

ESTRATEGIA EDUCATIVA

Esta estrategia educativa está orientada a la transformación de la convivencia escolar mediante el uso crítico e innovador de la tecnología educativa. Se centra en desnaturalizar la violencia escolar, fortalecer habilidades socioemocionales y promover prácticas de respeto, empatía y toma de decisiones responsables.

Desde el enfoque crítico-social y aplicado, esta estrategia busca impactar en el contexto educativo real a través de experiencias significativas mediadas por las tecnologías digitales, particularmente mediante la gamificación y los videojuegos educativos tipo RPG, como herramientas didácticas para la reflexión, la autorregulación y la resolución pacífica de conflictos.

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Enfoque general

La estrategia pedagógica de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa debe estar centrada en el estudiante, promoviendo la construcción activa del conocimiento mediante metodologías innovadoras, el uso de tecnologías emergentes y el aprendizaje basado en la resolución de problemas reales del ámbito educativo.

2. Principios fundamentales

- **Aprendizaje activo:**
Promueve la participación constante del estudiante mediante experiencias gamificadas, narrativas interactivas y toma de decisiones dentro de entornos simulados.
- **Colaboración e interdisciplinariedad:**
Favorece el trabajo colaborativo, el diálogo y la construcción colectiva del conocimiento, integrando saberes pedagógicos, tecnológicos y socioemocionales.
- **Uso crítico de la tecnología:**
Incorpora herramientas digitales con un enfoque ético, reflexivo y pedagógico, entendiendo la tecnología como medio para el aprendizaje.
- **Vinculación con la realidad educativa:**
Desarrolla proyectos aplicables a contextos educativos reales, atendiendo problemáticas concretas como la convivencia escolar y el bullying.

3. Metodologías de aprendizaje

3.1. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Esta metodología no se lleva a cabo en el proyecto ya que los estudiantes no desarrollan un producto final propio ni gestionan un proyecto a largo plazo con fases de investigación, diseño y socialización.

3.2. Flipped Learning (Clase invertida)

La metodología de clase invertida no se aplica o ajusta al proyecto ya que este no se basa en la adquisición previa de conocimientos desde casa u otro espacio, ni el uso del tiempo en el aula para profundizar dichos contenidos. El aprendizaje se pretende generar a partir de la experiencia directa, la inmersión con la narrativa y la reflexión guiada.

3.3. Gamificación

La gamificación constituye el eje principal de la estrategia pedagógica; a través de videojuegos tipo RPG, se integran mecánicas de juego (roles, misiones y narrativas) para fomentar la toma de decisiones y promover la reflexión ética y socioemocional.

La gamificación facilita un aprendizaje experiencial, significativo e inmersivo, vinculado con los intereses de los estudiantes y con las necesidades reales de su contexto.

3.4. Investigación-Acción

El proyecto se enmarca de manera coherente dentro del enfoque de investigación-acción, ya que parte de una problemática real identificada en el contexto educativo, la normalización del bullying como forma de comunicación, y busca transformarla mediante una intervención pedagógica innovadora. Desde este enfoque, el docente asume un rol activo como investigador de su propia práctica, siguiendo un proceso: observación de la realidad escolar, identificación de un problema, diseño de la estrategia de intervención (en este caso un videojuego tipo RPG), implementación de la estrategia, reflexión y análisis de los resultados.

4. Uso de tecnología educativa

El proyecto utiliza la plataforma SEPPO como herramienta central tanto para la creación del videojuego tipo RPG como para la interacción de los estudiantes durante su implementación.

La plataforma SEPPO ofrece la posibilidad de crear y diseñar experiencias gamificadas basadas en narrativas, misiones y toma de decisiones, lo cual resulta pertinente para poder abordar el bullying y la violencia como una forma de comunicación normalizada y promover procesos de reflexión, empatía y transformación de la convivencia escolar. A partir de esta plataforma, los estudiantes pueden interactuar con escenarios simulados, asumir distintos roles y enfrentar situaciones que requieren análisis y responsabilidad emocional.

- Plataformas de aprendizaje: El proyecto no hace uso de plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle, Google Classroom, debido a que la experiencia pedagógica se desarrolla de manera integrada dentro de Seppo. Desde esta plataforma se cumple la función de aprendizaje, interacción y seguimiento.

- **Herramientas de creación de contenido:** No se utilizan herramientas externas como Genially, Canva o Prezi, ya que el diseño de las misiones, narrativas, escenarios y recursos visuales se realiza directamente dentro de Seppo.
- **Inteligencia Artificial en educación:** El proyecto no incorpora chatbots, asistentes virtuales ni sistemas de analítica basados en inteligencia artificial. La retroalimentación y el acompañamiento se realizan mediante la mediación pedagógica del docente y los espacios de reflexión posteriores al juego.
- **Realidad aumentada y virtual:** No se integran tecnologías de realidad aumentada o virtual, ya que el enfoque del proyecto se centra en la simulación narrativa y la toma de decisiones, aspectos que Seppo permite desarrollar de manera efectiva sin requerir entornos inmersivos avanzados.
- **Big Data y analítica de aprendizaje:** Aunque Seppo permite recoger información básica sobre la participación y las decisiones de los estudiantes, el proyecto no se apoya en sistemas de big data ni analítica avanzada. El análisis del impacto se realiza principalmente a través de la observación, la reflexión guiada y los instrumentos cualitativos.
- **Aprendizaje móvil:** el videojuego RPG desarrollado en Seppo puede ser ejecutado desde dispositivos móviles institucionales, tabletas o computadores, lo que facilita la interacción flexible con la experiencia gamificada.

5. Evaluación del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje para este proyecto se concibe como un proceso formativo, reflexivo y contextualizado. Más que realizar una medición de resultados académicos tradicionales, la evaluación pretende comprender los procesos de reflexión, toma de decisiones y transformación de actitudes frente a la convivencia escolar y la violencia normalizada.

Teniendo esto en cuenta, se da prioridad a estrategias de evaluación formativas, acompañadas de espacios de cierre que permiten valorar el impacto de la experiencia.

- **Portafolio digital:** El proyecto no contempla la construcción de un portafolio digital individual o grupal, ya que no se orienta a la producción sistemática de evidencias tecnológicas ni a la recopilación de productos académicos.
- **Rubricas de evaluación:** No se emplean rúbricas tradicionales para evaluar productos o proyectos, sin embargo, sí se utilizan criterios de observación y análisis, definidos previamente por los docentes, para valorar aspectos como: participación activa en la experiencia de juego, coherencia en la toma de decisiones, capacidad de argumentar sus elecciones, manifestaciones de empatía y respeto en los espacios de reflexión.
- **Coevaluación y autoevaluación:** La autoevaluación y la coevaluación son fundamentales en el proyecto, ya que permiten a los estudiantes reconocer el impacto de sus decisiones y comportamientos dentro del juego y en la convivencia real. Esto se pretende realizar a través de espacios de diálogo guiado, preguntas reflexivas y dinámicas grupales.

- **Análisis de impacto:** A partir de instrumentos como entrevistas semiestructuradas, grupos focales y observación participante, se analizan los cambios en las dinámicas de convivencia escolar, la disminución de conductas violentas normalizadas y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales tras la implementación del videojuego RPG.

Propuesta de formato presentación propuesta

Etapas: IDENTIFICACIÓN ESTRATEGIA

Título de la estrategia:

Fomentando tramas de respeto. Una estrategia pedagógica basada en gamificación como espacio de reflexión sobre el bullying o acoso escolar.

Propósito de la estrategia

La estrategia pedagógica tiene como propósito propiciar espacios de aprendizaje experiencial y reflexivo, mediados por la gamificación y el uso de un videojuego educativo tipo RPG, que permitan a los estudiantes analizar críticamente las dinámicas de convivencia escolar en las que el acoso y la violencia se han normalizado.

A través de la participación activa, asumiendo distintos roles y la toma de decisiones en situaciones simuladas, la estrategia busca fortalecer habilidades socioemocionales, especialmente la empatía, la autorregulación emocional y la comunicación respetuosa, favoreciendo formas de interacción basadas en el diálogo y la resolución pacífica de conflictos.

Marco de competencias asociadas (de acuerdo con los planes de estudio institucionales)

El marco de competencias asociado a esta estrategia pedagógica se articula con los lineamientos institucionales y con los propósitos formativos de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, integrando dimensiones cognitivas, socioemocionales, comunicativas, digitales y éticas. Estas competencias orientan el diseño y la implementación de la estrategia hacia la transformación de la convivencia escolar y el uso crítico de la tecnología educativa.

Marco de aprendizajes asociados (de acuerdo con los planes de estudio institucionales)

Este marco recoge los principales aprendizajes que se esperan a partir de la implementación de la estrategia pedagógica, los cuales surgen de la articulación entre la

gamificación, el uso formativo de la tecnología y el PEI de ambas instituciones siguiendo las pautas del manual de convivencia escolar.

Se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad de reconocer y cuestionar prácticas de violencia escolar que han sido normalizadas, comprendiendo su impacto en las relaciones interpersonales y en el ambiente educativo.

Asimismo, la estrategia busca fortalecer habilidades para la toma de decisiones responsables y la resolución pacífica de conflictos, promoviendo alternativas basadas en el diálogo, el respeto y la empatía, tanto en escenarios simulados como en la vida escolar cotidiana.

En el componente tecnológico, se espera que los estudiantes utilicen herramientas digitales de manera crítica y reflexiva, reconociendo su valor pedagógico como medios para el aprendizaje y la transformación de problemáticas sociales.

Estructura(s) de pensamiento

La estrategia pedagógica propuesta se orienta al fortalecimiento de estructuras de pensamiento integral, que articulan la experiencia, la reflexión crítica, la creatividad, la interacción social y la autorregulación del aprendizaje, mediadas por el uso pedagógico de la tecnología educativa.

Tipo: Pensamiento tecnológico y socioeducativo

1. Pensamiento experiencial y contextual

- Relación entre conceptos de convivencia escolar y experiencias vividas dentro del videojuego RPG.
- Comprensión de la violencia normalizada a partir de situaciones simuladas que reflejan contextos reales del entorno escolar.

2. Pensamiento situacional y resolución de problemas

- Procesamiento de información en tiempo real para analizar conflictos escolares simulados y seleccionar alternativas de resolución pacífica.
- Capacidad para evaluar consecuencias de distintas decisiones y ajustar la respuesta según el contexto y el rol asumido.

Estructura cognitiva desarrollada: ejemplos:

- Integración de conceptos relacionados con la convivencia escolar y el bullying a partir de experiencias vividas en entornos simulados, lo que favorece un aprendizaje significativo y un mayor anclaje del conocimiento socioemocional.

- Capacidad para adaptar el lenguaje, las actitudes y las formas de comunicación según el rol asumido y la situación presentada, fortaleciendo la competencia comunicativa, ética y pragmática en contextos escolares.
- Procesamiento de la información en tiempo real para analizar conflictos, evaluar alternativas de acción y ajustar las respuestas de manera pertinente a distintos escenarios que afecten la convivencia.
- Construcción de un pensamiento colectivo y empático mediante el trabajo en equipo, el diálogo reflexivo y la toma de decisiones compartidas, fortaleciendo habilidades sociales y de cooperación en el aula.

Caracterización psicopedagógica de la población objeto de la estrategia.

La estrategia está dirigida a estudiantes de educación básica que se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, donde la influencia del grupo de pares tiene un papel determinante en las formas de interacción escolar.

Desde el ámbito socioemocional, se observan dificultades en la regulación emocional, la empatía y la resolución de conflictos, así como la presencia de roles activos y pasivos frente a situaciones de acoso escolar. Estas dinámicas favorecen la normalización de prácticas de violencia en la convivencia cotidiana.

En el plano pedagógico, los estudiantes muestran mayor disposición al aprendizaje cuando participan en experiencias activas y contextualizadas, especialmente aquellas mediadas por recursos tecnológicos. Esto evidencia la necesidad de estrategias que promuevan la reflexión, el acompañamiento docente y el fortalecimiento de relaciones basadas en el respeto.

Caracterización contexto educativo

La estrategia se implementa en dos instituciones educativas, una de carácter privado situada en la de Bogotá D, C y la otra es pública de la ciudad de Pasto, en contextos donde la convivencia escolar presenta prácticas de interacción que, en algunos casos, normalizan la burla o la exclusión entre estudiantes. El entorno institucional dispone de recursos tecnológicos básicos y acompañamiento docente, lo que permite el desarrollo de propuestas pedagógicas mediadas por la tecnología orientadas a fortalecer la convivencia escolar.

Objeto de estudio e investigación

El objeto de estudio de este proyecto se centra en la convivencia escolar y las formas de interacción entre estudiantes, específicamente en la normalización del bullying como práctica comunicativa en el contexto educativo. Lo cual se busca el diseño e implementación del uso de un videojuego educativo tipo RPG como estrategia pedagógica mediada por la tecnología, orientada a promover la reflexión crítica, la empatía y la toma de decisiones responsables, con el propósito de transformar las dinámicas de convivencia escolar.

MARCO ORIENTADOR DE LA ESTRATEGIA EDUCATIVA

El marco orientador es una sección clave en la formulación de una estrategia pedagógica, ya que define los fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos que sustentan la propuesta. En esta sección, los estudiantes deben justificar su estrategia educativa con base en principios pedagógicos, modelos de enseñanza y herramientas tecnológicas pertinentes.

Fundamentación teórica	El proyecto se sustenta en un enfoque experiencial, socioeducativo y reflexivo, que comprende el aprendizaje como un proceso activo, contextualizado y mediado socialmente. A partir de esto, los estudiantes construyen significados desde la interacción con su entorno, con sus pares y con las experiencias pedagógicas que tiene un sentido para su realidad escolar. El proyecto parte de la comprensión del bullying y la violencia como formas de comunicación normalizadas, por lo que la estrategia no se limita únicamente a la transmisión de contenidos, sino la generación de procesos reflexivos y transformadores. Principios pedagógicos que fundamentan la estrategia: el proyecto se basa en el principio del aprendizaje mediado socialmente, en el cual, el dialogo, la interacción y la colaboración cumplen el papel central de la construcción del conocimiento, las actitudes y los valores. Por medio de la experiencia gamificada, los estudiantes participan en situaciones simbólicas, asumen distintos roles, toman determinadas decisiones y analizan las consecuencias de sus actos permitiendo procesos de reflexión individual y colectiva. También se fundamenta el aprendizaje significativo, ya que tanto los contenidos y la experiencia con el videojuego se relacionan directamente con las
------------------------	--

	experiencias previas de los estudiantes en su entorno escolar. Las situaciones representadas en el videojuego conectan con las experiencias reales, lo que permite favorecer la comprensión profunda y la resignificación de conductas y formas de comunicación. Teorías del aprendizaje que sustentan la propuesta: el proyecto se apoya en la teoría sociocultural del aprendizaje de Vygotsky, la cual comprende el aprendizaje como un proceso social mediado por la interacción con otros y el lenguaje. Los diferentes espacios de reflexión, análisis colectivo y diálogo posteriores al videojuego facilitan la mediación de los docentes y el intercambio entre pares. De esta forma se favorece la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Este proyecto también se fundamenta en la teoría de aprendizaje experiencial de Kolb, donde se plantea el aprendizaje como un ciclo continuo que comprende la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización y la experimentación. Las experiencias que permite vivir el videojuego tipo RPG son los insumos para la reflexión y la reinterpretación de las prácticas de interacción favoreciendo aprendizajes significativos. Finalmente, el proyecto también incorpora la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura, la cual sostiene que gran parte del comportamiento humano se adquiere por medio de la observación, la imitación y el modelamiento de conductas sociales. Esta teoría permite comprender como las prácticas del bullying y la violencia se aprenden y se reproducen dentro de los entornos escolares. A partir de la experiencia gamificada, los estudiantes observan distintos modelos de comportamiento y analizan las consecuencias de sus acciones, lo que permite y facilita procesos de cuestionamiento, autorregulación y transformación de conductas o dinámicas normalizadas. Modelos pedagógicos que influyen en la estrategia: la gamificación es el modelo central del proyecto, ya que es una estrategia didáctica que integra narrativa, roles, misiones y toma de decisiones con una intención formativa. En el proyecto, la gamificación no se orienta
--	---

	a la competencia, sino a la reflexión crítica, la empatía y la transformación de prácticas sociales normalizadas. De manera transversal, se integran principios del aprendizaje colaborativo, especialmente en los espacios de socialización de experiencias y construcción colectiva de significados. Finalmente, el proyecto se relaciona con el enfoque de investigación-acción, ya que el docente diseña, implementa y reflexiona sobre la propuesta a partir de una problemática real.
Enfoque metodológico	La estrategia pedagógica propuesta se implementará en dos instituciones educativas de pasto y Bogotá, con el propósito de prevenir y transformar las dinámicas de acoso escolar que se han normalizado en los espacios de convivencia. Para ello, se utilizará un videojuego tipo RPG, como herramienta didáctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes participar activamente en la construcción de significados relacionados con el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Metodologías utilizadas: La estrategia se fundamenta en el uso de metodologías activas, entre las cuales se destaca la gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas de juego (roles, misiones, retos, toma de decisiones y consecuencias) en contextos educativos con fines formativos. A través del videojuego tipo RPG, los estudiantes asumirán distintos roles que representan situaciones propias de la convivencia escolar, como víctimas, observadores o mediadores, lo que favorece la reflexión desde múltiples perspectivas. Complementario a esto, se hará uso de principios del aprendizaje colaborativo, en especial en los espacios de dialogo, reflexión grupal y análisis colectivo de las experiencias vividas durante el juego. Dichos espacios permiten la construcción social del conocimiento y el

	fortalecimiento de la comunicación asertiva, el respeto y la empatía. Uso de la tecnología en la estrategia: Para el desarrollo de la estrategia pedagógica se hará uso de la plataforma SEPPO. Esta plataforma permite crear misiones, narrativas y escenarios que facilitan la simulación de situaciones reales de convivencia escolar y la toma de decisiones por parte de los estudiantes. Desarrollo de competencias: A través de esta estrategia pedagógica, se busca fortalecer un conjunto de competencias, entre las que se destacan las competencias socioemocionales, como la empatía, el respeto por la diferencia, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos. De igual manera, se promueven competencias cognitivas y críticas, relacionadas con el análisis de situaciones problemáticas, la toma de decisiones responsables y la reflexión sobre las consecuencias de las acciones propias y de los demás.
Justificación pedagógica y tecnológica	La estrategia pedagógica basada en la gamificación mediante el uso de un videojuego tipo RPG resulta altamente pertinente para el contexto educativo actual, especialmente en instituciones donde se presentan problemáticas de convivencia escolar y acoso que han sido normalizadas. Este tipo de contextos exige propuestas innovadoras que superen los enfoques tradicionales y permitan a los estudiantes reflexionar de manera activa sobre sus comportamientos y relaciones interpersonales. El uso del videojuego herramienta pedagógica responde a las características e intereses de los estudiantes, quienes se encuentran familiarizados con los entornos digitales y muestran mayor disposición al aprendizaje cuando este se presenta de forma interactiva y significativa. La gamificación, al incorporar narrativas, roles, retos y toma de decisiones, favorece la participación activa de los estudiantes y les permite experimentar situaciones cercanas a su realidad escolar en un entorno controlado y seguro. En este sentido, el videojuego tipo RPG

	facilita la exploración de distintos puntos de vista, promoviendo la empatía y el pensamiento crítico frente a situaciones de conflicto. Esta característica resulta especialmente relevante en contextos educativos donde el acoso escolar se ha naturalizado, ya que posibilita cuestionar dichas prácticas sin recurrir a enfoques sancionatorios o impositivos. Aportes de la tecnología al aprendizaje La integración de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje amplía las posibilidades de interacción, reflexión y construcción del conocimiento. El uso del videojuego educativo, apoyado en plataformas virtuales y recursos digitales, permite generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, personalizadas y contextualizadas. Además, la tecnología facilita el acceso a información, la retroalimentación oportuna y el seguimiento del progreso de los estudiantes, contribuyendo a un aprendizaje más autónomo y autorregulado. Asimismo, el uso pedagógico de la tecnología promueve el desarrollo de competencias digitales y el uso crítico de los entornos virtuales, resignificando el papel de los videojuegos como herramientas educativas y no únicamente como espacios de entretenimiento. De esta manera, la tecnología se convierte en un medio para fortalecer tanto los aprendizajes cognitivos como los socioemocionales. Impacto esperado en la motivación y el desempeño estudiantil Se espera que la implementación de esta estrategia tenga un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, al ofrecer una propuesta innovadora que conecta con sus intereses y experiencias cotidianas. La dinámica del videojuego tipo RPG favorece el compromiso, la participación activa y el sentido de pertenencia al
--	--

	proceso de aprendizaje, aspectos clave para mejorar el clima escolar. En términos de desempeño, la estrategia busca potenciar habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la reflexión crítica, al tiempo que fortalece actitudes de respeto y empatía. En conjunto, estos elementos contribuyen a un aprendizaje más significativo y a la construcción de ambientes escolares más inclusivos, lo que repercute de manera favorable tanto en el rendimiento académico como en la convivencia dentro de la institución educativa.
Evaluación del aprendizaje	La efectividad de la estrategia pedagógica basada en la gamificación mediante el uso de un videojuego tipo RPG se medirá a través de un proceso de evaluación integral que combine enfoques formativos y sumativos, con el propósito de analizar tanto el desarrollo del aprendizaje como los cambios en las dinámicas de convivencia escolar frente al acoso o bullying. Métodos de evaluación La evaluación formativa se desarrollará de manera continua durante la implementación de la estrategia, permitiendo acompañar el proceso de aprendizaje y realizar ajustes oportunos. A través de la observación sistemática, la retroalimentación constante y la reflexión guiada, se analizarán las decisiones que los estudiantes toman dentro del videojuego, sus interacciones con los compañeros y las discusiones generadas a partir de las situaciones planteadas en los escenarios de juego. Instrumentos de evaluación Para recoger información relevante, se emplearán diversos instrumentos de evaluación, entre los que se destacan la entrevista semiestructurada y la intervención en el grupo focal, diseñadas para valorar el nivel de participación, la calidad de las reflexiones, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo durante las actividades asociadas al videojuego. Estas entrevistas

	permitirán establecer criterios claros y objetivos para el análisis del desempeño estudiantil. Asimismo, se utilizarán cuestionarios aplicados antes y después de la intervención, orientados a identificar cambios en las percepciones sobre el respeto, la empatía y las prácticas de convivencia escolar. De manera complementaria, se implementarán entrevistas semiestructuradas, en la que los estudiantes registrarán evidencias de aprendizaje, reflexiones personales y productos derivados de las actividades realizadas, permitiendo observar la evolución del proceso formativo. Indicadores de impacto del uso de la tecnología El uso de la tecnología se medirá a partir de indicadores cualitativos, tales como el nivel de participación en el videojuego, la frecuencia de toma de decisiones reflexivas, el grado de empatía evidenciado en las respuestas y la capacidad de los estudiantes para identificar situaciones de acoso escolar y proponer alternativas de solución. En conjunto, estos métodos, instrumentos e indicadores permitirán valorar de manera integral la efectividad de la estrategia pedagógica, evidenciando el aporte de la gamificación y la tecnología educativa en la generación de espacios de reflexión, aprendizaje significativo y mejora de la convivencia escolar.
Principios éticos y consideraciones de inclusión	La estrategia pedagógica basada en la gamificación mediante el uso de un videojuego tipo RPG se diseña bajo principios de inclusión, equidad y responsabilidad ética, con el propósito de garantizar la participación de todos los estudiantes y promover un uso consciente y respetuoso de la tecnología educativa. Estos aspectos resultan fundamentales en contextos escolares diversos, donde existen diferencias en capacidades, condiciones

	socioeconómicas y niveles de acceso a recursos tecnológicos. Accesibilidad e inclusión: en términos de accesibilidad, la estrategia contempla el uso de tecnología y la realización de adaptaciones pedagógicas que respondan a los distintos perfiles de los estudiantes. El videojuego se diseña con opciones de navegación sencilla, lenguaje claro, apoyos visuales y narrativos, así como alternativas de interacción que permiten la participación de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Además, se promueve el trabajo colaborativo como una forma de inclusión, facilitando que los estudiantes se apoyen mutuamente durante las actividades de juego y reflexión. La estrategia también considera la posibilidad de adaptar tiempos, roles y tareas dentro del videojuego, de modo que todos los estudiantes puedan involucrarse activamente, independientemente de sus habilidades tecnológicas o dificultades de aprendizaje. De esta manera, el videojuego se convierte en un espacio formativo accesible que reconoce la diversidad como un valor pedagógico. Ética en el uso de datos y privacidad El uso de la tecnología dentro de la estrategia se orienta por principios éticos relacionados con la protección de la información y la privacidad de los estudiantes. Los datos generados a partir del uso del videojuego, como respuestas, decisiones o niveles de participación, se emplean exclusivamente con fines pedagógicos y de investigación, garantizando la confidencialidad y el anonimato de los participantes. Asimismo, se promueve un uso responsable de las herramientas tecnológicas, sensibilizando a los estudiantes sobre la importancia del respeto por la información propia y ajena en entornos digitales.
--	---

	Equidad digital Con el fin de reducir las brechas tecnológicas, la estrategia incorpora acciones orientadas a la equidad digital, como el uso de recursos institucionales, la organización de actividades en horarios escolares y el acompañamiento docente durante el proceso. Asimismo, se favorece el uso de plataformas y herramientas de fácil acceso que no requieren equipos de alta gama ni conectividad permanente, permitiendo que todos los estudiantes puedan participar en igualdad de condiciones.
--	--

Fases para la formulación de la estrategia educativa basada en Design sprint

El diseño de una estrategia educativa requiere un proceso organizado que permita comprender las necesidades del contexto escolar y proponer soluciones pedagógicas acordes a dicha realidad. En este sentido, el Design Sprint se presenta como una metodología que facilita la planificación y desarrollo de estrategias innovadoras de manera estructurada y práctica.

Fase	Propósito	Actividades sugeridas	Preguntas clave
1. Empatizar	Comprender las experiencias, percepciones y emociones de los estudiantes frente a la convivencia escolar, el bullying y la violencia como formas de comunicación normalizadas.	-Observación del comportamiento de los estudiantes en el aula de clase, descanso y espacios comunes. -Diálogos informales y reflexivos con los estudiantes sobre la convivencia. -Revisión y análisis de los observadores manejados en las instituciones.	- ¿Cómo viven y afrontan los estudiantes las situaciones de burla, exclusión o agresión? - ¿Frente a estas prácticas, qué emociones y percepciones tienen los estudiantes? - ¿Qué situaciones consideran los estudiantes normales en cuanto a la convivencia escolar?
2. Definir	Delimitar, determinar y formular el problema educativo de forma clara, centrado en la experiencia del	-Análisis de la convivencia escolar desde la perspectiva o enfoque de la violencia normalizada.	- ¿Cómo se puede diseñar una estrategia pedagógica que le permita a los estudiantes reflexionar sobre el bullying y la

	estudiante y en el contexto de la institución.	-Formulación del problema educativo en términos pedagógicos y no únicamente disciplinarios.	violencia normalizada promoviendo prácticas de convivencia empáticas y respetuosas?
3. Idear	Formular y generar alternativas pedagógicas innovadoras para tratar la problemática identificada dando prioridad al estudiante y sus experiencias.	-A partir de una sesión de braisntorming se hace una exploración de estrategias pedagógicas mediadas por la tecnología. -Análisis del potencial de la gamificación y los juegos de rol en el desarrollo socioemocional. -Selección del videojuego tipo RPG como estrategia central.	- Definición de una estrategia gamificada basada en un videojuego RPG, donde los estudiantes asumen distintos roles y enfrentan situaciones de convivencia escolar.
4. Prototipar	Crear y diseñar una versión inicial de la estrategia pedagógica que permita poner a prueba la solución propuesta y recopilar recomendaciones u observaciones de los estudiantes sobre posibles mejoras e incorporaciones.	-Socializar a los estudiantes la estética y algunas mecánicas del videojuego que servirá como estrategia pedagógica. -Realizar preguntas a los estudiantes para identificar qué contenidos, personajes, situaciones y decisiones desean ver representadas en el videojuego tipo RPG, recogiendo sus intereses, experiencias y expectativas. Esta actividad permitirá ajustar el prototipo	- ¿Cómo se ve nuestra solución en la práctica? - ¿Qué podemos mejorar o implementar para poner nuestra estrategia en marcha?

		del juego a su realidad, garantizando que las narrativas y mecánicas sean significativas, empáticas y coherentes con las dinámicas del acoso escolar.	
5. Testear	-En esta fase se pretende evaluar la experiencia con el videojuego en el contexto real y recopilar información para sus futuras mejoras.	-Implementación del videojuego tipo RPG con los estudiantes de grado quinto y sexto de las dos instituciones educativas. -Observación de los diferentes comportamientos, reacciones y participación de los estudiantes durante la experiencia. -Espacios de diálogo y reflexión sobre las experiencias con el videojuego. -Análisis cualitativo del impacto de la estrategia en la percepción de la convivencia escolar.	- ¿Qué características o elementos del videojuego favorecen y permiten la reflexión sobre el bullying y la violencia normalizada? - ¿Qué aprendizajes resultan a partir de la experiencia? - ¿Qué ajustes pueden y deben realizarse para fortalecer la experiencia?

Plantilla de estrategia didáctica

Esta plantilla permite estructurar la secuencia didáctica de la estrategia pedagógica, asegurando claridad en los objetivos, actividades, materiales y evaluación.

1. Datos generales

Nombre de la estrategia: Fomentando tramas de respeto. Una estrategia pedagógica basada en gamificación como espacio de reflexión sobre el bullying o acoso escolar promoviendo la empatía y la inclusión social.

Nivel educativo / curso: grado quinto de primaria y grado sexto de bachillerato.

Duración estimada: 5 sesiones de clase de 60 minutos cada una

Competencias a desarrollar: competencias ciudadanas, competencias socioemocionales, competencias comunicativas, pensamiento crítico y competencias digitales básicas.

Metodología de enseñanza (ABP, Flipped Learning, Gamificación, etc.):

Gamificación, aprendizaje experiencial, aprendizaje colaborativo e investigación acción.

2. Objetivos de aprendizaje

Objetivo general:

Promover la reflexión crítica y el desarrollo de la empatía frente al bullying como forma de comunicación normalizada, mediante una estrategia pedagógica gamificada basada en un videojuego tipo RPG.

Objetivos específicos:

- Reconocer situaciones de bullying o violencia normalizada presentes en la convivencia escolar y sus efectos emocionales y sociales.
- Analizar y comprender las consecuencias de las decisiones tomadas en contextos de interacción escolar.
- Fomentar actitudes de respeto, empatía y comunicación no violenta entre los estudiantes.

3. Materiales y recursos

Herramientas digitales y tecnológicas:

Computadores o tabletas de la institución y plataforma SEPO

Materiales físicos:

Marcadores y tablero.

4. Desarrollo de la estrategia didáctica

Fase	Descripción de la actividad	Rol del docente	Tiempo estimado
Conocimientos previos	El docente inicia con una conversación guiada sobre la convivencia escolar. Se plantean preguntas abiertas como: - ¿Qué situaciones de burla o exclusión se ven en el colegio?	Facilitador del diálogo, orienta la reflexión sin juzgar, establece normas de respeto y explica el propósito pedagógico del juego.	-15 minutos

	- ¿Cuáles se consideran “normales”? Se explica brevemente que se trabajará con un videojuego donde vivirán situaciones similares a las del colegio.		
Experiencia gamificada	Los estudiantes ingresan a la plataforma Seppo y participan en el videojuego RPG. -Asumen el rol establecido para la sesión (víctima, agresor, observador). -Enfrentan misiones relacionadas con situaciones de bullying. -Toman decisiones que generan consecuencias dentro del juego.	Acompaña el proceso, observa comportamientos, resuelve dudas técnicas y toma notas para la reflexión posterior.	-60 minutos
Reflexión	Se realiza una reflexión grupal guiada a partir de preguntas como: - ¿Cómo te sentiste en el rol que asumiste? - ¿Qué decisiones fueron más difíciles? - ¿Qué aprendiste sobre la convivencia escolar?	Mediador reflexivo, orienta el análisis, promueve la escucha activa y vincula la experiencia del juego con la convivencia real.	-15 minutos

5. Evaluación del aprendizaje

Criterios de evaluación:

Participación activa de los estudiantes, reflexión sobre las situaciones presentadas, reconocimiento de las emociones propias y ajenas, actitudes de respeto y empatía durante la reflexión grupal.

Instrumentos de evaluación (rúbricas, pruebas, autoevaluación, etc.):

Observación docente, coevaluación a través del diálogo grupal y autoevaluación reflexiva.

6. Adaptaciones e inclusión

Consideraciones para estudiantes con discapacidad o necesidades especiales:

Uso del lenguaje claro y comprensible durante las instrucciones, trabajo en parejas o pequeños grupos de ser necesario y acompañamiento constante por parte del docente.

Opciones de accesibilidad tecnológica:

Uso de dispositivos compartidos, lectura en voz alta de las instrucciones y algunas situaciones del videojuego y apoyo visual y verbal durante el desarrollo de la experiencia.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Estrategia:

Escala de valoración

4 = Alto – Cumple plenamente el criterio

3 = Medio – Cumple parcialmente

2 = Bajo – Presenta debilidades importantes

1 = Muy bajo – No cumple el criterio

6. Adaptaciones e inclusión

Consideraciones para estudiantes con discapacidad o necesidades especiales:

Uso del lenguaje claro y comprensible durante las instrucciones, trabajo en parejas o pequeños grupos de ser necesario y acompañamiento constante por parte del docente.

Opciones de accesibilidad tecnológica:

Uso de dispositivos compartidos, lectura en voz alta de las instrucciones y algunas situaciones del videojuego y apoyo visual y verbal durante el desarrollo de la experiencia.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Estrategia:

Escala de valoración

4 = Alto – Cumple plenamente el criterio

3 = Medio – Cumple parcialmente

2 = Bajo – Presenta debilidades importantes

1 = Muy bajo – No cumple el criterio

Categoría a evaluar	Ítem a evaluar	Escala de valoración (1-4)	Observaciones del experto
Dimensión Pedagógica	Claridad del propósito de la estrategia	1 2 3 4	Propósito claramente formulado y coherente. Se ordenaron ítems para mejorar.
	Coherencia entre problema y actividades propuestas	1 2 3 4	Profundización entre la problematización y actividades.
	Pertinencia de la gamificación para abordar el bullying	1 2 3 4	Combinación de métodos pedagógicos y no exclusivamente lúdicos.
	Integración de habilidades socioemocionales.	1 2 3 4	Habilidades transversales en toda la propuesta.

Categoría a evaluar	Ítem a evaluar	Escala de valoración (1-4)	Observaciones del experto
Dimensión Metodológica	Claridad en las fases (Design Sprint)	1 2 3 ☒	Fases design sprint claras y coherentes a la etapa.
	Coherencia entre fases y actividades	1 2 3 ☒	Actividades de acuerdo a cada fase metodológica.
	Viabilidad de implementación en contexto real	1 2 ☒ 4	Debe fortalecerse recursos para sustentabilidad en otros contextos.
	Adecuación al nivel educativo (5° y 6°)	1 2 3 ☒	Lenguaje y dinámicas apropiados a los grados participantes.
	Participación activa de los estudiantes	1 2 3 ☒	Estrategia que favorece el protagonismo del estudiante.

Categoría a evaluar	Ítem a evaluar	Escala de valoración (1-4)	Observaciones del experto
Dimensión Tecnológica	Uso pedagógico adecuado de la plataforma SEPO	1 2 3 ☒	La plataforma de registro abarca bien a las objetivos pedagógicos.
	Pertinencia del videojuego tipo RPG	1 2 3 ☒	RPG es pertinente para representar contextos sociales.
	Accesibilidad tecnológica	1 2 ☒ 4	Debe profundizarse en cómo adaptarse a otras poblaciones.

	Promoción del uso crítico de la tecnología	1 2 3 4	Se promueve con reflexión y crítica ética.
--	--	---------	--

Categoría a evaluar	Ítem a evaluar	Escala de valoración (1-4)	Observaciones del experto
Dimensión Evaluativa	Claridad de los criterios de evaluación	1 2 3 4	Criterios coherentes al enfoque web 2.0.
	Coherencia entre objetivos e indicadores	1 2 3 4	Indicadores guarda relación con objetivos de reflexión y transformación.
	Pertinencia de los instrumentos de evaluación	1 2 3 4	Instrumento adecuado para investigación cualitativa.
	Evidencia de evaluación formativa	1 2 3 4	Se evidencia acompañamiento continuo y reflexión grupal.

Valoración Global

Puntaje total obtenido: _____

Nivel general: ☒ Muy alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo

Fortalezas identificadas

1. La estrategia presenta coherencia entre problema de investigación, enfoque pedagógico y actividades.
- 2.
3. El uso de la gamificación y el RPB favorece experiencias inmediatas que potencian reflexivos y desarrollo socioemocional.

Debilidades identificadas

1. Se requiere un mayor profundización en los procesos de análisis cualitativo y triangulación de la información.
2. Se propone poder expresar con mayor detalle las mecánicas de sensibilización para estudiantes con necesidades educativas diversas.

3. _____

Recomendaciones de mejora

1. *Incorporar una descripción más detallada del proceso*
2. *de análisis de datos, incluyendo categorías, codificación*
3. *y triangulación*

DATOS DEL VALIDADOR

Información General del Validador

Nombre completo:

Walter Rodríguez Álvarez

Título profesional:

Docente en Tecnología y Sistemas - Ingeniero Software

Firma:

[Firma manuscrita]

Fecha de validación:

27-11-2025