tornándose una preocupación mayor respecto a cuánto están dejando de aprender social y emocionalmente los y las estudiantes chilenos.

Considerando los aspectos anteriores hablaremos un poco sobre el aprendizaje social y de algunas teorías, paralelamente hablaremos de las emociones y cómo estas se vinculan.

La Teoría de aprendizaje social de Albert Bandura se apoya en la idea que los niños aprenden a comportarse socialmente por medio de la observación e imitación, es decir la mayor parte de las conductas se aprenden a través de la observación por medio del modelado. Por tanto, los niños, en interacción con sus compañeros, desarrollan las destrezas necesarias para su socialización y para el logro de su independencia social (K.Ventura-S.Ferrara; *capítulo xxiv socialización y aprendizaje social*).

Por otro lado es importante considerar que nadie nace con un repertorio o sabiendo cómo comportarse socialmente, es por ello que Bandura explica que para aprenderlas hay que comprender y destacar lo que ocurre con “las relaciones que son influenciadas por la experiencia”.

Desde el primer aprendizajes, es decir desde el cómo se aprenden las relaciones que son influenciadas por la experiencia, es importante señalar que existen consecuencias de las respuestas que pueden generar efectos positivos como negativos. Respuestas que desprenden 3 funciones que explican cómo se aprende de las consecuencias de éstas.

Respecto a la función reforzante, Rotter indica que el valor del reforzador es la importancia que el individuo asigna a cada resultado en relación con los otros. En términos teóricos, este y la expectativa son independientes. De entre varias posibles consecuencias de una conducta, la más probable es más o menos deseada en comparación con las demás. Al mismo tiempo, la gente puede conceder más valor a los resultados que parecen más probables; por ejemplo, si nuestros estudiantes creen que es muy posible que sean admitidos en una universidad sin tanto prestigio, tal vez aumente el valor de este resultado.(capítulo IV, aprendizaje cognoscitivo social, página 107). Como fruto de las experiencias con los demás, la gente se forma expectativas acerca de la probabilidad de las consecuencias de su conducta, y actúa según aquellas y según el valor que concede a los posibles resultados (Rotter et al., 1972).

Respecto a la función Motivacional del aprendizaje social se puede indicar que Bandura indica que las consecuencias de la conducta (tanto refuerzos como castigos), impactan de manera influyente aumentando o disminuyendo una conducta.

Esto es primordial en la motivación y en lo que se fundamenta el aprendizaje vicario, indicando que las consecuencias crean expectativas que serán las que determinarán que se adquieran o no conductas futuras. No obstante a ello Skinner, indica que las consecuencias son las determinantes en sí mismas de la repetición de una conducta, es las consecuencias anticipadas controlan la conducta más que las reales. Esto explica que un comportamiento se dé aunque a veces no se refuerce.

Para Skinner, el cambio de actuación en el aprendizaje se traduce como un cambio de conducta, la cual no es más que el movimiento de un organismo en un marco de referencia; por ello el aprendizaje es un cambio de las probabilidades de respuestas, el cual se produce por el condicionamiento operante.

En consecuencia, las personas procesan secuencias de relaciones conductas-consecuencias y sintetizan la información.

Ahora bien, para encontrar la vinculación entre lo social y lo emocional es necesario preguntarse ¿cómo se enseñan las emociones y cómo estas influyen en el comportamiento social?. Para poder comprender cómo se enseñan las emociones y por consiguiente incorporar los aspectos emocionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje, hay que caracterizar en qué consisten las emociones, cómo a partir de estas surge la educación emocional - social y qué papel juega ésta dentro de dicho proceso, al mismo tiempo es necesario considerar el rol del o la docente y cómo las emociones del docente y el estudiante, deben ser consideradas en la acción pedagógica para comprender así el comportamiento social de los actores involucrados.

Respecto a las emociones es importante comprender ¿Qué son las emociones?, Maturana dice: “desde el punto de vista biológico, cuando hablamos de emociones encontramos que estas son disposiciones corporales dinámicas que definen los distintos dominios de acción en que nos movemos”. Es decir, las emociones es un acto inconsciente, por el cual se permite expresar a través de la corporalidad todos nuestros sentimientos, así cuando estemos tristes, el cuerpo o rostro evidenciará lo que estamos sintiendo a través de nuestros gestos faciales y movimientos del cuerpo.

Para Mayer y Salovey (1997) la inteligencia emocional es: “la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual” (Mayer y Salovey, 1997, p. 4). Estas habilidades, siguen una secuencia desde los procesos psicológicos más básicos hasta los más complejos.

*1. Percepción, evaluación y expresión de las emociones: Se refiere al grado en el que las personas son capaces de identificar sus estados emocionales y el de los demás, atendiendo a aspectos físicos y cognitivos. La capacidad de expresar las emociones y sentimientos percibidos en uno mismo y en los demás, de forma correcta y en el momento adecuado. Y la facultad para reconocer la sinceridad de las emociones expresadas por los demás.*

*2. La habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento: Las emociones actúan sobre el modo de procesar la información, modelan el pensamiento dirigiendo la atención hacia aquella información más significativa e importante para el sujeto, que posteriormente podrá desembocar en un tipo u otro de acción más o menos creativo y/o eficaz.*

*3. La habilidad para comprender emociones: Esta habilidad corresponde al conocimiento emocional, por medio del cual comprendemos, sustentamos y etiquetamos las emociones.*

*4. La habilidad para regular las emociones: Tras identificar y comprender las emociones, se trata de desarrollar la capacidad de regularlas, encontrando la información que éstas nos proporcionan para poder reflexionar sobre las propias y las de los otros, con el fin de adquirir la capacidad de controlarlas, permitiendo que las agradables se mantengan o aumenten y minimizando o moderando las desagradables (Caruso, Salovey, 2005).*

El aprendizaje socioemocional es el proceso de desarrollar y usar habilidades sociales y emocionales. Es el grupo de destrezas que usan para manejar las emociones, establecer metas, tomar decisiones, y llevarse bien y sentir empatía por los demás. lo que la literatura llama alfabetización socioemocional, lo que implica poder enseñar a los y las estudiantes a aprender sobre sus emociones y cómo éstas son necesarias para una buena y sana convivencia escolar.

En los últimos años se ha generado importante evidencia respecto del impacto de la dimensión socioemocional en indicadores académicos a nivel internacional (Durlak, Weissberg, Dymnicki, Taylor & Schellinger, 2011; Extremera & Fernández-Berrocal, 2003). Estudios en distintos contextos han logrado relevar que desarrollar aspectos socioafectivos tiene impacto no solo en indicadores de bienestar y salud mental de los estudiantes, sino también favorece tanto su rendimiento académico como su autoconcepto (Berger, Alcalay, Torretti & Milicic, 2011; Caso-Niebla & Hernández-Guzmán, 2007). Lo que nos indica que si bien el marco curricular nacional contempla en los objetivos de aprendizaje transversales, diseñar actividades que puedan desarrollar actitudes prosociales, necesarias para convivir en una sala de clases con todos los miembros de la comunidad de manera sana y así alcanzar el aprendizaje esperado en los y las estudiantes en un

porcentaje mayor de lo que el currículum nos desafía a llevar a cabo, no se encuentran muchos estudios que nos den cuenta de que tener un programa socioemocional en un currículum dado en clases híbridas o virtuales ayudan al desarrollo de una aprendizaje socioemocional .

Motivación escolar que de acuerdo a lo indicado por el ministerio de educación, “ dice relación con el interés y disposición al aprendizaje que declaran los estudiantes, sus expectativas académicas y motivación al logro, y sus actitudes frente a las dificultades en el estudio” (Ministerio de Educación, 2014). Dificultades que se han visto aún más desafiadas por el porcentaje de vulnerabilidad de las familias traducidas en; conectividad, acceso a tecnología idónea para acceder a la educación y situación familiar como más de un integrante de la familia en edad escolar y que no cuentan con los medios para tener un aparato para la conexión a clases en un contexto de Pandemia.

Por otra parte, se ha demostrado que la motivación al logro es uno de los factores que influyen en la calidad de vida de las personas (Razaviyayn, Padash y Moradi, 2012). Asimismo, diversos estudios sobre salud mental en adolescentes indican que es un factor relevante en el desarrollo, especialmente en los aspectos de personalidad, adaptación social y emocional, así como en la salud mental en general (Ministerio de Salud, 1991). tan necesarias en un contexto de encierro y de pandemia.

En consecuencia el aprendizaje socioemocional, presenta distinto niveles de aprendizaje y principalmente se aprenden de las relaciones humanas físicas.

No obstante a lo anterior estudios indican que el aprendizaje socioemocional se puede proporcionar a través de los video

En esta investigación se propone utilizar la Gamificación como estrategia ya que que proporcionan entornos divertidos que involucran a los y las estudiantes en ambientes que les ayude a ser más conscientes de sus propias emociones y comportamiento social, orientando a que reconozcan las relaciones positivas de las negativas y en consecuencia sean capaces de empatizar

con otros. “Considerándose los videojuegos una de las actividades recreativas más populares entre los jóvenes hoy día, autores como Herodotou, Kambouri, y Winters, (2014) han probado la efectividad de la implementación de estrategias de juego utilizando tecnologías de software” (Cejudo J., Losada L.,Pena M., Garrido, R. Feltrero. Programa ”aislados”: la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje social y emocional. Voces de la Educación , Voces de la Educación 2019.)

La Gamificación, que según Ramirez en su libro “Gamificación, mecánica de juegos en tu vida personal y profesional”, la define como: “ aplicar estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos”. Proceso que se vuelve más oportuno en un contexto de clases virtuales y/o híbridas. Los videojuegos atraen a los jugadores por distintas razones: fomentan la participación, motivan para conseguir metas, ofrecen premios y/o castigos inmediatos y se articulan en torno a niveles de mayor complejidad que se adaptan a las habilidades de los jugadores. (Molina Álvarez, J.J., Ortiz Colón. A.M., y Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. En Ruiz Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. Málaga: UMA Editorial.).

En otras palabras se puede homologar el aprendizaje Vicario y expresión de emociones a través de juegos que motiven la participación social y a través de recompensas internalizar la importancia de hacer consciente sus emociones y cómo estas influyen en la relación con otros.

## **Diagnóstico del problema**

### **Objetivo**

Identificar el aprendizaje socio emocional de los y las estudiantes de un establecimiento educacional particular de la comuna de Ñuñoa, en tiempo de pandemia y en un contexto de clases híbridas o virtuales y las explicaciones de las profesoras Jefes respecto a los resultados obtenidos.

### **Metodología recolección de datos**

El diagnóstico pretende ser abordado a través de una metodología cualitativa. Se analizará el registro de los resultados obtenidos en el DIA (diagnóstico de aprendizaje integral) por los niveles del establecimiento educacional en el 2021 además de las estrategias y metodologías utilizadas por las profesoras del nivel para la enseñanza del aprendizaje socioemocional.

Para este estudio se indagará el análisis que realizan las profesoras jefas del DIA, específicamente en el aprendizaje socio emocional y la percepción de ellas de cómo mejorar dicho aprendizaje en un contexto de clases virtuales o híbridas con el fin de obtener información relevante del problema.

En este caso, las temáticas del grupo focal estarán orientado al análisis de los resultados obtenidos en el DIA respecto al aprendizaje socioemocional de los estudiantes, la explicación de ellas frente a los resultados y cómo se podría mejorar dichos resultados, con el fin de generar una apertura hacia el problema y unificar criterios comunes frente a las causas y consecuencias que este produce.

Desde el enfoque cualitativo se centra en esclarecer por qué ocurre cierto fenómeno (en este contexto el aprendizaje socioemocional de los estudiantes de su jefatura de curso y a qué se debe

los bajos resultados en la percepción de los estudiantes respecto a su propio aprendizaje, considerando la percepción respecto a la gestión del establecimiento respecto a este ámbito y cuál podría ser los resultados contradictorios en la percepción de ellos respecto a si mismos y la gestión del establecimiento educacional, con el fin de describir y dilucidar la tesis de investigación. En lo que respecta los datos obtenidos de las mediciones realizadas, serán analizadas desde un enfoque cuantitativo.

Para comprender el problema de investigación asociado al aprendizaje socioemocional , se utilizará las técnicas documentales para recolectar información, pretendiendo complementar, contrastar y validar la información obtenida con las profesoras como lo indica Bisquerra (2009). Considerando la evaluación externa del DIA en lo socioemocional aplicada a los estudiantes del Establecimiento educacional, que mide la percepción del aprendizaje socioemocional sobre sí mismo y la percepción sobre la gestión del establecimiento.

### **Resultados del Diagnóstico**

Para contextualizar la percepción del aprendizaje socioemocional de los estudiantes del establecimiento educacional respecto a su propio aprendizaje socioemocional y la gestión del establecimiento se analizaron los resultados los reportes dados por el Mineduc en su diagnóstico integral, específicamente en lo socioemocional.

La información que entregan dichos reportes se aplicaron, comenzando con la preparación del diagnóstico en el establecimiento, siguió con la configuración de la plataforma y continuó con la realización del Diagnóstico Socioemocional y el Diagnóstico Académico de los estudiantes.

Respecto al Diagnóstico socioemocional este proceso se desarrolló en varias etapas: conocimiento de los instrumentos por parte de los docentes y sus modalidades de aplicación por parte del establecimiento, aplicación de los cuestionarios, digitación de respuestas de los estudiantes que respondieron en papel y lápiz, como es el caso de 1° a 3°básico, y generación del

Informe de Resultados. Cabe señalar que en el caso de los niveles de 1° a 3° Básico no se muestran sus resultados, ya que requería de un esfuerzo adicional en el establecimiento.

Luego la tarea dada fue analizar este informe y decidir complementar este diagnóstico con un focus group de docentes del nivel que obtuvo una diferencia porcentual entre las respuestas favorables de acuerdo a la dimensión de aprendizajes y sus focos.

Los informes dados por la plataforma ministerial a nivel del establecimiento fueron obtenidos a partir de un cuestionario socioemocional del estudiante, que buscó levantar información del área socioemocional del estudiante en diferentes aspectos. Para esto, recogió información sobre algunos aprendizajes socioemocionales básicos para un adecuado crecimiento personal y una participación satisfactoria de la vida en comunidad. En las mediciones se consideró tanto el estado de desarrollo de los estudiantes en estos ámbitos como la manera en que el colegio promueve estos aprendizajes. En otras palabras, midió el **aprendizaje personal y el aprendizaje comunitario**.

Aprendizaje Personal: se refiere a la capacidad de los estudiantes de reconocer sus estados emocionales internos, comunicar de forma respetuosa, tomando decisiones de manera reflexiva.

Aprendizaje comunitario: se refiere a la capacidad de los estudiantes de identificar y respetar los estados internos de otros, actuando de manera apropiada hacia la experiencia del otro y realizando acciones para crear un ambiente de comunicación y colaboración.

Cada una de estas dimensiones del aprendizaje socioemocional se midió distinguiendo los siguientes **focos**, de **Desarrollo del y las estudiantes** entendidas como el nivel del aprendizaje socioemocional y cómo se percibe actualmente en los estudiantes y la **Gestión del establecimiento** entendida como la percepción de los y las estudiantes sobre las acciones o prácticas que el establecimiento lleva a cabo para favorecer estos aprendizajes socioemocionales.

Los cuestionarios realizaron preguntas, de acuerdo a lo que indica el informe de resultados del diagnóstico, que miden otros aspectos relevantes para el desarrollo del año escolar 2021.

Como por ejemplo en construcción de comunidad, se evaluó la contención emocional en relación con la experiencia de emergencia sanitaria, percibida por el estudiante en 2020, y deseada por el estudiante para el 2021, sus expectativas para el año 2021 respecto a la motivación escolar, específicamente a su regreso a clases y la mirada a futuro respecto a su optimismo y bienestar propio y de su familia.

Los resultados obtenidos por la dimensión de aprendizajes, dados por los focos antes mencionados se muestran a continuación:

Figura 2  
*Resultados de aprendizaje socioemocional por nivel educativo*

curso	% de Logro Aprendizaje personal		% de Logro Aprendizaje comunitario	
	Desarrollo de los estudiantes	Gestión del establecimiento	Desarrollo de los estudiantes	Gestión del establecimiento
4 básico A	58	78	70	80
5 básico A	55	79	66	77
5 básico B	52	83	64	77
6 básico A	59	80	64	73
6 básico B	50	75	58	71
7 básico A	52	75	61	69
7 Básico B	51	79	56	70
8 básico A	62	75	60	69
8 básico B	62	73	49	71
I medio A	70	70	69	70
I medio b	71	74	54	71
II medio A	67	82	47	73
II medio B	61	65	47	63
III medio A	75	74	66	76
III medio B	74	69	65	75
IV medio A	71	56	65	45
IV medio B	67	70	59	68

La figura 2, muestra que la diferencia promedio entre el foco la gestión del establecimiento y el desarrollo de los estudiantes en la dimensión del aprendizaje personal, es mayor en la enseñanza

básica, es decir, el 5° básico A y B con una diferencia promedio de 28%, al igual que en la dimensión de aprendizaje comunitario con un 12% en las preguntas favorables. Mientras que en la enseñanza media la diferencia entre estos focos y en esta misma dimensión respectivamente fue en el nivel de II medio, con una diferencia de 10% y 21% respectivamente.

Los resultados nos muestran que el porcentaje de respuestas favorables tiende a ser mayor en ambas dimensiones del aprendizaje en el foco de la gestión del establecimiento en enseñanza básica, mientras que en enseñanza media tiende a disminuir esta diferencia llegando a revertir los resultados, siendo el foco de desarrollo personal con más porcentaje de preguntas favorables en ambas dimensiones del aprendizaje.

Considerando los resultados antes expuestos, es que se decide analizar los cuestionarios de 5° básico, considerando la diferencia existente entre las respuestas favorables que se encuentran en el foco en el desarrollo de los estudiantes y la gestión del establecimiento, es decir se analizarán con mayor detalle los resultados del cuestionario relacionado con el desarrollo personal de los y las estudiantes obtenidos del DIA (diagnóstico integral de aprendizaje), específicamente en aquel que tenga menos porcentaje de respuestas favorables. A continuación, se muestran los resultados obtenidos del primer cuestionario con el porcentaje de respuestas favorables (RF), no favorables (RNF) y las respuestas nulas. Ver figura 3.

Figura 3

Resultados del curso en preguntas sobre aprendizajes para el crecimiento personal, con foco en el desarrollo de los estudiantes.

N°	Preguntas	Porcentajes de Respuesta					
		5°A	5°A	5°B	5°B	5°B	5°B
1	Puedo darme cuenta fácilmente de las emociones que siento (por ejemplo, cuando siento pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	%RF	%RNF	%NULO N/C	%RF	%RNF	%NULO N/C
2	Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	22,86	74,29	0	44,75	55,26	0
3	Me doy cuenta de las cosas que tengo que mejorar de mí.	62,86	37,14	0	55,26	44,74	0
4	Puedo mantener la calma cuando me enojo.	40	60	0	28,95	71,05	0
5	Puedo esperar con paciencia mi turno para hablar.	62,86	37,14	0	60,53	39,47	0
6	Cuando quiero algo con muchas ganas, puedo esperar con paciencia si no lo obtengo de inmediato	62,86	37,14	0	50	50	0
7	Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo.	42,86	57,14	0	31,58	68,42	0
8	Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo.	34,29	65,71	0	60,53	39,47	0
9	Puedo decir lo que siento tranquilamente.	42,86	57,14	0	39,47	60,53	0
10	Pido consejos para tomar decisiones importantes.	60	40	0	52,63	47,37	0
11	Pienso en distintas alternativas antes de tomar una decisión.	57,14	40	2,86	55,26	44,74	0
12	Soy honesto(a) (digo la verdad).	62,86	34,29	2,86	63,16	36,84	0
13	Cuando doy mi palabra, la cumplo.	60	40	0	60,53	39,47	0
14	Confío en mis propias decisiones.	71,43	28,57	0	65,79	34,21	0
15	Cuando debo tomar una decisión, no me dejo llevar por lo que dicen mis	68,57	31,43	0	52,63	47,37	0

Nota: los casilleros marcados, destacan los porcentajes más descendidos en las respuestas favorables.

En la figura n° 3 se observa que en el “quinto básico A” las preguntas con un porcentaje inferior al 40% son n°s 2 y 8, específicamente ...” Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.)” y “Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo” ...

Mientras que en el “quinto básico B” las preguntas con un porcentaje inferior al 40% son las n°s 4, 7 y 9, específicamente...” Puedo mantener la calma cuando me enojo”, “Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo” y “Puedo decir lo que siento tranquilamente” ...

En consecuencia, las preguntas con un bajo porcentaje de respuestas favorables en el quinto básico A son la n°2 y n°8 (de acuerdo a lo indicado en la figura 3), mientras que en el quinto básico B son las preguntas n° 4, n°7 y n°9, preguntas referidas a la capacidad de los estudiantes de reconocer sus estados emocionales internos, comunicar de forma respetuosa, tomando decisiones de manera reflexiva.

### **Análisis de los resultados cualitativos**

Respecto a esta etapa de la investigación que permite recolectar datos, es preciso señalar que las personas que participaron en el Focus Group no son identificadas para mantener su anonimato y las preguntas abordadas fueron sacadas de un cuestionario el cual fue validado por profesores que realizan la asignatura de Orientación. Dando la instrucción de considerar coherencia entre los objetivos del diagnóstico, los resultados obtenidos por los estudiantes del nivel de quinto básico y pensando en poder realizar una intervención de mejora.

El focus group consideró los resultados del curso por pregunta, es decir se les pidió a las docentes poder ver más en detalle lo que se les había preguntado a los estudiantes de manera más específica por cada dimensión del aprendizaje, en un principio se dividieron ellas los cursos y luego se reflexionó sobre el nivel completo.

Para el análisis de las respuestas dadas en el focus group, se estableció categorías respecto a las preguntas planteadas:

### **Control de sus emociones**

De acuerdo a esta categoría, las profesoras que participaron en el focus group, coinciden que la pregunta más descendida hace relación a esta categoría donde se les indicaba si ellos podían mantener la calma cuando se enojaba o pensar antes de hacer algo y que ambos aspectos hacen relación al aprendizaje personal en el desarrollo de sí mismos. Expresando P1 “del control de impulso el decir por ejemplo estoy enojado y voy a pensar lo que voy a decir, es como que no lo piensan,

lo dicen”” Pero también esa impulsividad, tiene mucho que ver con el hecho de que son niños todavía, entonces están como en esa edad de que van a llegar a ser preadolescentes y a lo mejor empiezan a sentir muchas cosas y les cuesta como manejar toda la emoción que pueden sentir, entonces actúan más desde la pasión que desde la razón, pero como acorde a su edad también”, P2: Porque grupalmente podría agruparlos a todos en lo mismo, en expresar sentimientos.

### **Gestión del establecimiento**

De acuerdo a esta categoría, las profesoras que participaron en el focus group, coinciden que los estudiantes perciben que el establecimiento realiza una buena gestión, pero que no está incidiendo en la percepción de su propio aprendizaje, en este plantean ciertas hipótesis indicando que pudiese ser que las acciones que realiza el establecimiento no están orientadas específicamente en el nivel en el cual se desempeñan, indicando que en ambas dimensiones de aprendizajes era el foco de la gestión del establecimiento, y que gratamente veían que a pesar de estar el foco favorable en ambas dimensiones de aprendizaje en la gestión del establecimiento, rescataban las preguntas sobre aprendizajes para vivir en comunidad, con foco en el desarrollo personal de ellos y que estaban bien respecto a las otras preguntas y que las reconocían como fortalezas en sus estudiantes.

Posteriormente a ello se les preguntó que a luz del resultado y de sus reflexiones compartida de qué manera creían ellas que el uso de un programa socioemocional aplicado en clases virtuales, mejoraría el aprendizaje socioemocional de sus estudiantes. Todas las docentes asintieron que era muy necesario y explicaban que, si bien en la hora de Orientación lo trabajan como profesoras jefas, este trabajo se diluía ya que no todos los docentes en las otras asignaturas lo trabajan y por consiguiente eran situaciones aisladas que no permitían generar un hábito y que ellas creían que era necesario hacer algo en que fuera más “transversal”.

## **Conclusiones del diagnóstico.**

Al analizar los resultados cuantitativos del establecimiento en todos los niveles educativos, se desprende que, en las dimensiones de aprendizaje personal y comunitario, hay diferencias significativas entre la percepción de los estudiantes de su propio aprendizaje socioemocional, y la percepción de ellos respecto a la gestión que realiza el establecimiento para mejorar el aprendizaje socioemocional, siendo la percepción más favorable esta última. Situación que va disminuyendo en los niveles educativos mayores, revirtiéndose en algunos casos, es decir teniendo mejor percepción de su propio aprendizaje que de la gestión que realiza el establecimiento educacional respecto al tema en cuestión, como es el caso del segundo medio A. Al analizar más en detalle los resultados la mayor diferencia entre la percepción del aprendizaje personal y la gestión del establecimiento, se genera en el nivel de quinto básico, por esta razón se decide realizar un focus group con las docentes de este nivel educativo el focus group arroja que al analizar los mismos resultados, ellas indican que visualizan a nivel de colegio a lo mejor las acciones realizadas desde la gestión del establecimiento son para todos los niveles iguales, lo que lleva a que los estudiantes no perciban que aprenden socioemocionalmente a través de las acciones que gestiona el establecimiento, esto se confirma en el análisis en la cita textual “ellos reconocen que hacemos acciones en pos de su aprendizaje socioemocional, sin embargo al parecer las acciones no están focalizadas en el nivel y puede que eso no genere el real aprendizaje que queremos de ellos y más aún en pandemia”.

En consecuencia, el diagnóstico da cuenta que si bien los estudiantes del nivel educativo de quinto básico perciben favorablemente que el establecimiento gestiona para el aprendizaje socioemocional tanto en lo personal como para vivir en comunidad, la percepción de su propio aprendizaje respecto al desarrollo personal, es decir la capacidad de los estudiantes de reconocer sus estados emocionales internos, comunicar de forma respetuosa, tomando decisiones de manera reflexiva es comparativamente más baja respecto a la percepción que tienen sobre la gestión del establecimiento. A la vista de los resultados y considerando que hay ítems particulares en los

cuestionarios de la percepción del aprendizaje socioemocional de ellos es que se reformula la pregunta de investigación.

#### Pregunta reformulada

¿Cómo promover el aprendizaje socioemocional de sí mismo de los y las estudiantes del nivel de 5° básico de un establecimiento particular subvencionado de la comuna de Ñuñoa en un contexto de clases online, a través del programa de Orientación de este, reconociendo sus estados emocionales internos, comunicarlos respetuosamente de manera reflexiva?

## **Propuesta de intervención**

### **Objetivo de la propuesta**

La intervención tiene como propósito generar una propuesta innovadora que considere el aprendizaje socioemocional a través de la implementación del programa de Orientación del establecimiento educacional en estudiantes de 5° básico utilizando como herramienta metodológica la gamificación. El nivel tiene una matrícula de 82 estudiantes entre hombres y mujeres, con una edad cronológica de alrededor de los 10 años, los cuales son dirigidos por docentes cuyo título señala que son profesoras de educación básica y una de ellas es educadora diferencial, no habiendo ninguna de ellas con mención o especialización en aprendizaje socioemocional.

Por lo tanto, los objetivos de esta propuesta están orientados a:

- Promover el aprendizaje socioemocional en estudiantes de 5° básico a través de la implementación del curriculum del propio programa de Orientación del EE en dicho nivel.
- Construir actividades basada en los videos juegos, en un contexto de clases virtuales o híbridas orientadas al aprendizaje socioemocional a través de los objetivos de aprendizajes del programa de Orientación del establecimiento educacional en estudiantes de 5° básico.

Con esta propuesta se pretende dar una mirada al aprendizaje socioemocional en la implementación del curriculum de Orientación desde una perspectiva más lúdica debido a que “se sabe que a través de los video juegos los pensamientos de cómo resolver una situación suelen dirigir las emociones y como se relacionan con otros jugadores en el mismo juego.

Para ello se diseñaron clases en las que los jugadores (estudiantes) deben reflexionar sobre la relación causal entre la asertividad, inteligencia emocional y resolución de conflictos de su experiencia escolar y que son desarrolladas a través de las clases de Orientación, complementada

con el uso de juegos se busca mostrar una visión del aprendizaje socioemocional alejada del contacto físico, como lo es el aprendizaje Vicario.

En consecuencia, se espera ser un aporte para las docentes respecto a sus clases y enseñanza de estrategias para el aprendizaje socioemocional, es decir:

- Orientar las prácticas pedagógicas en las profesoras del nivel promoviendo la enseñanza del aprendizaje socioemocional de manera lúdica y virtual, a través de la implementación del Programa de Orientación del establecimiento educacional.
- Apoyar metodológicamente a las profesoras del nivel basado en el juego, con herramientas virtuales.
- Promover el buen trato y ciertas normas sociales en la sala de clases virtual o presencial a través del aprendizaje en los y las estudiantes mediante el juego y la reflexión.

### **Descripción general**

La intervención establece un fin constructivo de aprendizaje, es decir, plantea que “el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente” (J. Serrano, R. Pons Parra, 2011 enero, “El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación”. Revista electrónica de investigación educativa, vol.13 no.1) del estudiante, puesto que busca implementar el currículo pre escrito del programa de Orientación del establecimiento educacional a través de actividades de gamificación que desarrollen aprendizaje socioemocional en los y las estudiantes del nivel de 5° básico.

El programa de Orientación del EE, establece que la orientación se aborda a través de cinco ámbitos relevantes para el desarrollo de los y las estudiantes, estableciendo distintos niveles de profundidad, de acuerdo al nivel que se desarrolla el programa.

Los ámbitos definidos en dicho programa son los siguientes: Autoconocimiento y desarrollo personal, Convivencia escolar, Afectividad y sexualidad, Proyecto de vida y Trabajo escolar.

La intervención propone trabajar en el ámbito de “proyecto de vida” y de “autoconocimiento y desarrollo personal” a través de la gamificación ésta última entendida 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 (Kapp, 2012) pretendiendo incluir “el esquema de juego en las aulas virtuales, pero desde una dinámica que rete al aprendizaje y que permita el desarrollo integral y puesta en práctica de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales” (M.Aranda –J. Caldera, 2018, Septiembre, Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales, Revista educarnos), con los Objetivos de aprendizaje del programa de orientación ya que por un lado el propio programa fundamenta que es necesario desarrollar el ámbito de proyecto de vida, ya que se debe

*“acompañar a los y las estudiantes en el área de su formación académica con proyección profesional, considerando su dimensión física, **afectiva y social**, sobre la base de principios católicos”, mientras que en el ámbito de “autoconocimiento y desarrollo personal” lo define como; “la valoración que hacemos sobre la valía que tenemos y está basada en todos los pensamientos, sentimientos, sensaciones y experiencias que sobre nosotros mismos hemos ido recogiendo durante nuestra vida. Es decir, en la medida en que el concepto de “yo ideal”, de una persona se aproxime a su “yo real”, poseerá una auto estima positiva y viceversa”*

y por último considera el aprendizaje constructivista a través de la gamificación, puesto que genera la reflexión, sobre la base de las preguntas que se establecen en la implementación del currículo con la gamificación, llevando a los y las estudiantes a identificar aspectos de conductas sociales y emocionales personales y colectivos que han incidido en su aprendizaje escolar.

En consecuencia, la implementación curricular del programa de Orientación a través de la gamificación ofrecerá un conjunto de actividades que orientarán a los y las estudiantes en base a su propia experiencia escolar a aprender, comprender y practicar el manejo de sus emociones y actitudes que llevan a mejorar su aprendizaje escolar y colateralmente entregará a las docentes una alternativa que ayudará a la implementación del programa de Orientación de una forma lúdica en un contexto de clases virtuales o híbridas considerando:

- a) Utilizar una aplicación a las docentes que transversalmente se trabaje el objetivo esperado del programa de Orientación con herramientas que les permita a los estudiantes manejar sus emociones y cómo éstas se pueden visibilizar socialmente en un contexto de clases virtuales o híbridas, sin la necesidad de lo presencial.
- b) Promover el buen trato entre estudiantes y docentes a través de la gamificación, considerando el objetivo de aprendizaje de la asignatura.

### Planificación de la ejecución de la intervención

La figura 3 muestra una carta Gantt que dará cuenta de la ejecución de la planificación de la intervención.

Figura 3  
Carta Gantt

Planificación										
Acción a realizar	semanas									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Búsqueda de aplicaciones que se puedan utilizar la gamificación	x	x								
Reunión de planificación de intervención			x	x						
Diseño de plantillas en la aplicación					x					
Aplicación de la intervención					x	x	x	x		
Evaluación									x	x

*Nota: los números indica la semana de ejecución de la acción, considerando 2 horas y en el caso de la aplicación 1 hora pedagógica de 30 min cada una.*

## **Descripción de acciones**

Búsqueda de aplicaciones gratuitas: esta acción hace referencia a la búsqueda de aplicaciones que se encuentran en internet gratuitas y que puedan trabajar la gamificación en la implementación del currículo.

En este contexto se define que para implementar el currículo en el proceso de enseñanza debe ser a través de la gamificación, luego de ello surge la inquietud qué aplicación puede facilitar el poder diseñar una clase que permita utilizar la gráfica de un juego, en un contexto no presencial como lo son las clases online y que no requiera de una capacitación de programación de Juego. Considerando las herramientas utilizadas por las docentes nos encontramos con una aplicación en la internet, que en su página corporativa indica

*“usamos una forma de comunicar que aplicamos a todo. No hemos inventado la rueda. Solo nos basamos en la biología para entender que somos seres visuales y que captamos mejor el contenido visual e interactivo”*

En dicha aplicación nos encontramos con un apartado que dice “gamificación”, al conocerla la encontramos amigable de fácil uso con plantillas gratuitas listas para completar con el contenido que quisiéramos trabajar y con temáticas conocidas por los estudiantes.

Planificación de la intervención: acción referida a la planificación de las actividades a realizar en las clases de orientación. En el periodo de planificación indagamos sobre temas atractivos para ellos en el que nos encontramos con “el impostor” asociado a un juego muy conocido por ellos denominado “among us”, en consecuencia, se utilizó la plantilla para hacerlos reflexionar sobre las emociones que le ocurren a ellos cuando alguien tiene una conducta un poco inadecuada al participar en clases. La segunda plantilla utilizada fue la asociada a la película “avengers”(los vengadores), en donde citamos frases de los personajes para reflexionar respecto cómo podrían haber utilizados los elementos para que ellos pudiesen haber modificado sus debilidades por fortalezas.

Reunión de planificación de la intervención: acción que hace referencia a poder proponer y buscar en conjunto con las docentes jefas del nivel, la orientadora y directora de convivencia escolar del establecimiento, las características de las actividades que se articulen con los objetivos de aprendizaje del programa de orientación del establecimiento y acciones que puedan desarrollar en los estudiantes un aprendizaje socioemocional

Aplicación de la intervención: acción referida a la aplicación de la intervención en clases, es decir aplicación del diseño de las plantillas con aplicación seleccionada para trabajar.

En esta acción es importante mencionar que, si bien las plantillas utilizadas en ambos cursos eran la mismas, las preguntas en la gamificación estuvieron orientadas a reflexionar sobre aquellas preguntas que obtuvieron un porcentaje de respuestas favorables más bajo. En el caso del 5° básico A, las preguntas que se llevaron a la reflexión estuvieron orientadas a identificar los factores que en una clase hacen que un estudiante perciba favorablemente los siguientes reactivos:

- Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.).
- Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo.

Mientras que en el 5° básico B las preguntas que se llevaron a la reflexión estuvieron orientadas a identificar los factores que en una clase hacen que un estudiante perciba favorablemente los siguientes reactivos:

- Puedo mantener la calma cuando me enojo.
- Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo.
- Puedo decir lo que siento tranquilamente.

En la primera y segunda intervención el Objetivo de aprendizaje a trabajar de acuerdo al programa de orientación del establecimiento fue: “Identificar y potenciar las capacidades y destrezas que favorezcan el trabajo y el aprendizaje escolar”, siendo el objetivo de la clase:

“Identificar aspectos emocionales y de actitudes que pueden incidir en el aprendizaje escolar y que ayudaran a tener herramientas socioemocionales para alcanzar su proyecto de vida”. Es necesario mencionar que debido al contexto de virtualidad las clases son 30 min en consecuencia se realizaron 2 horas pedagógica para el desarrollo de 2 intervenciones, ambas intervenciones bajo los mismos objetivos de aprendizaje y de la clases.

Para estas 2 intervenciones se propusieron 2 actividades, la primera de ella orientada a identificar actitudes y normas en el interior de la clase para sentirse bien y en confianza para poder aprender. La segunda intervención orientada en escribir en un cuento la historia escolar del curso, identificando claramente las características del curso y eventos que pudieron superar durante las clases y el transcurso de los años.

### **Respecto a la singularidad de aplicación de la intervención en los cursos.**

En ambos cursos, 5° básico A y 5° básico B, se comenzó la clase preguntando a los y las estudiantes cómo estaban y se les invitó a encender sus cámaras para vernos logrando de los 73 estudiantes conectados(horarios distintos), un total de 34 de ellos encendieron sus cámaras comentando brevemente cómo estaban, apagando inmediatamente sus cámaras, luego de ello se les verbalizó el objetivo de la clase y se les preguntó ¿qué situaciones en su vida escolar no le han gustado y cómo lo han podido superar?, una de las estudiantes del 5° básico A relata una situación en donde sus compañeros la molestaban y que su mamá la impulsó a que no le importara concluyendo que si a ella no le afectaba daba lo mismo. ¿Se le pregunta si les gustaría que los compañeros no molestaran a nadie? Respondió que “eso sería lo mejor”. Mientras que un estudiante del 5° básico B señala que no le gustan las clases on line porque no aprende nada y le cuesta mucho concentrarse y se le pregunta ¿qué siente con eso? Responde “mucha rabia”. Se agradece la participación a cada uno de los estudiantes y se les comenta que tenemos también que buscar soluciones para controlar ciertas emociones identificando aquello que no me gusta para poder verbalizar a los otros lo que necesito de ellos y ellos de mi para poder estar bien y aprender en el colegio.

Respecto a la primera actividad , una vez introducido el tema se solicitó realizar un juego de manera autónoma, mientras algunos estudiantes trabajaban otros manifestaban problemas para ingresar al link, situación que ocurrió en ambos cursos, debido a este último punto se decidió hacer el juego de manera conjunta con los estudiantes, solicitando en ambos cursos a uno de ellos que pudiese proyectar en la pantalla el juego, al ver el juego algunos estudiantes comentaron “esta es la segunda profesora actualizada”(5° básico A), otro indicó “profesora este es la versión de “among us” en clases” (5°básico B), lentamente comenzaban a encender sus cámaras; es así que una vez que pasaban a una etapa del juego marcando la opción dada por correcta se les invitaba a comentar porque aquella era la correcta y no otra y que comentaran que otras emociones les ocurría cuando se situaban en una de las situaciones que consultaba el juego, concluyendo que es muy importante respetarnos en clases siendo una de las actitudes el escuchar a sus compañeros cuando tienen alguna pregunta o quieren aportar algo en la clase, respetando ciertas normas. Dentro de dialogo que establecía el juego era que ellos identificaran las características de un estudiante del establecimiento educacional y del “impostor”, es decir un estudiante que no era del EE, preguntas que consideró situaciones como; ¿cómo me siento cuando no le puedo preguntar algo a mi profesor?, mirar imágenes que les permita reconocer actitudes en estudiantes que se sienten aceptado o frustrados (dependiendo del contexto del ambiente en la sala de clases) , y reflexionar respecto a poder dar opiniones distintas a los compañeros frente a situaciones que ocurren en una clase.

Respecto a la segunda actividad, se les comenta que escribiremos un cuento que hablará de la historia del 5° básico y para ello es necesario saber algunas historias personas para ir generalizando una historia para el 5° básico A y B. Una de las estudiantes comenta como vivió la llegada del curso siendo extranjera indicando “yo no sabía hablar en chileno”, “pero mis compañeros me enseñaron muchas palabras chilenas sintiéndome aceptada (5 ° básico A), lo que provocó en ella el querer ir al colegio a aprender y pasarlo bien”, entonces estudiantes de ambos cursos, comienzan a contar experiencias de bienvenida que iban realizando a los estudiantes nuevos, concluyendo que en el 5° básico A son un curso muy acogedor, mientras que en el 5°

básico B se definieron como vergonzosos con otros compañeros. No obstante, a lo anterior el juego les pregunta a ambos cursos ¿Cuál es la característica principal del 5° básico? y las respuestas están divididas en el 5° básico A indicando unos que son muy buenos para hacer bromas, pero a la vez muy tranquilos, mientras que en el 5 básico B se identifican muy empáticos y desordenados; concluyendo ambos cursos que a pesar de lo anterior mantienen cierto grado de respeto entre ellos, pero que de igual forma son muy tranquilos y a veces desordenados porque conversan cuando se hacen las clases. En esta actividad es importante mencionar que ambos cursos, los consultan por qué el juego sólo tiene una alternativa correcta si ellos pueden identificar una característica distinta del curso, ahí se les explica que efectivamente vamos encontrar más de una característica y que lo importante es que entre todos se pueda consensuar a sólo una respuesta correcta para poder generalizar una historia en común. Luego identifican lo que le gusta y en consecuencia se sienten felices y las actitudes que los hacen sentir triste y por consiguiente asumen un compromiso de mejorar aquello para que todos se sientan cómodos para aprender y pasarlo bien en las clases. Finalmente terminan de manera asincrónica el cuento junto a sus profesoras jefes.

En la tercera y cuarta intervención el ámbito que se implementa en la clase a través de la gamificación es “autoconocimiento y desarrollo personal”, específicamente el objetivo de aprendizaje a trabajar es: *“Lograr la aceptación y conocimiento de sí mismo, que le permita darse a conocer tal como es hacia los demás”*, trabajando específicamente en estas dos intervenciones *“identificar, a través de los personajes de la película advengers, debilidades que pueden ser transformadas en fortalezas, identificando emociones y conductas que se adquieren cuando una debilidad se transforma en fortaleza”*.

Para estas 2 intervenciones se consideraron 2 actividades, la primera de ella fue conversar y compartir lo que sabían de la película de advenger y sus personajes observando algunas escenas, la segunda contemplo la gamificación para identificar algunas debilidades de los personajes y que con la ayuda de las gemas pudiesen ser transformadas a fortalezas.

Respecto a la singularidad de aplicación de la intervención en los cursos.

Es necesario mencionar que, en estas intervenciones, si bien era atractiva por el conocimiento que tenían de la película el curso que mejor conocía la película era el 5° básico A, mientras que en el 5° básico B, fue necesario extenderse en el tiempo para que supieran un poco más de ella y pudiesen identificar las personalidades de los personajes de dicha película. La metodología realizada para utilizar la gamificación fue primero, en ambos cursos, dejar que ellos realizaran el juego y al igual que las intervenciones anteriores; algunos tuvieron dificultad para ingresar, situación que había sido anticipada en estas intervenciones, por lo que se dio un tiempo de reloj para poder realizarla y luego se fue haciendo de manera colectiva procurando la participación de todos y todas las estudiantes, no obstante en la medida que avanzaban en las preguntas los estudiantes en general indicaban que el orden de las gemas no era lo correcto y eso desviaba el foco de la clases, sin embargo se lograba encausar en el objetivo de la clase.

En esta intervención la aplicación estaba pre cargada con preguntas respecto a cómo cada uno de los personajes podían haber transformado su debilidad en fortalezas, utilizando las gemas de poder de la película, paralelamente se reflexionaba respecto a lo que sentían y porqué creían ellos que los personajes eran así, fue interesante ya que ellos para poder explicar lo que les ocurría a los personajes lo explicaban a partir de sus propias experiencias en el colegio y principalmente a cuando se sentía frustrados respecto a una llamada de atención o poco valorados respecto a sus respuestas y participación en clases, llegando finalmente a concluir lo y las estudiantes , en el caso del 5° básico A, a que es mejor dialogar con las personas respecto a ciertas debilidades y que pueden mejorarlas con la mirada de otros respecto a una situación planteada. En el caso del 5° básico B, si bien reflexionaron respecto a las frases de los personajes, identificando sus debilidades y cómo podían transformarlas en fortalezas utilizando las gemas, en el momento que se les pregunta de cómo creen que se sienten los personajes con esas debilidades y cómo podían cambiar dichas emociones si las transformaban en fortalezas, una de las niñas hace mención que la actividad no considera mujeres y que sólo se han mostrado hombres y que eso lo encuentra injusto, generando un malestar y una actitud de no querer participar en la clase, situación que fue utilizada como una oportunidad para dialogar con el curso sobre la importancia de manifestar nuestras opiniones y que

seamos capaces de escuchar respetuosamente la opinión de otros sin interrumpir la continuidad de la clases; no obstante a lo anterior la última plantilla de la aplicación consideró a una mujer y se pudo reflexionar sobre la autoestima positiva de ella para identificar sus fortalezas y lo bien que uno se siente y se ve.

### **Evaluación de la intervención**

Finalmente la intervención fue evaluada utilizando un cuestionario cargado en un formulario de google, formulario que se realizó utilizando el mismo cuestionario utilizado por el DIA sobre aprendizajes para el crecimiento personal, con foco en el desarrollo de los estudiantes, el cuestionario fue aplicado en la clase de Orientación sin la intervención de las docentes jefes, una vez obtenidos los resultados, se solicitó una reunión de análisis de los resultados con las docentes jefas, situación que no se pudo llevar a cabo, ya que el establecimiento volvió a clases presenciales, generando un cambio en la programación de los tiempos de las docentes, sin embargo se les solicitó enviar por escrito su análisis del documentos y las acciones de mejoras a realizar en las próximas clases de la asignatura de Orientación.

## **Viabilidad de la intervención**

Con la situación de Pandemia que vive el mundo entero y las investigaciones que por décadas nos han indicado la importancia del aprendizaje socioemocional y cómo éste influye en el rendimiento académico y la autoestima académica de los y las estudiantes, y considerando la insuficiente formación docente en estos temas y de la ausencia de herramientas para su implementación escolar. Esta intervención promueve dicho aprendizaje a través de la implementación curricular del programa de Orientación del establecimiento educacional considerando el juego en el manejo de las emociones y cómo estas se pueden manejar orientando a lograr un buen aprendizaje en términos académicos y que el paso en el establecimiento sea placentero, ofrece trabajar con una aplicación que le permita a los docentes, a pesar de desconocer herramientas para su implementación, desarrollar competencias socioemocionales en los y las estudiantes, ya que por si la gamificación ofrece este espacio.

## **Análisis de resultados**

### **Resultados**

Para evaluar la intervención es importante señalar que se consideraron los resultados obtenidos en el DIA , realizado por el ministerios de educación específicamente sobre aprendizajes para el crecimiento personal, con foco en el desarrollo de los estudiantes; resultados que dieron origen al diagnóstico de este seminario de intervención, estos resultados fueron comparados con los obtenidos en la toma del cuestionario replicado de este mismo instrumento considerando la misma nomenclatura utilizada en el cuestionario original, vale decir respuestas favorables y respuestas no favorables, y si bien se consideró para la evaluación de la intervención una reunión de evaluación con las docentes, ésta no pudo realizarse como se esperaba, ya que el contexto de ingreso a clases presencial llevó a las docentes modificar los tiempos de aplicación, así es que sólo se envió los resultados de la aplicación de los estudiantes a las docentes y que dieron algunas

apreciaciones de esta.

El cuestionario replicado del DIA para el 5° básico A, fue contestado por 33 estudiantes de una matrícula de 38 estudiantes, mientras que en el caso del 5° básico B contestaron 31 de 44 estudiantes, es decir el 83% de la población beneficiada para aplicar la intervención fue la que contestó el cuestionario y por consiguiente se considerada como una muestra válida. Los resultados obtenidos en el cuestionario del 5° básico A y B, se muestran a continuación en las figuras 4 y 5 respectivamente.

Figura 4  
Resultados cuestionario DIA 5 básico A

5° BÁSICO A	
	%RF DESPUES DE LA INTERVENCIÓN
Puedo darme cuenta fácilmente de las emociones que siento (por ejemplo, cuando siento pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	97%
Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	35%
Me doy cuenta de las cosas que tengo que mejorar de mí.	87%
Puedo mantener la calma cuando me enojo.	39%
Puedo esperar con paciencia mi turno para hablar.	90%
Cuando quiero algo con muchas ganas, puedo esperar con paciencia si no lo obtengo de inmediato	81%
Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo.	65%
Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo.	68%
Puedo decir lo que siento tranquilamente.	55%
Pido consejos para tomar decisiones importantes.	77%
Pienso en distintas alternativas antes de tomar una decisión.	23%
Soy honesto(a) (digo la verdad).	84%
Cuando doy mi palabra, la cumplo.	84%
Confío en mis propias decisiones.	74%
Cuando debo tomar una decisión, no me dejo llevar por lo que dicen mis compañeros(as).	55%

Nota: los casilleros grises son los focos en los cuales se centra la intervención.

Figura 5  
Resultados cuestionario DIA 5 básico B

5 ° BÁSICO B	
	%RF DESPUES DE LA INTERVENCIÓN
Puedo darme cuenta fácilmente de las emociones que siento (por ejemplo, cuando siento pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	58%
Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	30%
Me doy cuenta de las cosas que tengo que mejorar de mí.	67%
Puedo mantener la calma cuando me enojo.	36%
Puedo esperar con paciencia mi turno para hablar.	91%
Cuando quiero algo con muchas ganas, puedo esperar con paciencia si no lo obtengo de inmediato	82%
Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo.	39%
Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo.	82%
Puedo decir lo que siento tranquilamente.	70%
Pido consejos para tomar decisiones importantes.	79%
Pienso en distintas alternativas antes de tomar una decisión.	88%
Soy honesto(a) (digo la verdad).	82%
Cuando doy mi palabra, la cumplo.	88%
Confío en mis propias decisiones.	85%
Cuando debo tomar una decisión, no me dejo llevar por lo que dicen mis compañeros(as).	21%

*Nota: los casilleros grises son los focos en los cuales se centra la intervención; RF hace referencia a respuestas favorables.*

Como se mencionó anteriormente para evaluar esta intervención se realizó una comparación entre los resultados obtenidos del DIA y la réplica del cuestionario del DIA, específicamente del foco a la cual se orientó la intervención de acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico. Tabla comparativa que se muestran a continuación en las figuras 6 y 7 del 5°A y del 5°B, respectivamente.

Figura 6  
Resultados comparativos 5°A

5 ° BÁSICO A		
	%RF DIA	%RF DESPUES DE LA INTERVENCIÓN
Es fácil para mí decirle a los demás qué emociones estoy sintiendo (por ejemplo, le digo a los demás que estoy sintiendo pena, rabia, alegría, miedo, etc.).	23 %	35%
Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo.	34 %	68%

Nota: RF, hace referencia a respuestas favorables.

Figura 7  
Resultados comparativos 5°B

5 ° BÁSICO B		
	%RF DIA	%RF DESPUES DE LA INTERVENCIÓN
Puedo mantener la calma cuando me enojo.	29%	36%
Aunque esté muy enojado(a), pienso antes de hacer o decir algo.	32%	39%
Puedo decir lo que siento tranquilamente.	39 %	70%

Las figuras 7 y 8, nos muestran que, si bien en ambos cursos se aumentó porcentualmente en las respuestas favorables en los reactivos que se centró la intervención, en los que se aumentó considerablemente en el 5° básico A fue en el reactivo que afirma:” Me atrevo a decir lo que pienso, aunque haya alguien que no esté de acuerdo conmigo”; mientras que el 5° básico B el reactivo que mejoró considerablemente es “Puedo decir lo que siento tranquilamente”.

## **Análisis proyecto de intervención**

De acuerdo un informe de la CEPAL-Unesco la pandemia por coronavirus (COVID-19) entregado en agosto del 2020, ha generado una crisis sin antecedentes en todos los ámbitos de la vida humana y el planeta. En el ámbito de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre de las actividades presenciales de instituciones educativas en Chile y en más de 190 países con la finalidad de reducir la propagación del virus. Según datos la UNESCO, a mediados del 2020 más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe. Situación que no sólo ha impactado en la adquisición de conocimiento de los y las estudiantes de todo el mundo, sino que también en la forma de aprender el manejo de las emociones y cómo éstas impactan en las relaciones sociales físicas de los y las estudiantes, situación en la cual Chile no estuvo exento y ni mucho menos los y las estudiantes del establecimiento educacional en la cual se realiza esta intervención.

Esta situación llevó a que el establecimiento estableciera una forma de continuidad de los estudios en modalidad a distancia. Entre ellos, la incorporación de clases en plataformas virtuales sincrónica y asincrónica, y la entrega de la educación a través de papel. La continuidad de estudios en modalidad a distancia, sincrónica y asincrónica, develó la importancia de educar presencialmente, sin embargo, solución que no pudo ser inmediata para las docentes debido al contexto pandémico. Aun así, el establecimiento educacional consiente de la importancia de la presencialidad generó una serie de acciones para mitigar este ámbito de la educación, situación que fue percibida de manera favorable por los y las estudiantes de este establecimiento, según los resultados entregados por el DIA dado por el ministerio de educación; sin embargo, a pesar de esta percepción favorable, la percepción de los y las estudiantes respecto a su propio aprendizaje en lo que respecta a los socioemocional, no fue con los porcentajes favorables como los obtenido por la gestión del establecimiento

Es por ello que las docentes involucradas en esta intervención valoraron el hecho de propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas en la adquisición de nuevos conocimientos de los y las estudiantes, sin que estos se vean en la necesidad de pasar por las mismas situaciones que originalmente produjeron su conocimiento de sus emociones en cuanto a lo social en un contexto de contacto físico, a través de los videos juegos.

Consciente ellas que si bien consideraban que en la actualidad en general, sin considerar el contexto de clases virtuales, la sociedad les demandaba nuevas formas de enseñar para ellas y aprender para los y las estudiantes, donde las tecnologías de la información y comunicación (TIC) podían proporcionar espacios más motivantes y creativos, que favorezcan la construcción de conocimientos y aprendizajes más significativos para sus estudiantes, valoraron el poder encontrar colegiadamente una aplicación que les permitiese a corto plazo mejorar el aprendizaje socioemocional de sus estudiantes articulado con el currículo de la asignatura de Orientación del EE . Razón por el cual la aplicación propuesta, lo consideraron como un medio virtual interactivo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje no sólo en los socioemocional, sino que también de las diferentes disciplinas.

Cambiaron su paradigma de la creencia que trabajar de manera colegiada para la búsqueda de una solución del problema del aprendizaje socioemocional para los y las estudiantes, es más lento que cuando se trabaja de manera aislada, valoraron el hecho de:

- poder tener resultados de manera rápida, concreta y focalizada.
- poder internarse en los intereses de los y las estudiantes a pesar de la brecha generacional.
- trabajar el diseño de la planificación del currículo, utilizando aplicaciones trabajadas por ellas en un contexto de clases online.
- implementar el currículo prescrito de la asignatura de Orientación a través de la gamificación,
- Promover el aprendizaje socioemocional en estudiantes de 5° básico a través de la implementación del curriculum del propio programa de Orientación del EE en dicho nivel.

- Construir actividades basada en los videos juegos, en un contexto de clases virtuales o híbridas orientadas al aprendizaje socioemocional a través de los objetivos de aprendizajes del programa de Orientación del establecimiento educacional en estudiantes de 5° básico.

## Conclusión

En la presente investigación realizada en un colegio de la comuna de Ñuñoa se ha obtenido un registro sobre la importancia de considerar en el diseño curricular del programa de orientación propio del establecimiento, actividades que permitan lograr tanto el aprendizaje esperado de dicho programa como un aprendizaje socioemocional en el nivel de quinto básico utilizando como herramienta metodológica la gamificación.

La investigación buscaba en uno de sus objetivos plantea promover el aprendizaje socioemocional en estudiantes de 5° básico a través de la implementación del currículo del propio programa de Orientación del EE en dicho nivel. Desde esa perspectiva se consideró una propuesta innovadora que fue un aporte y contribuyó al desarrollo de la enseñanza - aprendizaje socioemocional específicamente en la conciencia y habilidades sociales a través de la gamificación, de las profesoras y de los y las estudiantes respectivamente en un contexto de clases on line, considerando que el programa no explicitaba el aprendizaje socioemocional, construyendo actividades articuladas con el objetivo de aprendizaje del programa de Orientación y la educación socioemocional.

Se concluye que a partir de lo que las profesoras experimentaron, el proyecto implementado generó una estructura de trabajo sistematizada orientada al cumplimiento de los objetivos declarados en el programa de Orientación propio del establecimiento, incorporando el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de la gamificación sin tener ellas una formación en la educación socioemocional, junto con ello se logra mejorar el aprendizaje socioemocional de los y las estudiantes a corto plazo, específicamente en ; comunicar sus emociones, decir lo que piensan a pesar de las opiniones diversas, a mantener la calma y a pensar antes lo que van a decir comunicándolo de manera tranquila.

De acuerdo con la pregunta de investigación ¿Cómo promover el aprendizaje socioemocional de sí mismo de los y las estudiantes del nivel de 5° básico de un establecimiento

particular subvencionado de la comuna de Ñuñoa en un contexto de clases online, a través del programa de Orientación de este, reconociendo sus estados emocionales internos, comunicarlos respetuosamente de manera reflexiva? Es posible concluir que:

Diseñar el curriculum del programa de orientación del establecimiento educacional considerando elementos de educación emocional en el contexto de clases on line o híbridas utilizando la gamificación permite mejorar el aprendizaje socioemocional en comunicar sus emociones de un 23% a 35%, decir lo que piensan a pesar de las opiniones diversas de 34% a un 68%, a mantener la calma y a pensar antes lo que van a decir comunicándolo de manera tranquila de un 31% a 59%, aumento que se considera significativo respecto a la situación inicial en la que se encontraban los estudiantes.

El incorporar al diseño del currículo preguntas que llevan a reflexionar respecto a la importancia de ser socialmente consiente y responsable y cómo ellas influyen en su aprendizaje e historia escolar permite ser un complemento a la enseñanza y aprendizaje del programa de orientación del establecimiento educacional y por consiguiente mejorar el aprendizaje socioemocional de los y las estudiantes de quinto básico del establecimiento.

El utilizar la gamificación como herramienta metodológica para el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de habilidades socioemocionales permite de alguna manera suplir la poca formación de las docentes en la educación de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes en un contexto de clases on line.

## **Proyecciones**

Como proyección de la investigación llevada a cabo, se espera que implementar preguntas que les permitan a los estudiantes reflexionar acerca de sus emociones a través de los Objetivos esperados del programa de orientación del establecimiento educacional utilizando la gamificación se considere como sugerencia metodológica para el diseño curricular del programa de orientación del establecimiento educacional el nivel de quinto básico, desde una visión donde el uso de aplicaciones que consideren el juego como una forma de desarrollar habilidades socioemocionales sea utilizado no sea en dicha asignatura, sino que también en otras.

El trabajo realizado es categórico al señalar la importancia de la enseñanza y aprendizaje en habilidades socioemocional para mejorar la motivación escolar, no obstante, el trabajo implementado busca reestructurar y sistematizar el trabajo realizado por las docentes, dejando de lado concepciones imprecisas o equivocadas en relación con el tema, desde una mirada reflexiva, articulada y progresiva de lo que es la enseñanza del aprendizaje socioemocional.

## **Limitaciones**

El proceso de investigación acción llevado a cabo no estuvo exento de dificultades y limitaciones, orientadas principalmente a la falta de tiempo al momento de realizar la implementación del proyecto lo que se tradujo en que el impacto no fue el esperado, debido a que solo se contó con cuatro clases para implementar la intervención, por lo que se puede inferir, que si bien se logró mejorar a un corto plazo los ámbitos antes mencionados del aprendizaje socioemocional en los y las estudiantes, éste podría ser un resultado que puede que se modifique con el tiempo si no se realiza un programa a largo plazo en aprendizaje socioemocional.

## Bibliografía

- ANÁLISIS DE LA INTEGRACIÓN DE PROCESOS GAMIFICADOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Molina Álvarez, J.J., Ortiz Colón. A.M., y Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. En RuizPalmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. Málaga: UMA Editorial.
- Aprendizaje socioemocional ¿qué es y cómo desarrollarlo? subsecretaría de educación parvularia.
- Bisquerra, R. (2003): Educación Emocional y competencias básicas para la vida. Revista de Investigación Educativa, 21, (1), 7-43
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., Torretti, A., Arab, M. P., & Justiniano, B. (2009). Bienestar socioemocional en contextos escolares: la percepción de estudiantes chilenos. Estudios sobre Educación,( pp. 17, 21-4)
- Berkowitz, Marvin & Bier, Melinda. (2005). What Works in Character Education. A researchdriven guide for educators. CEP (Character Education Partnership), Universidad de Missouri,-St.Louis, EE.UU. Retrieved on April18, 2019 from <http://www.specialneedsbsa.org/OrgHeaders/2523/What%20Works%20in%20Character%20Education816.n.pdf>
- Caso-Niebla, J. & Hernández-Guzmán, L. (2007). Variables que inciden en el rendimiento académico de adolescentes mexicanos. Revista Latinoamericana de Psicología, 39(3), 487-501.
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., & Torretti, A. (2014). Programa para el Bienestar y Aprendizaje Socioemocional en estudiantes de tercero y cuarto grado: descripción y evaluación de impacto. Revista Latinoamericana de Psicología, 46(3), 169-177. [https://doi.org/10.1016/S0120-0534\(14\)70020-2](https://doi.org/10.1016/S0120-0534(14)70020-2)
- Bolaños E, 2020, Educación socioemocional controversias y concurrencias Latinoamericanas, Asociación Latinoamericana de Sociología, vol. 11, núm. 20, pp. 388-408
- Durlak et al., 2011, *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. Child Development*, ( pp. 405-432)

- Extremera, N. Fernández-Berrocal, P. (2002b): *Adaptación al castellano del Mayer Salovey & Caruso Emotional Intelligence Test (MSCEIT): User's Manual*. Toronto: Multi-Health Systems, Inc.
- K.Ventura-S.Ferrara; *CAPÍTULO XXIV SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SOCIAL*.
- LAS EMOCIONES EN EL AULA (conicyt.cl)
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? En P. Salovey & D. Sluyter (Eds.), *Emotional Development and Emotional Intelligence: Implications for Educators* (pp. 3-31). New York: Basic Books.
- Mayer, J.D. y Salovey, P. (1997). “What is emotional intelligence?” En P. Salovey y D. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Implications for educators* (pp. 3-31). New York: Basic Books.
- Mayer, J. D., Caruso, D. y Salovey, P. (1999). “Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence”. *Intelligence*, 27, 267-298.
- Mayer, J. D., Salovey, P., Caruso, D. y Sitarenios, G. (2003). “Measuring emotional intelligence with the MSCEIT V.2.0”. *Emotion*, 3, 97-105. Mayer, J. D., Salovey, P. y Caruso, D. (2000).
- “Models of emotional intelligence”. En R.J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Intelligence* (2nd ed.) (pp. 396-420). New York: Cambridge
- MOTIVACIÓN: CONDUCTA Y PROCESO (uji.es)
- Marchant T. Milicic N. Valenzuela P. ,(2010), Impacto en los niños de un programa de desarrollo socio-emocional en dos colegios vulnerables en Chile, *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2), 167-186
- Programa ”aislados”: la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje social y emocional Javier Cejudo, Lidia Losada, Mario Pena Garrido, Roberto Feltrero
- Silva, C. B., Álamos, P., Milicic, N. & Alcalay, L. (2014). Rendimiento académico y las dimensiones personal y contextual del aprendizaje socioemocional: evidencias de su asociación en estudiantes chilenos. *Universitas Psychologica*, 13(2), 627-638.

- Rotter, J.B., Chance, J. E., & Phares, E. J. (1972). Aplicaciones de una teoría del aprendizaje social de la personalidad. Nueva York: Holt, Rinehart y Winston.