

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.



Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

Melissa Andrea Laiton Garnica

mlaitong@sena.edu.co

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

1. NOMBRE COMPLETO DEL (DE LOS) AUTOR (O AUTORES)

Melissa Andrea Laiton Garnica

2. INSTITUCIÓN A LA QUE PERTENECE (N) EL (LOS) AUTOR(ES)

Universidad de Santander UDES

Centro de Educación Virtual CVUDES.

1. FULL NAME OF THE AUTHOR(S) (OR AUTHORS)

Melissa Andrea Laiton Garnica

2. INSTITUTION TO WHICH THE AUTHOR(S) BELONGS

Universit y of Santander UDES Virtual Education Center CVUDES.

Resumen

Actualmente el entorno laboral requiere la vinculación de personas que puedan demostrar sus habilidades socioemocionales para adaptarse a los cambios, trabajar en equipo, comunicarse asertivamente y resolver conflictos; generando relaciones armónicas en los diferentes niveles de la organización. El objetivo de este proyecto es fortalecer las habilidades socioemocionales de los aprendices del programa de talento humano ficha 2134567 del CSET- SENA en etapa lectiva mediante una estrategia pedagógica basada en la gamificación. La investigación realizada se define como un estudio descriptivo, con un enfoque cualitativo que al establecer las diferentes habilidades emocionales busca evidenciar su importancia para que los aprendices puedan adaptarse con éxito las diferentes situaciones del ámbito social y laboral. Se realizó un trabajo pedagógico a partir de una estrategia que incluyó cuatro

Abstract

Nowadays, work environment requires the recruitment of people who can demonstrate their socioemotional skills to adapt to changes, teamwork, communicate assertively and resolve conflicts, creating harmonious relationships at different levels of the organization. The objective of this project proposes to strengthen the socioemotional skills of a group of apprentices from the human resources program – ID: 2134567- at CSET- SENA during their academic stage through a pedagogical strategy based on Gamification. This research is defined by a descriptive study, with a qualitative approach establishing the different emotional skills in order to demonstrate their importance for the apprentices to be able to adapt successfully to different situations in the social and work environment. A pedagogical work was carried out based on a strategy that included four main components: Communication to achieve

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

componentes: Comunicación para logro de resultados conjuntos, Trabajo en redes de colaboración, Creación de relaciones basadas en valores, Influencia y uso del poder personal. Como resultados se destaca el factor diferenciador que se logra al implementar estrategias de gamificación en las diferentes actividades de formación de la etapa lectiva de los programas técnicos del SENA. Se evidencia que la aplicación la estrategia pedagógica basada en gamificación, impacta de manera significativa, es importante que las habilidades blandas puedan ser trabajadas por los instructores de las diferentes competencias durante la etapa lectiva, y de ser posible continuar en la etapa productiva.

Palabras claves: Gamificación, Habilidades socioemocionales, aprendices, SENA.

Introducción

El entorno laboral actual no se conforma con tener colaboradores con grandes conocimientos o expertos en procedimientos y procesos. Hoy en día, además de ello, requieren que se demuestren eficazmente las habilidades socioemocionales, ya que éstas son percibidas como estrategias a nivel personal que favorecen las relaciones interpersonales, la competitividad, la

common results, empowerment use and influence in their performance, collaborative networks engagement, creation of relationships based on values. It's evidente that, the results highlight the differentiating factor achieved by implementing gamification strategies in the different training activities during the academic stage of SENA's technical programs.

Keywords: Gamification – Socio-emotional skills – Apprentices – Human Resources – SENA

Introduction

The current work environment is not satisfied with having collaborators with great knowledge or experts in procedures and processes. Nowadays, in addition to this, they require that socio-emotional skills be effectively demonstrated, since these are perceived as strategies at a personal level that favor interpersonal relationships, competitiveness, the achievement of goals and optimize performance in each of the roles they occupy within organizations; they are also related to the skills to interact, communicate, lead, work in a team, solve problem situations, and adapt to changes, among others.

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

consecución de las metas y optimizan el desempeño en cada uno de los roles que ocupan dentro de las organizaciones; además están relacionadas con las habilidades para interactuar, comunicarse, liderar, trabajar en equipo, solucionar situaciones problema, y adaptarse a los cambios, entre otras.

Desde la etapa lectiva los aprendices tienen una entrada directa al mundo laboral demostrando la integralidad del proceso formativo que el SENA les brinda, según su proyecto educativo Institucional PEI. La formación integral garantiza que durante la etapa lectiva “el aprendiz adquiere y desarrolla de manera permanente conocimientos, destrezas y aptitudes e identifica, genera y asume valores y actitudes para su realización humana y su participación en el trabajo productivo y en la toma de decisiones sociales” (SENA, 2021, p. 29).

Las Habilidades Socioemocionales permiten que los aprendices puedan tomar conciencia de sus emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones que soportan en el trabajo, acentuar su capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social; en palabras de Goleman (2014) son la expresión de la inteligencia emocional.

From the teaching stage, apprentices have a direct entry into the world of work demonstrating the integrality of the training process that SENA offers them, according to their Institutional PEI educational project. Comprehensive training guarantees that during the teaching stage "the apprentice acquires and develops permanently knowledge, skills and aptitudes and identifies, generates and assumes values and attitudes for their human fulfillment and their participation in productive work and social decision-making" (SENA, 2021, p. 29).

Social-Emotional Skills allow learners to become aware of their emotions, understand the feelings of others, tolerate the pressures they endure at work, accentuate their ability to work in a team and adopt an empathetic and social attitude; in the words of Goleman (2014) they are the expression of emotional intelligence.

Comprehensive professional training in the different SENA programs, technical, technological and complementary, are part of the training model for work, with a competency-based approach, which implements the project methodology; managing to impact the work context in a creative way. As a result of the process, it is possible to meet the needs of the productive

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

La formación profesional integral en los diferentes programas del SENA, técnicos, tecnológicos y complementarios, hacen parte del modelo de formación para el trabajo, con un enfoque basado en competencias, que implementa la metodología de proyectos; logrando impactar al contexto laboral de forma creativa. Como resultado del proceso, se logra atender a las necesidades, del sector productivo en cuanto a la capacitación en las habilidades que son requeridas. Desde esta perspectiva, se determinan los contenidos, resultados de aprendizaje y tipos de actividades a realizar, logrando la articulación de los momentos de la guía de aprendizaje con la estrategia basada en gamificación; las actividades se desarrollan siguiendo seis momentos de formación que son: fase de exploración de presaberes, fase de reflexión inicial, fase de contextualización, fase apropiación, fase transferencia y fase de evaluación.

Según lo anterior, la estrategia de gamificación se estructuró teniendo en cuenta una selección de contenidos relacionados con las habilidades socioemocionales; en cada sesión se plantearon retos, que proponen el desarrollo de diferentes actividades creativas los kits de construcción Lego, como apoyo del proceso formativo de los aprendices guiados directamente por el instructor. Las

sector in terms of training in the skills that are required. From this perspective, the contents, learning outcomes and types of activities to be carried out are determined, achieving the articulation of the moments of the learning guide with the strategy based on gamification; the activities are developed following six training moments that are: pre-task exploration phase, initial reflection phase, contextualization phase, appropriation phase, transfer phase and evaluation phase.

According to the above, the gamification strategy was structured taking into account a selection of content related to socio-emotional skills; in each session challenges were raised, which propose the development of different creative activities the Lego construction kits, as support for the training process of the apprentices guided directly by the instructor. The ICT tools that were used for the development of the strategy were: genially, tommy, padlet, classcraft, youtube; it was possible for the trainees to explore the various learning resources and be able to carry out collaborative work, managing to communicate and work as a team.

With the development of this research, it was possible to generate a positive impact on the professional training of

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

herramientas TIC que se utilizaron para el desarrollo de la estrategia fueron: genially, tommy, padlet, classcraft, youtube; se logró que los aprendices exploraran los diversos recursos de aprendizaje y pudieran realizar el trabajo colaborativo, logrando comunicarse y trabajar en equipo.

Con el desarrollo de la presente investigación se logró generar impacto positivo en la formación profesional de los aprendices al fortalecer las habilidades socioemocionales. Es de resaltar, el potencial de las herramientas tecnológicas y su adecuada usabilidad, ya que los recursos tecnológicos hacen parte de contexto diario de los aprendices.

Materiales Y Métodos

La investigación desarrollada es descriptiva; en estos estudios se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Hernández Sampieri et al., 2014). En este estudio descriptivo se determinan las características de un problema o necesidad en el contexto educativo y establecen el orden de las acciones pedagógicas para resolverla; en este caso, fortalecer las habilidades socioemocionales de los aprendices del programa de talento humano en el CSET

apprentices by strengthening socio-emotional skills. It is noteworthy the potential of technological tools and their adequate usability, since technological resources are part of the daily context of apprentices.

Materials And Methods

The research developed is descriptive; these studies seek to specify the properties, characteristics and profiles of people, groups, communities, processes, objects or any other phenomenon that is subject to an analysis (Hernández Sampieri et al., 2014). This descriptive study determines the characteristics of a problem or need in the educational context and establishes the order of pedagogical actions to solve it; in this case, strengthen the socio-emotional skills of the apprentices of the human talent program at the CSET through a pedagogical strategy based on gamification.

Considering the type of data that were analyzed, the present research adopted the qualitative approach; because "it is oriented to deepen in specific cases; is concerned with describing and analyzing the social phenomenon based on its determining features, as perceived by the members of the situation studied" (Bonilla Castro & Rodríguez Sehk, 2005).

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

mediante una estrategia pedagógica basada en la gamificación.

Considerando el tipo de datos que fueron analizados la presente investigación adoptó el enfoque cualitativo; por cuanto “se orienta a profundizar en casos específicos; se preocupa por describir y analizar el fenómeno social a partir de sus rasgos determinantes, según sean percibidos por los miembros de la situación estudiada” (Bonilla Castro & Rodríguez Sehk, 2005).

Esta investigación propone el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los aprendices del programa de talento humano vinculados al CSET- SENA durante el desarrollo de la etapa lectiva mediante actividades de aprendizaje basadas en la gamificación logrando que los actores principales asuman un rol protagónico en su proceso formativo al identificar la necesidad de incorporar estas habilidades para su futuro desempeño en el mundo laboral.

La población participante corresponde a los 20 aprendices; 16 mujeres y 4 hombres que pertenecen del programa de talento humano ficha 2134567 del CSET- SENA que se encuentran cursando la etapa lectiva. Para Hernández Sampieri et al. (2014) la población forma parte del universo conformado en

This research proposes the strengthening of the socio-emotional skills of the apprentices of the human talent program linked to the CSET-SENA during the development of the teaching stage through learning activities based on gamification, achieving that the main actors assume a leading role in their training process by identifying the need to incorporate these skills for their future performance in the world of work.

The participating population corresponds to the 20 apprentices; 16 women and 4 men who belong to the human talent program file 2134567 of the CSET-SENA who are studying the teaching stage. For Hernández Sampieri et al. (2014) the population is part of the universe formed in attention to a certain number of variables that are going to be studied, which make it a particular subset with respect to the rest of the members of said universe.

In the research process, the following collection and information instruments were implemented, which are of great relevance, highlighting the dimensions that are addressed according to the data that allow characterizing the object of study. Before starting the development of gamification activities, the

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

atención de un determinado número de variables que se van a estudiar, que lo hacen un subconjunto particular con respecto al resto de los integrantes de dicho universo.

En el proceso de investigación se implementaron los siguientes instrumentos de recolección e información que son de gran relevancia resaltando las dimensiones que se abordan en función de los datos que permiten caracterizar el objeto de estudio. Antes de iniciar el desarrollo de las actividades de gamificación, se realizó la encuesta de sondeo de conocimiento previos aplicada a los aprendices seleccionados en la muestra; también se aplicó un instrumento de autoevaluación: para que los aprendices logaran tener una idea del estado inicial de sus habilidades socioemocionales. Durante el desarrollo de la estrategia de gamificación se utilizó el diario pedagógico para el registro de las situaciones presentadas y resultados obtenidos con la estrategia de gamificación. Finalmente se aplicó un instrumento de evaluación para conocer las opiniones de los aprendices acerca de la experiencia de aprendizaje y establecer los avances en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los aprendices.

survey of previous knowledge applied to the trainees selected in the sample was carried out; a self-assessment instrument was also applied: so that the apprentices could get an idea of the initial state of their socio-emotional skills. During the development of the gamification strategy, the pedagogical diary was used to record the situations presented and results obtained with the gamification strategy. Finally, an evaluation instrument was applied to know the opinions of the learners about the learning experience and establish the advances in the strengthening of the socio-emotional skills of the apprentices.

Results

The results obtained as part of the diagnosis show that from the perspective of the learners the skills that most define them are: Self-motivation with 4.3 points; secondly, autonomy and resilience with 3.7 points; thirdly, self-confidence and self-control with 3.6 points; in fourth place, with 3.4 points self-knowledge and self-esteem; it is necessary to comment that with respect to self-awareness, the aspect of greatest relevance is self-knowledge, which is based on self-esteem, self-confidence and self-control; from self-knowledge defines the strengths and weaknesses to advance towards personal

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

Resultados Obtenidos

Los resultados obtenidos como parte del diagnóstico muestran que desde la perspectiva de los aprendices las habilidades que más los definen son: La automotivación con 4,3 puntos; en segundo lugar, la autonomía y resiliencia con 3,7 puntos; en tercer lugar, la autoconfianza y autocontrol con 3,6 puntos; en cuarto lugar, con 3,4 puntos el autoconocimiento y la autoestima; es necesario comentar, que respecto a la conciencia de sí mismo el aspecto de mayor relevancia es el autoconocimiento que es a base para la autoestima, la autoconfianza y autocontrol; desde el autoconocimiento se define las fortalezas y debilidades para avanzar hacia las metas personales, es la base fundamental para la consolidar positivamente las interacciones consigo mismo y con los demás.

En relación a las habilidades socioemocionales que contribuyen a la interacción social, los aprendices consideran la importancia de la transparencia y la empatía con 4,3 puntos; la adaptabilidad a los cambios y la motivación al logro con 4,1 puntos; en tercer lugar, la asertividad con 3,9 puntos; en cuarto lugar, gestión de conflictos con 3,6 puntos. Como parte de las cualidades personales es significativo que los aprendices

goals, it is the fundamental basis for positively consolidating interactions with oneself and with others.

In relation to the socio-emotional skills that contribute to social interaction, learners consider the importance of transparency and empathy with 4.3 points; adaptability to change and motivation to achieve with 4.1 points; in third place, assertiveness with 3.9 points; in fourth place, conflict management with 3.6 points. As part of the personal qualities it is significant that the apprentices identify with transparency, since the construction of trust between the parties is essential to bond in the different areas of society; being able to put oneself in the place of the other and act clearly and honestly ensures the acceptance of the individual within society.

In relation to the skills necessary for job performance, the apprentices were able to identify their weaknesses in conflict management; their expectation is to learn to solve the different situations generating value through experience. According to the results obtained, the socio-emotional skills that apprentices consider most important for their performance in the work environment are: respect for the other person with 4.7 points; teamwork with 4.3 points; and tolerance with

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

se identifiquen con la transparencia, ya que la construcción de confianza entre las partes es esencial para vincularse en los diferentes ámbitos de la sociedad; ser capaces de ponerse en el lugar del otro y actuar de manera clara y honesta aseguran la aceptación del individuo en el seno de la sociedad.

En relación a las habilidades necesarias para el desempeño laboral, los aprendices lograron identificar sus debilidades en la gestión de conflictos; su expectativa es aprender a resolver las diferentes situaciones generando valor a través de la experiencia. Según los resultados obtenidos las habilidades socioemocionales que los aprendices consideran más importantes para su desempeño en el entorno laboral son: el respeto por la otra persona con 4,7 puntos; el trabajo en equipo con 4,3 puntos; y la tolerancia con 4,2. Es importante destacar que los aprendices valoran el respeto por la otra persona y el trabajo en equipo como habilidades determinantes para su desempeño profesional; creando relaciones armónicas que les permite participar activamente en la realización conjunta de tareas.

Los resultados obtenidos con el instrumento de evaluación se evidencia la uniformidad en el desempeño de los aprendices que respondieron correctamente

4.2. It is important to note that apprentices value respect for the other person and teamwork as determining skills for their professional performance; creating harmonious relationships that allow them to actively participate in the joint performance of tasks.

The results obtained with the evaluation instrument show the uniformity in the performance of the trainees who correctly responded to the socio-emotional situations raised. The highest score corresponds to the component of influence and use of personal power with a performance of 78.5%; secondly, the component of communication for achievement of joint results reached 76%; in third place, the component of collaborative networking sample obtained 75% and finally, the component of creation of relationships based on values achieved 73.5%. The results obtained by components show that the highest level of performance achieved by the learners correspond to skills that stand out as the influence and use of personal power and the creation of values-based relationships, it can be inferred that the learners have achieved a high degree of self-confidence, staying optimistic and motivated; feels safe to establish relationships of trust based on respect and empathy towards others in the

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

las situaciones socioemocionales planteadas. El puntaje más alto corresponde al componente de influencia y uso del poder personal con un desempeño del 78,5%; en segundo lugar, el componente de comunicación para logro de resultados conjuntos alcanzó el 76%; en tercer lugar, el componente de trabajo en redes de colaboración muestra obtuvo el 75% y finalmente, el componente de creación de relaciones basadas en valores logró el 73,5%. Los resultados obtenidos por componentes muestran que el más alto nivel de desempeño logrado por los aprendices corresponden habilidades que resaltan como la influencia y uso del poder personal y la creación de relaciones basadas en valores, puede inferirse que los aprendices han alcanzado un alto grado de confianza en sí mismos, manteniéndose optimistas y motivados; se siente seguros para establecer relaciones de confianza basadas en el respeto y empatía hacia los demás en los diferentes escenarios de acción. Estos resultados se complementaron con la prueba de conocimientos acerca de las habilidades socioemocionales, el 25% de los aprendices obtuvo un desempeño superior a 90%; igual porcentaje obtuvo un desempeño óptimo del 100% de afectividad en la resolución de preguntas; de mostrándose un impacto significativo en el aprendizaje

different action scenarios. These results were complemented by the test of knowledge about socio-emotional skills, 25% of the apprentices obtained a performance greater than 90%; the same percentage obtained an optimal performance of 100% affectivity in the resolution of questions; of showing a significant impact on the learning achieved with the development of the gamification strategy.

Discussion

With the execution of this research project it is evident that the integration of gamification in the different teaching activities contributes to the enrichment of learning experiences; on the other hand, the strengthening of the socio-emotional skills of apprentices renews SENA's commitment to offer a quality education centered on the human being. It can be said that its impact is very significant, considering that these skills can be worked on by the instructors of the different competences during the teaching stage and if possible continue it in the productive stage.

In relation to the initial diagnosis, it can be said that the learners recognize the importance of socio-emotional skills, although

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

alcanzado con el desarrollo de la estrategia de gamificación.

Discusión

Con la ejecución de este proyecto de investigación se evidencia que la integración de la gamificación en las diferentes actividades de enseñanza contribuye al enriquecimiento de las experiencias aprendizaje; por otra parte, el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los aprendices renueva el compromiso del SENA para ofrecer una educación de calidad centrada en el ser humano. Puede afirmarse que su impacto es muy significativo, considerando que estas habilidades pueden ser trabajadas por los instructores de las diferentes competencias durante la etapa lectiva y de ser posible continuarla en la etapa productiva.

En relación al diagnóstico inicial se puede afirmar que los aprendices reconocen la importancia de las habilidades socioemocionales, aunque no tienen una clara comprensión de las diferentes dimensiones. Según los hallazgos en relación a la conciencia de sí mismo, aunque los aprendices tienen nociones, carecen de fundamentos que les permita reconocer sus fortalezas para afrontar las diferentes situaciones de la vida basados en el autoconocimiento y la autoestima.

they do not have a clear understanding of the different dimensions. According to the findings in relation to self-awareness, although learners have notions, they lack foundations that allow them to recognize their strengths to face the different situations of life based on self-knowledge and self-esteem.

For the design of pedagogical strategies based on gamification for the strengthening of socio-emotional skills in learners, it is important that the instructor has a good knowledge of the most representative components of the theoretical models of Goleman (2014), Salovey and Mayer (1997), in order to propose the activities and select the study materials that can facilitate conceptual learning by the apprentices; on the other hand, it requires a clear idea of gamification strategies (in this case the challenges) and didactic materials (Lego Kits) that can be used in order to link playfulness and creativity as dynamizers of learning.

Another aspect that is fundamental in the design of the strategy is the articulation of the different moments of the SENA training and the gamification activities; as evidenced, the training begins with activities of reflection and contextualization of the subject; knowledge appropriation activities are

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

Para el diseño de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los aprendices, es importante que el instructor tenga un buen conocimiento de los componentes más representativos de los modelos teóricos de Goleman (2014), Salovey y Mayer (1997), a fin de proponer las actividades y seleccionar los materiales de estudio que puedan facilitar el aprendizaje conceptual por parte de los aprendices; por otra parte, se requiere de una idea clara de las estrategias de gamificación (en este caso los retos) y los materiales didácticos (Kits Lego) que se puedan utilizarse en función de vincular la lúdica y la creatividad como dinamizadores del aprendizaje.

Otro aspecto que es fundamental en el diseño de la estrategia es la articulación de los diferentes momentos de la formación SENA y las actividades de gamificación; como se pudo evidenciar la formación inicia con actividades de reflexión y contextualización del tema; se continua con actividades de apropiación del conocimiento; los aprendizajes se demuestran con actividades de transferencia del conocimiento y se finaliza con actividades de evaluación; en cada una de estas actividades se realizó un reto representado por colores; al superar los retos los aprendices demuestran

continued; learning is demonstrated with knowledge transfer activities and ends with assessment activities; in each of these activities a challenge represented by colors was carried out; by overcoming the remains, the trainees demonstrate their knowledge and skills to solve situations.

In relation to the development of gamification activities for the strengthening of socio-emotional skills in the learners of the human talent program linked to the CSET, a positive impact was generated, since the instructors have had the opportunity to promote meaningful learning from play, creativity and the expression of emotions; the trainees were able to demonstrate their knowledge and socio-emotional skills by solving challenges. Gamification as an active methodology was based on the incorporation of ICT tools such as genially, clascrafts, padlet, managing to innovate in the forms of content presentation, facilitating the interaction of learners with learning resources such as: videos, games and knowledge tests; in addition, the trainees were able to monitor their progress and results in real time.

Finally, in relation to the impact of the strategy on the strengthening of socio-emotional skills; demonstrates the potential of

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

sus conocimientos y habilidades para solucionar situaciones.

En relación al desarrollo de las actividades de gamificación para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los aprendices del programa de talento humano vinculados al CSET se generó un impacto positivo, ya que los instructores han tenido la oportunidad de propiciar el aprendizaje significativo desde el juego, la creatividad y la expresión de emociones; los aprendices lograron evidenciar sus conocimientos y habilidades socioemocionales mediante la solución de retos. La gamificación como metodología activa se apoyó en la incorporación de herramientas TIC como genially, clascrafts, padlet, logrando innovar en las formas de presentación de contenidos, facilitando la interacción de los aprendices con los recursos de aprendizaje como: vídeos, juegos y pruebas de conocimientos; además, los aprendices pudieron monitorear sus avances y resultados en tiempo real.

Finalmente, en relación al impacto de la estrategia en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales; queda demostrado el potencial de la gamificación para incentivar el aprendizaje significativo; los aprendices se organizaron para trabajar en grupos GAES participando activamente en las

gamification to incentivise meaningful learning; the apprentices were organized to work in GAES groups actively participating in the recreational activities overcoming the different challenges, communication, coordination and cooperation that provides valuable experiences for performance in working life was encouraged. The learners identified their emotions, identifying the skills that define them and that can be consolidated as strengths.

Recognitions

I am immensely grateful to God and that they give me the wisdom and patience for the development of the research. To my daughter Antonella who is the motivation to continue growing as a personal and professional to provide her with the necessary tools to face life through the example of courage and the gift of dreaming that you can always do.

This research project was carried out with the support of the University of Santander UDES, with the participation of the teachers of the master's program who with their knowledge, advice and support guided the work; to them special thanks. It is important to recognize the important participation of the members of the SENA community, Managers, instructors and trainees who always showed their interest in being part of this learning experience.

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

actividades lúdicas superando los diferentes retos, se fomentó la comunicación, coordinación y cooperación que aporta experiencias valiosas para el desempeño en la vida laboral. Los aprendices identificaron sus emociones, identificando las habilidades que los definen y que pueden consolidarse como fortalezas.

Reconocimientos

Agradezco inmensamente a Dios y que me dan la sabiduría y paciencia para el desarrollo de la investigación. A mi hija Antonella que es la motivación de seguir creciendo como personal y profesional para brindarle las herramientas necesarias para afrontar la vida a través del ejemplo de la valentía y el don de soñar que siempre se puede.

Este proyecto de investigación fue realizado con el apoyo de la Universidad de Santander UDES, la participaron los docentes del programa de maestría quienes con sus conocimientos, asesoría y apoyo guiaron el trabajo; a ellos especial agradecimiento. Es importante reconocer la importante participación de los miembros de la comunidad

Bibliographic References

Alvario, C. C. (2019). *Memory of the research process and the analysis of the experiences from the perspective of the users and beneficiaries of the professional application project, gamification for new job opportunities "Chance.ec", through implementation. Guayaquil-Ecuador.*

Angarita Ossa, J. J., & Solarte Solarte, L. (November 18, 2020). *SENA Journal Portal Library System.* <http://revistas.sena.edu.co/index.php/rform/article/view/3313>

Anicama, S. J. (2019). *Influence of gamification on the academic performance of students at the Autonomous University of Peru. Lima.*

Arias Ortiz, E., Hincapié, D., & Paredes, D. (July 2020). *Educating for life The development of socio-emotional skills and the role of teachers. Inter-American Development Bank IDB.* <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Educar-para-la-vida-El-desarrollo-de-las->

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

SENA, Directivos, instructores y aprendices que siempre mostraron su interés por ser parte de esta experiencia de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

Alvario, C. C. (2019). *Memoria del proceso de investigación y del análisis de las experiencias desde la perspectiva de los usuarios y beneficiarios del proyecto de aplicación profesional, gamificación para nuevas oportunidades laborales "Chance.ec", mediante la implementación. Guayaquil-Ecuador.*

Angarita Ossa, J. J., & Solarte Solarte, L. (18 de noviembre de 2020). *Sistema de Bibliotecas Portal de Revistas SENA.*
<http://revistas.sena.edu.co/index.php/rform/article/view/3313>

Anicama, S. J. (2019). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad Autónoma del Perú . Lima-Perú.*

Arias Ortiz, E., Hincapié, D., & Paredes, D. (Julio de 2020). *Educación para la vida El desarrollo de las*

habilidades-socioemocionales-y-el-rol-de-los-docentes.pdf

Barbosa Muñoz, L. J., Correa Pérez, E., & Ramírez Segura, D. (2017). *Importance of the emotional competences required by the labor market. . Management Profiles Magazine, 6(2), 88-97.*

Bautista, R. L. (2021). *Use of virtual reality and gamification as support tools in project-based learning with an interdisciplinary approach. Bucaramanga: Industrial University of Santander.*

Beltrán Asia, K. E., Correa Vitola, S. P., Urango Rivero, L. P., Ladrón de Guevara Vásquez, C. I., Barrios Salas, M., & Manyoma Ledesma, E. (2019). *Playful and skills development. Technological publishing house COMFENALCO.*
<https://tecnologicocomfenalco.edu.co/wp-content/uploads/librosinvestigacion/LUDICA%20Y%20DESARROLLO%20COMPETENCIAS.pdf>

Bonilla Castro, E., & Rodríguez Sehk, P. (2005). *Beyond the dilemma of methods: Research in Social*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

habilidades socioemocionales y el rol de los docentes. Banco

Interamericano de Desarrollo BID.

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Educar-para-la-vida-El-desarrollo-de-las-habilidades-socioemocionales-y-el-rol-de-los-docentes.pdf>

Barbosa Muñoz, L. J., Correa Pérez, E., & Ramírez Segura, D. (2017). Importancia de las competencias emocionales requeridas por el mercado laboral. . Revista Perfiles gerenciales, 6(2), 88-97.

Bautista, R. L. (2021). Uso de la realidad virtual y la gamificación como herramientas de apoyo en el aprendizaje basado en proyectos con enfoque interdisciplinario . Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander .

Beltrán Asia, K. E., Correa Vitola, S. P., Urango Rivero, L. P., Ladrón de Guevara Vásquez, C. I., Barrios Salas, M., & Manyoma Ledesma, E. (2019). Lúdica y desarrollo de competencias. Sello editorial tecnológico COMFENALCO. <https://tecnologicocomfenalco.edu.co/wp->

Sciences. Universidad de los Andes - Norma.

Camacho, M. L. (2019). Use of gamification, the game to improve skills in apprentices. SENA training routes, 50-57.

Cruz, D. A. (2021). https://www.sena.edu.co/es-co/ciudadano/Lists/glosario_sena/DispForm.aspx?ID=141&ContentTypeId=0x0100D3A8BC444C104E43840BB7D7E24AAA81.

Díaz Mejía, H. Á. (2006). The playful function of the subject. Teaching.

ESAP [Escuela Superior de Admiración Pública]. (2021). Applicant Orientation Guide: Test of digital skills and social-emotional competences. ESAP. <https://ape.sena.edu.co/Documents/APE%202021/BANCO%20DE%20INST RUCTORES%202022/GUIA%20ORIENT ACI%C3%93N%20AL%20ASPIRANTE%20-%20SENA.pdf>

Galvis Parra, Y. M., & Cárdenas Rodríguez, Y. A. (2020).

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

content/uploads/librosinvestigacion/LUDICA%20Y%20DESARROLLO%20COMPETENCIAS.pdf

Bonilla Castro, E., & Rodríguez Sehk, P. (2005). *Mas allá del dilema de los métodos: La investigación en Ciencias Sociales. Universidad de los Andes - Norma.*

Camacho, M. L. (2019). *Uso de la gamificación, el juego para mejorar competencias en los aprendices. Rutas de formación SENA, 50-57.*

Cruz, D. A. (2021). https://www.sena.edu.co/es-co/ciudadano/Lists/glosario_sena/DispForm.aspx?ID=141&ContentTypeId=0x0100D3A8BC444C104E43840BB7D7E24AAA81.

Díaz Mejía, H. Á. (2006). *La función lúdica del sujeto. Magisterio.*

ESAP [Escuela Superior de Admiración Pública]. (2021). *Guía de orientación al aspirante: Prueba de habilidades digitales y competencias socioemocionales. ESAP.* <https://ape.sena.edu.co/Documents/APE%202021/BANCO%20DE%20INST>

Elaboration of an interactive booklet as a tool for strengthening the socio-emotional skills of the apprentices of the administrative and financial network of the CSET. SEINE.

García Cabrero, B. (2018). *Social-emotional, non-cognitive or "soft" skills: approaches to their evaluation. Revista Digital Universitaria, 1-17.*

Gardner, H. (1983). *Structures of the mind. The theory of multiple intelligences. Economic Culture Fund.*

Gardner, H. (2011). *Multiple intelligences: theory in practice. Paidós.*

Goleman, D. (2006). *The Socially Intelligent. Educational leadership, 76-81.*

Goleman, D. (2014). *Emotional Intelligence. Madrid: Kairós.* <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>

Goleman, D. (2018). *The benefits of emotional intelligence for*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

RUCTORES%202022/GUIA%20ORIENT
ACI%C3%93N%20AL%20ASPIRANTE%
20-%20SENA.pdf

Galvis Parra, Y. M., &
Cárdenas Rodríguez, Y. A. (2020).
*Elaboración de una cartilla interactiva
como herramienta para el
fortalecimiento de habilidades
socioemocionales de los aprendices de
la red administrativa y financiera del
CSET. SENA.*

García Cabrero, B. (2018). *Las
habilidades socioemocionales, no
cognitivas o "blandas":
aproximaciones a su evaluación.*
Revista Digital Universitaria, 1-17.

Gardner, H. (1983).
*Estructuras de la mente. La teoría de
las inteligencias múltiples. Fondo de
Cultura Económica.*

Gardner, H. (2011).
*Inteligencias múltiples: la teoría en la
práctica. Paidós.*

Goleman, D. (2006). *The
Socially Intelligent. Educational
leadership, 76-81.*

Goleman, D. (2014). *La
Inteligencia Emocional. Madrid:*

our children. Let's learn together.

[Video] BBVA. Obtained from
<https://www.youtube.com/watch?v=k6Op1gHtdoo>

Gómez Contreras, J. L. (2020).
*Gamification in educational contexts:
analysis of application in a distance
public accounting program. University
and Business, 22(38), 1-32.*

Guevara, G. P., Verdesoto, A.
E., & Castro, N. E. (2020). *Educational
research methodologies (descriptive,
experimental, participatory, and
action research). Recimundo Revista
científica mundo de la investigación y
del conocimiento, 4(3), 163-173.*
[https://recimundo.com/index.php/es/
article/view/860/1363](https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363)

Hernández Sampieri, R., &
Mendoza, C. P. (2018). *Research
methodology: quantitative,
qualitative and mixed routes.*
McGraw-Hill. 744p.

Hernández, R., Fernández, C.,
& Baptista, M. d. (2014). *Research
methodology (Sixth edition ed.). Mc
Graw Hill.*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

*de la investigación: las rutas
cuantitativa, cualitativa y mixta.*
McGraw-Hill. 744p.

Hernández, R., Fernández, C.,
& Baptista, M. d. (2014). *Metodología
de la investigación (Sexta edición ed.)*.
Mc Graw Hill.

Huizinga, J. (2007). *Homo
Ludens*. Alianza editorial.
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Iquisi, A. M., & Rivera, R. L.
(2020). *La importancia de la
gamificación en el proceso de
enseñanza aprendizaje*. Lima- Perú:
Universidad San Ignacio de Loyola.

Jiménez Vélez, C. A. (s.f.).
Lúdica Colombia.
<https://ludicacolombia.com/>

Kolb, D. (2014). *Experimental
Learning: Experience as the Source of
Learning and Development*. Pearson
Education.

*performance of sports medicine
students of a higher education
institution in Bucaramanga-
Santander. Bucaramanga:
Autonomous University of
Bucaramanga-UNAB.*

López López, M. Y. (2007). *The
importance of gamification as a
teaching-learning technique at a
higher level. Visual flagship*, 1-10.

Lucia, P. N. (2020).
*Gamification in the teaching of
separation at the source of solid
waste to increase the degree of
learning of this subject in the agro-
industrial sector of the Lope center,
Sena regional Nariño. Los Libertadores
University Foundation.*

Luna Páez, D. L. (09 of 2012).
*The pedagogical model of SENA
training*.
http://www.ispaeducacion.edu.co/indicacion/Integralidad/Contexto_FPI.pdf

Minerva Torres, C. (2006). *The
game: an important strategy*.
Educere, 6(19), 289-296.
www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

Kairós. <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>

Goleman, D. (2018). *Los beneficios de la inteligencia emocional para nuestros hijos. Aprendamos juntos*. [Vídeo] BBVA. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=k6Op1gHtdoo>

Gómez Contreras, J. L. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. *Universidad y Empresa*, 22(38), 1-32.

Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. *Recimundo Revista científica mundo de la investigación y del conocimiento*, 4(3), 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología*

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Editorial alliance. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Iquisi, A. M., & Rivera, R. L. (2020). *The importance of gamification in the teaching-learning process*. Lima- Peru: Universidad San Ignacio de Loyola.

Jiménez Vélez, C. A. (n.d.). *Playful Colombia*. <https://ludicacolombia.com/>

Kolb, D. (2014). *Experimental Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.

Law 1581 of 2012. *By which general provisions are issued for the protection of personal data*. October 17, 2012. *Congressional Gazette*. <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=49981>

Lopez, J. D. (2020). *Gamification as a playful-pedagogical strategy to improve the academic*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Octubre 17 de 2012. Gaceta del Congreso.
<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=49981>

López, J. D. (2020). La gamificación como estrategia lúdico-pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los alumnos de medicina deportiva de una institución de educación superior en Bucaramanga- Santander. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB.

López López, M. Y. (2007). La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior. Insigne visual, 1-10.

Lucia, P. N. (2020). Gamificación en la enseñanza de la separación en la fuente de residuos sólidos para incrementar el grado de aprendizaje de esta temática en el sector agroindustrial del centro Lope, Sena regional Nariño. Fundación Universitaria los Libertadores.

Luna Páez, D. L. (09 de 2012).

Mayer, J., & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? En P. Salovey, & D. Sluyter, Emotional development and emotional intelligence: Implications for educators (págs. 3-31). Basic Books.

Montagud Rubio, N. (2020). Socio-emotional skills: characteristics, functions and examples Psychology and Mind.

Observatory of Technological Innovation. (2016). Gamification. Edu trends. Tecnológico de Monterrey.
<https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf>

Osorio, P. R., Milton, M. A., & López, M. N. (2019). Proposal for the creation of an application based on gamification with ransmedia formats, for the reinforcement of the chair of Communication Theories, in the Social Communication program, at the University of Cartagena. Cartagena de Indias D.T. Y.C.

Orellano Tuesta, C. A. (2019).

Observatorio de Innovación Tecnológica. (2016). Gamificación. Edu trends. Tecnológico de Monterrey.

<https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf>

Pomare Smith, K. A., & Steele Antonio, J. O. (2018). Playful didactics, mediator in meaningful learning. Master's thesis.

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/document/679/1/Playful%20Didactics,%20Mediator%20in%20Meaningful%20Learning.pdf>

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

Osorio, P. R., Milton, M. A., & López, M. N. (2019). *Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena. Cartagena de Indias D.T. Y.C.*

Orellano Tuesta, C. A. (2019). *Tecnologías de la información y comunicación en la educación médica de posgrado. Diagnóstico, 58, 1-5.*

Palma García, J. L., Farfán García, M. d., Miranda Bernal, G. & Navarrete Sánchez, E. (noviembre de 2019). *La gamificación como complemento de la enseñanza situada. Memorias del Congreso Internacional de Memorias del Congreso Internacional de, 2701-2705.*

Parra, A. I. (2020). *La gamificación como una estrategia de aprendizaje que permita el desarrollo del pensamiento algebraico a los estudiantes de octavo grado de la ciudad de Bucaramanga. Universidad Autónoma de Bucaramanga- UNAB.*

m/handle/11323/2885/40990869%20 - %2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Prieto Andreu, J. M. (2020). *A systematic review on gamification, motivation and learning in university students. Theory of Education, 73-99.*

Salgado Lévano, A. C. (2007). *Qualitative research: designs, evaluation of methodological rigor and challenges. Liberabit Journal of Psychology, 13, 71-78. https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf*

Salovey, P. & Mayer, J.D. (1990). *Emotional Intelligence. Imagination, Cognition and Personality, 9, 185-211.*

Sánchez, G. (2000). *The game in basic physical education: pedagogical and traditional games. Kinesis.*

Sánchez, M. J. (2018). *Gamification through the Smartick platform to improve academic performance in mathematics in students of the I.E.D. Third Mixed Foundation - Magdalena. Barranquilla.*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

Perdomo, W. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo flipped classroom. . EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 1-16.

Pomare Smith, K. A., & Steele Antonio, J. O. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. Tesis de maestría. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría de la educación, 73-99.

Salgado Lévano, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liberabit Revista de Psicología, 13, 71-78. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601309.pdf>

Salovey, P. & Mayer, J.D. (1990). Emotional Intelligence.

SENA [National Learning Service]. (2010). Technologist Program in Human Talent Management. SEINE.

SEINE. (September 2012). Document No. 16. Retrieved on 09 of 12 of 2021, from El enfoque for the development of competences: http://rvcmar.org/EDT_MODELO_PEDAG_SENA/16_LECTURA_MPEDAGOGICO_SENA_COMPETENCIAS.pdf

SEINE. (2020). Report of appreciation of the graduates on the services of the entity.

https://www.sena.edu.co/es-co/ciudadano/Documents/Documento_Caracterizacion_Egresados_2019.pdf

SENA [National Learning Service]. (2020). Statistical report October 2019. SENA (p.34)

SENA [National Learning Service]. (08 of 2021). Pedagogical model of the integral professional training of the SENA. http://rvcmar.org/EDT_MODELO_PEDAG_SENA/MODELO%20PEDAG%20DE%20LA%20FPI%20SENA.pdf

SENA [National Learning

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the seine in the teaching stage.

Imagination, Cognition and Personality, 9, 185-211.

Sánchez, G. (2000). *El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales*. Kinesis.

Sánchez, M. J. (2018). *La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación - Magdalena*. Barranquilla.

SENA [Servicio Nacional de Aprendizaje]. (2010). *Programa Tecnólogo en Gestión del Talento Humano*. SENA.

SENA. (septiembre de 2012). Documento No. 16. Recuperado el 09 de 12 de 2021, de *El enfoque para el desarrollo de competencias*: http://rvcmar.org/EDT_MODELO_PEDAG_SENA/16_LECTURA_MPEDAGOGICO_SENA_COMPETENCIAS.pdf

SENA. (2020). *Informe de apreciación de los egresados sobre los servicios de la entidad*. https://www.sena.edu.co/es-co/ciudadano/Documents/Documento_Caracterizacion_Egresados_2019.pdf

Service]. (2022). *Goals, objectives and management and/or performance indicators*. Statistical report March 2022.

Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (January-June 2017). *Play as pedagogical mediation in the community of a protection institution, an experience full of senses*. *Latin American Journal of Educational Studies*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (January-April 2007). *The game: a space for the formation of values*. *Omnia*, 13(1), 51-78. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

NICEF. (2018). *Learning through play*. UNICEF. Obtained from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vicente, M. P. (2012). *Socio-emotional competencies*.

Villeda Reyes, S. (2019). *Socio-emotional skills, tools for human*

Gamificación para fortalecer las habilidades socioemocionales de aprendices del programa técnico en talento humano del centro de servicios empresariales y turísticos del sena en etapa lectiva.

Gamification to strengthen the socio-emotional skills of apprentices of the technical program in human talent of the center for business and tourism services of the sena in the teaching stage.

SENA [Servicio Nacional de Aprendizaje]. (2020). Informe estadístico octubre 2019. SENA (p.34)

SENA [Servicio Nacional de Aprendizaje]. (08 de 2021). Modelo pedagógico de la formación profesional integral del SENA. http://rvcmar.org/EDT_MODELO_PEDAG_SENA/MODELO%20PEDAG%20DE%20LA%20FPI%20SENA.pdf

SENA [Servicio Nacional de Aprendizaje]. (2022). Metas, objetivos e indicadores de gestión y/o desempeño. Informe estadístico marzo 2022.

Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (enero-junio de 2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (enero - abril de 2007). El juego: un espacio para la formación

development in education. *EDOMÉX*.

Vigotsky, L. (1988). *The development of higher psychological processes*. Grijalbo.

Yturalde, E. (2001). *Playfulness, Constructivism and Experiential Learning*.

de valores. *Omnia*, 13(1), 51-78. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

NICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vicente, M. P. (2012). *Competencias socio-emocionales*.

Villeda Reyes, S. (2019). *Las habilidades socioemocionales, herramientas para el desarrollo humano en la educación*. *EDOMÉX*.

Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

Yturalde, E. (2001). *La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiential*.