

**La gamificación como estrategia de aprendizaje para la prevención de la xenofobia en una
institución educativa de la ciudad de Cúcuta, Norte de Santander**

Saray Pamela Arismendy

Asesor

Nataly Marcela Muñoz Murcia

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Maestría en Educación Intercultural

Escuela Ciencias de la Educación

2023

Agradecimientos

Este trabajo investigativo está dedicado principalmente a Dios, por ser mi fuente de inspiración y darme la fuerza para continuar en este proceso de alcanzar uno de mis anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio a lo largo de todos estos años. Gracias a ustedes, he logrado llegar hasta aquí y convertirme en la persona que soy.

Y, sin duda alguna, un reconocimiento a mi propio esfuerzo. He trabajado arduamente para construir mi carrera profesional y he decidido caminar con determinación hacia la realización de mis sueños y metas en la vida. Soy mi mejor proyecto.

Resumen

El fenómeno migratorio ha generado en nuestro país, especialmente en las ciudades fronterizas, una gran afluencia de población infantil extranjera. Esta población ha llegado al territorio con la necesidad de acceder a derechos fundamentales, como el derecho a la educación. El objetivo de este trabajo es establecer la gamificación como una herramienta innovadora para fomentar el aprendizaje autorregulado, valorando el progreso de los estudiantes de manera personalizada y en tiempo real. Con el fin de aplicar la gamificación para promover el aprendizaje intercultural, se realizó una investigación con enfoque cualitativo y una metodología constructivista social. A través de actividades lúdicas dirigidas a estudiantes, se evidenció el impacto de la gamificación como método pedagógico de integración, con el propósito de prevenir la xenofobia en estudiantes de quinto grado. Como resultado, se implementaron estrategias orientadas a la integración de estudiantes extranjeros mediante una educación basada en la interculturalidad.

Palabras Claves: Gamificación, Xenofobia, Convivencia, Interculturalidad, Identidad.

Abstract

The migration phenomenon has led to a significant influx of foreign children in our country, particularly in border cities. This population has arrived with the need to access fundamental rights, such as the right to education. The aim of this work is to establish gamification as an innovative tool to foster self-regulated learning by assessing students' progress in a personalized and real-time manner. To apply gamification in promoting intercultural learning, a qualitative research approach with a social constructivist methodology was conducted. Through playful activities directed at students, the impact of gamification as a pedagogical method for integration was evaluated, with the aim of preventing xenophobia among fifth-grade students. As a result, strategies aimed at integrating foreign students were implemented through an education based on interculturality.

Keywords: Gamification, Xenophobia, Coexistence, Interculturality, Identity.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Descripción del Problema	11
Justificación	20
Objetivos	22
Objetivo General	22
Objetivos Específicos.....	22
Antecedentes	23
Internacionales	23
Nacionales.....	25
Regional	27
Marco Conceptual.....	29
Método Pedagógico	29
Gamificación.....	31
Mecánica del Juego.....	33
Identidad Cultural	33
Diversidad Cultural.....	35
Interculturalidad	37
Pluriculturalidad.....	39
Dialogo Intercultural.....	41
Marco Normativo.....	44
Marco Legal Internacional	44
Marco legal Nacional.....	45

Constitución de la República de Colombia de 1991	46
Ley 1752 de 2015.....	46
Congreso de Colombia 1991.....	46
Ley 1620 del 2013.	47
Ministerio de Educación Nacional.....	47
Congreso de Colombia.....	47
Ley 2216 del 2022	49
Ley 1516 del 2012	49
Ley 115 del 1994	50
Decreto 804 De Mayo 18 de 1995	50
Metodología	52
Paradigma y Enfoque	52
Tipo De Investigación.....	55
Técnicas e Instrumentos.....	55
Observación de Clases	55
Diario de Campo	56
Población y la Muestra.....	57
Consideraciones Éticas	58
Análisis y Resultados	60
Observación de Diagnóstico	63
Método Pedagógico:	63
Identidad cultural:	64
Pluriculturalidad:.....	65

Actividades Estratégicas de Gamificación para Promover la Integración de Estudiantes	
Extranjeros en el Aula.....	66
Actividad 1: Búsqueda de identidad histórica	66
Actividad 2: Reconstruyendo el método de aprender cultura.....	67
Actividad: Creando nuestro propio juego de mesa desde la identidad ética.....	69
Actividad: Una salida de compras en la ciudad	70
Actividad: La Gran Trivia de la Integración.....	71
Actividad: Escape de la Xenofobia.....	73
Actividad Podcast	74
Efectividad De Actividades Estratégicas Basadas En La Gamificación Para Promover	
La Integración De Estudiantes Extranjeros En El Aula.....	74
Mecánica del Juego.....	75
Identidad Cultural	77
Pluriculturalidad.....	79
Conclusiones	82
Recomendaciones	85
Referencias Bibliográficas	86

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Migrantes en Norte de Santander</i>	13
Figura 2 <i>Matrícula de estudiantes venezolanos entidad territorial</i>	14
Figura 3 <i>Evidencia fotográfica</i>	67
Figura 4 <i>Evidencia Actividad 2</i>	68
Figura 5 <i>Evidencia actividad “creando nuestro propio juego”</i>	70
Figura 6 <i>Evidencia fotográfica “salida de compras a la ciudad”</i>	71
Figura 7 <i>Evidencia fotográfica de “la Gran Trivia”</i>	72
Figura 8 <i>Evidencia fotográfica “escape de la Xenofobia”</i>	74

Introducción

El papel de Colombia en la migración de venezolanos es fundamental en el contexto regional, marcado por desafíos y oportunidades que requieren respuestas integrales y coordinadas a nivel nacional e internacional para abordar las necesidades y garantizar los derechos de las personas en movimiento. Esto se debe a que la migración venezolana ha tenido repercusiones tanto positivas como desafiantes para Colombia

En el caso de San José de Cúcuta, la capital de Norte de Santander, según datos de Migración Colombia hasta febrero de 2022, se estimaba que había alrededor de 167.678 venezolanos en la ciudad. Sin embargo, no se ha proporcionado información actualizada desde el cambio de gobierno. Según USAID, en abril de (2023), aproximadamente el 21,7% de la población de la ciudad está compuesta por migrantes y colombianos que han regresado, lo que representa un aumento en comparación con años anteriores.

Además, se informa que el 66% de los migrantes en la ciudad vive por debajo de la línea de pobreza, lo cual plantea preocupaciones sobre el perfil de las personas que están llegando a esta zona fronteriza. Es fundamental destacar que esta área metropolitana es una de las principales áreas de tránsito e interacción entre Colombia y Venezuela, y ha experimentado un fuerte impacto debido al gran flujo migratorio, especialmente de aquellos que han huido a pie de la compleja crisis humanitaria en Venezuela.

Por esta razón, se trabajó bajo una delimitación espacial específica centrada en la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego, ubicada en la Calle 13 No 5-65 Barrio Centro del municipio de Cúcuta. La cual es una institución educativa que forma niños, niñas y adolescentes en valores, emprendedores, comprometidos consigo mismos, con la familia, la comunidad, la sociedad y

el medio ambiente, que utiliza sus conocimientos para transformar el entorno, respetando la diferencia.

De acuerdo con lo anterior, bajo la premisa del proyecto de investigación, se enfocó un trabajo en los estudiantes de quinto grado, quienes se encuentran en una etapa clave de su desarrollo social y emocional. Esto sin duda fundamenta el enfoque de los ejes centrales a trabajar como lo son el método pedagógico, la gamificación, la mecánica del juego, la identidad cultural, la diversidad cultural, la interculturalidad, la pluriculturalidad y el diálogo intercultural. Cada una desarrollada y enmarcada de acuerdo a las variables exploradas dentro de las actividades que se ejecutaron con los estudiantes.

El proyecto se inició en el primer semestre del periodo académico del 2023, con mayor posibilidad de ejecución en febrero de ese año. Además, tuvo una duración total del proyecto de ocho meses, correspondientes al primer semestre del año académico 2023. Se dispuso de un total de 4 horas semanales para trabajar en el proyecto, lo que equivale a un total de 64 horas de trabajo a lo largo del semestre. Así mismo, el proyecto se desarrolló en varias fases, que incluyeron la revisión bibliográfica, el diseño y planificación de las actividades de gamificación, la implementación de las actividades, la recopilación y análisis de los datos, y la elaboración del informe final del proyecto.

Descripción del Problema

Tras una larga temporada de flujo migratorio a finales del siglo XX, ciudadanos procedentes de Italia, Argentina, Brasil, Perú, Venezuela y Colombia, salieron de su país en búsqueda de mejores oportunidades económicas con rumbo a un futuro prometedor. De acuerdo con ello, se produce en las últimas dos décadas del siglo XX hasta la actualidad y, según algunas estimaciones, ha movilizó en todo el mundo a más de 150 millones de personas que actualmente no residen en su país de origen. Según la Cepal (2004), para el año 2000 vivían fuera de sus países de origen 20 millones de latinoamericanos. Más aún, esta situación cambió totalmente en la última década cuando el deterioro económico, social y la inestabilidad política en Venezuela se convirtieron en detonantes de una ola migratoria sin precedentes en la región (Banco Mundial, 2018).

Este proceso migratorio ha generado importantes desafíos y oportunidades tanto para los migrantes como para el país receptor. De acuerdo con ACNUR (2022) Desde mediados de la década de 2010, más de 7,7 millones de personas han salido de Venezuela buscando protección y una vida mejor; la mayoría (más de 6,5 millones de personas) ha sido acogida por países de América Latina y el Caribe, así como en las Américas y en el resto del mundo, todo en búsqueda de mejores condiciones de vida, oportunidades laborales y acceso a servicios básicos como alimentos y atención médica.

Desde una perspectiva económica, el inicio del mandato de Maduro coincidió con un período de marcada caída en los precios del petróleo. Esta situación contribuyó significativamente a la disminución de las reservas del país y a la necesidad de recurrir cada vez más al endeudamiento, alcanzando niveles de déficit público considerablemente altos. El déficit se vio agravado no solo por la reducción en los ingresos provenientes del petróleo y los intereses

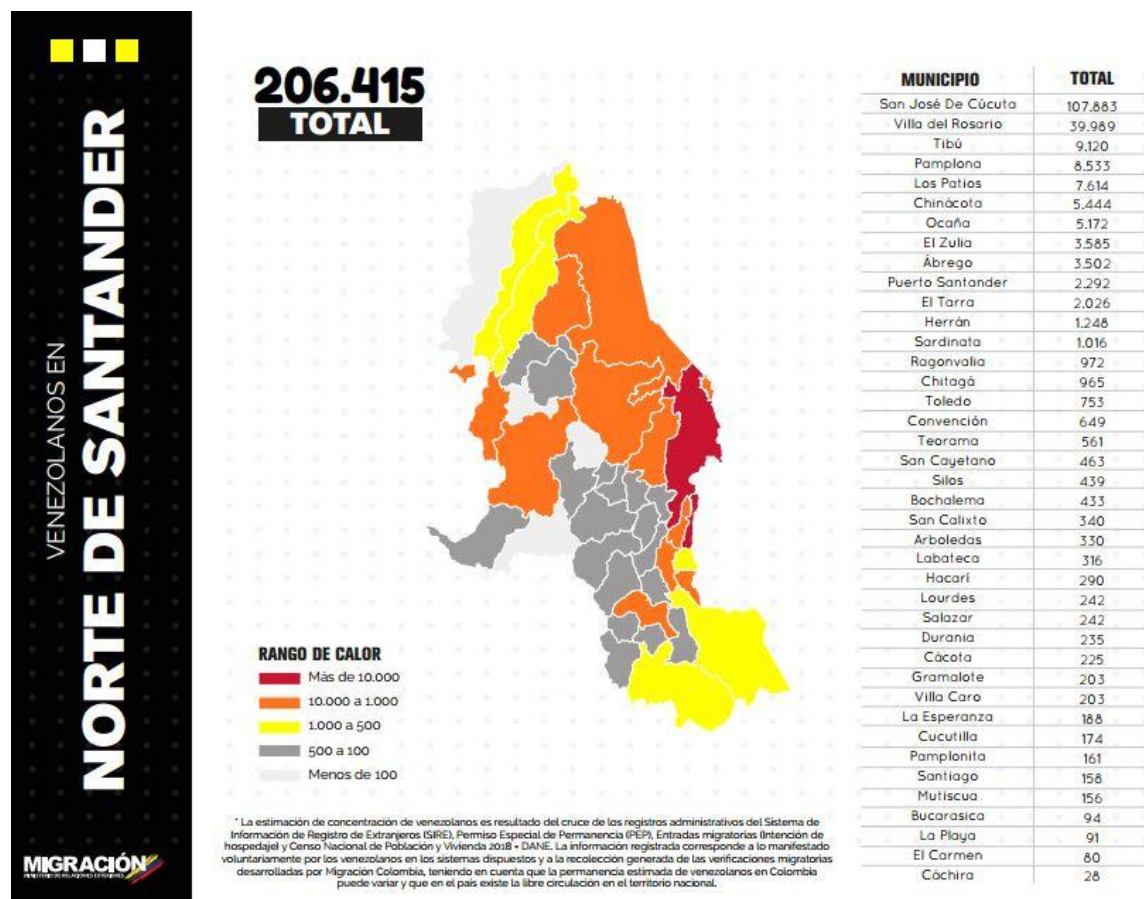
de la deuda, sino también por el elevado gasto público en políticas sociales, el cual se mantuvo en niveles muy elevados con el fin de asegurar el apoyo necesario para mantenerse en el poder.

El proceso de migración venezolana hacia Colombia se ha caracterizado por su diversidad y complejidad. Muchos migrantes han ingresado al país de manera irregular, obteniendo visas temporales o permisos de trabajo según datos de ACNUR (2023), mientras que otros han optado por cruzar la frontera de manera irregular, enfrentando riesgos como la explotación laboral, la trata de personas y la discriminación. Una vez en Colombia, los migrantes venezolanos se enfrentan a una serie de desafíos, incluyendo la búsqueda de empleo, la integración en la sociedad colombiana, el acceso a servicios de salud y educación, y la regularización de su situación migratoria. Muchos de ellos se ven obligados a trabajar en el sector informal, enfrentando condiciones laborales precarias y bajos salarios.

La segunda problemática es la extensión de la frontera colombo venezolana, pues abarca un poco más de 2200 km con innumerables puntos de paso de un país a otro (Avendaño Cruz, 2019). Colombia y Venezuela tienen frontera con siete departamentos, los primeros tres en orden de extensión fronteriza son Vichada (529 km), Guanía (453 km) y Norte de Santander (421 km.). Sin embargo, Norte de Santander es el departamento con mayor número de venezolanos, con más de 185 000, de acuerdo con el Director General de Migración Colombia. Esta amplia extensión de frontera con el vecino país y el número desconocido de migrantes venezolanos, han generado problemas de diversa índole en Norte de Santander (Vargas Prieto, 2018).

Figura 1

Migrantes en Norte de Santander



De acuerdo con la ilustración anterior, en el último reporte de 2019 de la entidad migratoria, la cifra en la región era de 202.727 migrantes distribuidos en los 40 municipios, siendo Cúcuta la ciudad con mayor concentración: al cierre del 2019 habían 104.981, y para marzo de 2020 la cifra se ubicó en 107.883.

Para febrero de 2022, Migración Colombia estimaba unos 167.678 venezolanos en la ciudad² Esta es la última cifra actualizada publicada en la página oficial de esta institución, ya que después del nuevo gobierno no ha habido mayor información o actualización correspondiente a este tema. Actualmente, según USAID, para abril de 2023 el 21,7% de la población que alberga la ciudad son migrantes y colombianos retornados, lo que representa un

aumento en el último año. Por este motivo, existe una mayor inclusión de estudiantes migrantes en las instituciones educativas de la ciudad de Cúcuta, generando un mayor reto para las políticas públicas que cubren el umbral de la problemática migrante.

De acuerdo con estas cifras y su auge en el sector educativo, se reconoce que en Colombia se garantiza el acceso a la educación a todos los niños, niñas y adolescentes que se encuentren dentro del territorio colombiano, independientemente de su nacionalidad o condición migratoria. Es así como el proceso de gestión de cobertura liderado por la ETC Norte de Santander tiene como objetivo garantizar el derecho a la educación de la población en edad escolar en condiciones de equidad, eficiencia y calidad, y busca articular la capacidad operativa con los requerimientos de plantas de personal docente, de infraestructura física, de estudios de insuficiencia y de asignación de estrategias, con el fin de mejorar la prestación del servicio educativo y asegurar la continuidad del mismo.

Figura 2

Matrícula de estudiantes venezolanos entidad territorial

Entidad territorial	Oficial	Contratada	No oficial	Total	%
Bogotá	56.478	623	3.256	60.357	12,34 %
Medellín	26.857	1.041	834	28.732	5,87 %
Cúcuta	22.329	2.321	3.984	28.634	5,85 %
Norte de Santander	23.149	50	543	23.742	4,85 %

En ese sentido, la Secretaría de Educación de Norte de Santander ha implementado el proceso de atención educativa para la población migrante de origen venezolano a partir de la normativa y las orientaciones existentes en la materia, especialmente lo contenido en la Circular conjunta 016 de 2018 y el artículo 5 del Decreto 1288 de 2018. Este proceso también se

encuentra ajustado al de gestión de la cobertura que realiza la ETC, el cual está contemplado en el artículo 12 de la Resolución 07797 (MEN, 2015b).

Así que en aras de garantizar el acceso y disfrute a las diferentes estrategias de permanencia y bienestar, desde la ETC Norte de Santander se promueve el acceso equitativo y en igualdad de condiciones para la población migrante de origen venezolano a partir de los parámetros establecidos para cada programa. Por esta razón, con base a la presente investigación se considera importante el trabajo con la Institución Educativa San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego desde las condiciones educativas, sociales y contextuales que se encuentran en su desarrollo académico, ya que, desde una perspectiva académica, se observa un creciente interés en mejorar la convivencia escolar en nuestro entorno educativo, como evidencian la importancia y variedad de normativas e instrucciones establecidas en las comunidades educativas. Al analizar la convivencia escolar en relación con el tema de la xenofobia, se destaca la gran importancia de crear entornos educativos que sean acogedores, respetuosos y caracterizados por una amplia diversidad, especialmente en lo que respecta a la interacción con personas extranjeras.

En conclusión, el proceso de migración venezolana hacia Colombia es un fenómeno complejo que plantea importantes desafíos y oportunidades para ambas partes. Si bien es necesario abordar los desafíos inmediatos asociados con la migración, también es fundamental trabajar hacia soluciones a largo plazo que promuevan la integración y el bienestar de los migrantes y la sociedad receptora, reconociendo que el factor de mayor daño directo hacia esta población es el fenómeno de la xenofobia, factor directamente relacionado en la creación de conflictos, discriminación y violencia, y sigue siendo un obstáculo significativo para la construcción de sociedades inclusivas y tolerantes en la actualidad.

Uno de los principales factores que alimentan la xenofobia es el miedo a lo desconocido. Las personas tienden a sentirse amenazadas por aquellos que son diferentes a ellos en términos de origen étnico, cultural, religioso o lingüístico. Con frecuencia, la desigualdad se genera y se justifica a partir de la diferencia: se utilizan las distinciones culturales para producir y legitimar accesos asimétricos a las ventajas y desventajas. La identidad y la alteridad, las diferencias entre “nosotros” y “los otros”, son componentes fundamentales de los procesos de inclusión y exclusión, lo mismo que en los de explotación y acaparamiento de oportunidades (Tilly 2000).

Sin duda alguna, la xenofobia se manifiesta de diversas formas en la sociedad. Desde el discurso de odio en línea hasta los actos de violencia física contra inmigrantes y minorías étnicas, las consecuencias de la xenofobia son profundamente perjudiciales tanto para los individuos como para la cohesión social en su conjunto. La exclusión social, la marginación económica y la negación de derechos fundamentales son algunas de las consecuencias más graves de la xenofobia, que perpetúan un ciclo de discriminación y desigualdad.

Además, la xenofobia se ve exacerbada por factores como la desinformación, la propaganda política y los discursos populistas que buscan explotar el miedo y la ansiedad de la población. Estas tácticas divisorias socavan los valores de la democracia y los derechos humanos, y socavan los esfuerzos por promover la diversidad y la inclusión en la sociedad. Para abordar eficazmente la xenofobia, es fundamental adoptar un enfoque holístico que aborde tanto las causas subyacentes como las manifestaciones externas del problema. La educación juega un papel crucial en la promoción del entendimiento intercultural y la aceptación de la diversidad. Fomentar la empatía y el respeto desde una edad temprana puede ayudar a combatir los prejuicios y estereotipos arraigados.

En última instancia, la lucha contra la xenofobia requiere el compromiso de todos los sectores de la sociedad: gobiernos, instituciones educativas, organizaciones de la sociedad civil y ciudadanos individuales. Solo a través del trabajo conjunto y la solidaridad podemos construir un futuro donde la diversidad sea celebrada y donde todos puedan vivir en paz y armonía, independientemente de su origen o identidad cultural.

Al reconocer la xenofobia como una problemática particularmente reconocible en el contexto de desplazamiento de venezolanos, es de considerar el valor histórico que la misma tiene frente a la sociedad. De acuerdo con lo anterior, para abordar eficazmente la xenofobia, es necesario implementar estrategias integrales que combinen la educación, las políticas públicas y la participación comunitaria. La educación juega un papel crucial en la promoción de valores de tolerancia y respeto, así como en la deconstrucción de estereotipos y prejuicios. Las políticas públicas deben garantizar la protección de los derechos de los inmigrantes y promover su inclusión social y económica. La participación comunitaria es esencial para fomentar el diálogo intercultural y la construcción de sociedades más inclusivas y solidarias.

Además de ello, es de vital importancia resaltar como la implementación de estrategias educativas en las instituciones es fundamental para prevenir la xenofobia, ya que estas estrategias fomentan un ambiente de respeto, inclusión y empatía desde edades tempranas y en espacios donde los estudiantes interactúan diariamente. En un contexto educativo, estas acciones son necesarias para promover el respeto a la diversidad cultural ya que ayudan a los estudiantes a comprender y valorar las diferencias culturales, lingüísticas y étnicas, contrarrestando prejuicios y estereotipos. Al promover una perspectiva abierta y tolerante, se fortalece el respeto por las personas de diferentes orígenes, reduciendo así actitudes xenofóbicas.

Además, desarrollar habilidades sociales y emocionales como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos permite a los estudiantes interactuar de manera positiva con compañeros de diferentes culturas y antecedentes. Esto es crucial para prevenir el acoso y los conflictos derivados de la xenofobia. Y finalmente, fomentar una identidad inclusiva mediante actividades y contenidos que integran y celebran la diversidad, los estudiantes pueden desarrollar un sentido de identidad que incluye la aceptación de la multiculturalidad. Esto contribuye a formar ciudadanos que ven la diversidad como un valor y que están menos inclinados a rechazar a aquellos que consideran diferentes.

Pregunta De Investigación

La integración y la inclusión son pilares esenciales para fomentar una convivencia armónica y propiciar el desarrollo social. La presencia de la xenofobia, sin embargo, representa un desafío significativo para la materialización de estos ideales. Ante este panorama, la gamificación emerge como una herramienta pedagógica prometedora, destinada a cultivar la inclusión y combatir la xenofobia dentro del entorno educativo. Este estudio se enfoca en determinar el impacto que la gamificación, como estrategia de integración pedagógica, tiene en la prevención de actitudes xenófobas entre los estudiantes de quinto grado de la institución educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego, con el objetivo de aportar a la construcción de espacios educativos más inclusivos y respetuosos.

Este análisis explorará el potencial de la gamificación como una solución innovadora para enfrentar el desafío de la xenofobia en el contexto educativo, aspirando a aportar al desarrollo de estrategias efectivas que puedan ser implementadas en diversas instituciones educativas. Con base en este enfoque, el estudio se propone responder a la siguiente pregunta:

¿De Qué Manera El Uso De La Gamificación Como Estrategia Educativa De Integración, Aporta En La Prevención De La Xenofobia Entre Los Estudiantes De Quinto Grado En La Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta, Sede Mercedes Abrego?

Justificación

En un mundo cada vez más interconectado y diverso, la xenofobia, el miedo o el rechazo hacia los individuos o grupos percibidos como extranjeros, representa un obstáculo significativo para la cohesión social, la convivencia pacífica y el respeto mutuo. En este contexto, la educación desempeña un papel fundamental en la lucha contra la xenofobia y la promoción de la inclusión y el entendimiento intercultural.

Sin duda, la xenofobia, se representa como un fenómeno arraigado en la historia y que persiste en numerosas regiones del mundo, representa un desafío social que comienza a gestarse en la niñez y se consolida en la adolescencia y la edad adulta. Por lo tanto, resulta esencial abordar esta problemática desde una perspectiva educativa para contrarrestar su propagación y promover la integración y el respeto hacia la diversidad en la sociedad.

Es así como la gamificación emerge como una novedosa estrategia educativa que traslada elementos y dinámicas característicos de los juegos al ámbito no lúdico, como el entorno escolar. Su propósito radica en incentivar la motivación, el aprendizaje y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. Por ello, el objetivo del presente estudio es enseñar la eficacia de la gamificación como herramienta pedagógica para prevenir la xenofobia en el aula, al tiempo que se promueve un mejor rendimiento académico en diversas áreas del conocimiento.

Además, se espera que los hallazgos obtenidos contribuyan al desarrollo de nuevas estrategias educativas que fomenten la inclusión y la valoración de la diversidad en la sociedad. Para lograrlo, se propone explorar la aplicación de la gamificación como método de integración en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego. A través de esta aproximación, se busca crear un ambiente de aprendizaje participativo y lúdico que estimule la inclusión y celebre la riqueza de las diferentes culturas.

Al ser la xenofobia, una manifestación preocupante de intolerancia y rechazo hacia aquellos percibidos como diferentes, constituye un desafío social persistente en numerosas comunidades alrededor del mundo. Esta actitud discriminatoria no solo afecta las relaciones interpersonales, sino que también influye en el entorno educativo, donde puede manifestarse en forma de bullying, segregación o exclusión de estudiantes de distintas nacionalidades, culturas o etnias. En este contexto, la gamificación se representa como una poderosa herramienta pedagógica con el potencial de abordar esta problemática de manera innovadora y efectiva.

Al introducir dinámicas de juego en el proceso educativo, se puede crear un ambiente de aprendizaje más participativo, motivador y colaborativo, donde los estudiantes se sientan involucrados y valorados, independientemente de su origen o identidad cultural. De esta manera, la gamificación no solo contribuye al desarrollo académico de los estudiantes, sino que también fomenta la empatía, el entendimiento mutuo y la construcción de relaciones positivas entre personas de distintas procedencias.

En definitiva, la gamificación, que implica la integración de elementos y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, como el aula, ofrece una oportunidad única para combatir la xenofobia y promover la inclusión y el respeto hacia la diversidad cultural. Al abordar este tema desde las aulas, las instituciones educativas tienen la oportunidad de cultivar valores de tolerancia, empatía y respeto por la diversidad, sentando las bases para una sociedad más justa, equitativa y solidaria

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica de gamificación para la prevención de la xenofobia aplicado en estudiantes del quinto grado en la institución educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el estado de la institución educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego, en términos de métodos de educación.

Aplicar actividades estratégicas de gamificación para promover la integración de estudiantes extranjeros en el aula, facilitando un entorno pluricultural que enriquece a todos los estudiantes.

Evaluar la efectividad de actividades estratégicas basadas en la gamificación para promover la integración de estudiantes extranjeros en el aula, con el propósito de identificar prácticas pedagógicas interculturales que promuevan un ambiente de aprendizaje.

Antecedentes

La aplicación de la gamificación como herramienta pedagógica en la lucha contra la xenofobia y en la promoción de la inclusión en el ámbito educativo ha sido explorada a través de diversos estudios tanto teóricos como prácticos. La revisión de la literatura existente revela que la gamificación se ha implementado con éxito para fomentar la competencia intercultural, atenuar actitudes xenófobas y potenciar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Investigaciones previas han abarcado una amplia gama de contextos educativos y poblaciones estudiantiles, empleando variadas metodologías para evaluar la efectividad de la gamificación en el entorno educativo.

Estos antecedentes teóricos ofrecen una base sólida para investigar cómo la gamificación podría ser eficazmente desplegada para combatir la xenofobia y fomentar un clima de inclusión entre estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego, sugiriendo así nuevas direcciones para la integración efectiva de esta estrategia pedagógica en el currículo escolar.

Internacionales

En su estudio "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study", Budiman, Indriani y Hendriana (2021) describen cómo la gamificación se ha utilizado en diferentes contextos educativos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que podría ser útil para promover la integración y prevenir la xenofobia.

Así mismo, Wang, Shen, Novak, y Pan (2015) exploran en su artículo "Gamification in Education: A Review of Literature" la implementación de la gamificación en variados entornos educativos, señalando su capacidad para elevar la motivación, la participación y el rendimiento estudiantil. Los autores sugieren que estas técnicas pueden ser adaptadas para promover la

inclusión y combatir la discriminación, indicando el potencial de la gamificación para crear ambientes educativos más inclusivos y equitativos.

En su investigación, Johnson y Johnson (2014) destacan la significancia de la cooperación y colaboración dentro del ámbito educativo, sugiriendo que la gamificación podría facilitar dichos aspectos para fomentar la integración y combatir la xenofobia. Por otro lado, Chou y Lian (2018), en su artículo "Gamification for Positive Social Impact: Review of Current State, Critical Insights, and Future Directions", exploran cómo la gamificación puede ser empleada para enfrentar desafíos sociales, tales como la discriminación y el racismo, mediante el fomento de valores y comportamientos positivos.

Adicionalmente, Hwang y Wu (2014) en su estudio "The Impact of Game-Based Learning on the Achievement of Learning Objectives and on the Attitudes of Students Towards Mathematics", descubrieron que la gamificación tiene el potencial de mejorar tanto el rendimiento académico como la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, elementos que pueden ser aprovechados para promover la inclusión y prevenir la xenofobia.

De la misma forma, Fernández (2017) en su tesis "Gamification as an Educational Strategy to Foster Social Cohesion and Prevent Discrimination", investiga la gamificación como método para fomentar la inclusión y la prevención de discriminación en el ámbito educativo, utilizando un enfoque metodológico mixto y colaborando con estudiantes de diversos rangos de edad y niveles educativos.

Martín (2018), en su trabajo titulado "Gamification as a Tool for Fostering Intercultural Competence in Foreign Language Learning", examina cómo la gamificación puede mejorar la competencia intercultural en el aprendizaje de lenguas extranjeras, centrándose en estudiantes de secundaria mediante un enfoque cualitativo.

He (2019), por su parte, en "The Effectiveness of Gamification in Reducing Prejudice Towards Immigrants among Young Adults", estudia la capacidad de la gamificación para disminuir la xenofobia entre los adultos jóvenes, empleando un enfoque cuasiexperimental con estudiantes universitarios.

Calvo (2018), en su tesis "Gamification and Motivation in the Classroom: Enhancing Learning through Game-Based Activities", indaga sobre cómo la gamificación puede aumentar la motivación estudiantil hacia el aprendizaje, trabajando con un grupo de estudiantes de primaria a través de un enfoque experimental.

Finalmente, Smith (2016), en "Gamification and its Effect on Learning in the Classroom", analiza el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje, colaborando con estudiantes de secundaria mediante un enfoque experimental.

Nacionales

En el estudio de Ortiz Escobar (2018) titulado "Xenofobia en Colombia: ¿Qué hacer desde el aula?", se examina la presencia de xenofobia en Colombia, proponiendo estrategias pedagógicas para contrarrestar este fenómeno en entornos educativos. Una de las tácticas sugeridas es la gamificación, destacada por su potencial para incentivar el aprendizaje sobre diversas culturas y fomentar la inclusión.

Sánchez Romero (2019), en su investigación "Gamificación y educación: una propuesta pedagógica para el aprendizaje significativo", aborda cómo la gamificación puede enriquecer el aprendizaje significativo y motivar a los estudiantes mediante el uso de juegos y tecnología. La autora resalta la eficacia de esta herramienta para promover tanto la inclusión como la competencia intercultural en las aulas.

González (2016) presenta en "Estrategias pedagógicas para prevenir la discriminación en el aula" diversas estrategias para combatir la discriminación educativa, incluida la gamificación. Se enfatiza cómo esta puede incrementar la motivación estudiantil y contribuir a la inclusión, alentando la comprensión de las diferencias culturales.

Delgado y Fernández (2018), en "Gamificación en el aula: una alternativa didáctica para la inclusión social", exploran el potencial de la gamificación como recurso didáctico para la inclusión social. Los investigadores señalan su utilidad para promover el entendimiento y respeto por la diversidad cultural, así como para prevenir la xenofobia.

Ochoa Mora (2018), en "Gamificación en la educación: una estrategia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes", destaca cómo la gamificación puede mejorar el proceso de aprendizaje, subrayando su capacidad para impulsar la inclusión y competencia intercultural. Este enfoque permite a los estudiantes adquirir conocimientos sobre distintas culturas de manera dinámica y participativa.

Finalmente, Aguilar (2020) investiga "la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para prevenir la xenofobia en estudiantes de quinto grado en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de Cúcuta". Mediante un juego de mesa que promueve la cooperación y la inclusión, se evaluó la percepción estudiantil sobre la xenofobia antes y después de su aplicación. Los resultados indicaron una notable reducción de actitudes xenofóbicas y un incremento en la cooperación entre los estudiantes.

Cárdenas (2019) exploró el uso de la gamificación como herramienta pedagógica para mitigar la xenofobia entre los estudiantes de quinto grado de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora en Cúcuta. En su proyecto, se implementó un juego de rol diseñado para cultivar empatía y cooperación entre los participantes. La evaluación de la percepción estudiantil

respecto a la xenofobia, realizada antes y después de la actividad, reveló una reducción significativa en la xenofobia y un incremento en la empatía entre los alumnos.

De manera similar, Morales (2017) investigó la aplicación de la gamificación con el mismo propósito y en el mismo contexto educativo que Cárdenas. En esta ocasión, se desarrolló un juego de mesa enfocado en promover la cooperación y la inclusión. El análisis de las percepciones de los estudiantes sobre la xenofobia antes y después del juego indicó una notable disminución en actitudes xenofóbicas y un aumento en la cooperación entre ellos.

Regional

Por otro lado, Rueda (2020) llevó a cabo un estudio en la Universidad de Pamplona, centrado en estudiantes de sexto grado de una institución educativa en Pamplona, Norte de Santander. Se diseñó un juego de mesa con el objetivo de fomentar la empatía y la cooperación, evaluando igualmente la percepción de los estudiantes sobre la xenofobia antes y después de la intervención. Los resultados de este estudio también mostraron una disminución en la xenofobia y un incremento en la empatía entre los estudiantes, reafirmando el potencial de la gamificación como estrategia eficaz para promover valores de inclusión y empatía en entornos educativos.

Gómez (2019) profundizó en el estudio de la gamificación como enfoque pedagógico para promover la inclusión y empatía entre estudiantes de séptimo grado de un colegio en Cúcuta, Norte de Santander. Mediante el desarrollo de un juego de rol diseñado para estimular la cooperación e inclusión, se evaluó el nivel de empatía de los estudiantes antes y después de su participación en el juego. Los hallazgos indicaron un declive en la exclusión social y un incremento en la empatía entre los participantes.

Por otro lado, Duarte (2018) realizó una investigación en la Universidad de Santander sobre la aplicación de la gamificación para combatir la discriminación en estudiantes de sexto

grado de un establecimiento educativo en Bucaramanga, Santander. A través de un juego de mesa que promovía valores de cooperación e inclusión, se midió la percepción estudiantil respecto a la discriminación antes y después de la intervención. Los resultados demostraron una reducción en actitudes discriminatorias y un fortalecimiento de la cooperación entre los estudiantes.

Estos estudios regionales colectivamente sugieren la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica para contrarrestar la xenofobia y fomentar la inclusión dentro del ámbito educativo, específicamente en el contexto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora de Cúcuta, en Norte de Santander, Colombia.

Además, permiten comprender mejor las experiencias de discriminación y exclusión que enfrentan las personas migrantes y ayudan a identificar los factores que fomentan la xenofobia en las comunidades receptoras. Además, al recopilar información sobre las vivencias, retos y necesidades de los migrantes, se pueden diseñar políticas públicas y programas educativos más efectivos que promuevan la integración y reduzcan los prejuicios.

Por este motivo, recopilar una serie de investigaciones fundamentales para la cohesión de información acogida dentro de las variables de la gamificación, nos permite visualizar como el desarrollo de la investigación actual, brinda una perspectiva mas centrada en un sector dominante de población migrante debido a los factores que acogen la demanda actual de estudiantes escolarizados en búsqueda de un nuevo contexto para desarrollarse.

Marco Conceptual

La gamificación, caracterizada por su naturaleza innovadora y multidisciplinaria, se ha consolidado como una estrategia de notable efectividad en campos tan variados como la educación y el marketing, capitalizando los elementos de juego para fomentar la participación, el compromiso y el aprendizaje. En el desafío global que representa la xenofobia, que incide negativamente en comunidades a lo largo de todo el planeta, la gamificación se perfila como una herramienta prometedora para confrontar y atenuar los prejuicios y estereotipos adversos dirigidos hacia los grupos minoritarios y los inmigrantes. Mediante la incorporación de dinámicas lúdicas en proyectos enfocados en la sensibilización, la inclusión y el fomento del entendimiento intercultural, la gamificación propone un método creativo y atractivo para combatir la xenofobia y propiciar una sociedad más acogedora, tolerante y diversa.

Dentro de este marco conceptual, se propone una exploración de cómo la gamificación puede ser empleada con eficacia en la lucha contra la xenofobia, delineando los principios y estrategias esenciales que pueden contribuir a alcanzar este significativo propósito social.

Método Pedagógico

Un método pedagógico es un enfoque estructurado y sistemático utilizado en la enseñanza para facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias por parte de los estudiantes. Desde una perspectiva educativa, un método pedagógico comprende los principios, estrategias, técnicas y procedimientos empleados por los educadores para guiar y apoyar el proceso de aprendizaje. Basados en teorías del aprendizaje, como el constructivismo, conductismo, cognitivismo, entre otros, estos principios influyen en cómo se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin duda alguna, permiten personalizar la enseñanza para satisfacer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además, métodos pedagógicos pueden mejorar la comprensión y retención del material por parte de los estudiantes. Los métodos innovadores y participativos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, ya que las características del entorno educativo y las expectativas culturales influyen en la efectividad de los métodos pedagógicos.

Según De Zubiria (2006) El cuaderno de un niño, los textos que usamos, un tablero con anotaciones, la forma de disponer el salón o simplemente el mapa o el recurso didáctico utilizado, nos dicen mucho más de los enfoques pedagógicos de lo que aparentemente podría pensarse. Son en realidad la huella inocultable de nuestra concepción pedagógica. Se entiende, que en la anterior idea las prácticas cotidianas del aula de clase son las manifestaciones materiales de un modelo pedagógico que de manera implícita se encuentra en las acciones didácticas de los maestros. Es decir, que el docente posee un discurso teórico-implícito que da soporte a sus prácticas de enseñanza.

De igual manera, Flórez (1998) afirma que los modelos pedagógicos representan formas particulares de interrelación entre los parámetros pedagógicos. El sentido de parámetros pedagógicos es, en el concepto, de este autor el trasfondo de explicaciones acerca de una concepción del ser humano específica y de una idea claramente determinada de la sociedad. De igual manera, Flórez enfatiza la necesidad de análisis rigurosos con métodos sistemáticos en el estudio de los modelos pedagógicos. En resumen, un método pedagógico es una herramienta crucial en el proceso educativo, diseñada para facilitar y optimizar el aprendizaje de los estudiantes a través de enfoques estructurados y bien definidos.

Gamificación

Actualmente, existe una notoria ausencia de estrategias por parte de los docentes para promover el aprendizaje autorregulado entre los estudiantes, lo que resalta la importancia de integrar herramientas educativas, especialmente aquellas relacionadas con la gamificación. Esta integración busca infundir motivaciones lúdicas que favorezcan un aprendizaje auto dirigido. La gamificación, al incorporar elementos de juego en el entorno educativo, tiene el potencial de eliminar el tedio de las clases tradicionales y despertar un mayor interés en los estudiantes, convirtiéndose en una estrategia significativa para alcanzar los objetivos de aprendizaje (Area & Gonzáles, 2015).

Por ejemplo, la teoría del juego de Malone la cual plantea algunas características específicas que deben tener los juegos educativos: como los desafíos que sirven para lograr la competitividad de los participantes; la curiosidad que se logra con los efectos audiovisuales que se implementen y sirve como enganche para que los participantes se permitan explorar esta nueva opción de aprender; el control que se desarrolla a través de la toma de decisiones y libertad para realizar cualquier movimiento en el juego; por último la fantasía que aportan los juegos digitales responderá a las necesidades emocionales del educando (Padilla et al. 2012).

De acuerdo con ello, se plantea que la gamificación se fue extrapolando a otros ámbitos, entre ellos, al educativo gracias a la teoría de Instrucciones Motivacionales Intrínsecas elaborada por el profesor Malone (1980). La teoría sugiere las tres categorías que hacen que el aprendizaje sea divertido: La primera consta de desafíos (a través de metas o un resultado indeterminado). La segunda es la fantasía (a través de la absorción interna o externa de la misma). Mientras que la tercera y última trata de la curiosidad (curiosidad sensible a través de gráficos y audio, y curiosidad cognitiva). Dado que la teoría se contextualiza en un entorno de aprendizaje en el

aula, la segunda categoría, fantasía, se convirtió en un programa de juegos con profesores y estudiantes asumiendo los roles de moderador y concursante.

Según Aguilera, Fúquene, y Ríos (2014), la gamificación consiste en el conjunto de estrategias empleadas por organizadores, a través de plataformas web, para captar la atención de los individuos con el fin de optimizar su experiencia. Este enfoque busca transformar espacios que suelen ser rutinarios en entornos interactivos y divertidos, contribuyendo así a un incremento en la productividad y el disfrute de las personas involucradas. Marín y Hierro (2013) apuntan en la misma dirección, subrayando la capacidad de la gamificación para convertir actividades convencionales en experiencias dinámicas y atractivas. En este sentido, la gamificación es entendida no solo como un conjunto de herramientas o técnicas, sino como un proceso integral que facilita la creación de experiencias significativas y enriquecedoras.

Además, las investigaciones indican que el objetivo principal de la gamificación es influir en las conductas del individuo durante el juego, según Quintanal (2016), permitiendo así que los usuarios disfruten de la actividad que están llevando a cabo. De manera complementaria, Aguilera, Fúquene, y Ríos (2014) destacan que captar la atención del usuario mediante un diseño innovador que fomente el compromiso con la actividad es un aspecto esencial de la gamificación. Estos enfoques convergen en la meta de utilizar técnicas de juego o procesos lúdicos para capturar la atención del usuario, mejorando sus habilidades y conocimientos con el fin último de optimizar su entorno. La gamificación, por tanto, se presenta como una estrategia pedagógica y de diseño que busca enriquecer la experiencia del usuario a través del juego, promoviendo un aprendizaje efectivo y una mayor implicación en las tareas propuestas.

Mecánica del Juego

El juego representa una actividad fundamental en la niñez, no solo por su aspecto lúdico, sino también por su papel crucial en el aprendizaje y desarrollo vital del niño. A través del juego, los niños fortalecen su individualidad y se integran en su entorno social, aprendiendo valores humanos y éticos que moldean su comportamiento, personalidad y desarrollo integral (Vaquero Morán, 2020). En este contexto, la motivación por parte de los docentes hacia sus estudiantes es esencial para asegurar un aprendizaje holístico. El juego se destaca como una de las seis herramientas de aprendizaje esenciales para mantener al alumno motivado durante su proceso educativo, ofreciendo diversión y entretenimiento que enriquecen su experiencia (González Alonso, 2017).

Históricamente, el juego ha tenido un papel predominante en la educación infantil, considerándose en la etapa de primaria más como una actividad de recreo que como una herramienta pedagógica. Sin embargo, en tiempos recientes, el juego ha encontrado su lugar en todos los niveles educativos, beneficiándose enormemente de la digitalización y la introducción de tecnologías avanzadas. Estos juegos digitalizados aportan una diversidad de elementos que no solo mantienen a los estudiantes enganchados durante su proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también fomentan un aprendizaje significativo y disfrutable, adaptándose a las necesidades y retos de la educación moderna.

Identidad Cultural

En la primera infancia se establecen de manera significativa nuestras identidades, lo que incluye tanto la percepción y representación que tenemos de nosotros mismos como la forma en que percibimos y representamos a los demás. Este periodo resulta crucial para fomentar el

desarrollo de habilidades y capacidades en niños y niñas, facilitando la construcción de una autoevaluación positiva y el reconocimiento hacia los demás.

En palabras de Bauman, la predestinación del destino humano, tan inmanente a la cosmovisión de las sociedades premodernas, fue reemplazada por el proyecto de vida; el destino por la vocación, y la naturaleza humana, antes preconcebida, en una identidad ahora por construir. Para responder a estas interrogantes, Bauman se detiene en dar cuenta de la solidez de las estructuras sociales sobre las que se forjó la primera modernidad o modernidad sólida (Bauman, 2003, p. 167).

Y es ante este colapso de la comunidad como espacio cálido y de miembros cuyo reconocimiento resultaba obvio, que se inventa la identidad, sentencia Bauman parafraseando al inglés Jack Young (1999). “La identidad, la palabra y el juego de moda, debe la atención que atrae y las pasiones que despierta a que es un sucedáneo de la comunidad” (Bauman, 2003, p. 22).

En este sentido, la identidad se vincula estrechamente con nuestra autopercepción y la percepción que tenemos de otros, es decir, cómo nos definimos y nos posicionamos en relación con los demás. Este proceso implica establecer comparaciones entre individuos para discernir similitudes y diferencias. Al identificar similitudes, inferimos que ciertas personas comparten una identidad común que las diferencia de otras con las cuales no encontramos dichas similitudes.

Según Giddens (2002), la construcción de la identidad personal es un proyecto distintivamente moderno, donde el individuo se esfuerza por elaborar de manera reflexiva una narrativa propia que le permita comprenderse y ejercer control sobre su vida y futuro bajo circunstancias de incertidumbre. En este sentido, la Identidad se concibe como "consciencia",

compuesta por experiencias percibidas a través de nuestros sentidos, vivenciadas como la sensación subjetiva de ser y estar en el mundo de manera única y distinta a los demás. Desde una perspectiva humanista, la Identidad se entiende a través de la toma de consciencia de nuestras limitaciones frente al entorno en el que nos desarrollamos, siendo este reconocimiento el que contribuye al proceso de formación de la identidad. Carl Rogers (1980), como principal representante de esta corriente, enfatiza la importancia de la consciencia de uno mismo en el desarrollo de la identidad.

Desde la perspectiva narrativa en el estudio de la identidad, se considera al lenguaje como el medio esencial que permite interpretar quiénes somos, cómo es el mundo y cómo nos diferenciamos de él. A través del lenguaje, construimos una imagen propia y la comunicamos al entorno social, convirtiéndolo en el vehículo mediante el cual forjamos y compartimos nuestra identidad y la percepción que otros tienen de nosotros. Iñiguez y Lupicinio (2001) argumentan que la identidad se transforma en "una subjetividad comunicable", dotada de un carácter simbólico y fundamental para los seres humanos.

Diversidad Cultural

El enfoque de la diversidad cultural reconoce y valora la variedad de culturas que coexisten en una sociedad. Este enfoque se centra en la importancia de respetar, entender y apreciar las diferencias culturales, promoviendo la inclusión y la igualdad. De esta manera, el enfoque de la diversidad cultural busca crear una sociedad más justa y equitativa al valorar y respetar las diferencias culturales. Promueve la inclusión, la comprensión mutua y la colaboración, enriqueciendo así la vida de todos los miembros de la sociedad.

Como lo plantea la Unesco, la diversidad cultural es una característica esencial de la humanidad, patrimonio común que debe valorarse y preservarse en provecho de todos, pues crea

un mundo rico y variado, que acrecienta la gama de posibilidades y nutre las capacidades y los valores humanos, y constituye, por lo tanto, uno de los principales motores del desarrollo sostenible de las comunidades, los pueblos y las naciones.

Con frecuencia, la desigualdad se genera y se justifica a partir de la diferencia: se utilizan las distinciones culturales para producir y legitimar accesos asimétricos a las ventajas y desventajas. La identidad y la alteridad, las diferencias entre “nosotros” y “los otros”, son componentes fundamentales de los procesos de inclusión y exclusión, lo mismo que en los de explotación y acaparamiento de oportunidades (Tilly 2000). Asimismo, es común la intersección de las asimetrías socioeconómicas con marcadores culturales como el género, la etnia, la religión o la nacionalidad.

La diversidad cultural ofrece una amplia gama de experiencias, perspectivas y conocimientos que enriquecen la vida de las personas y las comunidades. El intercambio cultural fomenta la creatividad, la innovación y el aprendizaje continuo, además de enriquecer la educación al proporcionar una variedad de perspectivas y enfoques pedagógicos. Esto prepara a los estudiantes para vivir y trabajar en un mundo globalizado, desarrollando habilidades interculturales y una mentalidad abierta.

De esta manera, se puede decir que hay tres formas de gestionar la diversidad cultural, desde el establecimiento de cuotas (con el fin de cumplir con la legislación vigente de discriminación positiva), pasando por ver la diferencia cultural como un valor de prestigio para la firma, hasta la visión de la diversidad cultural como un recurso valioso de aprendizaje para la organización. Sin embargo, la tónica general ha sido ligar la gestión de la diversidad con cuestiones de eficacia y ventaja competitiva. (ERBURU, 2005, pág. 153).

En definitiva, para gestionar con éxito la diversidad y para generar valor a partir de ella es necesario contar con un enfoque sistémico y sostenido y un compromiso a largo plazo, debido a que la diversidad cultural puede contribuir al crecimiento económico al abrir mercados internacionales y fomentar el turismo cultural. Además, promueve un desarrollo sostenible que respeta y valora los recursos y conocimientos de todas las culturas.

Interculturalidad

El sistema educativo desempeña un papel crucial en la promoción y avance de la interculturalidad, funcionando no solo como guardián de los valores sociales sino también como catalizador de la evolución, progreso, cambio, y emancipación de la sociedad, permitiendo el despliegue del potencial humano. La interculturalidad, para ser efectiva en educación y en la sociedad, debe surgir de las experiencias de los estudiantes y de la realidad sociocultural en la que se encuentran inmersos, abordando los conflictos internos e intergrupales, así como los desequilibrios sociales y culturales enfrentados.

Según Rodríguez (2018), la interculturalidad implica una interacción e intercambio entre dos o más culturas que se distinguen por compartir diversos modos de vida, integrando aspectos de la vida social y del entorno natural. Esto incluye el intercambio de conocimientos sobre religiones, gastronomía, creencias, celebraciones culturales y educación, subrayando la importancia de evitar el desprecio, el etnocentrismo y la explotación económica.

Barabas (2014) define la interculturalidad como un proceso dinámico, sistemático, continuo y permanente de interacción, comunicación y aprendizaje mutuo. Este proceso implica un esfuerzo colectivo orientado a desarrollar las potencialidades de individuos y grupos de distintas culturas, basándose en principios de respeto, cooperación y creatividad. La

interculturalidad se manifiesta en el entrecruzamiento e interacción de prácticas culturales y modos de vida, enriqueciéndose a través del diálogo y la comunicación.

Según Espinoza (2019), es crucial incorporar la interculturalidad de manera permanente en el ámbito educativo, ya que constituye una herramienta esencial para formar sociedades democráticas, basadas en la igualdad de oportunidades para todas las personas, sin distinción de creencias o raza. Al incluir y valorar la diversidad en los entornos educativos, se fomenta una mayor inclusión y se enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2015), la educación intercultural representa una estrategia esencial para contrarrestar la xenofobia dentro del ámbito educativo. Esta modalidad educativa se fundamenta en el reconocimiento y respeto de la diversidad cultural, promoviendo valores fundamentales como la tolerancia, el respeto y la empatía hacia individuos provenientes de distintas culturas. La educación intercultural además valora las diferencias culturales como fuentes enriquecedoras de conocimiento y aprendizaje. Herramientas pedagógicas innovadoras, tales como la gamificación, son propuestas para estimular la empatía y el entendimiento mutuo entre estudiantes de variados contextos culturales.

La gamificación, definida como la integración de elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos como la educación, emerge como una estrategia pedagógica eficaz para promover la empatía y el entendimiento mutuo entre estudiantes. Mediante la simulación de situaciones desde diversas perspectivas y el fomento de la cooperación y el trabajo en equipo, la gamificación facilita la comprensión de realidades ajenas. Para contrarrestar la xenofobia en el ámbito educativo, resulta crucial la promoción de la educación intercultural, la cual busca incentivar el respeto y la valoración de la diversidad cultural. De igual manera, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, juega un papel

importante en el desarrollo de la empatía y la comprensión entre estudiantes de distintas procedencias culturales.

Pluriculturalidad

La pluriculturalidad, entendida como la coexistencia e interacción de múltiples culturas en un mismo espacio, es de gran importancia por varias razones que abarcan los ámbitos personal, social, económico y global. Además, la pluriculturalidad es esencial para el enriquecimiento personal y colectivo, la promoción de la tolerancia y el respeto, el impulso a la innovación y la creatividad, y el desarrollo económico. También contribuye a la cohesión social, la educación integral, la justicia social y la preservación del patrimonio cultural. Valorar y promover la pluriculturalidad es crucial para construir sociedades más inclusivas, justas y armoniosas.

Freire tenía una concepción de la cultura como algo cambiante, dinámico y recíproco: compartido entre los individuos y grupos de personas, pero siempre desde el referente de la justicia social. Por eso aboga por una heterogeneidad cultural que une a las personas de diferentes clases, etnias y géneros, combatiendo la comercialización de los valores y las creencias de las culturas subordinadas en una sociedad dominada por el consumidor, al volverse a concentrar en los problemas relacionados con la desigualdad social y animar la formación de alianzas diversas y plurales.

No olvidemos que para Freire (1978, 1984) la cultura supone la reflexión y acción del ser humano que trata de dar respuesta a las interpelaciones de la realidad social y sus circunstancias, incluyendo aquí la realidad material de las personas y las instituciones y la realidad histórica. Por este motivo, todos somos sujetos activos de la cultura, creadores del mundo, al comprenderlo y dinamizarlo. Desde esta aproximación, cultura para Freire es todo cuanto el ser humano ejecuta,

frente a lo que le viene dado por naturaleza, además de la adquisición sistemática de la experiencia humana anterior; pero siempre de una manera crítica e histórica, donde la perspectiva intercultural debe suponer un referente casi ontológico.

Como Verdeja y González (2018) han señalado, Freire puede y debe ser reivindicado como un precursor en la defensa de los valores educativos del diálogo intercultural, puesto que entiende que la escuela debe estar atenta a la identidad/es cultural/es del educando y reconocer los valores de la diversidad cultural y lingüística; al tiempo que debe ser capaz de analizar críticamente las problemáticas socioculturales del contexto del propio proceso educativo.

Muñoz (2001) considera que la Pluriculturalidad y los modelos educativos surgidos con ella suponen la existencia de múltiples culturas que tienen derecho a desarrollarse y preservarse en el país en que se encuentren sin que sean originarios de éste. Y, llegados a este punto, debe comentarse cómo en España se ha imitado la intención monocultural que puede observarse en el resto de Europa, que es causa de la globalización que sufre el mundo y consecuencia de la misma.

Si los docentes de Secundaria no están formados para hacer frente a esos contextos pluriculturales y los planes de estudios no muestran intenciones de promover cambios en esta dirección, la formación de los progenitores también puede considerarse otro punto perdido. Sin embargo, algunos docentes han visto la importancia de unir la formación de los educandos con la de sus familias para lograr cierto éxito en sus propuestas didácticas (Segura y Ortells, 2003; Bernabé, 2011...).

La educación en contextos pluriculturales no debe centrarse en evitar las influencias del fenómeno globalizador, como simplemente incluir la interpretación de músicas de otras culturas. Este proceso educativo debe estar fundamentado en valores interculturales y utilizar mecanismos

de evaluación que incorporen actitudes favorables a la interculturalidad. Sin embargo, esto no propiciará las influencias y los intercambios culturales que enriquecen la cultura local y contribuyen a la formación de nuevas sociedades enriquecidas por la diversidad cultural presente.

Y, esa intención educativa estaría acorde con la propuesta educativa intercultural que, de acuerdo con García (2004), supone la integración cultural de las poblaciones que habitan un mismo territorio en un proceso dinámico y recíproco que no anula las referencias culturales ni elimina las opciones de síntesis cultural; de manera que, supone la participación activa de los miembros de esa sociedad para conseguir una interacción que garantice los mismos derechos y libertades a todos ellos.

Dialogo Intercultural

El diálogo intercultural desempeña un papel crucial en la educación, ya que fomenta un entorno de aprendizaje inclusivo y diverso. Así mismo, el diálogo intercultural en la educación promueve la comprensión y el respeto por las diferencias culturales, al interactuar con personas de diversos orígenes, los estudiantes aprenden a valorar y respetar otras perspectivas y formas de vida, reduciendo así los prejuicios y estereotipos. De esta manera, el diálogo intercultural en la educación es fundamental para promover el entendimiento y la tolerancia, desarrollar competencias interculturales, enriquecer el aprendizaje, preparar a los estudiantes para un mundo globalizado, y fomentar la inclusión, la equidad, la creatividad y la justicia social.

En este sentido, el diálogo intercultural emerge como parte de la pedagogía de la libertad, basado en un significativo número de experiencias que, sustentadas en los postulados de Paulo Freire por sus ideas de postura humanista, marxista y cristiana, se constituyen en una posición de

transformación del orden social capitalista, la construcción del poder popular y el reconocimiento del saber popular.

Desde otra perspectiva, la Educación Popular como práctica político-educativa se constituye en una posición dialógica, conversando sin parámetros estructurados que limiten la participación y el acto discursivo de los sujetos, es hacer del diálogo la mejor forma de reconocer al otro. Como lo expuso Freire en un gran número de sus obras: el acto de reconocer al otro es un acto de amor, es un acto político y pedagógico. (Freire, 1993).

De acuerdo con Alice Socorro Peña (2017) La acción dialógica se constituye en cuatro elementos: la colaboración, la unión, la organización y la síntesis cultural. Al respecto, La colaboración, como característica de la acción dialógica, surge entre sujetos, aunque en niveles distintos de función y por lo tanto de responsabilidad, sólo puede realizarse en la comunicación. Por lo tanto, es el: Diálogo que lleva a la adhesión, como coincidencia libre de opciones.

Se puede concluir que el diálogo intercultural fomenta un ambiente educativo inclusivo donde todas las culturas son valoradas y respetadas. Esto contribuye a la equidad en la educación, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su origen cultural, tengan las mismas oportunidades de aprendizaje. Además, enseña a los estudiantes habilidades para la resolución de conflictos y la mediación. Al entender mejor las perspectivas y necesidades de los demás, los estudiantes pueden abordar y resolver conflictos de manera constructiva, esto fortalece el sentido de pertenencia y autoestima.

En la educación contribuye a la promoción de la justicia social al abordar y desafiar las desigualdades y la discriminación. Al educar a los estudiantes sobre la importancia de la igualdad y el respeto por todas las culturas, se construyen sociedades más justas y equitativas. Así que fortalece la cohesión en la comunidad escolar y fomenta relaciones positivas y

colaborativas entre estudiantes de diferentes orígenes, creando un ambiente de apoyo y colaboración.

Marco Normativo

La gamificación, reconocida como una innovadora técnica pedagógica, ha cobrado relevancia a nivel global, encontrando aplicación en el ámbito educativo para tratar temas de compleja naturaleza, como la xenofobia. Este estudio se centra en evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica de integración, con el propósito específico de prevenir la xenofobia entre los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta, Sede Mercedes Abrego. Para ello, se llevará a cabo un análisis del marco legal internacional pertinente, complementado con la consulta de diversas fuentes bibliográficas que aporten una visión amplia y fundamentada sobre el tema.

Marco Legal Internacional

La gamificación, como estrategia pedagógica, se alinea con el derecho a la educación, un principio fundamental consagrado en la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas. Según el artículo 29 de dicha Convención, la educación debe orientarse a promover el desarrollo integral de la personalidad, habilidades y capacidades tanto mentales como físicas del niño. Además, el artículo 2 enfatiza la obligación de los estados partes de asegurar los derechos estipulados en la convención sin discriminar por ningún motivo.

En relación con la lucha contra la xenofobia, la Declaración Universal de Derechos Humanos de las Naciones Unidas, en su artículo 2, declara que todo individuo tiene derecho a disfrutar de las libertades y derechos sin discriminación alguna, incluyendo raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición (Naciones Unidas, 1948). Estos principios subrayan la importancia de implementar estrategias educativas, como la gamificación, que promuevan la inclusión y el respeto por la diversidad, contribuyendo así a prevenir la xenofobia.

La Convención Internacional sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial, que ha sido ratificada por 179 países, compromete a los Estados partes a implementar de manera inmediata acciones efectivas dirigidas a erradicar la discriminación racial en todas sus manifestaciones y fomentar el entendimiento entre todas las razas, según lo estipulado en su artículo 7 (Naciones Unidas, 1965).

Adicionalmente, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) subraya la relevancia de la educación como herramienta fundamental contra la discriminación y para el fomento de la inclusión social. En su informe "Equidad y calidad en la educación: Apoyar a los estudiantes más desfavorecidos", la OCDE argumenta que la educación constituye un medio esencial para la inclusión social y el ascenso social, enfatizando su rol en la promoción de oportunidades equitativas para todos (OCDE, 2012).

Marco legal Nacional

En Colombia, la Constitución Política reconoce el derecho a la educación como un pilar fundamental para el desarrollo tanto individual como colectivo del país. Esta normativa subraya además la rica diversidad cultural y étnica de la nación, estableciendo la responsabilidad del Estado en promover la integración y el respeto hacia las distintas culturas y grupos étnicos presentes en el territorio colombiano. En este contexto, se destacan diversas leyes, decretos, resoluciones y normativas que consolidan el derecho a la educación en Colombia, así como la importancia de abordar y contrarrestar la xenofobia desde una perspectiva legal nacional. Este marco normativo refleja el compromiso del país con la creación de un entorno educativo inclusivo y respetuoso de la diversidad.

Constitución de la República de Colombia de 1991

Artículo 13. Todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica.

Esta disposición constitucional reconoce la igualdad de derechos y oportunidades para todas las personas, sin importar su origen o identidad.

Ley 1752 de 2015

Artículo 2. Establece que el objetivo del sistema de salud es “la protección individual y colectiva de la salud, la prevención de las enfermedades, la recuperación, rehabilitación y mantenimiento de la salud, la promoción de la salud, la calidad de vida y el bienestar general de la población”. Esta ley reconoce la importancia de la prevención en la promoción de la salud y el bienestar general de la población, lo cual se relaciona con la implementación de métodos pedagógicos de prevención como la gamificación.

Congreso de Colombia 1991.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de

educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos".

Ley 1620 del 2013.

Establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, cuyo objetivo es fomentar la convivencia pacífica en el entorno escolar y prevenir la violencia. Esta ley reconoce la importancia de trabajar en la prevención de la violencia y la discriminación, tal como se puede aplicar en la prevención de la xenofobia mediante la gamificación. Como señala la ley:

Ministerio de Educación Nacional.

Ha establecido la importancia de fomentar el respeto por la diversidad cultural y la inclusión en el sistema educativo. En la Circular 017 de 2018, el Ministerio establece que “el respeto por la diversidad es un elemento clave para construir sociedades más justas y equitativas, y en este sentido, la educación es un espacio privilegiado para fomentar la inclusión, la tolerancia y la convivencia pacífica”. En este sentido, la gamificación como método pedagógico puede ser una herramienta efectiva para fomentar la inclusión y el respeto por la diversidad cultural en el aula.

Congreso de Colombia

Artículo 1°. Objeto de la ley. Esta ley tiene por objeto sancionar penalmente actos de discriminación por razones de raza, etnia, religión, nacionalidad, ideología política o filosófica, sexo u orientación sexual, discapacidad y demás razones de discriminación.

De los actos de discriminación

Artículo 3°. Modificado por el art. 2, Ley 1752 de 2015. El Código Penal tendrá un artículo 134A del siguiente tenor:

Artículo 134 A. *Actos de Racismo o discriminación*. El que arbitrariamente impida, obstruya o restrinja el pleno ejercicio de los derechos de las personas por razón de su raza, nacionalidad, sexo u orientación sexual, incurrirá en prisión de doce (12) a treinta y seis (36) meses y multa de diez (10) a quince (15) salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Artículo 4°. Modificado por el art. 3, Ley 1752 de 2015. El Código Penal tendrá un artículo 134B del siguiente tenor:

Artículo 134 B. *Hostigamiento por motivos de raza, religión, ideología, política, u origen nacional, étnico o cultural*. El que promueva o instigue actos, conductas o comportamientos constitutivos de hostigamiento, orientados a causarle daño físico o moral a una persona, grupo de personas, comunidad o pueblo, por razón de su raza, etnia, religión, nacionalidad, ideología política o filosófica, sexo u orientación sexual, incurrirá en prisión de doce (12) a treinta y seis (36) meses y multa de diez (10) a quince (15) salarios mínimos legales mensuales vigentes, salvo que la conducta constituya delito sancionable con pena mayor.

Artículo 5°. El Código Penal tendrá un artículo 134C del siguiente tenor:

Artículo 134C. *Circunstancias de agravación punitiva*. Las penas previstas en los artículos anteriores, se aumentarán de una tercera parte a la mitad cuando:

1. La conducta se ejecute en espacio público, establecimiento público o lugar abierto al público.
2. La conducta se ejecute a través de la utilización de medios de comunicación de difusión masiva.
3. La conducta se realice por servidor público.

4. La conducta se efectúe por causa o con ocasión de la prestación de un servicio público.

5. La conducta se dirija contra niño, niña, adolescente, persona de la tercera edad o adulto mayor.

6. La conducta esté orientada a negar o restringir derechos laborales.

Artículo 6°. El Código Penal tendrá un artículo 134D del siguiente tenor:

Artículo 134D. *Circunstancias de atenuación punitiva*. Las penas previstas en los artículos anteriores, se reducirán en una tercera parte cuando:

1. El sindicado o imputado se retracte públicamente de manera verbal y escrita de la conducta por la cual se le investiga.

2. Se dé cumplimiento a la prestación del servicio que se denegaba.

Ley 2216 del 2022

“por medio de la cual se promueve la educación inclusiva y el desarrollo integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje”. Artículo

1. Objeto. El objeto de la presente Ley es promover la educación inclusiva efectiva y el desarrollo integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje desde la primera infancia hasta la educación meta en las instituciones públicas y privadas del país.

Ley 1516 del 2012

Artículo 2° - Principios rectores.

1. Principio de respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales: Sólo se podrá proteger y promover la diversidad cultural si se garantizan los derechos humanos y las libertades fundamentales como la libertad de expresión, información y comunicación, así como la posibilidad de que las personas escojan sus expresiones culturales.

Ley 115 del 1994

Artículo 56. Principios Y Fines La educación en los grupos étnicos estará orientada por los principios y fines generales de la educación establecidos en la presenta ley y tendrá en cuenta, además, los criterios de integralidad, interculturalidad, diversidad lingüística, participación comunitaria, flexibilidad y progresividad. Tendrá como finalidad afianzar los procesos de identidad, conocimiento, socialización, protección y uso adecuado de la naturaleza, sistemas y prácticas comunitarias de organización, uso de las lenguas vernáculas, formación docente e investigación en todos los ámbitos de la cultura

Decreto 804 De Mayo 18 de 1995

Capítulo 1. Aspectos Generales. Artículo 2. Son principios de la etnoeducación:

- a) Integralidad, entendida como la concepción global que cada pueblo posee y que posibilita una relación armónica y recíproca entre los hombres, su realidad social y la naturaleza
- b) Diversidad lingüística, entendida como las formas de ver, concebir y construir el mundo que tienen los grupos étnicos, expresadas a través de las lenguas que hacen parte de la realidad nacional en igualdad de condiciones
- c) Autonomía, entendida como el derecho de los grupos étnicos para desarrollar sus procesos etnoeducativos
- d) Participación comunitaria, entendida como la capacidad de los grupos étnicos para orientar, desarrollar y evaluar sus procesos etnoeducativos, ejerciendo su autonomía
- e) Interculturalidad, entendida como la capacidad de conocer la cultura propia y otras culturas que interactúan y se enriquecen de manera dinámica y recíproca, contribuyendo a plasmar en la realidad social, una coexistencia en igualdad de condiciones y respeto mutuo

f) Flexibilidad, entendida como la construcción permanente de los procesos etnoeducativos, acordes con los valores culturales, necesidades y particularidades de los grupos étnicos

g) Progresividad, entendida como la dinámica de los procesos etnoeducativos generada por la investigación, que articulados coherentemente se consolidan y contribuyen al desarrollo del conocimiento

h) Solidaridad, entendida como la cohesión del grupo alrededor de sus vivencias que le permite fortalecerse y mantener su existencia, en relación con los demás grupos sociales.

Metodología

El objetivo de este estudio es investigar la efectividad de la gamificación como una estrategia pedagógica dirigida a fomentar la integración y prevenir la xenofobia entre los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego.

Paradigma y Enfoque

El enfoque cualitativo en la investigación es una perspectiva fundamental que busca comprender y explorar la complejidad de fenómenos sociales, humanos y culturales desde una perspectiva holística. A diferencia del enfoque cuantitativo que se centra en la medición numérica y la estadística, el enfoque cualitativo se enfoca en capturar la riqueza y profundidad de las experiencias, significados y contextos que rodean a un fenómeno en particular.

Domínguez (2000) señala que los enfoques cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. De ahí que la intersubjetividad sea una pieza clave del enfoque cualitativo y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción.

Por su parte Vera (2015) expresa que el enfoque cualitativo es aquel donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. El mismo procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

En este sentido, el enfoque cualitativo utiliza métodos y técnicas como entrevistas en profundidad, observaciones participativas, análisis de contenido y estudios de caso para explorar

las percepciones, creencias, motivaciones y comportamientos de las personas involucradas en el fenómeno estudiado. Se centra en la comprensión profunda, la interpretación y la construcción de significados a partir de datos cualitativos, permitiendo obtener insights valiosos y perspectivas contextualizadas sobre la realidad social.

En el caso de este estudio, se optará por un enfoque cualitativo para investigar la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica para fomentar la integración y prevenir la xenofobia entre los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego. La selección de este método permitirá una comprensión detallada de cómo la gamificación puede influir en las actitudes y experiencias de los estudiantes respecto a la inclusión y la diversidad cultural.

En resumen, el enfoque de investigación cualitativo se centra en la exploración y comprensión detallada de fenómenos a través de técnicas de recolección de datos que facilitan una profunda inmersión en el contexto social de los participantes. Además, al profundizar en las experiencias, narrativas y significados asociados a la xenofobia, el enfoque cualitativo contribuye a generar conocimiento significativo y contextualizado sobre este fenómeno. Esto puede informar políticas, programas y acciones dirigidas a prevenir y abordar la xenofobia de manera efectiva y empática.

En cuanto al paradigma, se reconoce que el paradigma crítico es una perspectiva teórica y metodológica que se centra en analizar las estructuras de poder, desigualdades sociales y procesos de dominación presentes en la sociedad. Este enfoque se fundamenta en la idea de que la realidad social está influenciada por relaciones de poder, injusticias y conflictos que generan desigualdades y marginación.

El paradigma socio-crítico de acuerdo con Arnal (1992) adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, “de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p.98). Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros.

Además, el paradigma crítico busca no solo comprender la realidad, sino también transformarla hacia una dirección más justa y equitativa. En el caso de la gamificación y la xenofobia, este enfoque invita a cuestionar las prácticas existentes, a proponer alternativas más inclusivas y a movilizar acciones que contribuyan a la construcción de sociedades más tolerantes y respetuosas con la diversidad.

Popkewitz (1988) afirma que algunos de los principios del paradigma son: (a) conocer y comprender la realidad como praxis; (b) unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores; (c) orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano; y (d) proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable.

En definitiva, dentro el paradigma crítico, se cuestionan las estructuras sociales establecidas y se busca entender cómo estas estructuras benefician a algunos grupos mientras oprimen a otros. Así mismo, el uso del paradigma crítico en la investigación sobre el uso de la gamificación para combatir la xenofobia es importante porque permite un análisis profundo de las dinámicas de poder, ideológicas y sociales involucradas, así como la posibilidad de promover

cambios significativos hacia una convivencia más armoniosa y justa en las sociedades contemporáneas.

Tipo De Investigación

La etnografía rápida es una metodología de investigación cualitativa que busca comprender y analizar fenómenos sociales de manera inmediata y contextualizada. A diferencia de la etnografía tradicional que involucra un proceso prolongado de inmersión en el campo, la etnografía rápida se enfoca en obtener datos de manera ágil y eficiente para responder a necesidades específicas en un tiempo limitado.

Al igual que todas las metodologías de valoración rápida, la etnografía rápida pertenece al grupo de investigación aplicada (Kumar, 1993). La metodología puede emplearse para recoger información cultural, facilitar la llegada de programas de gobierno, proyectar espacios públicos con participación de la comunidad o mejorar las condiciones de vida de una comunidad marginada. La tarea no es resolver los enigmas teóricos o generar teorías, pero sí lograr procesos de decisión-fabricación más racionales en las circunstancias de la vida real.

Técnicas e Instrumentos

Observación de Clases

La observación no participante, como su nombre lo indica, es aquella donde el observador permanece ajeno a la situación que observa. Aquí el observador estudia el grupo y permanece separado de él. Es así como la observación no participante supone todo lo contrario a la observación participante, es decir, el investigador asume un rol pasivo, tan solo de recopilar datos, sin interferir en el normal comportamiento de lo que está investigando. Es aquella en la cual se recoge la información desde afuera, sin intervenir para nada en el grupo social, hecho o fenómeno investigado. (Ynoub, 2015). En este caso, bajo un contexto escolar con población

migrantes, esta técnica puede proporcionar una comprensión profunda de las dinámicas y desafíos que enfrentan estos niños en su adaptación escolar y social.

De igual forma la observación participante para evaluar los talleres de gamificación implementados, esta como lo sugieren diversos autores (Sánchez, 2004; Taylor y Bodgan, 1992) se define como un método de investigación que implica la inserción del investigador en el lugar de la observación, suponiendo una mirada distante, lejana, extraña del observador hacia lo observado. El sujeto se inserta en la realidad observada, pero siempre como un intruso. En este sentido, toda observación participante constituye una observación externa, ya que el distanciamiento del investigador frente a lo observado garantizaría la confiabilidad y validez de su registro.

Diario de Campo

El diario de campo es una técnica que mediante la creación de anotaciones funge como un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien escribe a la reflexión y a la autocrítica mediante un proceso catártico, y es importante en el proceso formativo, pues da un recuento de las opiniones personales, las frustraciones y los logros de quien escribe (Sanjek, 1990).

Sin duda, la importancia de este diario radica en su capacidad para captar la complejidad de los procesos sociales y emocionales que están en juego en temas como la prevención de la xenofobia, que involucran valores, actitudes y posibles prejuicios. A medida que se desarrollan las actividades, el investigador puede registrar aspectos cualitativos como el cambio en la percepción entre los participantes, la aparición de actitudes de colaboración o el desarrollo de empatía hacia otros grupos. Estos registros brindan un insumo invaluable para analizar el impacto de la gamificación en la modificación de actitudes y comportamientos xenófobos,

ofreciendo además una base de datos rica y detallada que facilita la identificación de patrones y tendencias.

De acuerdo con los parámetros de la construcción del diario de campo, se analizaron las siguientes categorías: Método pedagógico, identidad cultural y pluriculturalidad, el diario de campo se puede ver en el apéndice X. El diario de campo muestra que, a lo largo de las cuatro semanas, se logró una notable observación de conductas tanto negativas como positivas en la comunicación y el respeto cultural entre los estudiantes. A través de actividades lúdicas y de reflexión, tanto los estudiantes migrantes como los locales experimentaron un proceso de acercamiento y aprendizaje mutuo, consolidando un ambiente de respeto y colaboración dentro del aula, lo anterior mediante las estrategias posteriormente a desarrollar desde el objetivo de la investigación.

Población y la Muestra

La Institución Educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego fue la población sobre la cual se desarrolló la presente investigación, la cual buscaba acogerse a una IE que contará con una historia dentro de la problemática de migración presente en Cúcuta y proveniente del vecino país. Podemos destacar, que la institución cuenta con un total de 1.610 estudiantes cursando sus jornadas académicas, los cuales son en su mayoría de origen venezolano, por tal motivo, la muestra seleccionada fueron los estudiantes de grado 5*, abarcando un total de 152 estudiantes con una edad que oscila entre 9 a 11 años.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, se empleará un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este tipo de muestreo permite al investigador seleccionar los participantes del estudio de manera arbitraria, basándose en su conveniencia. Según Cuesta (2009), el muestreo no

probabilístico es una técnica en la que las muestras se obtienen mediante un proceso que no garantiza a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser elegidos.

Por ello, se dice que la muestra no probabilística por conveniencia consiste en la selección por métodos no aleatorios de una muestra cuyas características sean similares a las de la población objetivo. También puede ser que el investigador seleccione directa e intencionadamente los individuos de la población. El caso más frecuente de este procedimiento es utilizar como muestra los individuos a los que se tiene fácil acceso (por ejemplo, los profesores de universidad emplean con mucha frecuencia a sus propios alumnos, o bien, el número de pacientes que acudió en un tiempo determinado). (Borda, 2009)

Consideraciones Éticas

La investigación sobre el uso de la gamificación para prevenir la xenofobia implica varias consideraciones éticas importantes, las cuales deben ser cuidadosamente gestionadas para asegurar que el estudio sea conducido de manera responsable y respetuosa con los derechos y el bienestar de todos los participantes. Por ello, la investigación está diseñada de manera que minimice cualquier riesgo potencial para los participantes, esto incluye evitar situaciones que puedan causar estrés, ansiedad o daño emocional, especialmente dado que el tema de la xenofobia puede ser sensible.

Se reconoce que la investigación desarrollada tiene un valor social claro, contribuyendo a la prevención de la xenofobia y promoviendo una mayor comprensión y cohesión social, para evitar cualquier contenido que pueda reforzar estereotipos negativos o prejuicios sobre ciertos grupos culturales o étnicos. Abordar estas consideraciones éticas de manera integral es crucial para llevar a cabo una investigación responsable sobre el uso de la gamificación para prevenir la xenofobia. Esto no solo protege a los participantes, sino que también garantiza la integridad y la

credibilidad de los resultados del estudio. Finalmente, la investigación es revisada y aprobada con el aval de la tutora de tesis de investigación para asegurar que todas las consideraciones éticas se han abordado adecuadamente Apéndice: consentimientos informados.

Análisis y Resultados

Estado de la institución educativa Colegio San José De Cúcuta Sede Mercedes Abrego:

La institución educativa actual juega un papel crucial en la formación de estudiantes con diversidades culturales, ya que propician la creación de entornos o contextos que vayan acordes a las necesidades que tienen cada uno de ellos, por esta razón, la IE San José de Cúcuta fue elegida como el centro de atención a estudiantes migrantes, debido a su ubicación contextual y la adquisición de conocimientos, por este motivo, se plantea que para el año 2030 la institución educativa Colegio San José de Cúcuta será reconocida por la formación de personas competentes y líderes que aporten sus conocimientos, habilidades y valores para la transformación de su entorno y la sociedad mejorando así su calidad de vida.

En el año 2024, la Institución Educativa San José de Cúcuta se encuentra bajo el liderazgo visionario de su Rectora, Claudia Johana Torres Gamboa, quien asumió el cargo con un compromiso inquebrantable hacia la excelencia educativa y el desarrollo integral de sus estudiantes. Acompañando a la Rectora, cuentan con un equipo de coordinadores excepcionales: María Isabel Pabón Villamizar, José Trinidad Gelvez y Hender Yesid Ayala Contreras, quienes desempeñan roles fundamentales en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras.

Desde su estrategia diferencial, esta institución educativa ha sido pionera en la recepción prioritaria de niños y niñas migrantes provenientes de diversos contextos de desarrollo, su mayor prioridad ha sido brindar la mayor atención en la integración social de los migrantes venezolanos en las comunidades receptoras. Esto implica promover la convivencia pacífica, fomentar la tolerancia y el entendimiento intercultural, y apoyar programas que promuevan la inclusión y la participación de los migrantes en la sociedad.

El papel de Colombia en la migración de venezolanos se enmarca en un contexto complejo y multifacético que ha evolucionado a lo largo de los años debido a la crisis política, económica y social en Venezuela. Desde mediados de la década de 2010, Colombia ha experimentado un flujo significativo de migrantes provenientes de Venezuela, convirtiéndose en uno de los principales destinos para aquellos que huyen de la crisis en su país de origen. La proximidad geográfica entre Colombia y Venezuela, marcada por una frontera terrestre de más de 2.200 kilómetros, ha facilitado la migración de venezolanos hacia territorio colombiano, sin duda este flujo migratorio ha generado diversos impactos en Colombia, tanto a nivel económico, social, político y humanitario.

Desde otro ámbito, la migración venezolana ha sido objeto de debate y discusión en el escenario nacional e internacional. El territorio de Colombia para el habitante venezolano históricamente no ha resultado tan llamativo a causa en un primer orden a la economía pre-existente en Venezuela que era mayor a la de los colombianos y en un segundo orden por el problema interno que ha afrontado Colombia durante sus tiempos y que inclusive es para lo demás de los extranjeros de todo el mundo el más grande problema para pensar en Colombia como una alternativa para migrar, en este orden de ideas se debería hacer la mención que a la fecha este último tema para el habitante venezolano corriente no es tan influyente en el momento de migrar (Pérez, 2020).

En resumen, el papel de Colombia en la migración de venezolanos es fundamental en el contexto regional, marcado por desafíos y oportunidades que requieren respuestas integrales y coordinadas a nivel nacional e internacional para abordar las necesidades y garantizar los derechos de las personas en movimiento. En el caso de San José de Cúcuta, la capital de Norte de Santander, según datos de Migración Colombia hasta febrero de 2022, se estimaba que había

alrededor de 167.678 venezolanos en la ciudad. Sin embargo, no se ha proporcionado información actualizada desde el cambio de gobierno. Según USAID, en abril de (2023), aproximadamente el 21,7% de la población de la ciudad está compuesta por migrantes y colombianos que han regresado, lo que representa un aumento en comparación con años anteriores.

Además, se informa que el 66% de los migrantes en la ciudad vive por debajo de la línea de pobreza, lo cual plantea preocupaciones sobre el perfil de las personas que están llegando a esta zona fronteriza. Es fundamental destacar que esta área metropolitana es una de las principales áreas de tránsito e interacción entre Colombia y Venezuela, y ha experimentado un fuerte impacto debido al gran flujo migratorio, especialmente de aquellos que han huido a pie de la compleja crisis humanitaria en Venezuela.

En particular, el territorio de Norte de Santander, con su ciudad capital San José de Cúcuta, destaca por su dinamismo y complejidad debido a sus características poblacionales y el crecimiento urbano. En este contexto, es crucial entender las implicaciones de la crisis actual en Venezuela, la migración de ciudadanos venezolanos y las condiciones en las que ingresan al territorio colombiano.

En definitiva, esta migración ha generado diversos impactos en Cúcuta y en el departamento de Norte de Santander en general, ya que, en el ámbito social, la migración venezolana ha influido en la dinámica demográfica y cultural de Cúcuta y sus alrededores. La diversidad cultural se ha incrementado, y se han presentado desafíos y oportunidades en términos de integración social, acceso a servicios básicos como educación y salud, y convivencia entre la población local y migrante

Observación de Diagnóstico

Método Pedagógico:

La docente a cargo implementa estrategias pedagógicas que buscan fomentar el aprendizaje significativo, pero durante la observación se identificaron fortalezas y falencias en su metodología. En ese caso, la docente muestra entusiasmo al enseñar y trata de mantener el interés de los estudiantes mediante preguntas dinámicas y ejemplos prácticos, además demostró sensibilidad hacia estudiantes con diferentes niveles de aprendizaje, brindando apoyo adicional a aquellos con dificultades.

La clase incluyó actividades en equipo que incentivaron la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, más aún, las actividades parecían improvisadas en algunos momentos, sin un hilo conductor claro que relacionara los temas tratados, no se evidenció una secuencia pedagógica definida que garantizara el aprendizaje progresivo. Con referencia a los modelos pedagógicos, Zubiría (2006) manifiesta su importancia como ideales a seguir en el proceso de formación. Este autor avanza en la clasificación de dos grandes bloques de modelos pedagógicos: auto estructurantes y heteros estructurantes.

Aunque hubo recursos visuales, no se implementaron metodologías modernas como la gamificación, lo que podría haber aumentado la motivación y participación. Las actividades fueron mayormente tradicionales (lectura, escritura en el tablero), lo que resultó en desinterés por parte de algunos estudiantes. Aunque se mencionó la diversidad en la dinámica del aula, no se evidenciaron esfuerzos específicos para trabajar temas de inclusión o empatía hacia estudiantes de diferentes culturas o contextos.

En definitiva, la docente demuestra compromiso y sensibilidad hacia sus estudiantes, pero es necesario fortalecer la planificación y la adopción de estrategias pedagógicas

innovadoras para optimizar el aprendizaje y la inclusión en el aula. Un enfoque más estructurado e integrador beneficiará a todos los estudiantes, especialmente en un contexto tan diverso como el del aula observada.

Identidad cultural:

El objetivo principal de la observación era identificar cómo se promovía la identidad cultural y cómo interactuaban los estudiantes en un contexto bicultural. En ese caso, la docente promueve un espacio donde los estudiantes se sienten cómodos para participar, expresarse y compartir sus experiencias culturales, así que no se evidenciaron actos de discriminación directa entre los estudiantes durante la clase. Los estudiantes, tanto colombianos como venezolanos, interactúan sin mayor tensión, mostrando camaradería y disposición a trabajar en conjunto, se observaron conversaciones donde compartían aspectos culturales como comidas típicas y costumbres familiares.

Sobre lo anterior, se plantea que hay manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que las diferencia de otras actividades que son parte común de la vida cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza. A estas representaciones culturales de gran repercusión pública, la UNESCO las ha registrado bajo el concepto de “patrimonio cultural inmaterial” (Romero Cevallos, 2005: 62).

Aunque se mencionaron aspectos culturales superficiales, como comidas y festividades, no se profundizó en temas como valores compartidos, historia común o elementos diferenciadores que enriquezcan el entendimiento intercultural, además, las dinámicas realizadas no lograron involucrar a todos los estudiantes, lo que dejó a algunos en silencio o desconectados del tema.

El aula observada presenta un ambiente respetuoso y un nivel básico de integración entre estudiantes colombianos y venezolanos, pero carece de estrategias pedagógicas sólidas para fomentar una identidad cultural compartida y promover una integración más profunda. La implementación de actividades estructuradas e inclusivas puede enriquecer el aprendizaje y fortalecer los lazos interculturales, beneficiando el desarrollo integral de todos los estudiantes.

Pluriculturalidad:

Durante la clase, la docente realizó preguntas relacionadas con tradiciones y celebraciones de ambos países, permitiendo que los estudiantes hablaran sobre sus raíces culturales, donde algunos estudiantes venezolanos explicaron detalles sobre su música y platos típicos, lo cual fue bien recibido por sus compañeros colombianos. No se observaron actividades diseñadas específicamente para fomentar la integración cultural o la construcción de una identidad común, se limitó a resaltar diferencias sin explorar cómo estas enriquecen al grupo.

Así mismo, durante la clase, surgieron comentarios estereotipados por parte de algunos estudiantes que reflejaban percepciones sesgadas sobre las costumbres de la otra nacionalidad, los cuales no fueron abordados de manera pedagógica por la docente. Mas aun, se observaron relaciones cordiales y respetuosas entre los estudiantes de ambas nacionalidades durante las actividades grupales.

La clase observada refleja un ambiente respetuoso y una disposición positiva hacia la pluriculturalidad, pero carece de estrategias pedagógicas profundas e inclusivas que permitan un verdadero reconocimiento y valoración de las culturas representadas. Fortalecer las actividades mediante enfoques colaborativos, materiales equitativos y discusiones significativas puede contribuir a un mayor entendimiento intercultural y a una convivencia armónica en el aula.

Actividades Estratégicas de Gamificación para Promover la Integración de Estudiantes Extranjeros en el Aula

Actividad 1: Búsqueda de identidad histórica

El objetivo de esta actividad es fomentar la integración y prevenir la xenofobia a través de la construcción de historias colaborativas. Utilizando la gamificación como método pedagógico, se pretende crear un ambiente lúdico y atractivo para tratar un tema tan delicado como la xenofobia.

La actividad comienza con una introducción de aproximadamente 10 a 15 minutos, durante la cual se explica a los estudiantes el concepto de xenofobia y sus manifestaciones en la sociedad. Se presenta el juego de construcción de historias, enfatizando la importancia de la colaboración para crear una narrativa inclusiva que respete la diversidad.

Los estudiantes se organizan en grupos de cuatro o cinco personas y reciben una hoja de trabajo con una historia incompleta. Cada estudiante tiene la oportunidad de añadir una parte a la historia, utilizando su creatividad e imaginación para incluir elementos culturales y étnicos diversos. El objetivo es que la historia final sea coherente, convincente e inclusiva, reflejando la importancia de la diversidad y la integración. Esta actividad está diseñada para durar entre 45 minutos a una hora, ajustándose según el tamaño y nivel del grupo.

Se necesitarán hojas de trabajo con historias incompletas y espacio suficiente para que los estudiantes agreguen sus partes a la historia. Además, se pueden utilizar herramientas de gamificación, como premios simbólicos, para reconocer los grupos que creen las historias más interesantes y coherentes.

Para evaluar el desempeño de los estudiantes, se llevará a cabo una evaluación grupal que medirá la creatividad y la capacidad de colaboración. Los estudiantes también compartirán sus

historias con el resto de la clase y explicarán cómo su narrativa refleja la importancia de la diversidad y la integración.

Figura 3

Evidencia fotográfica



Actividad 2: Reconstruyendo el método de aprender cultura

El objetivo de esta actividad es prevenir la xenofobia y fomentar la integración entre estudiantes de diferentes culturas y orígenes étnicos. Utilizando el laberinto de palabras como método de gamificación, se busca crear un ambiente lúdico y educativo para abordar un tema delicado de manera accesible y atractiva.

Para iniciar la actividad, se explica a los estudiantes qué es la xenofobia y cómo se manifiesta en la sociedad. Se les pregunta si conocen el término y se les anima a compartir ejemplos que hayan visto o escuchado. Posteriormente, se presenta el juego del laberinto de palabras, explicando que a través de la colaboración, los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender nuevas palabras en diferentes idiomas y trabajar juntos para completar el desafío. La introducción tiene una duración de aproximadamente 10-15 minutos.

Descripción de la Actividad: Los estudiantes se dividen en grupos de tres o cuatro. Cada grupo recibe una hoja de trabajo con una cuadrícula de letras que contiene palabras relacionadas con la prevención de la xenofobia y la integración cultural. Algunos ejemplos de palabras

incluyen: tolerancia, diversidad, respeto, igualdad, amistad, empatía, solidaridad, entre otras. Los grupos deben encontrar y señalar tantas palabras como sea posible dentro de un tiempo límite. La duración de la actividad puede variar entre 30 y 45 minutos, dependiendo del tamaño del grupo y el nivel de habilidad de los estudiantes.

Recursos Utilizados: Se proporcionan hojas de trabajo con cuadrículas de letras y palabras clave relacionadas con el tema, así como temporizadores para controlar el tiempo de la actividad. Se pueden ofrecer premios simbólicos para motivar a los estudiantes y reconocer su esfuerzo.

Instrumentos de Medición: Para evaluar el desempeño, se realiza una evaluación grupal que mide el número de palabras encontradas y la capacidad de colaboración entre los estudiantes. También se solicita a los participantes que compartan las palabras que más les llamaron la atención y expliquen por qué consideran que son importantes para la prevención de la xenofobia.

Figura 4

Evidencia Actividad 2



Actividad: Creando nuestro propio juego de mesa desde la identidad ética.

Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo mediante la creación de un juego de mesa que promueva la integración y la prevención de la xenofobia, utilizando la identificación de personalidades como eje central

Los estudiantes trabajarán en equipos para diseñar su propio juego de mesa, donde cada integrante añadirá una característica de su personalidad, basándose en la percepción que tienen sus compañeros sobre él. Cada equipo deberá incorporar preguntas y desafíos que fomenten la cooperación y la empatía hacia otras culturas, así como el entendimiento de las características diferenciales entre ellas.

Los estudiantes se dividirán en equipos de 4-5 personas para crear su juego de mesa. Cada equipo seleccionará un tema que promueva la integración y la prevención de la xenofobia, y diseñará un tablero, junto con tarjetas de preguntas y desafíos relacionados con el tema elegido. Estos deberán abordar temas culturales, geográficos e históricos, y plantear desafíos que fomenten la cooperación y la empatía hacia otras culturas.

Duración de la actividad: 2 horas, diseño y presentación del juego: 1 hora, ronda de prueba del juego: 1 hora. Recursos Utilizados: Papel, lápices, colores, cartulina, tijeras, pegamento, dados, fichas, y un reloj para controlar el tiempo.

Instrumentos de Medición

La evaluación incluirá la creatividad, originalidad y coherencia del juego, así como la inclusión de preguntas y desafíos que promuevan la integración y la prevención de la xenofobia. También se valorará la capacidad del equipo para trabajar conjuntamente y presentar su juego de manera efectiva a la clase.

Figura 5

Evidencia actividad “creando nuestro propio juego”



Actividad: Una salida de compras en la ciudad

El objetivo de esta actividad de juego de roles es que los estudiantes practiquen su capacidad para comunicarse en situaciones cotidianas, como pedir direcciones y hacer compras en una tienda. Además, se busca que los estudiantes se familiaricen con el vocabulario y las expresiones utilizadas en estas situaciones y que puedan aplicarlas de manera efectiva.

Para motivar a los estudiantes, se puede comenzar hablando sobre la importancia de poder comunicarse en diferentes situaciones cotidianas, como hacer compras o pedir direcciones en una ciudad desconocida. Se destacará que, en esta actividad, los estudiantes tendrán la oportunidad de practicar sus habilidades comunicativas en un ambiente seguro y controlado.

Duración de la introducción: 5 a 10 minutos.

En esta actividad de juego de roles, los estudiantes se dividirán en parejas o grupos de tres. Cada grupo recibirá una lista de compras y un mapa de una ciudad. Los roles se distribuirán de la siguiente manera: comprador, vendedor o transeúnte. Los estudiantes interactuarán entre sí para realizar las compras de la lista y pedir direcciones cuando sea necesario. La actividad tiene

un tiempo limitado para completarse, y al final, los estudiantes presentarán sus compras y compartirán sus experiencias. Duración de la actividad: 30 a 45 minutos, dependiendo del tamaño del grupo y del nivel de habilidad de los estudiantes. Para esta actividad, se necesitarán listas de compras para cada grupo, mapas de la ciudad y materiales de escritura.

El desempeño de los estudiantes se medirá utilizando rúbricas de evaluación que consideren habilidades comunicativas, como la capacidad para pedir direcciones y hacer compras en una tienda. Además, se realizará una evaluación grupal para medir la capacidad de trabajo en equipo y la colaboración.

Figura 6

Evidencia fotográfica “salida de compras a la ciudad”



Actividad: La Gran Trivia de la Integración

El objetivo de esta actividad de juego de roles es que los estudiantes practiquen sus habilidades de comunicación en situaciones cotidianas, como pedir direcciones y hacer compras en una tienda. Además, se busca que los estudiantes se familiaricen con el vocabulario y las expresiones utilizadas en estas situaciones y que puedan aplicarlas de manera efectiva.

La xenofobia es un problema que afecta a muchas comunidades y puede llevar a la discriminación y exclusión de personas de diferentes culturas. En esta actividad, vamos a

aprender sobre diferentes culturas y tradiciones a través de una trivia interactiva. (Duración de la introducción: 5 minutos).

Los estudiantes se dividirán en equipos y se les dará una lista de preguntas relacionadas con diferentes culturas y tradiciones de todo el mundo. Cada equipo tendrá un tiempo limitado para responder a las preguntas y ganar puntos. Las preguntas pueden incluir temas como comidas tradicionales, bailes típicos, celebraciones y costumbres. Los equipos también pueden tener la oportunidad de hacer preguntas a otros equipos para ganar puntos adicionales. Al final de la actividad, el equipo con más puntos será declarado ganador. (Duración de la actividad: 30-45 minutos).

Recursos utilizados: Una lista de preguntas relacionadas con diferentes culturas y tradiciones, una pizarra o pantalla para mostrar las preguntas, un temporizador y papel y bolígrafos para que los estudiantes tomen notas.

Se medirá el éxito de la actividad mediante la participación activa de los estudiantes, la precisión de las respuestas y la actitud positiva hacia otras culturas. También se pueden evaluar las habilidades de trabajo en equipo de los estudiantes y su capacidad para colaborar y aprender de sus compañeros.

Figura 7

Evidencia fotográfica de “la Gran Trivia”



Actividad: Escape de la Xenofobia

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo mientras se aprenden sobre diferentes culturas y se previene la xenofobia.

La discriminación y la exclusión de personas de diferentes culturas son problemas que afectan a muchas comunidades. En esta actividad, los estudiantes aprenderán sobre diversas culturas y tradiciones mientras trabajan juntos para "escapar" de un espacio delimitado en un tiempo limitado. Duración de la introducción: 5 minutos

Descripción de la Actividad: Los estudiantes se dividirán en equipos y se les asignará un espacio delimitado que simula una habitación. Dentro de la habitación, habrá acertijos y rompecabezas relacionados con diferentes culturas y tradiciones de todo el mundo que los equipos deberán resolver para escapar. Los estudiantes tendrán un tiempo limitado para colaborar, resolver los desafíos y avanzar en la actividad. Cada vez que un equipo resuelve un acertijo o rompecabezas, recibirán una pista que los ayudará a escapar de la habitación. El equipo que logre salir en el menor tiempo posible será el ganador. Duración de la actividad: 60 minutos

Recursos Utilizados: Se utilizará un espacio delimitado que simula una habitación, acertijos y rompecabezas relacionados con diversas culturas y tradiciones, pistas sobre cómo escapar de la habitación, cronómetros y materiales de escritura para tomar notas.

Instrumentos de Medición: El éxito de la actividad se medirá mediante la participación activa de los estudiantes, la precisión de las respuestas y la actitud positiva hacia otras culturas. Además, se evaluarán las habilidades de trabajo en equipo y la capacidad de los estudiantes para colaborar y aprender de sus compañeros. El tiempo necesario para que los equipos escapen de la habitación también será un indicador clave para determinar el equipo ganador.

Figura 8

Evidencia fotográfica “escape de la Xenofobia”



Actividad Podcast

Objetivos: Evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia educativa a través de las opiniones y experiencias de estudiantes de quinto grado, identificando cómo esta metodología impacta su motivación, participación y comprensión de los contenidos académicos, así como su influencia en el desarrollo de habilidades sociales y resolución de problemas.

Objetivos: Evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia educativa a través de las opiniones y experiencias de estudiantes de quinto grado, identificando cómo esta metodología impacta su motivación, participación y comprensión de los contenidos académicos, así como su influencia en el desarrollo de habilidades sociales y resolución de problemas.

Evidencias: Enlace de YouTube : https://youtu.be/SuCmp_7NhxE

Efectividad De Actividades Estratégicas Basadas En La Gamificación Para Promover La Integración De Estudiantes Extranjeros En El Aula

Se analizaron las siguientes categorías a la luz de la observación de las clases y del podcast.

Mecánica del Juego

La gamificación, que consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia pedagógica efectiva para tratar temas complejos y sensibles como la xenofobia. Este análisis se centra en una actividad pedagógica que emplea la gamificación con el objetivo de prevenir la xenofobia, evaluando sus objetivos, metodología, implementación y resultados. “Se observa que los estudiantes participan con más seguridad en los grupos mixtos. La comunicación entre estudiantes colombianos y migrantes es más fluida y espontánea. Se les anima a trabajar en un proyecto conjunto donde puedan compartir aspectos culturales, lo cual fortalece la colaboración y el respeto mutuo”

La gamificación, como estrategia pedagógica, ha emergido como una herramienta innovadora para transformar los entornos de aprendizaje y mejorar la experiencia educativa. Al integrar elementos propios de los juegos en contextos académicos, busca potenciar la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes. En otras palabras, la gamificación permite convertir espacios rutinarios en entornos interactivos, logrando así que las personas se diviertan y mejoren su productividad. La gamificación es considerada como un proceso (Marín & Hierro, 2013).

De acuerdo con el diario de campo desarrollado durante la actividad grupal de comunicación, los estudiantes se agrupan mayormente con sus amigos cercanos. Algunos grupos de trabajo son mixtos, y se observa que, en estos casos, la comunicación es inicial y limitada, principalmente centrada en la tarea. Se registra una ligera tensión en los grupos mixtos, posiblemente debido a la falta de confianza ya las diferencias culturales, como el uso de expresiones o el acento particular de los estudiantes migrantes.

Esto refleja que el uso de la gamificación como método pedagógico en este contexto tiene un gran potencial para crear un ambiente educativo interactivo y atractivo. Este enfoque fomenta la empatía, el entendimiento y las interacciones positivas entre estudiantes de diversos orígenes. Al integrar dinámicas de juego, se motiva a los estudiantes a participar activamente, facilitando así la comprensión y apreciación de la diversidad cultural “

Mediante una cuidadosa planificación, una implementación efectiva y una evaluación constante, esta actividad de gamificación no solo educa sobre la xenofobia, sino que también promueve un aprendizaje significativo y duradero. Esta estrategia puede contribuir de manera significativa a la construcción de una sociedad más inclusiva y respetuosa, donde se valoren las diferencias y se promueva la cohesión social.

La gamificación, y en particular la mecánica del juego ofrece una manera atractiva y participativa de educar a los estudiantes sobre la importancia de la diversidad cultural y la empatía hacia los inmigrantes. Este análisis examina una actividad basada en la mecánica del juego destinada a prevenir la xenofobia, evaluando sus objetivos, diseño, implementación y resultados. El uso de estas mecánicas en el aula muestra un gran potencial para crear un entorno educativo interactivo y motivador.

En resumen, se indica que la integración de métodos interactivos y participativos en la enseñanza sobre la diversidad cultural y la prevención de la xenofobia es una estrategia eficaz para fomentar actitudes inclusivas y comportamientos respetuosos en estudiantes de primaria. Continuar con este tipo de actividades y ajustar las metodologías basadas en el feedback y la evaluación continua puede seguir mejorando su impacto positivo en el desarrollo personal y social de los estudiantes.

Identidad Cultural

Este análisis se centra en los resultados de una actividad diseñada para explorar y fortalecer la identidad en alumnos de quinto grado, evaluando su efectividad en términos de comprensión personal, reconocimiento de características únicas y apreciación de la diversidad. La actividad resultó ser altamente efectiva en varios aspectos clave del desarrollo personal y social de los niños. No solo lograron una mejor comprensión de sí mismos, sino que también desarrollaron una mayor autoestima y una apreciación más profunda de la diversidad cultural.

El enfoque interactivo y creativo se ha demostrado como una herramienta poderosa para fomentar un sentido positivo de identidad y fortalecer las habilidades de comunicación en los niños. Con una evaluación continua y ajustes basados en el feedback recibido, este tipo de actividad puede seguir mejorando y adaptándose para maximizar su impacto positivo en el desarrollo infantil. La mayoría de los niños demostraron una mejor comprensión de sus propias características, intereses y talentos.

Fueron capaces de hablar sobre sí mismos con mayor confianza y claridad, y expresaron sentirse más positivos acerca de sí mismos. Los comentarios de los padres y maestros confirmaron una mayor confianza en las habilidades y características personales de los niños, mejorando significativamente su capacidad para expresar sus pensamientos y sentimientos, facilitando así una comunicación más abierta y honesta.

Además del método pedagógico, se logra recopilar como la categoría de identidad cultural permite reconocer y valorar las diferentes culturas, ya que se fomenta un sentido de pertenencia y se promueve el respeto mutuo. Trabajar la identidad cultural implica ayudar a los migrantes a mantener sus tradiciones, costumbres y lengua materna, permitiéndoles conservar un sentido de sí mismos y de su origen. Por otro lado, la diversidad cultural se convierte en una

riqueza que enriquece a toda la comunidad, al fomentar el intercambio de conocimientos, perspectivas y experiencias. Al crear espacios donde se celebren las diferencias culturales, se construyen relaciones más sólidas y se promueve una convivencia armoniosa.

La prevención de la xenofobia desde temprana edad es crucial para construir una sociedad inclusiva y respetuosa. Este análisis se centra en los resultados de una actividad pedagógica sobre interculturalidad, diseñada para estudiantes de quinto grado con el objetivo de prevenir la xenofobia. Se evaluaron los cambios en actitudes y conocimientos de los estudiantes hacia la diversidad cultural. La actividad pedagógica sobre interculturalidad fue altamente efectiva, ya que los estudiantes no solo aumentaron su conciencia y conocimiento sobre la diversidad cultural, sino que también desarrollaron una mayor empatía y comprensión hacia sus compañeros de diferentes orígenes.

Las interacciones positivas y colaborativas fomentadas por la actividad contribuyeron a la creación de un entorno escolar más inclusivo y respetuoso. Con una evaluación continua y ajustes basados en el feedback recibido, esta actividad puede seguir mejorando y adaptándose para maximizar su impacto positivo en la prevención de la xenofobia “Los comentarios reflejan una comprensión de la importancia del respeto y la comunicación para construir relaciones positivas en el aula. Los estudiantes migrantes expresan sentirse más integrados, mientras que los estudiantes colombianos mencionan que entienden mejor las vivencias de sus compañeros”

La educación también ha adoptado esta estrategia como una metodología de aprendizaje, en este sentido, es importante mencionar que la metodología es una parte flexible y variable que el docente puede modificar de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes para un mejor aprendizaje (Parra & Torres, 2018). Además, es evidente de que los estudiantes alcanzan un gran

nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase (Fernández, Olmos, & Alegre, 2016)

Pluriculturalidad

La integración educativa es fundamental para prevenir la xenofobia y promover un entorno escolar inclusivo y respetuoso. Este análisis interpretativo examina los resultados de una actividad pedagógica destinada a fomentar la integración y prevenir la xenofobia en estudiantes de 5° grado, explorando los efectos en sus actitudes y comportamientos hacia la diversidad cultural.

La actividad de integración educativa para la prevención de la xenofobia en estudiantes de 5° grado resultó ser muy efectiva en varios aspectos clave. Los estudiantes no solo aumentaron su conocimiento sobre la xenofobia y la diversidad cultural, sino que también desarrollaron una mayor empatía y comprensión hacia sus compañeros de diferentes orígenes. Las interacciones positivas y colaborativas observadas durante la actividad sugieren que este enfoque pedagógico contribuye significativamente a crear un ambiente escolar inclusivo y respetuoso.

Además de lograr generar inclusión de diversas culturas se debe trabajar bajo un concepto de pluriculturalidad que permita relacionar a cada individuo con aquellas aproximaciones sociales que tenga a su alrededor, por ello, desde las actividades desarrolladas, la pluriculturalidad en el contexto de migración dentro de la institución educativa se convirtió en un tesoro invaluable. Al acoger a estudiantes de diversas culturas, se crea un ambiente enriquecedor donde se intercambian conocimientos, perspectivas y tradiciones.

Esta diversidad cultural fomenta el respeto mutuo, la tolerancia y la empatía entre los estudiantes, preparando a las futuras generaciones para vivir en un mundo globalizado. Además,

el contacto con diferentes culturas amplía la visión del mundo de los estudiantes, estimula su curiosidad y les brinda herramientas para resolver problemas complejos. Al celebrar la diversidad cultural, las instituciones educativas no solo integran a los estudiantes migrantes, sino que también enriquecen la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes, fomentando una ciudadanía global y una convivencia armoniosa.

En estas instituciones, es crucial implementar estrategias que permitan a los migrantes expresar su identidad cultural y que a su vez faciliten la interacción con otros grupos culturales. Esto puede lograrse a través de actividades como talleres culturales, festivales, grupos de conversación en diferentes idiomas y espacios de encuentro donde los migrantes puedan compartir sus historias y tradiciones. Además, es importante que el personal de estas instituciones esté sensibilizado y capacitado para trabajar con la diversidad cultural, evitando prejuicios y estereotipos.

Trabajar la identidad cultural y la diversidad cultural en instituciones que acogen a migrantes no solo beneficia a los propios migrantes, sino también a la comunidad en general. Al fomentar la interculturalidad, se promueve una sociedad más abierta, tolerante y respetuosa de las diferencias. Además, se fomenta el aprendizaje mutuo y se enriquece el patrimonio cultural de la comunidad. En definitiva, al crear entornos inclusivos y respetuosos de la diversidad, se contribuye a construir sociedades más justas y equitativas.

Al exponer a los niños a diferentes culturas, se promueve el respeto por las diferencias, la tolerancia y la empatía. Esto contribuye a construir una sociedad más justa y equitativa, ya que el contacto con distintas culturas enriquece la perspectiva de los niños, les permite comprender que existen diversas formas de ver el mundo y de vivir. La interacción con compañeros de diferentes orígenes culturales fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la

negociación y la resolución de conflictos, además la pluriculturalidad en el aula puede estimular el aprendizaje activo a través de proyectos colaborativos, investigaciones culturales y el intercambio de experiencias.

En definitiva, al conocer y valorar las diferentes culturas, los niños son menos propensos a caer en estereotipos y prejuicios, la inclusión de elementos culturales diversos puede enriquecer el currículo escolar, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y motivador. En resumen, la pluriculturalidad en la educación es una inversión en el futuro. Al cultivar la diversidad cultural desde temprana edad, estamos formando ciudadanos globales, tolerantes y respetuosos, capaces de construir un mundo más justo y equitativo.

Conclusiones

La implementación de la gamificación como estrategia para prevenir la xenofobia en estudiantes representa un enfoque innovador y prometedor. Al transformar el aprendizaje en un juego, se busca fomentar la empatía, la tolerancia y el respeto hacia la diversidad cultural. Se espera que la gamificación contribuya a reducir los prejuicios y estereotipos hacia los extranjeros, al fomentar el contacto y la interacción con personas de diferentes culturas dentro de un entorno seguro y divertido. Foncubierta y Rodríguez (2014: 03) nos explican que, cuando un profesor hace uso de un juego, intenta que los alumnos entren de lleno en un mundo de fantasía, un espacio mágico de diversión y entretenimiento. Mientras que cuando incorpora un ranking de puntuaciones, un desafío contrarreloj o una tarea basada en la resolución de enigmas lo que está haciendo es estructurar su propio universo del juego con unas reglas y unas pautas.

Sin duda, los juegos pueden ayudar a los estudiantes a ponerse en el lugar de otras personas, fomentando así la empatía y la comprensión hacia las experiencias de los migrantes. A través de la gamificación, los estudiantes pueden desarrollar una perspectiva más amplia y global, al conocer diferentes culturas y formas de vida, los juegos pueden incluir elementos educativos que permitan a los estudiantes aprender sobre diferentes culturas, tradiciones y costumbres.

Al proporcionar información precisa y actualizada sobre diferentes culturas, se pueden desmitificar los estereotipos y fomentar una visión más realista y positiva de la diversidad, además al enfrentar desafíos y tomar decisiones en un entorno de juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades para resolver conflictos de manera pacífica y constructiva, así como los efectos de la gamificación pueden ser a corto plazo, por lo que es necesario diseñar intervenciones sostenibles y complementarias.

Otro de los puntos clave que ya he mencionado antes y que nos muestran Simões et al. (2013) es la capacidad de la gamificación para motivar a los estudiantes y dotar a la enseñanza de un carácter más atractivo (cfr. Lee & Hammer, 2011). Una de sus ventajas es que incorpora aquello que realmente importa desde el mundo de los videojuegos sin utilizar ningún juego concreto y aumentando a su vez el nivel de involucración de los estudiantes.

La gamificación presenta un gran potencial para prevenir la xenofobia en las escuelas. Al proporcionar experiencias de aprendizaje significativas y divertidas, puede contribuir a fomentar la tolerancia, el respeto y la comprensión mutua entre los estudiantes. Sin embargo, es necesario realizar investigaciones adicionales para evaluar su eficacia a largo plazo y desarrollar estrategias complementarias que refuercen los aprendizajes adquiridos.

La adopción del método de gamificación en el ámbito escolar se justifica ampliamente debido a su eficacia en transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica, participativa y motivadora para los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos como desafíos, recompensas, competencias y narrativas, la gamificación capta el interés de los alumnos y fomenta su compromiso con el material educativo.

Uno de los beneficios clave de la implementación de la gamificación en el contexto educativo es su capacidad para aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva y entretenida, esta estrategia ayuda a combatir la apatía y el aburrimiento que a menudo acompañan a los métodos de enseñanza tradicionales. La incorporación de juegos y elementos lúdicos hace que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los estudiantes, lo que puede llevar a una mayor participación y mejores resultados académicos.

Además, la gamificación promueve el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la creatividad. Al enfrentarse a desafíos dentro de un marco lúdico, los estudiantes no solo aplican sus conocimientos de manera práctica, sino que también desarrollan competencias esenciales para su vida académica y personal. Este enfoque de aprendizaje activo y experiencial facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos, ya que los estudiantes pueden experimentar y reflexionar sobre sus propias acciones y decisiones.

Otro aspecto notable de la gamificación es su capacidad para personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y ritmos individuales de cada estudiante. Al ofrecer opciones que permiten a los alumnos elegir su propio camino y ritmo de progreso, la gamificación proporciona una experiencia educativa más flexible y adaptativa. Esto no solo mejora la satisfacción y el bienestar de los estudiantes, sino que también asegura que el aprendizaje sea más accesible y alineado con sus preferencias y estilos de aprendizaje específicos.

En resumen, la gamificación en el ámbito educativo ofrece múltiples ventajas, desde el aumento de la motivación y el compromiso hasta el fomento de habilidades esenciales y la personalización del aprendizaje. Su aplicación efectiva puede transformar el entorno escolar, convirtiéndolo en un espacio donde el aprendizaje es visto como una aventura emocionante y significativa, en lugar de una obligación tediosa. Por estas razones, la gamificación se posiciona como una herramienta pedagógica valiosa y prometedora, capaz de enriquecer la experiencia educativa y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del futuro.

Recomendaciones

Proveer formación específica a los docentes sobre el diseño e implementación de actividades de gamificación. Incluir módulos sobre interculturalidad, gestión de la diversidad y resolución de conflictos para fortalecer su capacidad de abordar la xenofobia en el aula.

Crear dinámicas que celebren la diversidad cultural, como juegos que exploren tradiciones, idiomas y costumbres de diferentes países. Estos deben promover la empatía y el respeto hacia todas las culturas representadas en el aula.

Extender las estrategias de gamificación hacia la participación de padres, cuidadores y otros miembros de la comunidad.

Actividades como ferias culturales o torneos colaborativos pueden fortalecer el sentido de pertenencia y respeto mutuo.

Referencias Bibliográficas

ACNUR. (2022). Situación de Venezuela. Obtenido de:

https://www.acnur.org/emergencias/situacion-de-venezuela?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw97SzBhDaARIsAFHXUWDt7MDylj_FM6YkuZk8f7XOJOv5glli5revUCORFZM5Osp3QGpMB-UaAvwSEALw_wcB

Aguilar, J. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para prevenir la xenofobia en estudiantes del quinto grado de la institución educativa Escuela Normal Superior María Auxiliadora de Cúcuta*. (Trabajo de grado). Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia.

Aguilera, A., et al. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 2(1), 125-143. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/William_Rios2/publication/317083719_Aprende_jugando_el_uso_de_tecnicas_de_gamificacion_en_entornos_de_aprendizaje/links/592497ffaca27295a8c0f1f4/Aprende-jugando-el-uso-de-tecnicas-de-gamificacion-en-entornos-de-aprendizaje

Arnal, J. (1992). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona (España): Labor.

Aznar, I., Raso, F., & Hinojo, M. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Educar*, 53(1), 11-28. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/view/317268>

Bahar, D., et al. (2018). Venezuela: A Path Out of Misery. *Foreign Policy Brookings Institution*.

- Banco Mundial. (2018). *Migración desde Venezuela a Colombia: impactos y estrategia de respuesta en el corto y mediano plazo*. <https://r4v.info/es/documents/download/66643>
- Barabas, A. (2014). Multiculturalismo, pluralismo cultural y interculturalidad en el contexto de América Latina: la presencia de los pueblos originarios. *Revista de sociologia. Configurações, 14*, 11-24.
- Barandica Perilla, M. (2020). Migrantes venezolanos en Colombia, entre la xenofobia y aporofobia; una aproximación al reforzamiento mediático del mensaje de exclusión. *Latitude, 2*(13), 119–128.
- Bauman, Z. (2003). “Vivimos con el miedo de una amenaza constante sin saber de qué”. En *La Vanguardia*. Barcelona, entrevista, mayo 26, p. 42.
- Blanco, R. (2005). Los docentes y el desarrollo de escuelas inclusivas. *Revista PRELAC-UNESCO (Proyecto Regional de Educación para América Latina y El Caribe), 1*.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. Pearson.
- Borda Pérez, M. (2009). *Métodos cuantitativos: herramientas para la investigación en salud*. 2ª ed. Barranquilla, Colombia.
- Budiman, A., et al. (2021). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Physics: Conference Series, 1823*(1), 012034.
- C.R. Rogers. (2000). *El proceso de convertirse en persona. Mi técnica terapéutica*. Paidós: Ibérica.
- Cárdenas, D. (2019). *La gamificación como estrategia pedagógica para prevenir la xenofobia en estudiantes del quinto grado de la institución educativa Escuela Normal Superior María*

- Auxiliadora de Cúcuta*. (Trabajo de grado). Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia.
- Carrera Damas, G. (2008). *Formación histórico social de Venezuela*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Casas, M. (2008). Prejuicios, estereotipos y discriminación. Reflexión ética y psicodinámica sobre la selección de sexo embrionario, (14), [148.-156].
- Castañeda, L. (2015). Xenofobia y educación: una relación compleja. *Revista Colombiana de Educación*, (68), 33-51.
- Castiblanco, J. P. (2022). *Xenofobia en Colombia contra los migrantes venezolanos, una mirada desde las representaciones sociales a través de una indagación documental*. [Monografía]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/51483>
- Castro, G. (2014). *Psicología desde el Caribe. Psicología Desde El Caribe*, 31.
- Chávez, H. (2012). Radicalmente bolivariano, antiimperialista y revolucionario. *Correo del Orinoco*.
- Chou, Y., & Lian, J. (2018). Gamification for positive social impact: Review of current state, critical insights, and future directions. *Sustainability*, 10(11), 3990.
- Congreso de la República. (1994). *Ley 115 de 1994 Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.320, de 8 de febrero de 1994.
- Congreso de la República. (2011). *Ley 1482 de 2011. Por la cual se tipifica la discriminación y se dictan medidas para garantizar el acceso efectivo a los derechos de las personas discriminadas*. Diario Oficial No. 48.132, de 14 de octubre de 2011.

- Congreso de la República. (2015). *Ley 1753 de 2015. Por medio de la cual se regula el derecho fundamental a la salud y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 49.579, de 9 de enero de 2015.
- Convención Internacional sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación Racial. G.A. res. 2106 (XX), 20 U.N. GAOR Supp. (No. 14) at 47, U.N. Doc. A/6014 (1966).
- Convención sobre los Derechos del Niño. G.A. Res. 44/25, anexo, 44 U.N. GAOR Supp. (No. 49) at 167, U.N. Doc. A/44/49 (1989).
- Cordero, S., & Mena, J. (2020). Gamification and Its Application in the Social Environment: A tool for Shaping Behaviour. *Journal of Information Technology Research (JIRT)*, 13(3), 1-22. DOI: 10.4018/JITR.2020070104
- Cuesta, R. (2007). Los fundamentos de la pedagogía crítica. *Revista de Educación*, 342, 161-175.
- Daza, L., & Gómez, M. (2018). *Estrategias pedagógicas para la integración de estudiantes migrantes en la escuela primaria*. (Trabajo de grado). Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia.
- De la Torre, S. (2013). Ludificación y aprendizaje significativo: un enfoque educativo innovador. *Revista de Innovación Educativa*, 5(4), 23-35.
- Díaz-Barriga, F. (2003). El enfoque por competencias en educación: una perspectiva crítica. *Perfiles Educativos*, 25(99), 7-36.
- ECLAC. (2020). Dynamics of migration in Latin America. Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC).
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. New York: Pantheon Books.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Fundación Konrad Adenauer. (2021). Desafíos de la migración venezolana en Colombia.

Obtenido de: <https://www.kas.de/es/web/kolumbien>

García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*.

México: Grijalbo.

García, J. (2020). *Análisis crítico del discurso y xenofobia: representaciones mediáticas en Colombia frente a los migrantes venezolanos*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia.

Gómez, C. (2014). Inclusión educativa: más allá de una tendencia, un compromiso ético. *Revista Interamericana de Educación para la Democracia*, 7(1), 73-91.

Gómez Restrepo, A. (2004). Migraciones forzadas: la historia detrás del fenómeno. *Revista de Estudios Sociales*, 18, 12-19.

González, R. (2018). Hacia una educación inclusiva: retos y desafíos. *Educación y Sociedad*, 35(128), 11-29.

Harvard Business Review. (2020). *Using gamification to engage employees and achieve goals*.

Hepp, P. (2004). TIC, educación y comunidades de aprendizaje. *Educación para el Futuro*.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Educación.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.

Lagarde, M. (2005). *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. UNAM.

Latorre, A. (2005). La investigación-acción participativa: guía práctica. *Graó*.

- León, S. (2019). Impacto de la migración venezolana en la economía de Colombia: retos y oportunidades. *Revista de Economía del Caribe*, 25(1), 45-63.
- Leyva, A. (2021). Migración y xenofobia: análisis desde la perspectiva de los derechos humanos. *Humanidades Digitales*, 8(2), 101-125.
- López, J. (2016). Prejuicios y estereotipos en contextos de migración. *Psicología Social y Sociedad*, 15(3), 225-240.
- Machado, A. (2013). La integración de los migrantes en las sociedades receptoras: políticas públicas y desafíos éticos. *Revista Internacional de Sociología*, 71(1), 85-106.
- Martínez, S. (2018). *Educación inclusiva: una visión desde las políticas públicas en Colombia*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Martínez, Y., & Rodríguez, L. (2019). Xenofobia en la escuela: estrategias para prevenirla en el aula. *Revista Educación y Diversidad*, 10(2), 53-69.
- Maturana, H., & Varela, F. (1984). *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*. Editorial Universitaria.
- Morales, J. (2022). Gamificación: un recurso para la enseñanza inclusiva. *Revista Internacional de Educación Inclusiva*, 15(3), 45-60.
- Moya, R. (2015). Políticas públicas migratorias y su impacto en América Latina. *Revista Latinoamericana de Estudios Políticos*, 12(4), 76-90.
- Nieto, S. (2010). *Language, culture, and teaching: Critical perspectives*. Routledge.
- Nussbaum, M. (2012). *Creando capacidades: Propuesta para el desarrollo humano*. Editorial Paidós.
- ONU. (2018). Declaración de Nueva York para los Refugiados y los Migrantes. Naciones Unidas. Recuperado de: <https://www.un.org>

- Organización Internacional para las Migraciones (OIM). (2020). Informe mundial sobre migración. Ginebra: OIM.
- Pérez, A. (2017). Inclusión educativa en contextos de diversidad cultural. *Revista de Educación y Cultura*, 8(2), 13-30.
- Pérez, M. (2020). Xenofobia y migración: un análisis en las redes sociales. *Comunicación y Sociedad*, 17(3), 99-112.
- Piaget, J. (1969). *La psicología del niño*. Morata.
- Rincón, H. (2019). Migración venezolana: oportunidades y desafíos para la región. *Informe de Coyuntura Social y Económica*, 8(3), 22-35.
- Rodríguez, E., & Sánchez, P. (2016). Estrategias para fortalecer la convivencia escolar en contextos diversos. *Revista de Ciencias de la Educación*, 12(2), 87-101.
- Rodríguez, M., & Blanco, S. (2018). La escuela como espacio de integración de estudiantes migrantes. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 10(1), 45-65.
- Salazar, M. (2020). Retos educativos frente a la migración en América Latina. *Educación y Desarrollo*, 15(3), 112-126.
- Sánchez, C. (2021). Políticas públicas para la integración social de los migrantes venezolanos en Colombia. *Revista de Estudios Políticos*, 24(1), 78-98.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Sen, A. (1999). *Development as Freedom*. Oxford University Press.
- Suárez, A. (2019). Educación inclusiva y gamificación: estrategias para una enseñanza efectiva. *Revista Innovación Educativa*, 14(2), 23-41.
- Tedesco, J. (1995). *El nuevo pacto educativo*. Fondo de Cultura Económica.

- Torres, C. (2020). Migración y xenofobia en América Latina: desafíos éticos y políticos. *Revista de Ciencias Sociales*, 34(2), 34-48.
- UNESCO. (2017). Guía práctica sobre educación inclusiva para docentes. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Valdés, G. (1996). *Con respeto: Bridging the distances between culturally diverse families and schools*. Teachers College Press.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zapata, D., & Molina, R. (2021). Procesos educativos en contextos de movilidad humana: análisis crítico. *Revista de Educación Intercultural*, 9(3), 67-85.