

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

GAMIFICACIÓN Y SU APOORTE EN EL APRENDIZAJE DE VALORES IGNACIANOS

(Estudio realizado con estudiantes de Tercero Básico, sección C del Colegio Dr. Rodolfo Robles,
Quetzaltenango)

TESIS DE GRADO

ALEJANDRO BENJAMIN BLANCO POZUELOS

CARNET 23188-18

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

GAMIFICACIÓN Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE DE VALORES IGNACIANOS

(Estudio realizado con estudiantes de Tercero Básico, sección C del Colegio Dr. Rodolfo Robles,
Quetzaltenango)

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR

ALEJANDRO BENJAMIN BLANCO POZUELOS

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE PEDAGOGO CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS EN
EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

QUETZALTENANGO, ENERO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULLIO MARTÍNEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: MGTR. LESBIA CAROLINA ROCA RUANO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: LIC. JOSÉ ALEJANDRO ARÉVALO ALBUREZ
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: MGTR. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: MGTR. JOSÉ FEDERICO LINARES MARTÍNEZ
SECRETARIO GENERAL: DR. LARRY AMILCAR ANDRADE - ABULARACH

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANO: DR. JUAN PABLO ESCOBAR GALO
SECRETARIA: MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ANA CELIA DE LEÓN SANDOVAL

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. JOSÉ CARLOS QUEMÉ DOMÍNGUEZ

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

| | |
|---|------------------------------------|
| DIRECTOR DE CAMPUS: | P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J. |
| SUBDIRECTORA ACADÉMICA: | MGTR. NIVIA DEL ROSARIO CALDERÓN |
| SUBDIRECTORA DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: | MGTR. MAGALY MARIA SAENZ GUTIERREZ |
| SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO: | MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ |
| SUBDIRECTOR DE GESTIÓN GENERAL: | MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ |

Quetzaltenango, 21 de noviembre de 2020

Mgtr. Nivia del Rosario Calderón de León
Subdirectora Académica
Campus de Quetzaltenango
Universidad Rafael Landívar

Apreciable Mgtr. Calderón:

Reciba un cordial saludo, con los mejores deseos por que se encuentre con bienestar.

En atención al nombramiento como asesora del trabajo de graduación, del estudiante **Alejandro Benjamín Blanco Pozuelos**, con carné 2318818, de la carrera Licenciatura en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas, quien tuvo a bien realizar el trabajo titulado:

“GAMIFICACIÓN Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE DE VALORES IGNACIANOS”

(Estudio realizado con los estudiantes de Tercero Básico, sección “C” del Colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango).

Abordado desde el enfoque cuantitativo, no experimental, transversal, del tipo correlacional, para enriquecer el repositorio de trabajos de graduación de tan prestigiosa disciplina. El trabajo ha generado evidencia sobre la relación de la gamificación con la práctica de valores ignacianos.

Luego de la asesoría correspondiente, a entera satisfacción brindo mi aprobación al trabajo, para que continúe con los trámites correspondientes.

Sin otro particular me suscribo atentamente,



Mgtr. Ana Celia de León Sandoval
Asesora

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado del estudiante ALEJANDRO BENJAMIN BLANCO POZUELOS, Carnet 23188-18 en la carrera LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 052828-2021 de fecha 14 de enero de 2021, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

GAMIFICACIÓN Y SU APOORTE EN EL APRENDIZAJE DE VALORES IGNACIANOS
(Estudio realizado con estudiantes de Tercero Básico, sección C del Colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango)

Previo a conferírsele el título de PEDAGOGO CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 21 días del mes de enero del año 2021.



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

**MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTINEZ, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar**

Índice

| | Pág. |
|--|-----------|
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| 1.1 Gamificación..... | 9 |
| 1.1.1 Definición..... | 9 |
| 1.1.2 Gamificación no es jugar..... | 9 |
| 1.1.3 La gamificación y la motivación..... | 10 |
| 1.1.4 El juego..... | 11 |
| 1.1.5 Diseño de gamificación..... | 12 |
| 1.1.6 Bases de la gamificación..... | 13 |
| 1.1.7 Gamificación en el aula..... | 14 |
| 1.1.8 Evaluación de la gamificación..... | 16 |
| 1.1.9 Gamificación en la vida cotidiana..... | 16 |
| 1.1.10 Ejemplos de gamificación..... | 17 |
| 1.2 Valores ignacianos..... | 18 |
| 1.2.1 Definición de valor..... | 18 |
| 1.2.2 Corrientes históricas que hablan de valores..... | 19 |
| 1.2.3 Tipos de valores..... | 21 |
| 1.2.4 Estrategias para educar en valores..... | 22 |
| 1.2.5 San Ignacio de Loyola..... | 23 |
| 1.2.6 Ejercicios espirituales..... | 24 |
| 1.2.7 La Compañía de Jesús..... | 25 |
| 1.2.8 El Magis..... | 26 |
| 1.2.9 El Servicio..... | 26 |
| 1.2.10 La libertad..... | 27 |
| II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 29 |
| 2.1.1 Objetivo General..... | 29 |
| 2.1.2 Objetivos Específicos..... | 29 |
| 2.2 Hipótesis..... | 30 |
| 2.3 Variables..... | 30 |

| | | |
|--------------|--|-----------|
| 2.4 | Definición de variables..... | 30 |
| 2.4.1 | Definición conceptual..... | 30 |
| 2.5 | Alcances y límites..... | 32 |
| 2.6 | Aporte..... | 32 |
| III. | MÉTODO..... | 34 |
| 3.1 | Sujetos..... | 34 |
| 3.2 | Instrumento..... | 34 |
| 3.3 | Procedimiento..... | 34 |
| 3.4 | Tipo de investigación, diseño y metodología estadística..... | 36 |
| IV. | PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS..... | 38 |
| 4.1 | Gamificación y Magis..... | 39 |
| 4.2 | Gamificación y servicio..... | 41 |
| 4.3 | Gamificación y Libertad..... | 43 |
| 4.4 | Otros aspectos a tomar en cuenta..... | 44 |
| V. | DISCUSIÓN DE RESULTADOS..... | 45 |
| VI. | CONCLUSIONES..... | 49 |
| VII. | RECOMENDACIONES..... | 50 |
| VIII. | REFERENCIAS..... | 51 |

Resumen

Ante los retos que la docencia en educación media afronta, se ha encontrado la Gamificación como un camino propicio para encaminar a los estudiantes hacia un aprendizaje más atractivo, innovador, creativo y participativo en áreas no lúdicas como lo es valores y en este caso los ignacianos.

Al existir poca práctica de metodologías ludificadas en los salones de clase de educación en la fe y valores, se realizó este estudio cuantitativo de diseño correlacional, con el objetivo principal de determinar el aporte de la Gamificación en el aprendizaje de los valores ignacianos. Se obtuvo como resultado que, al aplicar dicha metodología, los estudiantes obtuvieron un resultado muy bajo y no significativo en el valor Magis, bajo y significativo en el valor servicio y muy bajo y no significativo en valor libertad. Para llevar a cabo esta investigación se utilizaron escalas de rango con ambas variables.

Los sujetos de investigación fueron estudiantes de tercero básico sección “C” del colegio Dr. Rodolfo Robles de Quetzaltenango, quienes participaron en el estudio totalmente de manera virtual. Una vez aceptada la hipótesis que demuestra el aporte de la gamificación en el aprendizaje del valor servicio, y rechazada con los valores del Magis y libertad, se recomienda a los docentes de educación en la fe del colegio Dr. Rodolfo Robles de Quetzaltenango, incluir en la planificación el uso de gamificación en el aprendizaje de valores ignacianos para que el aporte sea fuerte y los resultados sean significativos en un nivel personal, académico e institucional.

I. INTRODUCCIÓN

La humanidad al ser partícipe del extremo consumismo, relativismo moral, libertinaje de conciencia y pérdida de principios universales de acción, ha decaído gravemente en una falta de valores que fomenten y respeten la dignidad de la persona y le permita vivir una sociedad inclusiva, libre y promotora de los derechos humanos que son la evidencia física de los mismos. En Guatemala a pesar de existir la gran necesidad de formación en virtudes humanas se evidencia la poca atención de este tema en el ámbito académico a tal grado que los establecimientos educativos han sobrevalorado el área científica y lingüística del currículo que ha dejado a los cursos humanísticos con talante ético, psicológico y espiritual reducidos al mínimo en la programación anual. En medio de este panorama se encuentran las instituciones educativas de la Compañía de Jesús, expertas en humanidad quienes también se enfrentan ante el reto tecnológico y metodológico de poder fundamentar en sus alumnos los valores que a lo largo de su historia han dado vida a su modo de proceder como lo son el Magis, el servicio y la libertad, necesarios para una verdadera transformación humana.

Ante esto, muchos educadores se han inmerso en el mundo infantil y adolescente para descubrir qué es eso por lo que nuevas generaciones vibran, con qué se motivan y en qué se conectan y comprometen normalmente para luego con los resultados generar diversos métodos de enseñanza y en esa búsqueda se ha encontrado y se propone la Gamificación, un método de enseñanza derivado de los procesos de transformación tecnológica en los cuales las nuevas generaciones se encuentran y que consiste en tomar los requerimientos de un video juego y aplicarlos a diversos temas; en este caso, los valores ignacianos que son modos de ver y vivir la vida desde el camino espiritual de San Ignacio y el modo de proceder de la compañía de Jesús.

En consecuencia, esta investigación, tiene como propósito indagar el aporte que ejerce la gamificación en el aprendizaje de valores ignacianos de los estudiantes de tercero básico, sección C, del colegio Dr. Rodolfo Robles, del municipio de Quetzaltenango, en el departamento de Quetzaltenango.

Además, este trabajo tiene como aporte favorecer primero, a los estudiantes porque ofrece un medio de aprendizaje de valores desde un enfoque divertido, centrado en ellos y enfocado en el apoyo entre iguales. En segundo lugar, a los docentes de cursos de ética o valores quienes pueden descubrir una vía de enseñanza alterna a la acostumbrada. En tercer lugar, al sistema educativo guatemalteco puesto que en gran parte ha tendido a usar un sistema cimentado en la educación tradicional y poco innovador a los estudiantes. Y, por último, favorece a la Compañía de Jesús, quienes a pesar que brindan un específico contenido del carisma en todos sus establecimientos educativos, necesitan métodos actualizados de enseñanza y poder llegar así a las nuevas generaciones.

Es esencial conocer diferentes aportes y estudios que se han realizado en torno a la Gamificación y los valores ignacianos, desde la perspectiva de distintos autores y así mejorar la investigación con una fundamentación teórica que aclare los aspectos más importantes del tema. Algunos especialistas proponen lo siguiente.

Valle (2015) en la tesis de postgrado titulada: uso del software ludificado como herramienta para la mejora del aprendizaje de la matemática; tuvo como objetivo demostrar que el aprendizaje de la matemática en un estudiante de primaria, complementado con el aprendizaje tradicional logra una mayor consolidación del conocimiento. En la investigación se destaca un diseño analítico de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 48 estudiantes de la Escuela Oficial Urbana de Varones número 53 “David Vela”, ubicada en la 31 avenida C 5-56 de la zona 7, colonia Centro América, Guatemala, Guatemala. Para el estudio se realizaron 3 pruebas estandarizadas mediante el uso de software gamificado llamado KBruch. Entre las conclusiones se obtuvieron está que el uso de software ludificado, mediante la aplicación de software libre, es un método bastante sencillo para lograr la mejora del aprendizaje de la matemática y el interés de los niños por esta ciencia exacta. De manera que recomienda promover la creación de diplomados de pedagogía que den énfasis en el uso de la gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje de la matemática.

En cambio, Romero (2016) LCC education, volumen 56, Diciembre, Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas, afirma que la ludificación debe lograr cambios de comportamiento con objetivos concretos. Pero lo central del documento es que la

ludificación no es solo cumplir con actividades propias de un juego sino propiciar la motivación tanto intrínseca como extrínseca del estudiante. Dentro del proceso de gamificación lo que se busca también crear un mecanismo emocional para el aprendiz en el que aprenda sin darse cuenta que aprende. Hoy por hoy los estudiantes necesitan estar motivados y para ello es imprescindible que se agreguen premiaciones y puntuaciones y tabla de posiciones con el fin de darle una meta por la cual trabajar. Ya que no se puede negar que el ser humano es competitivo por lo que un poco de reto dentro del ámbito del aprendizaje, le dará participación.

Por su parte, Ciucci (2016) en la tesis de postgrado titulada: Gamificación: alcances y perspectivas en la ciudad de La Plata; tuvo como objetivo analizar el grado de aplicación y conocimiento actual de la Gamificación como estrategia de marketing digital en la ciudad de La Plata. En la investigación se destaca un diseño no experimental de tipo cualitativo. Los investigados fueron un total de 21 responsables de consultoras y profesionales independientes de Marketing, Comunicación y Servicios vinculados de la ciudad de La Plata, Argentina. Se contó con un cuestionario de base con preguntas numeradas, las cuales se realizaron con todos los entrevistados en el mismo orden y se optó por utilizar un método de reducción del texto a código mediante una inducción analítica. Entre las conclusiones se encuentra que de los entrevistados solo un 25% conoce el método de la Gamificación y reconocen su necesidad de implementación para alcanzar objetivos mayores incluyendo su acomodamiento con las estrategias de ventas conocidas y comprobadas; por lo que se recomienda inmersión en nuevas maneras y oportunidades de ventas como la ludificación para aumentar su producción semanal, mensual y anual.

También, Simba (2017) en la tesis de grado titulada: Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial; tuvo como objetivo, analizar la gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior. En la investigación se destaca un diseño experimental de tipo mixto, cualitativo y cuantitativo. Los investigados fueron un total de 43 estudiantes y 1 docente de la asignatura de Psicología del Desarrollo Infantil de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolquí, Ecuador. Los instrumentos de recolección de datos fueron entrevistas y encuestas con preguntas cerradas y abiertas que se analizaron estadísticamente mediante el programa Excel. Entre las conclusiones se obtuvieron está que tanto estudiantes como docentes requieren que la plataforma virtual sea más

interactiva, que se implemente elementos del juego, como puntos, premios, niveles, sin dejar por un lado que no se puede modificar la plataforma sistemáticamente. De manera que recomienda utilizar la gamificación como herramienta de aprendizaje con niños de preescolar, ya que el estudio se realizó en el departamento de educación infantil.

En quinto lugar, Bárcenas (2017) en la tesis de grado titulada: Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas del Perú en el 2016; tuvo como objetivo determinar la relación entre la Gamificación y la adopción de nuevas tecnologías de información en empresas del Perú en el 2016. En la investigación se destaca un diseño No experimental transversal de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 250 colaboradores de empresas activas que contaban con más de 10 años de operación en el mercado de Lima-Perú en el 2016 mediante guion de entrevistas y cuestionarios los cuales se evaluaron a través de estadígrafos de dispersión para evaluar el grado de dispersión entre variables. Dentro de las conclusiones se obtuvieron está que el sistema gamificado genera mayor estatus en la compañía por el hecho que hay mayor competición entre los trabajadores. De manera que recomiendan aplicar el sistema gamificado para generar un menor esfuerzo que el realizado en el soporte técnico funcional.

Así también, Beltrán (2017) en la tesis de pregrado, titulada E-learning y Gamificación como apoyo al aprendizaje de programación; tuvo como objetivo diseñar e implementar estrategias como apoyo al proceso de aprendizaje presencial, con herramientas de e-learning y gamificación. En la investigación se destaca un diseño de investigación no experimental de corte transversal de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 2858 estudiantes matriculados en la asignatura Programación I en la Facultad de Ingeniería, Ciencias Físicas y Matemática de la Universidad Central de Ecuador, mediante el análisis de unas encuestas realizadas a los alumnos después de implementar las estrategias de gamificación en un ambiente e-learning, y la información obtenida tanto en el estudio fue procesada a través de una base de datos para el cual se utilizó el software de procesamiento estadístico Pasw Statics (SPSS versión 23.0). Entre las conclusiones que se obtuvieron está que la motivación en los estudiantes se encuentra muy baja debido principalmente a la dificultad de la asignatura; a mediada que la complejidad de los ejercicios aumenta, no pueden resolverlos fácilmente y les causa desmotivación, factor importante que se encuentra estrechamente

vinculado con el compromiso del aprendizaje de Programación I y las calificaciones que obtienen los alumnos. De manera que recomienda el compromiso del docente para aplicar la nueva propuesta que presentó el autor, ya que conlleva cambios metodológicos y el uso de la plataforma gamificada para la realización de las tareas fuera del aula.

En cambio, Macías (2017) en la tesis de grado titulada: La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas; tuvo como objetivo mejorar el desempeño académico de los estudiantes del primer grado de bachillerato, en función del desarrollo de la competencia matemática plantear y resolver problemas, e incrementar la motivación por el aprendizaje, mediante las estrategias de Gamificación a través de la plataforma Rezzly. En la investigación se destaca un diseño experimental de tipo cuantitativo, además incluyó un pre-experimento con diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo, por tanto, presentó un grado de control mínimo. Los investigados fueron un total de 98 estudiantes que cursaron matemática en el primer grado de bachillerato en una institución educativa privada de la ciudad de Manta, Guayaquil, Ecuador. Como medios de recolección de datos una rúbrica de desempeño académico y una encuesta de motivación hacia el uso de LMS Rezzly por lo que el análisis de datos se realizó mediante el software estadístico SPSS versión 23. Entre las conclusiones se obtuvieron destaca que es posible desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje de Matemática con un enfoque por competencias que integre los elementos del juego, de manera que se estimule en los estudiantes la ruptura de las preconcepciones sobre la Matemática, o lo que es lo mismo, que se despojen de la idea que para aprender Matemática deben estar inmersos en un entorno tradicional, aburrido, rutinario y cansado. De manera que recomienda replicar la experiencia en otros contextos para demostrar que la estrategia de Gamificación tiene el mismo efecto sobre el desempeño, competencia matemática y la motivación de un grupo de estudiantes.

Por último, Hidalgo (2018) en la tesis de grado titulada: La Gamificación en el Programa de inducción y su incidencia para reducir la rotación voluntaria de los Millennials en la Empresa Privada Ecuatoriana; tuvo como objetivo comprender de qué manera la técnica de aprendizaje de la gamificación puede emplearse como programa de inducción para incrementar el compromiso y la motivación de los millennials en la empresa privada ecuatoriana. En la investigación se destaca un diseño experimental de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 40 trabajadores

nacidos entre 1981 al 2000, en un rango de edad desde los 19 hasta los 37 años, de ambos sexos y estuvieron en proceso de contratación bancaria en el Ecuador. El tipo de herramienta que se propuso en la fase de recolección fue el de la encuesta causal a través de una entrevista abierta, analizada estadísticamente mediante el programa Excel. Entre las conclusiones que se obtuvieron está, que la metodología gamificada genera mayor compromiso en los nuevos trabajadores y con ello la estabilidad deseada que buscan las empresas de esta. De manera que recomienda que la gamificación sea aplicada en procesos que aporten el desarrollo de los trabajadores, y así lograr un seguimiento posterior al onboarding, como la capacitación continua, relacionada con el plan de carrera de los trabajadores para buscar crecimiento profesional, como ascensos o promociones.

También este estudio considera importante la variable valores ignacianos y algunos autores escribieron e investigaron lo siguiente:

Gutiérrez (1991) en la revista *Theologica Xaveriana*, N° 100, octubre, escribe el artículo *El estilo de vida ignaciano: una posibilidad para el hombre de hoy* donde explica que deben desaparecer las espiritualidades que favorezcan el dualismo, en actitudes individualistas, intimistas, desencarnadas; que, dentro de una antropología dualista, privilegian el alma, con detrimento del cuerpo; que favorecen una proyección ultraterrena y en consecuencia aplazan para más allá la salvación y el Reino de Dios; que, dentro de un sobrenaturalismo, anulan todo elemento humano para hacer triunfar la gracia divina, como si Dios y el hombre fueran perennes rivales. Contrario es lo que ofrece San Ignacio: una espiritualidad liberadora y una pedagogía eficaz para que el hombre encuentre su realización y se inserte en el mundo actual, como parte integrante de una historia que lo sobrepasa infinitamente y le da su sentido, y así pueda llevar a cabo esa vida comprometida y eficaz, según las diferentes situaciones y culturas.

En cuanto a Baena (1991) en la revista *Theologica Xaveriana*, N° 100, octubre, escribe el artículo *El carisma ignaciano y su institucionalización*, donde explica que lo fundante del Carisma Ignaciano es el acontecer de Dios en Ignacio y sus Compañeros, según el modo de Jesús y así la institucionalización consiste en abrir posibilidad con medios y modos de proceder definidos y estables, que dicho acontecer de Dios, no sólo tenga objetivación real, sino que además pueda perpetuarse en la Iglesia. El autor menciona que hay “un modo de proceder” jesuita se revela en el

acontecer de Jesús crucificado en los seres humanos en búsqueda de la resurrección del pueblo y así conformar una comunidad de misión. Hacer de un pecador, saturado de afectos desordenados, un Cristo crucificado, instrumento de salvación de sus hermanos. De allí, entonces que la institucionalización del Carisma Ignaciano sea, ante todo, una oferta de un Don de Dios a la Iglesia para resaltar los elementos fundantes del amor de Dios a San Ignacio, para que sea asumido por el mundo entero.

Además, Osuna (1991) en la revista *Theologica Xaveriana*, N° 100, octubre, escribe el artículo cómo crear y encontrar el estilo de vida ignaciano, donde explica que San Ignacio fue un hombre verdaderamente celoso de tener seguidores que usaran su nombre por lo que insiste en llamar a sus cercanos “Compañeros de Jesús”, por lo que el estilo del santo es propiamente el estilo de Jesús y como él define bien la gracia que le fue compartida por el mismo Dios. Tal gracia comenta el autor debe ser compartida con otros por lo que San Ignacio se junta con otros para sentir ese amor y gracia que el único fin es dar gloria al mismo quien da el don; Dios. Con lo que junto con sus compañeros lo único que buscaron fue en todo amar y servir y así configurarse completamente con el Señor Jesús. El vínculo único y capaz de formar el servicio es el amor incondicional de Dios quien tiene un proyecto para los hombres, un proyecto de libertad tanto interna como externa, libre de pasiones desordenadas. De manera que como bien lo dice San Ignacio de Loyola, la verdadera libertad consiste en tener a Jesucristo como amor preferencial de la vida y así al contar con tal amor pasen a segundo plano los deseos de riqueza, salud, prestigio y poder.

También, Cabarrús (2006) en la revista *Diakonia*, volumen 94, septiembre, *La espiritualidad ignaciana es laical. Apuntes sobre ignacianidad*, donde explica que ignacianidad es hacerse amigo y compañero de Jesús a tal grado de imitarle en su apoyo al necesitado para recalcar la solidaridad y amistad con el pobre. También dentro de los valores que reafirma es la búsqueda apasionada por la construcción del Reino de Dios o llámesele invitación a la misión y con ello el que se deja apasionar por el valor ignaciano siempre hace todo para dar mayor gloria de Dios y generar más vida tanto para él como para los demás. Un jesuita es experto en algún campo, pero sobre todo en el académico y el ético. Además, quien a vivir la ignacianidad se forma comprende que debe trabajar como si todo dependiera de él, pero en realidad todo depende de Dios. Por tanto, los religiosos jesuitas deben trabajar por la amistad con laicos para que los que pertenecen a la

compañía no se sientan los únicos herederos de San Ignacio, sino que en la medida que la espiritualidad ignaciana brote en el mundo laical, se manifiesta en plenitud el regalo que Dios dio a su iglesia y a su pueblo en la figura de Ignacio de Loyola.

En sexto lugar, Román (2006) En la revista Teologica Xavierana, volumen 56, octubre, conmemorando a Ignacio se comenta que 450 años después de la muerte de San Ignacio aún es vital el personaje ya que sigue para informar y formar. Realiza una síntesis entre los ejercicios espirituales, el método y pedagogía para desarrollar “lo ignaciano”. El autor pretende determinar que los valores ignacianos están circunscritos al principio y fundamento de los ejercicios espirituales en donde sobre todo el ejercitante busca formar la conciencia cuyo fin es el de conducir a la persona hacia el bien para el que fue creado; que es amar y servir a la divina majestad de Dios. Por lo que todas las decisiones con respecto al comportamiento que se tomen deben ser siempre orientadas a que se haga la voluntad de Dios. Y para esto es imprescindible que esté la persona dispuesta a ser acompañada para dilucidar un camino en el que pueda encontrarle un sentido a lo que siente tanto internamente como externamente. Por lo que resalta el discernimiento, servicio y amor.

En cuanto a Coupeau (2007) en la revista Ignaziana, N° 3, junio, escribe el artículo Arte y Espiritualidad ignaciana: liberados para crear donde explica que el arte facilita el proceso humano de adquisición de valores tanto humanos como espirituales. El arte puede poner en relación con los misterios en niveles más radicales que el entendimiento. La obra de arte no puede explicar el misterio, pero puede ayudar a aceptarlo con reverencia. El arte, puede marcar aquellos valores más importantes para una espiritualidad como la ignaciana. El arte es un medio dentro de un proyecto de humanización total. Empezó con los studia humanitatis de Ignacio de Loyola en París, pero continuó en la Compañía de Jesús actual por lo que el arte es un medio en el proyecto de humanización integral e integrador. De manera que las instituciones que forman en valores de la Compañía deben propiciar el modo y medio de generar actividades y representaciones artísticas de la gran diversidad de acciones en pro de la construcción del Reino de Dios.

Por último, Martínez (2012) en la tesis de grado, titulada: Ejercicios espirituales y su aplicación en la práctica pedagógica; tuvo como objetivo verificar la relación que existe entre los Ejercicios

Espirituales y la Práctica Pedagógica en los docentes de la Escuela Experimental y de Aplicación Dr. Rodolfo Robles. En la investigación se destaca un diseño de tipo inferencial. Los investigados fueron un total de 32 docentes de la Escuela Experimental Dr. Rodolfo Robles mediante el uso de encuestas, listas de cotejo y revisión de planificaciones anuales para establecer si los ejercicios espirituales han aportado herramientas de enseñanza a los docentes del Colegio Dr. Rodolfo Robles. Entre las conclusiones está que la Pedagogía Ignaciana debe estar presente en la Práctica Pedagógica de los docentes que laboran en la Escuela Experimental y de Aplicación Dr. Rodolfo Robles, tienen que participar de los EE ya que sin esta experiencia se puede tener un desconocimiento de lo que es la Pedagogía Ignaciana. De manera que recomienda, no escatimar esfuerzos humanos y económicos para llevar a cabo la formación permanente del personal docente de las instituciones ignacianas.

Para fundamentar teóricamente el estudio a continuación, se presentan los puntos de vista de los especialistas en los temas:

1.1. Gamificación

1.1.1. Definición

La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, entre otros.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación. (Teixes, 2014).

Rodríguez & Santiago (2015), también explican que gamificación es el término que acuñó por primera vez en el año 2002 Nick Pelling para referirse al proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos.

1.1.2. Gamificación no es jugar

El término gamificación se ha usado con bastante repetición últimamente. Es muy fácil encontrar que en varios sectores tanto empresariales como educativos se reconozca a qué se habla, pero se

conoce equivocadamente ya que todos asumen que es simplemente jugar. A continuación, hay una breve lista de lo que no es gamificación.

- a) Gamificación no consiste en hacer de cualquier cosa un simple juego, sino que consiste en tomar todo aquello que posee un juego con el único objetivo de modificar las conductas.
- b) Tampoco es lo que muchos llaman una “teoría de los juegos” puesto que la anterior es un sistema de resolución de conflictos entre gente racional mediante la aplicación de procesos matemáticos. (Teixes, 2014).
- c) La gamificación no es crear un sistema de recompensas, claramente si se hace alguna actividad H y se recibe como premio un N es parte del proceso, pero no es el verdadero objetivo del tema sino crear aprendizaje. (Rodríguez & Santiago, 2015).

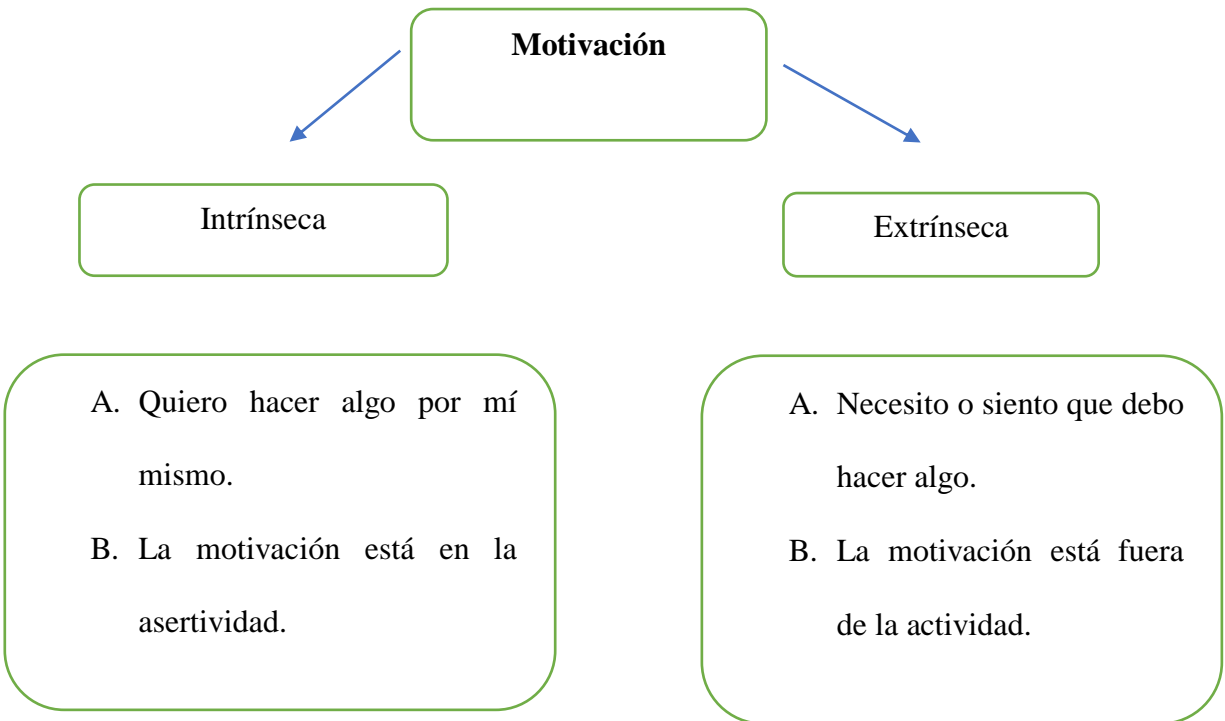
1.1.3. La gamificación y la motivación

La gamificación busca que sus diseños generen un cambio de comportamiento en sus participantes o jugadores mediante la motivación. Se considera que el sistema gamificado genera la deseada motivación desde la autodeterminación. (Teixes, 2014).

La teoría de la autodeterminación, comenta que todos los seres humanos están motivados por el simple hecho de hacerse responsable de sus vidas ya sea intrínseca o extrínsecamente.

- a) La motivación intrínseca es aquella que busca la novedad o el reto además que no necesita que se le premie o se le castigue para actuar hacia algo. Tal motivación está relacionada con la aptitud (tener las habilidades y la experiencia), la independencia (libertad para crear y seguir los rumbos que sean apasionantes) y la correspondencia (deseo de pertenecer a algún proyecto sea individual o colectivo).
- b) La motivación extrínseca, por el contrario, es aquella que busca recompensas o quizás mejor dicho “sobornos”; ésta rompe con la automotivación. (Teixes, 2014).

Cuadro Núm. 1. Resumen: la motivación



Tomada de Teixes, 2014, página 86

1.1.4. El juego

Antes de hablar de gamificación es indispensable que se analice los criterios de un juego de manera que al saber los elementos que le conforman se pueda lograr el cambio de comportamientos deseado.

Un juego es una actividad en la que se participa por recreación la cual en la mayoría de veces posee una competencia entre contrarios y también posee normas que determinan qué acciones proceden para la consecución de un fin. Pero lo más valioso del juego es que genera diversión. (Rodríguez & Santiago, 2015).

A. Características propias de lo juegos

El común de los juegos es que poseen estos cuatro elementos: objetivo, norma, feedback y participación voluntaria.

- **Objetivo:** es lo que se pretende alcanzar con la realización del juego y su logro o no manifiesta si genera el triunfo o fracaso del juego.
- **Norma:** son los requerimientos que encasillan las acciones de la actividad, pero a la vez propician desarrollo de pensamiento que generan acciones para lograr el objetivo.
- **Feedback:** es el que dice si durante el juego se logra o no el objetivo. El modo de presentarlo es diverso. Por ejemplo, al jugar UNO, se sabe que no se gana mientras no se quede sin cartas el participante.
- **Participación voluntaria:** indica que todos los participantes por decisión propia han decidido ser parte del juego al tener conocidos objetivos y las normas. Demuestra además que será agradable ya que hay un asentimiento personal a la consecución. (Teixes, 2014).

1.1.5. Diseño de gamificación

Al aplicar el sistema gamificado es importante tomar en cuenta qué objetivos se quiere lograr al aplicar el sistema gamificado.

Por otro lado, también se debe verificar qué actitudes o comportamientos se quieren modificar y si es viable la aplicación del sistema ya que hay algunos sectores que son demasiado formales y a primera impresión no encajaría la metodología que se propone. Toda vez se ha realizado la preevaluación se procede al diseño en sí.

En primer lugar, es aconsejable reconocer el contexto, el entorno y los participantes del juego, este último paso para reconocer que no en todos se pueden aplicar de la misma manera. Y, en segundo lugar, definir un sistema de medición o evaluación que sea constante y suficiente. (Teixes, 2015).

Se reconocen tres tipos de elementos en gamificación: las mecánicas, las dinámicas y la estética.

A. **Mecánicas y componentes:** son medios que posee todo juego e indican el camino de acierto o pérdida. Los más famosos son: puntos (reconocidos como bienes de carácter numérico que se

adquieren al acabar acciones requeridas), medallas (son signos que enganchan a los participantes y simbolizan los logros obtenidos) y clasificaciones (es una clasificación de cómo avanzan los participantes de manera individual a lo largo del juego).

- B. Dinámicas: que se definen como modelos que están presentes en los juegos, pero no son propiamente del juego, sino de los deseos de los participantes. Ellos son: recompensas, status, logros, autoexpresión, competición, altruismo, feedback y diversión.
- C. Estética: Son emociones o reacciones que genera el juego en el participante. Ellas son: sensación, fantasía, narrativa, reto, camaradería y descubrimiento. (Teixes, 2014. p. 61-64).

1.1.6. Bases de la gamificación

A. Requerimientos de los jugadores

Definir los tipos de jugadores es importante ya que con ello se determina el perfil de quien puede unirse al proceso de un sistema gamificado. Se reconocen 3 características.

- Consecución, consiste en una motivación por competir y lograr el objetivo, así como adquirir un aprendizaje a lo largo del juego.
- Social, no es solamente que cumpla una función interpersonal, sino que la persona que juega debe tener un criterio de apoyarse en grupo y sentirse parte de él de manera que no trabaje de forma individual.
- Inmersión, que consiste en asumir roles dentro del juego y que el participante asuma que está en una historia ficticia y fuera de la realidad.

B. Tipos de jugadores

- Asesinos, son aquellos que pasan por encima de los demás jugadores con tal de ganar y presumen el hecho de avanzar sin importar los medios o estrategias que hayan usado para lograrlo.
- Conseguidores, son los que cumplen con todos los retos y normativas solo porque están inmersos verdaderamente en el juego, además que les gusta adquirir premios y son estratégicamente sociables.

- Exploradores, son los que inventan nuevas maneras de cumplir los retos y buscan los pormenores en cada desafío.
- Filántropos, les gusta ayudar a los demás del equipo y saben que todo lo que hagan les dejará un aprendizaje. (Teixes, 2015).

C. Bucles de actividad

Existen dos divisiones de procesos que se deberán llevar en un sistema gamificado: bucles de implicación y bucles de progresión.

- Bucles de implicación, es una secuencia de estimulación, trabajo y feedback que se configuran para generar cambios deseados a partir de una información constante de los progresos y con ello generar un mayor compromiso personal e individual a la hora de cumplir con los retos.
- Bucles de progresión, es una mezcla de descubrimiento (dar motivaciones reales para inmiscuirse en el juego), incorporación (es el conocimiento de reglas, procesos y mecánicas del juego), apuntalamiento (en donde el jugador ancla sus capacidades para cumplir con los obstáculos del desafío) y maestría (cuando los jugadores ya han logrado los retos, ellos mismos pueden generar otros duelos extras para quienes les suceden). (Teixes, 2015).

1.1.7. Gamificación en el aula

La gamificación también es fuente de motivación tanto para estudiantes como para docentes ya que se trabaja con la diversión como elemento implícito, esto hace que las distracciones emocionales o físicas se vean reducidas porque tal actividad genera concentración.

Cuando se habla de gamificación en el aula, es normal encontrarse con personas que consideran que tal estrategia de enseñanza o método actualizado, no va a generar efectos. Y los comentarios pesimistas se pueden encontrar sobre todo en docentes que se llaman a sí mismos como experimentados; además, piensan que con su amplia actividad en la docencia ya han alcanzado lo que la misma gamificación pretende. Sin embargo, no todos los docentes tienen las habilidades que

se requieren para poder alcanzar las competencias con calidad y precisión: es allí donde entra en juego la gamificación y su constante aplicación. (Teixes, 2015).

Existen 10 puntos importantes que hay que considerar en el momento de aplicar la gamificación.

- a) Hacer que los estudiantes se apoyen entre sí entre el trabajo colaborativo.
- b) Brindar segundas y terceras oportunidades como medio para mejorar la llegada a los objetivos y por supuesto no haya oportunidad a que la actividad genere sentimientos de inferioridad por no lograr los retos al primer intento.
- c) Realizar un feedback constante e inmediato que les permita a los estudiantes saber si el camino por donde se encuentran es el más propicio y con ello también enmendar errores.
- d) Demostrar el avance de los estudiantes mediante algún medio que sea para todos perceptible. Es decir, que puedan ver cuál es el nivel de aprendizaje que van alcanzado.
- e) No dejar tareas sino desafíos que impliquen un obstáculo a desafiar.
- f) Permitir la toma de decisiones. Con esto es importante dar a conocer a los estudiantes la competencia que se quiere lograr para que ellos mismos vean que caminos seguir y cómo transitar por ellos.
- g) Brindar premios y medallas de manera individual de modo que sea estimulante para el estudiante que más destaque de entre todos.
- h) Reconocer que habrá estudiantes que fallarán por lo que deberá asumirse como medio de aprendizaje y una oportunidad para trabajar en el logro de los objetivos.
- i) Utilizar tecnología educativa, tal recurso se convierte en necesidad para el sistema gamificado en diversos procesos que hay que seguir.

- j) Motivar que los estudiantes generen una responsabilidad para cada miembro del equipo. Esto generará camaradería entre ellos. (Teixes, 2015).

1.1.8. Evaluación de la gamificación

Existen diversos procesos para poder analizar y evaluar un sistema gamificado, los cuales se enumeran a continuación:

- a) Identificar si los objetivos propuestos en el diseño de la gamificación fueron cumplidos.
- b) Determinar si se han cubierto los 4 estilos de aprendizaje: activo, teórico, pragmático y reflexivo y si los estudiantes han encontrado los momentos para poder ser atendidos en tal modo de aprender.
- c) Verificar si el diseño de gamificación cubre la asignación de roles a los estudiantes quienes deben reconocer el perfil de tal papel.
- d) Verificar la respuesta de los conceptos teóricos del tema que se está aprendiendo mediante cuestionarios, participación de todos los estudiantes y su correspondiente revisión inmediata del profesor.
- e) Poseer un salón o espacio al aire libre, pizarra, cañonera e internet como en algunos casos que los estudiantes posean cada uno su propio teléfono con datos o wifi.
- f) Los estudiantes manejan: conocimiento de los conceptos teóricos, compromiso y motivación, diversión, deseos de aprender a través del sistema gamificado. (Contreras & Eguía, 2017).

1.1.9. Gamificación en la vida cotidiana

La gamificación en la vida cotidiana es entendida como aquella aplicación de elementos de un juego para que las personas logren cumplir con los retos que se ponen todos los días y no caigan en posponer las actividades individuales, rutina o aburrimiento.

Es de comprender que el diseño del sistema gamificado para la vivencia cotidiana no debe ser muy estructurada sino simple que sea real y que no deje de incluir retos y recompensas. Así, mientras mayor sea el desafío, mayor el premio. Por tanto, la gamificación se convierte en automotivación para desarrollar mi agenda de todos los días. Aunque también, está el diseño en el que se implica toda la familia y cada miembro cumple con un rol que deberá desarrollar para favorecer la camaradería y la búsqueda de las recompensas de manera colectiva.

Taixes, (2015) propone, dar a las actividades que no se quieren realizar por pereza, los punteos más altos. También considera crear grupos de actividades con un icono que las represente: rojo para las de salud, azul para las actividades que puedan aburrir, amarillo para las de casa y verde para las del trabajo.

Ejemplo claro, es bañarse durante ocho minutos y asignarse un punto por minuto, si el tiempo fuera mayor dentro de la ducha como consecuencia se restan de los puntos que ya se han ganado en otras actividades personales. Por tanto, la vida se ve con constantes metas que consecuentemente es favorable para la autoestima. (Teixes, 2015).

1.1.10. Ejemplos de gamificación

Al conocer los elementos de la gamificación, es importante reconocer ciertos ejemplos de sistemas gamificados que han sido usados en diversos ámbitos y han tenido éxito a nivel mundial.

- a) Nike+, es un sistema diseñado para actividades físicas que consiste en una pulsera en la que se puede descargar el programa Nike+, el cual controla los entrenamientos a través de un feedback. Pero lo central de Nike+, son el ascenso y desafíos a través de una constante información de los avances hacia los objetivos mediante estadísticas. Al lograr los objetivos aparecen caricaturas que le felicitan al participante. Además, que los retos son a nivel interpersonal entre todos los que poseen la pulsera y consecutivamente se acumulan los puntos y hay una demostración de posiciones.
- b) Duolingo, es una app con sistema gamificado para aprendizaje de idiomas. Lo interesante es que mientras se aprende el idioma se ganan puntos acumulables cuando se cumplen con las

tareas y traducciones. Cuando el jugador falla, pierde puntos y vidas que se tienen que recuperar con retos diferentes.

- c) Zombiología, es un método de aprendizaje de Biología y Geografía del tercer curso de educación secundaria de España. El diseño del sistema consiste en sobrevivir a una invasión zombie mediante la aplicación de los conocimientos de Biología y desarrollado como proyecto de grado mediante la retroalimentación de diversos profesores que les asesoran y motivan a la investigación. (Ordás, 2018).

1.2. Valores ignacianos

1.2.1. Definición de valor

Los valores son las creencias del individuo o del grupo acerca de lo que consideran importante en la vida, tanto en aspectos éticos como en los que no lo son. Se adquieren a la más temprana edad con procesos de socialización y se amplían con educación y acceso a medios. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Desde un punto de vista socio- educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Se definen también como guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social. (Chávez, 2018, pp. 12).

La génesis del valor humano se desprende del vocablo latín "aestimable" que le da significación etimológica al término primeramente sin significación filosófica. Pero con el proceso de generalización del pensamiento humano, que tiene lugar en los principales países de Europa, adquiere su interpretación filosófica. Aunque es sólo en el siglo XX cuando comienza a utilizarse el término axiología (del griego axia, valor y logos, estudio). (Chávez, 2018, pp. 13).

Bogdanski (2014), también comenta que los valores tienen un origen económico y que hace alusión a aquello que el ser humano determina como un bien. Este bien puede satisfacer una necesidad, alcanzar un deseo, generar interés, o simplemente suscitar la aprobación. También hablar de valores

implica reconocer un lado subjetivo ya que hay juicios o apreciaciones que determinan una experiencia.

1.2.2. Corrientes históricas que hablan de valores

A. Mundo griego y su concepción de la ética

El mundo griego afirma que el valor o el bien supremo está en alcanzar la felicidad. He aquí lo que se conoce como el movimiento Helenico.

- Los estoicos proponen que el valor está en aceptar todo lo que nos sucede sin alegría y sin tristeza, asumiendo que hay una ley en el universo que rige todo lo que acontece y por ende el ser humano no puede revelarse a ella. Así se alcanza la imperturbabilidad que es al final, la verdadera felicidad. Por tanto, el valor está en la resignación. (Bogdanski, 2014).
- Los cínicos por el contrario afirman que el valor está en ser espontáneo y ser indiferente ante lo que la sociedad ha impuesto.
- Por otro lado, están los epicureos quienes afirmaban que la felicidad estaba en el placer. Estos placeres se dividen entre los que están en reposo y los que están en movimiento. Los primeros, aquellos que tienen que ver con la sexualidad y la bebida y los segundos aquellos que se relacionan con el estudio, contemplación, reflexión y amistad. (Bogdanski, 2014).

B. Escuelas éticas del siglo XX

- Existencialismo, es una corriente filosófica que sostiene que cada ser humano construye su propio sentido de vida al relacionarse con otros seres y existir en el mundo; en su mundo. Ya que el hombre construye su propio camino, esto se determina ante la libertad que posee y miles de posibilidades de acciones que puede realizar. Ante esta multiplicidad de opciones, el ser humano se encuentra en angustia por no tener algo definido. El hombre, busca hacerse un ser consumado. Los valores que trabaja el existencialismo son aquellos que fomentan la libertad del ser humano. (Bogdanski, 2014).

- Pragmatismo, corriente de búsqueda del bien, cuya etimología deriva del griego praxis que significa acción o del griego pragmata con el significado de utensilio. En el pragmatismo lo bueno se alcanza solo según sea el éxito de la práctica. El pragmatismo considera que el fin está en lo que se pueda lograr mediante el uso o la acción. El criterio de moralidad, es el ver que tanto efecto tiene una acción. El pragmatismo es contradictorio ya que el éxito no es el mismo para unos como para otros. (Bogdanski, 2014).
- Sociologismo, es una corriente que deriva de la sociología cuyo fin es darle una interpretación a los fenómenos sociales de la humanidad. El modo de ver la moral para el sociologismo depende de cada pueblo o sociedad, en donde lo que sea correcto o incorrecto es determinado por la conciencia del mismo pueblo o sociedad. Sin embargo, se puede encontrar que la sociedad impone prohibiciones, presiones sociales o prácticas que van en contra de los avances e incluso de la misma ética.

C. Psicoanálisis

Sigmund Freud quien nació en Pribor, Chequia en el año de 1856, define al criterio de normas de conducta como Superyo. La conciencia moral se representa por las instrucciones que se fueron dadas al ser humano desde niño. El Superyo es instintivo y la conciencia moral es sensata. Freud resalta que la razón y la libertad son quienes verdaderamente determinan la conducta humana.

Anteriormente se educaba a los infantes de manera rígida con alaridos y chantajes y eran creyentes de que la letra, con sangre entra. Freud por su parte, cree que lo útil es educar la conciencia con base en el uso de la razón y así el niño aprenda a ejecutar y formar el Superyo con reglas y destrezas que sean equilibradas y a la vez dúctiles. (Bogdanski, 2014).

1.2.3. Tipos de valores

Cuadro Núm. 2

| Categorías | Valores |
|--|---|
| Corporales: Comprensión y arreglo del cuerpo. | Salud |
| Intelectuales: relacionados a la capacidad de raciocinio del ser humano. | Admiración Creatividad Curiosidad Reflexión |
| Afectivos: propician que la persona crezca a nivel emocional y sobre todo en autoestima. | Agradecimiento Esperanza Empatía Felicidad |
| Morales: son aquellos que se relacionan con lo bueno o malo que pueda cometer una persona y se resumen en actividad ética. | Justicia Humildad Honestidad |
| Sociales: son aquellos que involucran el encuentro con los demás y la armonía. | Confianza Cooperación Generosidad Solidaridad |
| Volitivos: se relacionan con aquellas virtudes que posee una persona para elegir y crecer. | Constancia Esfuerzo Valentía Seguridad en sí mismo |

Recuadro tomado de (Chávez, 2018).

1.2.4. Estrategias para educar en valores

Actualmente se busca que el estudiante aprenda a través de métodos activos que fomenten teoría, habilidades, conductas. Al aprendizaje activo últimamente le han llamado formación a través de competencias. Por tanto, las estrategias que se proponen van encaminadas al desarrollo de competencias. (Chávez, 2018).

A. Resolución de dilemas o conflictos morales

Este consiste en darle solución a problemas y aplicar normas morales o jurídicas tal como de un juicio en donde se debe manifestar un buen conocimiento del caso y de las normas que son principios de vida. (Chávez, 2018).

B. Metodología de los ejes transversales

Esta estrategia se desarrolla con contenidos que deben poseer 3 cualidades: que se relacionen con problemas y conflictos de la actualidad, valores y actitudes.

Los contenidos en modo transversal se desarrollan para propiciar valores morales y cívicos para educar y generar procesos o dinámica de intervención en las realidades individuales o colectivas. Se trabaja desde la conciencia social en temas específicos que son: salud, sexualidad, ambientalismo, convivencia pacífica, educación vial, educación desde el género y educación par el consumidor. (Chávez, 2018).

C. Metodología role playing

Consiste en presentar un escenario incierto en donde se analizan tanto los sentimientos como todo aquello que enganche afectivamente a quienes son los que viven el caso. También manifestar las actitudes que se buscan como deseables y las dificultades o procesos que les toca vivir a quienes buscan poder vivir esas actitudes. El profesor debe situarse como imparcial y lo único que se busca es la plena participación de los estudiantes y que entre ellos se genere una conclusión o se vayan enmienden actitudes que generen una concepción de dónde y cómo aplicar ya sean los valores o los principios deseados. (Chávez, 2018).

1.2.5. San Ignacio de Loyola

Íñigo López de Loyola, nació en el año de 1491. Perteneció a la nobleza española y por ende creía desde niño que su destino era ser caballero culto, piadoso, preparado a enfrentarse en la guerra y ser apuesto para las mujeres. (O'Brien, 2017).

Ya que era un hombre con influencias, estas le sirvieron para poder conseguir un trabajo como contador mayor del reino de Castilla. Tenía 26 años cuando fue de soldado a Pamplona en el momento en que atacaban los franceses y resultó que una bala de cañón cruzó las murallas de la ciudad y le pegó en las piernas. Curiosamente los soldados franceses lo tomaron y le llevaron hacia Loyola donde en proceso médico tuvieron que reducirle el tamaño de una pierna, lo que le dejó con dificultad de estabilizarse en pie.

Mientras estaba en recuperación, pidió que le llevaran libros de caballeros y peleas. Sin embargo, los únicos libros que había era la vida de Cristo y el *Fluor sanctorum* (compendio de los santos). Con tal que empezó a leer los documentos que tenía a la mano y le llenaron tanto que se apasionó de ver como aquellos hombres habían vivido su vida por estar más cercanos a Dios. También veía y se imaginaba que él mismo hacía lo que Santo Domingo o San Francisco. Con tal que Dios le llamaba mediante el apasionamiento y sensaciones que le provocaban la lectura de aquellos. (O'Brien, 2017).

Hizo caso a sus deseos de conocer más a Jesús y para ello se despojó de todas las riquezas, casa ostentosa y se dedicó a mendigar pan y bebida. Luego tomó la decisión de ir a Jerusalén pero antes hizo una parada en la capilla de Nuestra Señora en la cima de Montserrat. Allí, oró toda la noche y le entregó su espada y armadura, se vistió de sayal y al salir regaló sus ropas lujosas. Luego fue a Manresa donde permaneció durante 10 meses con el fin de orar y velar por sus caminos de santificación: afinidades, pasiones, inclinaciones y aspiraciones. (O'Brien, 2017).

Conforme practicó su reflexión, se dio cuenta que Dios en lugar de ser un castigador y controlador, era alguien que le ayudaba a tener una vida más realizada y feliz. Al estar ahí en Manresa, tuvo una de varias visiones místicas en la que a la orilla de un río pudo ver a Dios en todas las cosas. Así

que empezó a anotar todo y esto se convirtió en el fundamento de lo que luego se llamó ejercicios espirituales.

Más tarde, en 1523 Íñigo se fue a Jerusalén, deseoso de vivir ahí hasta morir. Nunca se imaginó de la situación tan complicada en tierra santa por lo que los guardianes franciscanos (los que custodiaban tierra santa) lo devolvieron inmediatamente a España.

Entonces se puso a estudiar para optar al sacerdocio en la universidad de Alcalá y Salamanca. Luego permaneció en la presentación de los ejercicios espirituales, lo que le trajo muchas complicaciones porque según los estudiosos no tenían nada de bíblico. A tal grado que lo quisieron llevar a la inquisición varias veces. Pero hartado de esto se fue a estudiar filosofía y teología a la universidad de París. Fue en París donde conoció a Francisco Javier y Pedro Fabro quienes se unieron a él cautivados por el modo de ver la vida y la espiritualidad.

El 15 de agosto de 1534, en París Íñigo y otros 6 más entregaron a Dios su pobreza y castidad para vivir en común y entregarle su trabajo a Jesús y a la iglesia mediante la fidelidad al papa.

Finalmente él y otros 11 en grupo, se reunieron en Venecia a transmitir el mensaje del Señor, apoyar en los hospitales y dar a conocer los ejercicios espirituales. Allí se propusieron formar una orden religiosa en donde proclamaron a Ignacio como el primero entre todos. Le llamaron Compañía de Jesús con el simple hecho de en todo amar y servir a su divina voluntad. La finalidad de la orden fue caminar donde la Iglesia más necesidades tuviera con la frase famosa que hasta el día de hoy les caracteriza “Ser contemplativos en la acción”. (O’Brien, 2017).

1.2.6. Ejercicios espirituales

Los ejercicios espirituales de San Ignacio son una experiencia de interioridad que dura 28 o 30 días. El libro consta de 200 páginas. Tienen la intención de generar una experiencia personal del encuentro con Jesucristo. Tal y como lo define san Ignacio: “todo modo de examinar la conciencia, de meditar, de razonar, de contemplar; todo modo de preparar y disponer el alma, para quitar todas las afecciones desordenadas (apegos, egoísmos...) con el fin de buscar y hallar la voluntad divina”. (Hernández & Peña, 2016, pag. 15).

Los ejercicios espirituales nacen de una experiencia de mayor cercanía de Ignacio a Dios. Son experiencias diseñadas para trabajar apartado de las actividades ordinarias en 30 días, aunque ahora hay modalidades de 7 o 15 días que son específicamente para quienes no pertenecen a la congregación.

La idea es reflexionar acerca de Dios, el hombre y el mundo y cómo lo entendía San Ignacio de Loyola, para poder generar conclusiones personales que busquen la mayor libertad de la persona y le permita en todo amar y servir. Una característica importante es que el ejercitante debe estar en silencio en todo momento. Solo puede hablar con el acompañante quien le orientará a poder tomar las mejores decisiones para su vida. (Hernández & Peña, 2016).

1.2.7. La Compañía de Jesús

Orden religiosa de la Iglesia Católica fundada por San Ignacio de Loyola y admitida por el Papa Paulo III que vela por la evangelización y la justicia al ser humano. Fue suprimida por el Papa Clemente XIV en el año de 1773 luego restablecida por el Papa Pío VII en el año de 1814. Los primeros miembros de la compañía de Jesús fueron: Ignacio de Loyola, Francisco Javier, Pedro Fabro, Diego Línz, Alfonso Salmerón, Nicolás de Bobadilla, Simón Rodríguez, Juan Coduri, Pascasio Broet y Claudio Jayo. (Hernández & Peña, 2016).

Cabe resaltar que es la orden religiosa masculina con mas miembros a nivel mundial. En números son: 13, 491 sacerdotes, 3, 049 formandos, 1, 810 jesuitas no sacerdotes y 866 novicios.

El tiempo de preparación en la Compañía de Jesús es un período muy largo que va de 10 a 12 años. Empieza con el noviciado y continúa con el estudio de filosofía y teología.

La compañía de Jesús se ha dedicado desde sus inicios a la misión extranjera, educación y becas. En este momento su presencia se manifiesta en 127 países y entre ellos se organizan en Provincias (90) , Regiones independientes (5) y Asistencias (9). El superior general de la orden es el padre Arturo Sosa Abascal de origen Venezolano y toda la congregación en la actualidad se dedica a: acción social, educación, teología, ciencia, cultura y medios de comunicación social. (Hernández & Peña, 2016).

1.2.8. El Magis

Es un valor mejor conocido en ambientes de la Compañía de Jesús, puesto que se relaciona con las letras AMDG que hace relación a la frase de San Ignacio: Ad Maiorem Dei Gloriam (A mayor gloria de Dios), que resume todo el qué hacer de la orden.

El Magis es un valor que busca un crecimiento personal en varios ámbitos de la vida humana, por lo que para alcanzarlo hay que vivir en proceso y reconocer que para alcanzarlo hay que estar dispuesto a ser ayudado por la gracia de Dios. (Cabarrús, 2016).

Aquel que reconoce el Magis como un valor para ser asumido, se reconoce a sí mismo como alguien no acabado sino siempre en búsqueda de una mejora que le defina como una persona que no tiene límites y en búsqueda de la trascendencia.

El valor, es un método constante de una actitud ignaciana conocida como el discernimiento que pone una perspectiva para buscar el perfecto seguimiento de Jesús y una verdadera transformación del mundo circunstancial. Pero también hay un sufrimiento en tal seguimiento que involucra momentos en que otros no comprenderan las acciones, críticas e incluso el abandono a la vida humana. Todo con el fin de vivir en abundancia y plenitud. (Cabarrús, 2016).

Es también, un trabajo personal desde el nivel biológico, psíquico, intelectual y técnico siempre visto desde el amor más fiel a uno mismo y a Dios. Por tanto, se puede decir que es como si en una fábrica se hablara de la estación de control de calidad. El Magis, según las constituciones de la Compañía de Jesús en su numeral 282: “no está simplemente en esforzarse para hacer más, sino para estar más dispuestos a recibir día tras día, mayores gracias y dones espirituales”. Y como instruye san Ignacio: Has todo como si dependiera de ti, sabiendo que en definitiva depende de Dios. (Cabarrús, 2016).

1.2.9. El Servicio

El ser humano a pesar de que tiene muchas habilidades y capacidades, siempre tiene límites que le obligan a comunicarse ya sea por interés personal o colectivo. Hablar de servicio es definir un valor muy amplio y que sin darse cuenta las personas lo viven en todo momento. El fin del valor, es la

plena realización del ser humano, de manera que al ser más humano pueda apoyar al bien común y que todos alcancen el objetivo para el cual vinieron a este mundo. (Armosino, 2013).

Cotidianamente se puede evidenciar que todos colaboran entre sí: el piloto lleva a los pasajeros, el lechero reparte a los vecinos, el maestro enseña, el mesero sirve. En fin, todas las actividades del hombre en algún momento se ven vinculadas al valor del servicio y es porque la persona no está sola sino que es parte de un todo y siempre estará vinculada a los demás. (Armosino, 2013).

El servicio por tanto, es una condición que ubica a una persona frente a los demás en una manera que busca el bien del otro ya que hay una mutua conexión. Tiene que ver con que una persona se reconozca como parte de una sociedad y a ella ayudarle a solucionar conflictos. Va muy de la mano con la solidaridad. (Armosino, 2013).

El servicio sitúa a salir de la zona de confort y estar muy atentos a lo que el otro necesita. Requiere que haya siempre una actitud positiva con respecto a que siempre hay algo por hacer ante las diversas circunstancias, implica ser valiente para dejar estructuras mentales y sociales con el fin de afrontar nuevos retos del bien común, precisa que la persona sea sensible ante las necesidades del mundo y su medio, deja por un lado la manipulación para abrirse a la autonomía en pensamiento y acción y muy importante no se deja llevar por el nacionalismo integrista que critica todo lo que otra cultura pueda aportar. (Armosino, 2013).

1.2.10. La libertad

Valor cuyo fin es la plenificación de la persona que va desde el poder tomar decisiones, no tener límites en el momento de ejecutar la iniciativa propia y con ello ser responsable de los beneficios y consecuencias que aquello contenga. Es un derecho además que permite no ser obligado a ceder ante las influencias de los demás. (Armosino, 2013).

La persona libre vitorea plenamente una interioridad y exterioridad (pensamientos, sentimientos, deseos, acciones) desde la razón y la motivación. Por ello se dice que tiene que ver con reflejar la personalidad o identidad y que tiene conexión con el alma y cuerpo. (Armosino, 2013).

Ser libre, es la esencia del ser humano. No se puede concebir que haya humanidad sin libertad, por lo que debe ser defendida ya que forma parte de la historia individual y comunitaria que en algunos momentos se convierte en la lucha por ideales o sueños de desarrollo o crecimiento. El ser humano se reconoce a sí mismo como libre dentro de una comunidad de otras personas libres. (Armosino, 2013).

Existen los contravalores de la libertad que también ayudan a definirla.

- a) Sumisión
- b) Egocentrismo violento
- c) Ignorancia de los derechos del otro
- d) Manipulación

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una gran cantidad de docentes que educan hoy en día, dan por hecho que es cada vez más difícil educar, ya que las diversas distracciones que el mundo le ofrece al estudiante son amplias y los docentes compiten cada día con ellas como si de pelear el aprecio y atención se tratara. Por lo que, actualmente surgen diversos caminos que posibiliten el encaminar al estudiante hacia un aprendizaje con mayor atractivo, innovación, creatividad, que le permitan retener conceptos y adquirir habilidades; uno de ellos, es la Gamificación.

La importancia de realizar esta investigación, radica en comprobar si la Gamificación permite utilizar la mecánica de juegos en ambientes no lúdicos como en su gran mayoría es el nivel básico, y mucho más en Guatemala ya que el sistema educativo se desarrolla aún con el modelo tradicional.

No está de más rescatar que los valores ignacianos, son los pilares sobre los que se cimenta la formación en espiritualidad de la compañía de Jesús tanto a nivel mundial como en Guatemala, además que sirven de guía para poder convivir en sociedad. Y mediante el proceso de la Gamificación, se podrán trabajar desde una finalidad social, formación de identidad, reconocimiento de logros personales y grupales, así como la competencia y compromiso en búsqueda del bien común. Por lo que se corresponde la siguiente pregunta, ¿Cuál es el aporte de la Gamificación aplicada en el aprendizaje de valores ignacianos de estudiantes de tercero básico, sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango?

2.1.1. Objetivo General

Determinar el aporte de la Gamificación aplicada en el aprendizaje de valores ignacianos de estudiantes de tercero básico, sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango.

2.1.2. Objetivos Específicos

- A. Adoptar la gamificación en el aprendizaje de valores ignacianos, mediante la utilización de los contenidos: declarativo, procedimental y actitudinal.

- B. Evaluar el aprendizaje de valores ignacianos en estudiantes involucrados en la gamificación.
- C. Identificar la relación lineal entre el uso del sistema gamificado y el aprendizaje de valores ignacianos.

2.2. Hipótesis

H1 Existe una correlación con un margen de error alpha de 0.10, entre la gamificación y el aprendizaje de valores ignacianos.

H0 No existe una correlación con un margen de error alpha de 0.10, entre la gamificación y el aprendizaje de valores ignacianos.

2.3. Variables

- ✓ Independiente: Gamificación
- ✓ Dependiente: Aprendizaje de valores ignacianos

2.4. Definición de variables

2.4.1. Definición conceptual

Gamificación

Rodríguez & Santiago (2015), explican que gamificación, es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos.

Valores ignacianos

(Chávez, 2018) comenta que los valores son las creencias del individuo o del grupo acerca de lo que consideran importante en la vida, tanto en aspectos éticos como en los que no lo son. Se adquieren a la más temprana edad con procesos de socialización y se amplían con educación y acceso a medios. En este caso, tales creencias se relacionan con el modo de ver a Dios, el hombre y el mundo y cómo lo entendía San Ignacio de Loyola, para poder generar conclusiones personales

que busquen la mayor libertad de la persona y le permita en todo amar y servir. (Hernández & Peña, 2016).

2.4.2. Definición operacional de las variables

Cuadro Núm. 3

| VARIABLES | INDICADORES | INSTRUMENTO | RESPONDENTE | TIPO DE PREGUNTA |
|--------------------|--|-----------------|--|------------------|
| Gamificación | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo colaborativo. ✓ Feed back. ✓ Desafío. ✓ Toma de decisiones. ✓ Avance. ✓ Tecnología ✓ Responsabilidades | Escala de rango | Estudiantes de Tercero básico, secciones C del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango. | Cualitativa |
| Valores ignacianos | <ul style="list-style-type: none"> ✓ El estudiante se reconoce a sí mismo como alguien no acabado sino en búsqueda de una mejora. ✓ El estudiante se reconoce como dispuesto a recibir la gracia de Dios. ✓ Da significado a las letras AMDG. ✓ Reconoce las limitaciones humanas y la necesidad de sentirse apoyado. ✓ Mantiene una actitud positiva con respecto a que siempre hay algo por hacer ante las diversas circunstancias. ✓ Reconoce las dimensiones que involucra la libertad. ✓ Concibe la libertad como fundamento de la libertad. | Escala de rango | Estudiantes de Tercero básico, secciones C del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango. | Cuantitativa |

2.5. Alcances y límites

La investigación abarcó a los estudiantes de tercero básico, sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles ubicado en la 21 Av. 8-10 de la zona 3 de la cabecera y municipio de Quetzaltenango.

Este estudio se realizó únicamente con estudiantes de tercero básico, sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles, sin tomar en cuenta estudiantes de otros grados y secciones. Los resultados no se pueden generalizar en otros centros educativos, por contar con una filosofía propia de la Compañía de Jesús.

2.6. Aporte

- ✓ A personal administrativo del Colegio Dr. Rodolfo Robles para generar una visualización de la identificación de sus estudiantes con el carisma ignaciano y por consiguiente le den importancia a la transversalización de los valores que son fundamento de la institución.
- ✓ Al personal docente de la institución para que reconozca la importancia de enseñar desde el juego y rompan con los métodos tradicionales de enseñanza, específicamente quienes enseñan ignacianidad.
- ✓ A los estudiantes del Colegio Dr. Rodolfo Robles que aprenderán desde un método de enseñanza, la gamificación, y se sentirán motivados a involucrarse en cada una de las actividades que les orientarán sobre la vivencia y práctica de valores.
- ✓ A la Universidad Rafael Landívar, que, siendo una institución de educación superior de la Compañía de Jesús, reconozcan también la necesidad de fundamentar en las diversas cátedras los valores que imperan su qué hacer educativo.
- ✓ A los coordinadores de las carreras de Humanidades de la Universidad Rafael Landívar, para que reconozcan y discernan si el tipo de educadores que egresan, están identificados con los valores de la universidad.

- ✓ A los estudiantes del Profesorado y Licenciatura en Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas, para que realicen investigaciones similares y les sirva como fuente de consulta.

- ✓ A la sociedad en general, porque Guatemala y Quetzaltenango en específico necesitan contar con ciudadanos éticos y humanos. De manera que la formación que ofrecerán tanto el colegio Dr. Rodolfo Robles y la Universidad Rafael Landívar será para potencializar la ignacianidad y con ello buscar el servicio, la libertad y el Magis.

III. MÉTODO

3.1. Sujetos

El estudio de la investigación se realizó con 28 estudiantes del tercer grado de ciclo básico, en el Colegio Dr. Rodolfo Robles ubicado en la 21 avenida 8-10 zona 3 de Quetzaltenango, de los cuales 15 son hombres y 13 mujeres. Comprendidos entre las edades de 14 a 16 años, pertenecientes a la clase media y media baja de los departamentos de Quetzaltenango, Totonicapán y Guatemala. La religión que profesan es de filosofía cristiana: Católica, Evangélica, Iglesia de Jesucristo de los Santos de los últimos días y Adventistas.

3.2. Instrumento

Para la investigación se procedió a la utilización de planificaciones para el sistema gamificado, y escala de rango para ambas variables.

3.3. Procedimiento

El procedimiento se resume en los siguientes pasos:

✓ Selección y aprobación del tema de investigación:

En esta etapa se presentaron dos propuestas de tema a la coordinación de Humanidades, y posteriormente solo se aprobó uno. El tema aprobado surge a través de una interrogante en la constatación de los muchos estudiantes del Colegio Dr. Rodolfo Robles, poco conocimiento tienen acerca de los valores ignacianos que fundamentan la institución a la cual ellos pertenecen. También el descubrir que los estudiantes necesitan sentirse motivados e incluidos en el aprendizaje y para ello se propone la Gamificación.

✓ Fundamentación teórica:

Se conformó el contenido con relación a cada variable de estudio, tanto antecedentes como marco teórico.

✓ Selección de la muestra

No se eligió una muestra ya que se trabajó con el 100% de la población. Los sujetos fueron todos los estudiantes de tercero básico de la sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles de la cabecera departamental de Quetzaltenango.

✓ **Elaboración del instrumento**

Se estructuraron escalas de rango tanto para la gamificación como para cada uno de los valores ignacianos que se proponen en la investigación: Magis, servicio y libertad. Todos los instrumentos fueron creados en base a los objetivos de la investigación.

✓ **Aplicación del instrumento**

Se planificaron tres sesiones sincrónicas en modalidad virtual mediante la plataforma Googlemeet. Cada sesión implicó la aplicación del sistema gamificado con las herramientas de educación virtuales: Nearpod y Kahoot, las cuales dieron vida a las actividades que encauzaron el cumplimiento de las competencias en el aprendizaje de los valores ignacianos. Cada sesión correspondió a un valor.

✓ **Tabulación de datos y análisis de resultados**

Se realizó a través del proceso estadístico de acuerdo al recuento de las respuestas obtenidas, que luego se interpretaron en el análisis de resultados, se utilizaron gráficas de dispersión y metodología de correlación de Pearson.

✓ **Discusión de resultados**

Se realizó con base a cuatro elementos: Antecedentes, marco teórico, objetivos, planteamiento del problema, y los resultados obtenidos en el campo de estudio, en los que se discutió, criticó y se explicaron las respuestas obtenidas.

✓ **Conclusiones**

Luego del análisis de resultados, se procedió a concluir, después de realizar la investigación de estudio, sin perder de vista los objetivos planteados desde el inicio.

✓ **Recomendaciones**

Se redactaron en base al análisis y discusión crítica, en relación a la confrontación del marco teórico con los resultados de la investigación, y los objetivos.

✓ Referencias bibliográficas

Se ordenó en forma alfabética la bibliografía utilizada en la investigación. Fueron separadas las referencias de libros físicos de las páginas web en línea.

✓ Presentación del trabajo

Se realizó con la presentación y defensa de la investigación.

3.4. Tipo de investigación, diseño y metodología estadística

La investigación que se llevó a cabo fue de tipo cuantitativa.

Ackerman (2014), comenta que la investigación de tipo cuantitativa, se relaciona con acumulación de datos. Y las conclusiones que se generan derivan del análisis de tales datos mediante la comprobación de hipótesis que se formularon con anterioridad. La base de este tipo de investigación son los números y procesos estadísticos generados a partir de unas variables.

El diseño de la investigación fue correlacional para lo que Morales (2012), afirma que el coeficiente de correlación de Pearson explica en qué medida dos variables van juntas en donde si la correlación es positiva, a mayor de una variable, más de la otra, y si es negativa, a más de una variable, menos de la otra.

También Morales (2008), explica que después de comprobado que un coeficiente de correlación es estadísticamente significativo, lo que corresponde es valorar la magnitud del coeficiente y para ello propone el criterio orientador que se expresa en la siguiente tabla:

Cuadro Núm. 4

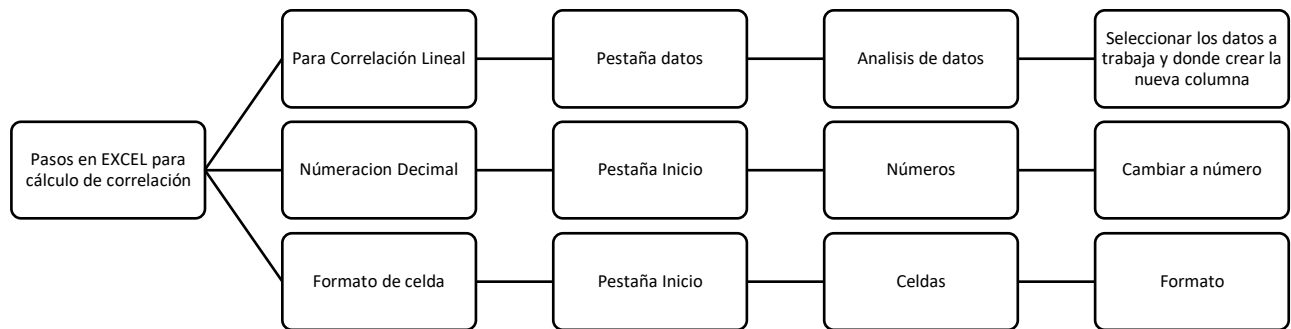
| Un valor de r entre: | Indica una relación |
|----------------------|---------------------|
| 0 y .20 | Muy baja |
| .20 y .40 | Baja |
| .40 y .60 | Moderada |
| .60 y .80 | Apreciable o alta |
| .80 y 1 | Alta o muy Alta |

Tabla tomada de (Morales, 2008)

La metodología utilizada es la medición de correlación entre variables y el esquema es el siguiente:

1. Tabulación de datos en EXCEL con las variables X (gamificación), Y (valores ignacianos).
2. Señalización en agrupación por columnas con títulos en la primera fila.
3. Cálculo de correlación en EXCEL mediante los siguientes pasos: Herramientas, Análisis de datos, Coeficiente de correlación.
4. Reducción de decimales mediante los pasos: Formato, Celda y número.
5. Cálculo del valor de r significativo mediante la página web Social Science Statistics. (Stangroom, 2020).
6. Realización en EXCEL de diagramas de dispersión para cada una de las correlaciones significativas.
7. Interpretación del coeficiente de determinación en cada una de las correlaciones significativas.

Cuadro Núm. 5



IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se presenta el análisis estadístico aplicado a los datos que se recolectaron con estudiantes de tercero básico sección C, del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango. 15 hombres y 13 mujeres. En total una muestra de 28 sujetos.

Para la recolección de datos se realizaron tres sesiones sincrónicas por videoconferencia a través de la plataforma Meet de Google. Los datos de la variable gamificación fueron recogidos a través de formularios de Google, por su parte, los datos de la variable valores ignacianos fueron recolectados a través de escalas de rango.

El análisis de correlación se realizó y los resultados significativos son los siguientes señalados con color.

Cuadro Núm. 6

| | Género | Sumatoria Preguntas de Gamificación Primera intervención | Sumatoria Preguntas de Gamificación Segunda intervención | Sumatoria Preguntas de Gamificación Tercera intervención | Sumatoria Preguntas de Gamificación Total, de intervenciones | Sumatoria Preguntas sobre el valor Magis | Sumatoria Preguntas sobre el valor Servicio | Sumatoria Preguntas sobre el valor Libertad |
|--|--------|--|--|--|--|--|---|---|
| Género | 1.000 | | | | | | | |
| Sumatoria Preguntas de Gamificación Primera intervención | 0.211 | 1.000 | | | | | | |
| Sumatoria Preguntas de Gamificación Segunda intervención | 0.286 | -0.080 | 1.000 | | | | | |
| Sumatoria Preguntas de Gamificación Tercera intervención | 0.114 | 0.764 | 0.173 | 1.000 | | | | |
| Sumatoria Preguntas de Gamificación Total, de intervenciones | 0.264 | 0.854 | 0.378 | 0.917 | 1.000 | | | |
| Sumatoria Preguntas sobre el valor Magis | -0.369 | -0.003 | -0.237 | 0.199 | 0.004 | 1.000 | | |
| Sumatoria Preguntas sobre el valor Servicio | -0.026 | 0.358 | -0.050 | 0.365 | 0.339 | 0.193 | 1.000 | |
| Sumatoria Preguntas sobre el valor Libertad | -0.212 | 0.173 | -0.202 | 0.208 | 0.116 | 0.128 | 0.207 | 1.000 |

Fuente: elaboración propia trabajo de campo 2020

Según (Stangroom, 2020), el mínimo de significancia para r con un margen de error alpha de 0.10 es 0.318 para N=28.

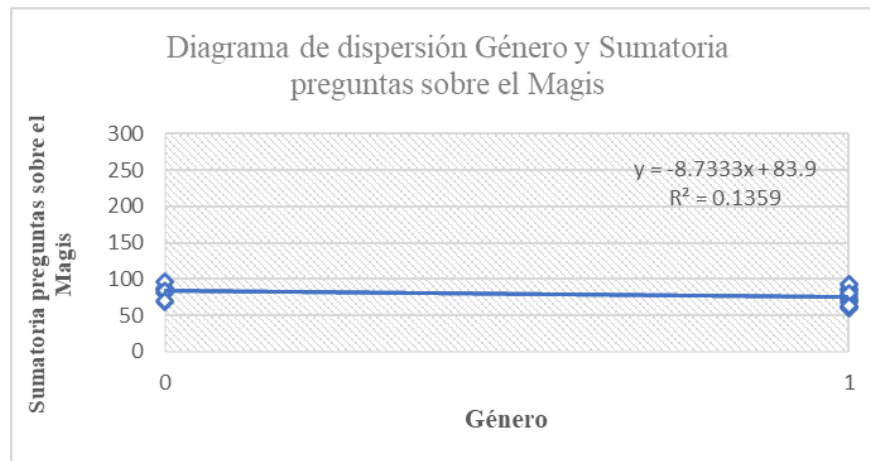
4.1. Gamificación y Magis

Cuadro Núm.7

| | Género | Sumatoria preguntas de Gamificación, primera intervención | Sumatoria preguntas de Gamificación, total de intervenciones | Sumatoria preguntas sobre el valor Magis |
|--|--------|---|--|--|
| Género | 1.000 | | | |
| Sumatoria preguntas de Gamificación, Primera intervención | 0.211 | 1.000 | | |
| Sumatoria preguntas de Gamificación, total de intervenciones | 0.264 | 0.854 | 1.000 | |
| Sumatoria preguntas sobre el valor Magis | -0.369 | -0.003 | 0.004 | 1.000 |

Fuente: elaboración propia trabajo de campo 2020.

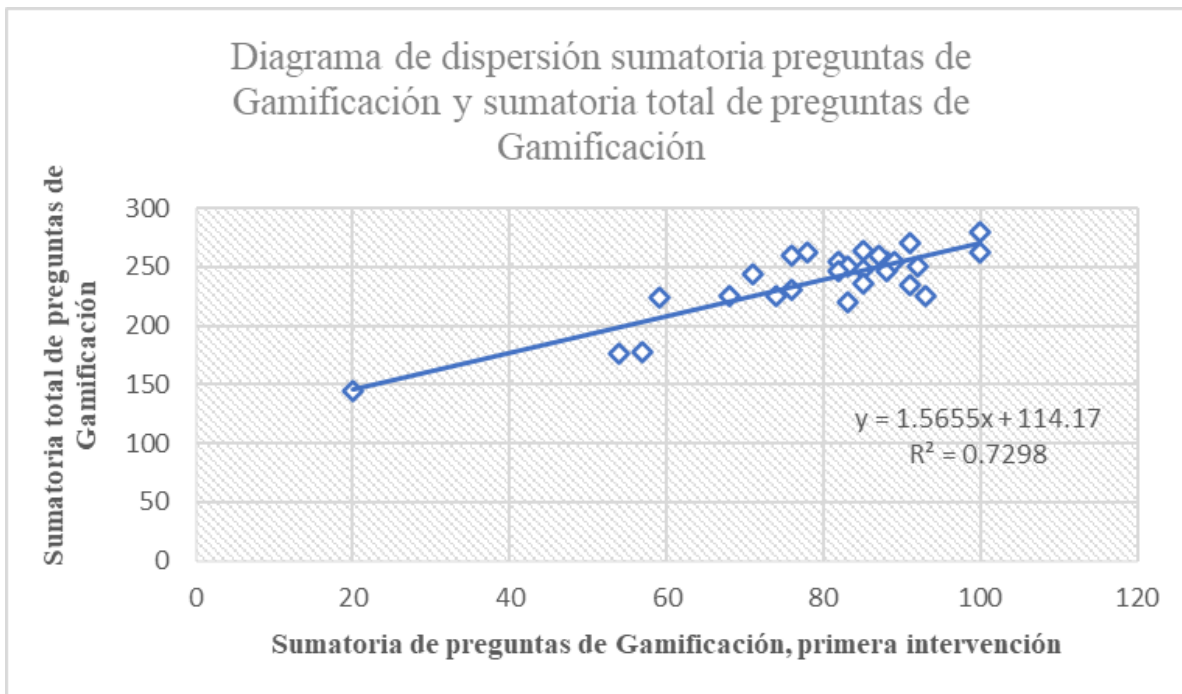
Cuadro Núm. 8



Fuente: elaboración propia
diagrama de dispersión 2020

Se evidencia que la correlación lineal es negativa baja, $r=-0.369$, lo que significa que el género femenino (0) posee mayor aprendizaje del Magis que el género masculino (1). Por lo que El 13.59% del aprendizaje de la variable dependiente Magis, es explicado por el género femenino.

Cuadro Núm. 9



Fuente: elaboración propia diagrama de dispersión 2020

Se comprende que la correlación es positiva alta $r=0.854$. El 72.98% del comportamiento de sumatoria de preguntas de Gamificación es explicado por la sumatoria de preguntas de gamificación en su primera intervención.

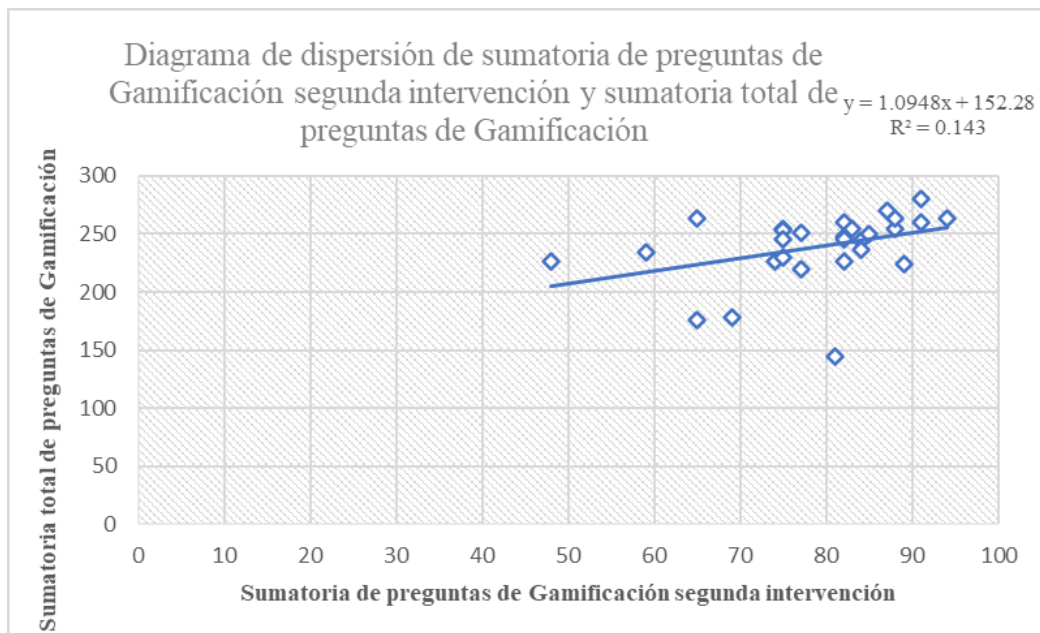
4.2. Gamificación y servicio

Cuadro Núm. 10

| | Género | Sumatoria de preguntas Gamificación segunda intervención | Sumatoria de preguntas Gamificación, totales | Sumatoria preguntas sobre el valor servicio |
|---|--------|--|--|---|
| Género | 1.000 | | | |
| Sumatoria de preguntas Gamificación, segunda intervención | 0.286 | 1.000 | | |
| Sumatoria de preguntas Gamificación, totales | 0.264 | 0.378 | 1.000 | |
| Sumatoria de preguntas sobre el valor servicio | -0.026 | -0.050 | 0.339 | 1.000 |

Fuente: elaboración propia trabajo de campo 2020

Cuadro Núm. 11

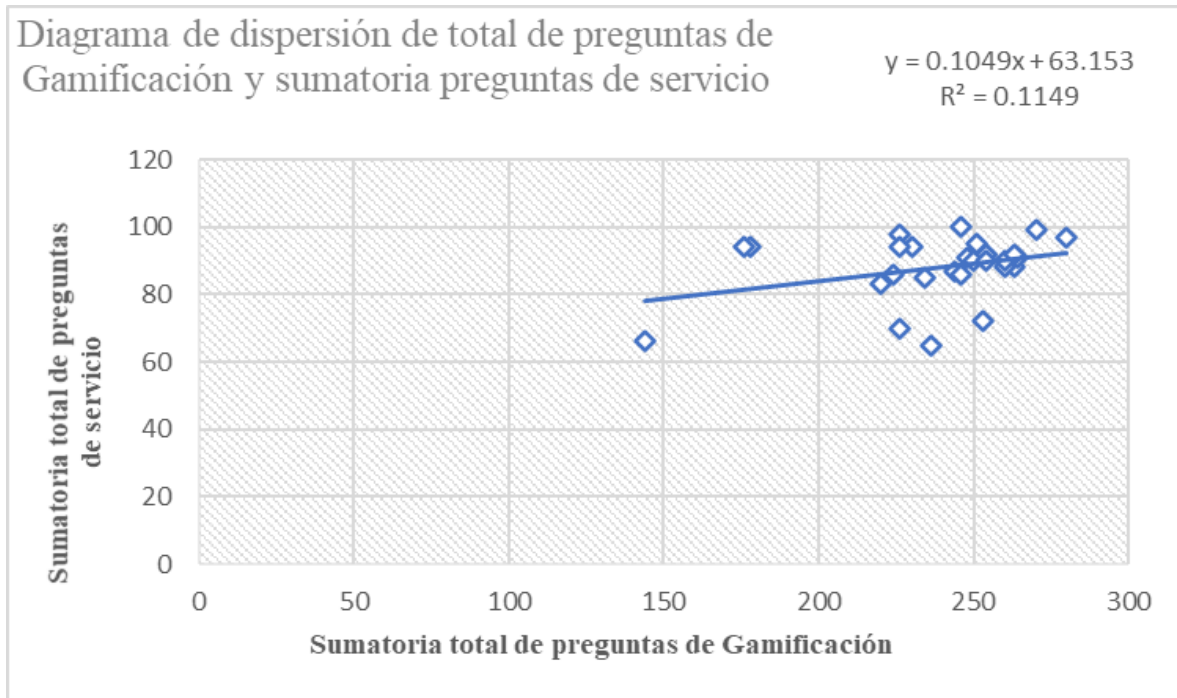


Fuente: elaboración propia

diagrama de dispersión 2020

Se vislumbra que la correlación es positiva baja, $r=0.378$. De manera que, el 14.3% del comportamiento de la sumatoria total de preguntas de gamificación es explicado por la sumatoria de preguntas de gamificación en la segunda intervención.

Cuadro Núm. 12



Fuente: elaboración propia diagrama de dispersión 2020

Se percibe que la correlación entre la sumatoria total de preguntas de Gamificación y la variable dependiente valor servicio es positiva baja, $r=0.339$. Con estos datos se demuestra que el 11.49% del comportamiento de la variable dependiente valor ignaciano servicio es explicado por la variable independiente gamificación.

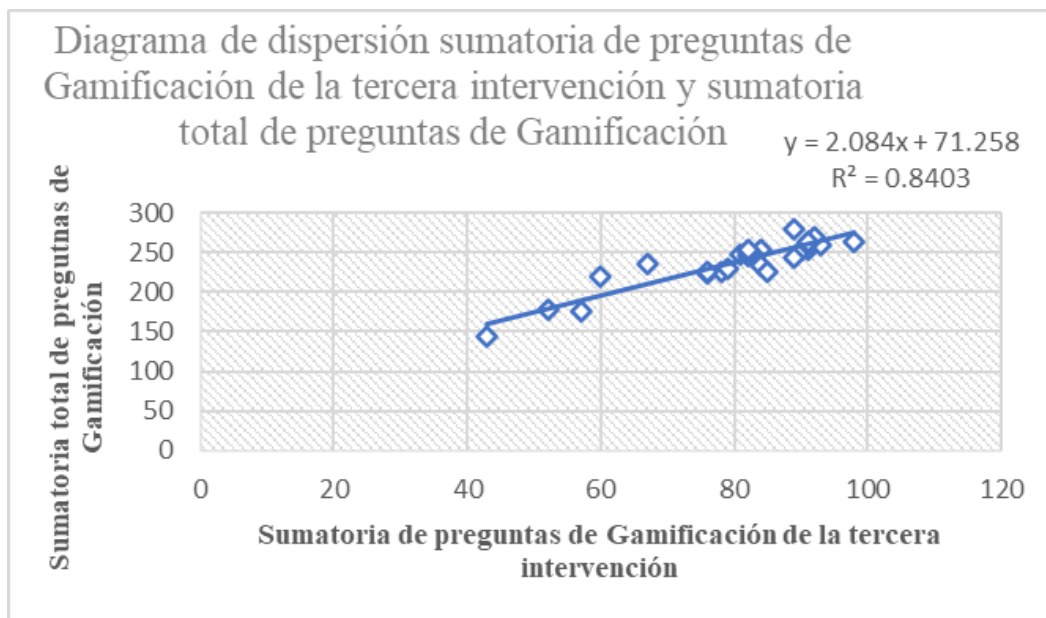
4.3. Gamificación y Libertad

Cuadro Núm.13

| | Género | Sumatoria preguntas de Gamificación, tercera intervención | Sumatoria preguntas de Gamificación, total de intervenciones | Sumatoria preguntas sobre libertad |
|--|--------|---|--|------------------------------------|
| Género | 1.000 | | | |
| Sumatoria preguntas de Gamificación, tercera intervención | 0.114 | 1.000 | | |
| Sumatoria preguntas de Gamificación, total de intervenciones | 0.264 | 0.917 | 1.000 | |
| Sumatoria preguntas sobre el valor libertad | -0.212 | 0.208 | 0.116 | 1.000 |

Fuente: elaboración propia trabajo de campo 2020

Cuadro Núm. 14



Fuente: elaboración propia diagrama de dispersión 2020

Se aprecia que la correlación es positiva muy alta, $r=0.917$. De manera que, el 84.03% de sumatoria total de preguntas de gamificación es explicado por la sumatoria de preguntas de gamificación en la tercera intervención, debido a que desde la primera intervención se puede observar que, sí va aumentando la correlación hasta llegar a la sumatoria de las tres intervenciones.

4.4. Otros aspectos a tomar en cuenta

Ya se ha hablado de los resultados que fueron significativos a nivel de significancia 0.10, sin embargo, también hay datos no significativos que resultan importantes considerarlos.

Se percibe entre el género masculino y la variable independiente gamificación una correlación positiva muy baja en la primera intervención ($r=0.211$), una correlación positiva muy baja en la segunda intervención ($r=0.286$) y una correlación positiva muy baja en la tercera intervención ($r=0.114$).

- A) Se contempla una correlación positiva muy baja entre la variable independiente Gamificación y la variable dependiente valor ignaciano Magis con el valor de $r=0.004$.
- B) Se evidencia una correlación positiva muy baja entre la variable independiente Gamificación y la variable dependiente valor ignaciano libertad con el valor de $r=0.116$.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

No está oculto que, para la gran mayoría de docentes en la actualidad, existe una crisis del método, ya que los estudiantes cada vez tienen mayores criterios de aprendizaje y sus expectativas son altas y esto se debe a las grandes expectativas tecnológicas y contenido que los videojuegos ofrecen al captar su atención. Además, que un tema como lo es valores ha tenido poca importancia en la educación formal. Ante este escenario se trabajó la presente investigación, por lo que es necesario hacer un análisis de los aportes de varios autores referentes al tema y de los resultados obtenidos en el trabajo de campo para alcanzar el objetivo general propuesto: Determinar el aporte de la Gamificación aplicada en el aprendizaje de valores ignacianos de estudiantes de tercero básico, sección C del colegio Dr. Rodolfo Robles, Quetzaltenango.

En primer lugar, llama la atención en el cuadro número 8 que hay una correlación negativa muy baja ($r=-0.1359$) entre el valor Magis y el género femenino, lo que refleja una relación tenue entre el ser mujer y el deseo de crecimiento personal en todos los ámbitos de la vida. Con este resultado se intuye que, en el género femenino, el valor del Magis fue mejor aprendido lo cual fue totalmente evidente en la solución del caso propuesto para la recolección de datos, en donde algunas mujeres desde sus respuestas tienen la iniciativa de hacer más de lo que les corresponde. Datos que pueden ser comparados con lo encontrado por Román (2006), quien concluyó que la persona para cumplir con el llamado al que Dios le ha traído al mundo debe trabajar con conciencia, amor y servicio constante.

Martínez (2012) expresa que, para una mejor comprensión de la identidad jesuita, es importante tener un contacto con los ejercicios espirituales de San Ignacio. Lo cual quedó evidenciado en que los sujetos del género femenino percibieron mejor el significado del valor Magis que deriva de la frase “Ad Maiorem Dei Gloriam”, enunciado que deriva del escrito del Santo de Loyola. Además, comprendieron el significado de la identidad jesuita que según Cabarrús (2006), es trabajar como si todo dependiera de él con la primicia que en realidad todo depende de Dios.

También se observan en los cuadros 9, 11, y 14 que hay correlación entre la primera, segunda y tercera intervención de Gamificación con el total de intervenciones de la misma variable con

valores de $r= 0.854$ (alta), 0.378 (baja) y 0.917 (muy alta), lo que refleja un aumento en el desempeño de los estudiantes en el uso de las plataformas usadas (Nearpod y Kahoot) y esto se explica con que los sujetos expresaron ánimo, gusto y disposición en las actividades. Lo que según Macías (2017), es posible que los estudiantes se despojen mediante la Gamificación de la idea que para aprender deben estar inmersos en un entorno tradicional, aburrido, rutinario y cansado.

Además cabe resaltar que los estudiantes expresaron gustosamente sus destrezas artísticas en el aprendizaje de los tres valores ignacianos (Magis, servicio y libertad) con la plataforma Nearpod cuando hicieron un dibujo que representara a cada valor, hecho que es recomendado por Coupeau (2007) quien sostiene que las instituciones de la Compañía de Jesús que forman en valores deben propiciar el modo y medio de generar actividades y representaciones artísticas en con el fin de construir el Reino de Dios y en este caso específico a través de la ludificación.

En tercer lugar, en el cuadro 12 se observó una correlación positiva baja entre la variable Gamificación y el valor del servicio con el valor de $r= 0.339$. Esto indica que existe tenue pero significativo aporte del sistema gamificado en el aprendizaje del valor. Lo que indica que los sujetos mediante el desarrollo del proceso gamificado profundizaron acerca del valor, y de igual forma se demostró el compromiso que tuvieron en la práctica del mismo ya que durante las sesiones de aprendizaje hubo sujetos que apoyaron a sus compañeros en actividades más desafiantes o que por la falta del acceso a internet no podían cumplir con el rol que se les fue asignado. Esta información se puede comprobar en lo dicho por Hidalgo (2018) quien concluyó que la metodología gamificada genera mayor compromiso en los participantes.

Baena (1991), indica que el modo de proceder jesuita consiste en la identificación del acontecer de Jesús crucificado en los seres humanos y proponer medios para la resurrección del pueblo. Esta afirmación se refleja en los resultados de los sujetos sobre el valor del servicio, quienes expresaron durante la resolución de casos medios de apoyo a los demás y actitudes humanitarias. Lo que comprobó la afirmación de Osuna (1991), el vínculo único y capaz de formar el servicio es el amor incondicional entre los hombres.

En cuarto lugar, en el apartado 4.4 encontramos algunos aspectos a tomar en cuenta:

En el inciso A se percibe una correlación positiva muy baja de la variable género masculino y la sumatoria de preguntas de gamificación en la primera intervención ($r=0.211$), una correlación positiva muy baja entre la variable género y la sumatoria de preguntas de gamificación en la segunda intervención ($r=0.286$) y una correlación positiva muy baja entre la variable género y la sumatoria de preguntas de gamificación en la tercera intervención ($r=0.114$). Estos datos fueron evidentes en las tres sesiones de aprendizaje, ya que se observó a los sujetos del género masculino quienes tenían algunas nociones sobre el uso de las plataformas usadas (Nearpod y Kahoot). Esto demuestra que ya había un porcentaje de conocimiento de los sujetos en el uso de los recursos gamificados y se sintieron cómodos en un 21% (primera intervención), 28% (segunda intervención), 11% (tercera intervención). Lo anterior se justifica con Ciucci (2016) quién concluyó que la gamificación, no es una metodología nueva para algunos. Al mismo tiempo se evidenció en las sesiones sincrónicas que los sujetos de género masculino tendieron a buscar competición entre ellos para alcanzar los objetivos, hecho que se confirma con Bárcenas (2017), quien ratifica que el sistema gamificado genera mayor competición entre los participantes. También Romero (2016), expresó que no se puede negar que el ser humano es competitivo por lo que un poco de reto dentro del ámbito del aprendizaje, generará participación.

Por último, los resultados también expresan el compromiso, conocimiento y constancia en la aplicación de la ludificación, lo que Beltrán (2017), recomienda como medio para una verdadera transformación metodológica.

En el inciso B se detalla una correlación positiva muy baja entre la sumatoria de total de preguntas de Gamificación y la sumatoria de preguntas del valor Magis con el valor de $r= 0.004$. Esto indica que el aporte del sistema gamificado en el aprendizaje del valor no es claro, sin embargo, según lo evidenciado en la resolución de casos los resultados de los criterios fueron altos, de manera que el Magis no es totalmente dependiente de los estímulos de la variable gamificación.

Algo que se debe resaltar es que en el momento de la revisión constante de los aprendizajes tanto en nearpod como en kahoot cuando los sujetos comprendían los resultados que como equipo alcanzaron en cada sesión, se motivaron a identificar aspectos por mejorar y a alcanzar un nivel de

calidad máximo tanto individual como grupalmente. Lo que empata con Cabarrús (2016), quien establece que el Magis es como si en una fábrica se hablara de la estación de control de calidad.

En el inciso C, Se evidencia una correlación positiva muy baja entre la sumatoria total de preguntas de Gamificación y la sumatoria de preguntas del valor Libertad con el valor de $r= 0.116$. Esto indica que hubo tenue aporte del sistema gamificado en el aprendizaje del valor de la libertad que se evidenció en la solución al caso planteado donde los sujetos resaltaron sus deseos de seguir una carrera por vocación y no por imposición ni manipulación externa.

La tercera sesión de aprendizaje, la Gamificación permitió libertad en el momento de interacción entre sujetos sin dejar por un lado el arriesgarse de modo individual en la participación de algunas actividades, hecho que se compara con Simba (2017), quien expresa que tanto estudiantes como docentes requieren que la plataforma virtual sea más interactiva y que se implementen elementos del juego. Además, Gutiérrez (1991), expresa que la espiritualidad ignaciana es liberadora y una pedagogía eficaz para que el hombre encuentre su realización. Tal afirmación se evidenció en el desarrollo de del sistema gamificado cuando los sujetos expresaron libremente sus ideas en el momento de tomar decisiones que como equipo se llevaron a cabo. En fin, lo anterior se confirma con valle (2015), “La ludificación, permite el aprendizaje porque es un software libre”.

Por todo lo presentado, analizado y discutido anteriormente respecto al valor del servicio se comprueba la hipótesis que dice que existe una correlación con un margen de error alpha de 0.10, entre la gamificación y el aprendizaje de valores ignacianos. No obstante, para los valores de Magis y libertad se comprueba la hipótesis nula que dice que no existe una correlación con un margen de error alpha de 0.10, entre la gamificación y el aprendizaje de valores ignacianos.

VI. CONCLUSIONES

1. El aporte de la gamificación al aprendizaje de valores ignacianos expresado por el proceso estadístico que derivó de la aplicación del sistema gamificado y la resolución de casos fue:
 - A) Muy bajo en el valor del Magis con una correlación de 0.004 por lo que no es significativo.
 - B) Bajo en el valor servicio con una correlación de 0.378 que es significativo.
 - C) Muy bajo en el valor de libertad con una correlación de 0.116 por lo que no es significativo.
2. La adopción de la gamificación para el aprendizaje de valores ignacianos Magis, libertad y servicio se ve influenciada por los contenidos declarativos, procedimentales y actitudinales y tiene repercusiones personales, académicas e institucionales.
3. Los estudiantes que están involucrados en la gamificación demuestran una apertura cordial a la diversidad de maneras en las que pueden ser evaluados al respecto de los valores ignacianos que han aprendido y de los cuales evidenciaron una aplicación práctica, personal y cotidiana en una actividad final de resolución de casos.
4. La magnitud de relación lineal entre el uso del sistema gamificado y el aprendizaje de valores ignacianos puede variar en cuanto a tiempo designado a la clase, práctica de los estudiantes, conocimiento de los docentes en cuanto a herramientas gamificadas, contexto de los sujetos y motivación de todos los participantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes de educación en la fe o ética del colegio Dr. Rodolfo Robles de Quetzaltenango, incluir en la planificación el uso constante de gamificación en el aprendizaje de valores ignacianos para que el aporte sea alto y los resultados sean significativos en un nivel personal, académico e institucional.
2. Se recomienda a los estudiantes de Licenciatura en Pedagogía con orientación en Administración y Evaluación Educativas, profundizar en la adopción de gamificación para los contenidos declarativos, procedimental y actitudinal de las diferentes asignaturas que puedan desarrollar en el presente o futuro.
3. Se recomienda a las instituciones educativas y de proyección social de la Compañía de Jesús, fortalecer los valores ignacianos mediante estrategias evaluativas que generen una aplicación práctica, personal y cotidiana como la resolución de casos.
4. Se recomienda a los docentes del colegio Dr. Rodolfo Robles de Quetzaltenango, conocer el sistema gamificado para una mayor relación con el aprendizaje colaborativo y lúdico de las diversas áreas de estudio en el marco de la motivación constante para el óptimo desarrollo.

VIII. REFERENCIAS

- Ackerman, S. E. (2014). *Metodología de la investigación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones del aula taller.
- Armosino, A. G. (2013). *Mis valores adultos*. Guatemala, Guatemala: CARA PARENS.
- Bogdanski, T. (2014). *Valores para la vida*. Tlanetalpa, México: UNID.
- Cabarrús, C. R. (2016). *El magis ignaciano*. Guatemala, Guatemala: Cara Parens.
- Chávez, C. F. (2018). *La formación de valores*. Córdoba, Argentina: El Cid editor.
- Contreras, R., & Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona, España: InCom-UAB.
- Hernández, F. M., & Peña, C. E. (2017). *Educación en la fe: sexto diversificado*. Quetzaltenango, Guatemala: IGER.
- Hernández, F., & Peña, C. E. (2016). *Educación en la fe, cuarto diversificado*. Quetzaltenango, Guatemala: IGER.
- Morales, P. (2012). *Análisis estadísticos combinando EXCEL y programas de internet*. Guatemala: Cara Parens.
- O'Brien, K. (2017). *La aventura ignaciana*. Bilbao, España: Mensajero.
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas, el juego como inspiración*. Barcelona, España: UOC.
- Orozco, C. C.-S. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Patria.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona, España: Océano.
- Stangroom, J. (30 de septiembre de 2020). *Social Science Statistics*. Obtenido de <https://www.socscistatistics.com/pvalues/tdistribution.aspx>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España: UOC.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona, España: UOC.
- Vallejo, P. M. (2008). *Estadística aplicada a las ciencias sociales*. Madrid: Universidad Pontificia ICADÉ.

ANEXOS

Universidad Rafael Landívar
Campus Quetzaltenango
Facultad de Humanidades
Licenciatura en Pedagogía con orientación en
Administración y Evaluación Educativas.



Colegio Dr. Rodolfo Robles
Quetzaltenango,
Quetzaltenango.



Modelo de escala de rango para evaluar Gamificación

Nombre:

Instrucciones: Evalúe cada criterio, asignando una X en la escala que considere, entendiendo que 1 es la más baja y 5 la más alta.

| CRITERIO | DEFINICIÓN | ESCALA | | | | |
|-----------------------------|---|--------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Trabajo colaborativo | Aporto ideas y comentarios en el grupo de trabajo. | | | | | |
| | Apoyo a mis compañeros de grupo en dudas y dificultades. | | | | | |
| | Colaboro en necesidades que surgen durante las actividades y desafíos que son asignados a mi grupo. | | | | | |
| Feedback | Recibo retroalimentación de mi docente en cada fase. | | | | | |
| | Las correcciones que recibo de mi docente, me ayudan a mejorar. | | | | | |
| | Comprendo mis errores y procuro mejorarlos. | | | | | |
| | Recibo seguimiento de mi docente en tareas y actividades. | | | | | |
| Desafío | Participo en una actividad que sintetiza lo aprendido. | | | | | |
| | Aplico aprendizaje en actividad final. | | | | | |
| Toma de decisiones | Discuto estrategias para dar solución a las actividades. | | | | | |
| | Sugiero ideas que fortalecen el cumplimiento de actividades. | | | | | |
| | Considero soluciones a posibles problemas que se presentan. | | | | | |
| Avance | Visualizo gráficas que indican el estado de aprendizaje. | | | | | |
| | Interpreto gráficas que indican el progreso de mi aprendizaje. | | | | | |
| Tecnología | Hago uso de recursos digitales. | | | | | |
| | Utilizo imágenes medias mediante el uso de internet. | | | | | |
| | Visualizo videos durante la sesión de aprendizaje | | | | | |
| Responsabilidad | Cada miembro de mi equipo posee un rol específico. | | | | | |
| | Cumplo con el rol dentro del grupo que me fue asignado. | | | | | |
| | Reconozco el rol que se le fue asignado a mis compañeros. | | | | | |

Fuente: elaboración propia



Modelo de escala de rango para evaluar el valor del Magis
Nombre:

Instrucciones: Evalúe cada criterio, asignando una X en la escala que considere, entendiendo que 1 es la más baja y 5 la más alta.

| CRITERIO | DEFINICIÓN | ESCALA | | | | |
|----------|---|--------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| EL MAGIS | Reconoce el origen del término MAGIS. | | | | | |
| | Reconoce que el valor es una distinción de la Compañía de Jesús. | | | | | |
| | Construye la solución desde un personaje inacabado. | | | | | |
| | Ubica al personaje como alguien que busca la trascendencia. | | | | | |
| | El personaje está dispuesto a vivir en proceso | | | | | |
| | La solución plantea vivir con la ayuda de la Gracia de Dios. | | | | | |
| | El caso manifiesta una persona que no límites mentales. | | | | | |
| | Manifiesta el vivir en clave de discernimiento. | | | | | |
| | Procura seguir más cerca a Jesús | | | | | |
| | El personaje medita que circunstancias personales debe cambiar o mejorar. | | | | | |
| | Procura vivir en clave de abundancia. | | | | | |
| | Se plantea un recorrido existencial que le permita vivir plenamente. | | | | | |
| | Trabaja como si todo dependiera de él. | | | | | |
| | Comprende que todo depende de Dios. | | | | | |
| | Existe un profundo anhelo de crecer espiritualmente. | | | | | |
| | Comprende que magis no sólo es hacer sino ser. | | | | | |
| | Intenta tener un amor propio más auténtico y profundo. | | | | | |
| | Plantea crecimiento en el ámbito físico. | | | | | |
| | Plantea crecimiento en el ámbito profesional o técnico. | | | | | |
| | Plantea crecimiento en el ámbito psico-emocional. | | | | | |

Fuente: elaboración propia



Modelo de escala de rango para evaluar el valor del servicio

Nombre:

Instrucciones: Evalúe cada criterio, asignando una X en la escala que considere, entendiendo que 1 es la más baja y 5 la más alta.

| CRITERIO | DEFINICIÓN | ESCALA | | | | |
|--|---|--------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| EL SERVICIO | Se reconoce a sí mismo como alguien limitado. | | | | | |
| | Contribuye al bien común. | | | | | |
| | Busca la plena realización personal y comunitaria. | | | | | |
| | Hay reconocimiento del ser humano como parte de un todo. | | | | | |
| | Se genera la vinculación con los otros. | | | | | |
| | Se presenta conexión con uno o varios. | | | | | |
| | En el desarrollo se manifiesta interés por ver el crecimiento del otro. | | | | | |
| | Existe atención a las necesidades del otro. | | | | | |
| | Manifiesta actitudes solidarias. | | | | | |
| | Hay un entendimiento de desarrollo social. | | | | | |
| | Ofrece a los demás sus habilidades o capacidades sin fines personales. | | | | | |
| | Manifiesta disponibilidad. | | | | | |
| | Aporta a la comunidad ya sea de manera consciente o inconsciente. | | | | | |
| | Existe ruptura con la zona de confort. | | | | | |
| | Manifiesta sensibilidad a las necesidades del otro. | | | | | |
| | Expresa empatía y escucha. | | | | | |
| | Expresa apertura ante nuevos modos de creación. | | | | | |
| | Tiene iniciativa mediata o inmediata para solucionar conflictos. | | | | | |
| Existe el reconocimiento de ser un medio para el crecimiento del otro. | | | | | | |
| Reconoce al otro como fin de su aprendizaje. | | | | | | |

Fuente: elaboración propia



Modelo de escala de rango para evaluar el valor de la libertad

Nombre:

Instrucciones: Evalúe cada criterio, asignando una X en la escala que considere, entendiendo que 1 es la más baja y 5 la más alta.

| CRITERIO | DEFINICIÓN | ESCALA | | | | |
|-------------|--|--------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| LA LIBERTAD | Se verifica plenificación de la persona. | | | | | |
| | Toma decisiones sin presiones internas ni externas. | | | | | |
| | Se verifica iniciativa personal. | | | | | |
| | Asume los beneficios de sus decisiones. | | | | | |
| | Asume responsabilidades de sus decisiones. | | | | | |
| | Celebra y expresa deseos. | | | | | |
| | Celebra y expresa sentimientos. | | | | | |
| | Celebra sus acciones. | | | | | |
| | Razona acciones y motivaciones. | | | | | |
| | Manifiesta una personalidad que le identifica como alguien original y auténtico. | | | | | |
| | Reconoce que su libertad es lo más preciado como ser humano. | | | | | |
| | Reconoce y comparte sus ideales. | | | | | |
| | Comparte sueños personales. | | | | | |
| | Distingue libertad de pensamiento y cuerpo. | | | | | |
| | Defiende su historia personal y comunitaria. | | | | | |
| | Manifiesta defensa de sus derechos individuales y coopera con los comunitarios. | | | | | |
| | No cede ante la manipulación. | | | | | |
| | Reconoce la sumisión como contravalor de la libertad. | | | | | |
| | Reconoce el egocentrismo violento como contravalor de la libertad. | | | | | |
| | Defiende el crecimiento en su integralidad humana. | | | | | |

Fuente: elaboración propia