



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE
4 A 5 AÑOS”**

AUTORA: Tigse Caiza Joselyn Abigail

TUTORA: Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel. Mg

Ambato- Ecuador
Octubre 2021 - marzo 2022

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel. Mg, con cédula de ciudadanía: 1803743358 en calidad de tutora del trabajo de integración curricular, sobre el tema:” **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**” desarrollado por la estudiante: Joselyn Abigail Tigse Caiza , considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel. Mg

C.C.: 1803743358

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema:” **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Joselyn Abigail Tigse Caiza

C.C.180438668-6

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, presentado por la señorita Joselyn Abigail Tigse Caiza, estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dra. Carolina San Lucas Mg

C.C. 1802840981

Miembro de comisión calificadora

Dra. Paola Mantilla PhD.

C.C. 1802618916

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico primeramente a Dios por darme fuerzas y por sus bendiciones para no rendirme y cumplir con mi sueño.

A mis padres Martha y Segundo quienes me han apoyado con sacrificio, esfuerzo y por darme la mejor herencia que es la educación.

A mis hermanos por sus palabras motivadoras que me han ayudado para seguir adelante.

También le dedico a mi sobrino quien ha sido mi motivación y mi inspiración para no rendirme y llegar hacer un ejemplo para él.

Joselyn Abigail Tigse

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a la Universidad Técnica de Ambato por abrirme las puertas para prepararme profesionalmente y llegar a cumplir mi objetivo de igual manera a la Dirección de investigación y desarrollo DIDE por el apoyo al proyecto de investigación “Desarrollo de herramientas web 3.0 en la educación como apoyo en el aprendizaje colaborativo” (SFFCHE5) vinculado con este trabajo de investigación.

A mi tutora Mg. Mayra Barrera por ser una guía esencial para mí, por su paciencia, orientación, comprensión y tiempo dedicado a esta ardua labor en la realización del trabajo de investigación.

También a mis docentes de la carrera por sus conocimientos impartidos durante todo este tiempo que me servirán para mi formación profesional.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO.....	x
EXECUTIVE ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1 Antecedentes de la investigación.....	12
1.2 Objetivos.....	14
CAPÍTULO II.....	26
METODOLOGÍA.....	26
2.1 Materiales.....	26
2.2 Métodos.....	26
CAPÍTULO III.....	27
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	27
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	27
3.2 Idea a defender.....	40
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
4.1 Conclusiones.....	41
4.2 Recomendaciones.....	42

Bibliografía	43
ANEXOS.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Herramientas de gamificación para educación Inicial	24
Tabla 2: Ficha de observación	28
Tabla 3: Análisis de las entrevistas realizadas.....	35

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Beneficios de la gamificación.....	15
Figura 2: Ventajas de la gamificación	16
Figura 3: Desventajas de la gamificación	16
Figura 4: Componentes de la gamificación	17
Figura 5: Técnicas de aprendizaje según el método de Robinson.....	19
Figura 6: Grupos de investigación.....	22

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

Tema: La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años

Autora: Joselyn Abigail Tigse Caiza

Tutora: Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de investigación se encaminó en analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “para el cual se utilizó referentes bibliográficos de revistas, artículos científicos y libros para construir los antecedentes investigativos y la fundamentación teórica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo que da paso a profundizar y descubrir ideas con la observación e interpretación por medio del alcance descriptivo, las técnicas utilizadas fueron la observación no participativa con su instrumento la ficha de observación que ayudó al cumplimiento del segundo objetivo y poder describir las ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje cooperativo, la entrevista con el guion de entrevista permitió sintetizar el tercer objetivo y determinar el nivel de uso las herramientas de gamificación que han utilizado los docentes para mejorar el aprendizaje cooperativo, puesto que en la actualidad se volvió necesario involucrar la educación con la tecnología e implementar nuevas estrategias como la gamificación para mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales. Al realizar el análisis con la ayuda de la recolección de datos de los instrumentos aplicados a las docentes y en las aulas de Educación Inicial II se logró alcanzar los resultados para finalmente llegar a concluir que el nivel de uso de las herramientas web es medio debido a que los niños se encuentran en proceso de adquisición del uso de las gamificaciones en el aprendizaje cooperativo, por lo que se considera importante que las docentes utilicen la tecnología como una nueva estrategia de enseñanza-aprendizaje para una clase más amena, didáctica y para mejorar las relaciones sociales entre los alumnos .

Palabras Clave: Gamificación, aprendizaje cooperativo, herramientas web.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

Theme Gamification in the cooperative learning of children from 4 to 5 years old.

Author: Joselyn Abigail Tigse Caiza

Tutor: Lcda. Barrera Gutiérrez Mayra Isabel Mg.

EXECUTIVE ABSTRACT

This research work has the main objective was to analyze the influence of the gamification in collaborative learning for children aged 4 to 5 years in the Educational Unit “Teniente Hugo Ortiz”. For this research literature from articles, scientific papers, and books was consulted to build the investigative background and the theoretical foundation. The research was developed under a qualitative perspective which leads to deepen our understanding and to discover novel ideas by observation and interpretation through a descriptive scope. The techniques used were: the non-participatory observation along with an observation sheet that helped to achieve the second objective and to be able to describe the advantages and disadvantages of the gamification in collaborative learning; the interview with its respective script allowed to synthesize the third objective and determine the level of use of the gamifications tools that teachers have used to improve a collaborative learning since it has now become necessary to intertwine education with technology and implement novel strategies such as gamification to enhance learning and social relationships. By carrying out the analysis which was supported by the data collection of the instruments applied to the teachers and in the classrooms of Initial Education II, the results were achieved to finally reach the conclusion that the level of use of the web tools is below average since the children are in the process of acquiring the use of gamification for collaborative learning. It is important to point out that the teachers need to use technology as a new teaching-learning strategy for a more enjoyable and didactic class, and to improve social relationships among the students.

Key words: gamification, collaborative learning, web tools.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

En la actualidad se ha buscado implementar nuevas tecnologías que han permitido que los niños mejoren su aprendizaje y así facilitar el trabajo del docente dejando un lado las enseñanzas tradicionales y tratar de implementar nuevas estrategias innovadoras y propiciar un ambiente favorable entre compañeros y el aula.

Para hablar sobre el uso de la gamificación para el aprendizaje cooperativo es importante manifestar algunos términos por lo que es necesario recopilar información ya sea de revistas, libros y algunas fuentes que traten de temas semejantes y contribuyan de manera eficaz al proyecto de investigación.

(Nuñez, 2021) en su investigación” *Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial*” (trabajo de titulación) sustenta que en la actualidad es indispensable incluir la educación con la tecnología en base a estrategias didácticas como la gamificación, pues el docente como intermediario debe crear actividades novedosas por medio de herramientas web ya sea de manera individual o grupal para que exista una interacción y comunicación afectiva entre compañeros.

Según (Ortiz & Jordan , 2019) en su estudio con el tema” *Aprendizaje cooperativo y gamificación*” indican que desde un ambiente científico es preciso aprender por medio de las TIC considerando que los niños/as de inicial se sienten motivados, atraídos por los videos juegos, imágenes y audios los cuales permiten un desarrollo integral y mediante ello implementar el aprendizaje cooperativo en la que los alumnos puedan maximizar sus aprendizajes y mejorar su concentración.

(Pulido, 2021) quien realizó un estudio sobre “*El aprendizaje cooperativo y la gamificación como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil*” en la enseñanza tradicional el alumno es un oyente que utiliza el libro como único recurso didáctico, por lo tanto se ha buscado incluir nuevas metodologías innovadoras como el uso de la gamificación dentro de aula implementando un aprendizaje cooperativo lo cual ayudará a la evolución personal y emocional del alumno y que este sea el actor principal dentro del proceso enseñanza-

aprendizaje .

Un estudio realizado por (Reyes , 2017) sobre la *“Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales”* da a conocer que la gamificación es una estrategia dinámica que permite emplear el juego dentro de varios ámbitos, teniendo en cuenta los componentes propios del juego e implementarlo en el aprendizaje con el fin de solucionar conflictos y motivar a los estudiantes mediante recompensas o desafíos. Los juegos son actividades que permiten estimular a los niños desde edades tempranas y que a través del uso de nuevas tecnologías permitirán ejercitar y mejorar su imaginación conjuntamente con la ayuda de sus compañeros y del docente (Vasques & Lòpez, 2020).

Para (Martín , Herranz, & Segovia , 2017) en su artículo científico indica que la gamificación empieza a ser conocida en el 2010 por medio de la web tras presentar aspectos sociales o premios por lo tanto la gamificación permite que se realice cuestionarios, juegos aplicados al aprendizaje con el objetivo de mejorar el ambiente del aula, fortalecer los conocimientos y fomentar a que alumno aprenda a aprender, una de las herramienta que facilita el aprendizaje mediante el juego es kahoot la cual es intuitiva fácil de usar y sobre todo es gratis.

En el artículo científico *“Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia”* desarrollado por (Gomèz , 2018) manifiesta que la gamificación surge a principios del siglo XXI y está relacionada con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) lo cual se ha convertido en una estrategia de enseñanza-aprendizaje dentro del aula que ha permitido que los niños modifiquen sus comportamientos, capten de mejor manera los contenidos impartidos por los docentes y desarrollen habilidades sociales e interactúen conjuntamente con sus compañeros y mediante eso se pueda llegar a una meta .

Para (Gomez, 2018) el aprendizaje cooperativo fue considerado una estrategia metodológica que ha permitido mejorar la calidad de aprendizaje y las relaciones sociales entre los niños de tal manera propiciar un ambiente inclusivo donde se fomente el respeto, la unión, colaboración y de tal manera aumentar el aprendizaje a través de actividades planificadas de forma rigurosa dejando un lado la improvisación.

(Yungàn , 2019) en su trabajo el *“Aprendizaje cooperativo y desarrollo personal y social de niños-niñas de primer año de EGB del Colegio “24 de Mayo”, periodo 2018-2019”* (Tesis de maestría) Universidad Central de Ecuador; nos habla sobre el aprendizaje cooperativo como

una estrategia que ha permitido que los niños/as latinoamericanos desde edades cortas despierten su curiosidad y fomente el interés, armonía que ha permitido que los alumnos mejoren el desarrollo cognitivo, potencialice sus habilidades sociales, trabajen de manera conjunta dentro del aula y maximicen su aprendizaje con el objetivo de superar las dificultades en el proceso.

1.2 Objetivos

Objetivo General:

Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “

Primer Objetivo Específico: Fundamentar teóricamente el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo.

Para sustentar el primer objetivo se realizó una fundamentación teórica en base a datos encontrados en diversos libros virtuales, sitios web, repositorios de universidades, artículos y revistas científicas de acuerdo al tema de estudio que ayudara al desarrollo de mis dos variables de investigación.

Según (Gutiérrez, Gutiérrez, & Gutiérrez, 2016), en su estudio muestra que la estrategia didáctica es un procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje en los alumnos; se enfoca a la orientación del aprendizaje. Dicho de otra manera, la estrategia didáctica es el recurso de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados, de forma que este tipo de estrategias permiten identificar principios y criterios, a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada permitiendo la construcción de conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Según (Sánchez & Corral, 2015), al ser integrada una herramienta digital en alguna materia permite fortalecer teorías bases, donde los medios digitales potencien dichos contenidos para hacer más entendible esos conceptos. La gran cantidad de información que existen y la forma que están estructuradas en internet hacen más fácil el acceso y la búsqueda, compartiendo, resumiendo o analizando, es más fácil ver un video de los planetas que explicarles sobre los planetas, eso es lo que se pretende con la utilización de plataformas que faciliten el aprendizaje diverso.

Durante mucho tiempo los juegos han sido considerados como el pasatiempo de niños, jóvenes y adultos, por ser atractivos y adictivos; sin embargo, actualmente los juegos son una herramienta tecnológica versátil y de fácil acceso, que está plenamente integrado en la sociedad actual, por lo cual debemos aprovechar ese impulso como algo positivo y valerse del componente lúdico que poseen para empezar a construir nuevos sistemas de aprendizajes activos y críticos, es por eso que (Idrovo, 2018), resalta que la gamificación en el ámbito educativo es el uso de elementos de un juego ya sea virtual o no, en contextos no lúdicos; para despertar el interés y provocar un comportamiento específico en el discente dentro de un ambiente que le resulte atractivo logrando proveerles una retroalimentación inmediata o feedback manteniendo la atención del discente y desafiándolo constantemente. Dicho en otras palabras, gamificación usa los principios y elementos de los juegos para incentivar el aprendizaje.

Los beneficios que presenta la gamificación se detallan a continuación para mayor entendimiento:

Figura 1: Beneficios de la gamificación



Fuente: (Gomèz , 2018)

Si hay algo con mucha convicción, es que la gamificación es sinónimo de enganchamiento, cada vez son más los que se ven tentados y se arriesgan a probar y experimentan las siguientes ventajas:

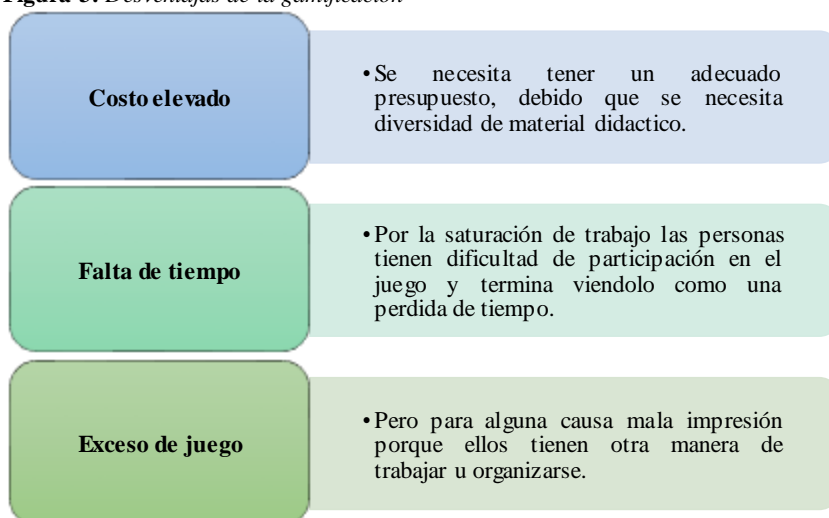
Figura 2: *Ventajas de la gamificación*



Fuente: (Gomèz , 2018)

Como todo proceso tiene sus ventajas y desventajas, y la gamificación no es la excepción ni se escapa de esta realidad a continuación las desventajas más comunes:

Figura 3: *Desventajas de la gamificación*



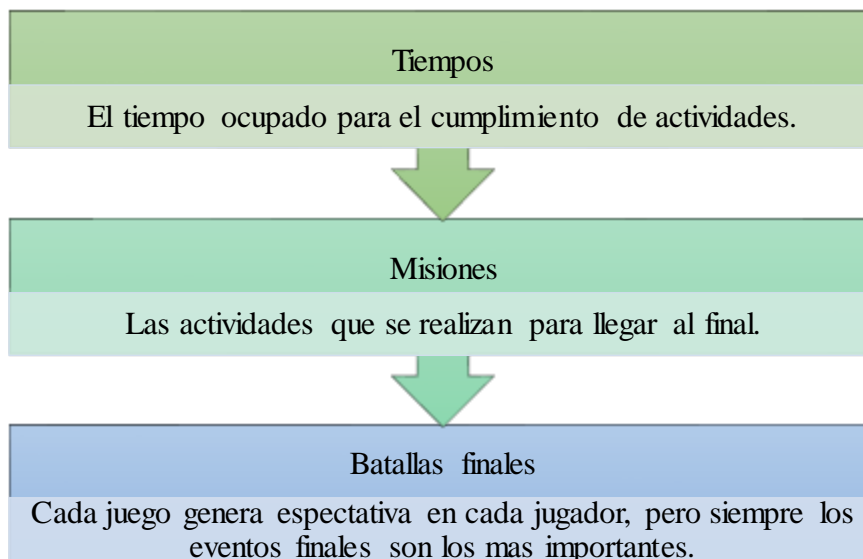
Fuente: (López, 2021)

En este contexto (Quizhpi, 2018), a partir de esta afirmación menciona que los videojuegos poseen varios atractivos que llaman la atención del estudiante, es por eso que la gamificación se vale de eso para poder introducirlo en la enseñanza, dotando de actividades lúdicas, el que permite mantener la motivación e interés con una rápida retroalimentación, es por eso que la construcción del aprendizaje a través del descubrimiento de la solución de problemas, hace que se despierten todos sus aspectos psicológicos ayudando a que esta dinámica se presente en el aprendizaje mediante la comparación del logro con los errores cometidos.

La gamificación y sobre todo su uso en el ámbito de la educación según (Chisag , 2018), existe una serie de elementos o características que a continuación de se detalla:

Para entender mejor la gamificación en el ámbito educativo es necesario conocer una serie de componentes que hace que el juego logre verdaderamente sus objetivos de aprendizaje (Werbach & Hunter, 2012) mencionado por Chisag (2018): la base en donde se desarrolla el juego, interactividad y retroalimentación, la mecánica, interfaz de usuario, los objetivos a conseguir, reconocer intuitivamente los elementos del juego y una guía clara para que el movimiento sea fluido. Algunas de ellas son:

Figura 4: Componentes de la gamificación



Fuente: (López, 2021)

Las fases de la mecánica son los procesos básicos que hacen progresar la acción y que llevan al jugador a que se involucre. Las mecánicas de juegos más destacadas son:

- Retos
- Feedback
- Competición
- Turnos
- Obtención de recursos
- Recompensas. (Quizhpi, 2018)

La fase de lo dinámicos son sistemas de carácter global que guían una actividad gamificada y que ponen en marcha las mecánicas de juego. Es necesario resaltar que Werbach y Hunter (2012), las dinámicas están orientadas al deseo, necesidad e inquietud de cada participante

con el afán de motivarlos.

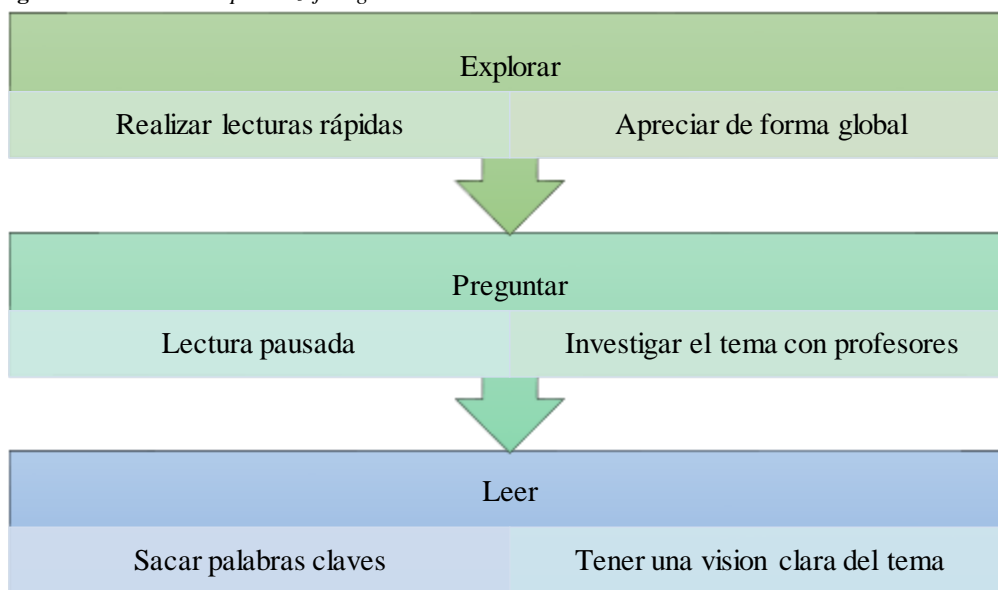
- Emociones: los retos acaparan la atención de los usuarios generando incertidumbre, curiosidad, competitividad y en muchos casos la resolución de conflictos, pero las emociones son armas de doble filo, ya que pueden frustrar a los participantes.
- Narración: se refiere a la presentación del trabajo, es decir, las actividades y tareas que demandan explicación y requieren de un contexto para ser ejecutadas con éxito.
- Progresión: es el avance que cada participante muestra a lo largo del proceso y que se torna indispensable a la hora de motivar, ya que, si el involucrado observa que no existe mejoría, tiende a perder el interés.
- Relaciones: es la interacción con otros individuos a fin de ayudarse mutuamente, lo cual promueve el compañerismo y el trabajo en equipo.
- Restricciones: son las imitaciones que los participantes tienen a la hora de realizar actividades en entornos gamificados. (Werbach y Hunter, 2012)

Una vez que ya se estudió los fundamentos de la estrategia en cuestión, es importante conocer cuáles son los pasos a seguir para crear actividades gamificadas. No existen libros que aborden este tema en particular, sin embargo, se hallan diseños de trabajos anteriores que serán tomados como guía para el desarrollo de futuras propuestas. Todo proceso conlleva un orden con el fin de lograr los objetivos delimitados al inicio Werbach (2012). citado por (Gómez, 2019), propone una serie de acciones que deben realizarse en un proyecto gamificado basándose en su pirámide de elemento.

Por todo lo antes expuesto se considera al método de enseñanza la forma o modos de actuación de los profesores y alumnos, que se realizan de forma ordenada e interrelacionada, con el objetivo de facilitar a los educandos la asimilación del contenido de enseñanza (Rosell & Paneque, 2009).

Por su parte (Euroinnova, 2021), lo denomina técnica **EPL2R**, es un medio de aprendizaje, una técnica bastante popular usados en diversos ámbitos **educativos** de todo el mundo, el método **Robinson** se divide en 3 fases.

Figura 5: Técnicas de aprendizaje según el método de Robinson.



Fuente: (Euroinnava, 2021)

Valle, González, Cuevas, & Fernández (2016) por su parte "las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" (p.23), es decir las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

(Cascante , 2016), indica que aprendizaje cooperativo es un término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje.

De manera similar (Lara , 2015), define como una exitosa estrategia o conjunto de métodos de instrucción en el que se trabaja en pequeños grupos, donde cada uno de los estudiantes de diferentes niveles y habilidades, utiliza una gran variedad de actividades de aprendizaje y mejora la comprensión o un tema en cuestión.

Dentro de este marco hay que entender que el aprendizaje cooperativo le permite al docente alcanzar varias metas importantes al mismo tiempo. En primer lugar, lo ayuda a elevar el rendimiento de todos sus alumnos, incluidos tanto los especialmente dotados como los que

tienen dificultades para aprender. En segundo lugar, lo ayuda a establecer relaciones positivas entre los alumnos, sentando así las bases de una comunidad y aprendizaje en la que se valore la diversidad. En tercer lugar, les proporciona a los alumnos las experiencias que necesitan para lograr un saludable desarrollo social, psicológico y cognitivo. La posibilidad que brinda el aprendizaje cooperativo de abordar estos tres frentes al mismo tiempo lo hacen superior a todos los demás métodos de enseñanza (Ortiz & Jordan , 2019).

El primer y principal elemento del aprendizaje cooperativo es la interdependencia positiva. El docente debe proponer una tarea clara y un objetivo grupal para que los alumnos sepan que habrán de hundirse o salir a flote juntos. Los miembros de un grupo deben tener en claro que los esfuerzos de cada integrante no sólo lo benefician a él mismo sino también a los demás miembros. Esta interdependencia positiva crea un compromiso con el éxito de otras personas, además del propio, lo cual es la base del aprendizaje cooperativo. Sin interdependencia positiva, no hay cooperación. (Johnson, Johnson, & Holubec, 2016)

El segundo elemento esencial del aprendizaje cooperativo es la responsabilidad individual y grupal. El grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y cada miembro será responsable de cumplir con la parte del trabajo que le corresponda. Nadie puede aprovecharse del trabajo de otros. El grupo debe tener claros sus objetivos y debe ser capaz de evaluar (a) el progreso realizado en cuanto al logro de esos objetivos y (b) los esfuerzos individuales de cada miembro. La responsabilidad individual existe cuando se evalúa el desempeño de cada alumno y los resultados de la evaluación son transmitidos al grupo y al individuo a efectos de determinar quién necesita más ayuda, respaldo y aliento para efectuar la tarea en cuestión. El propósito de los grupos de aprendizaje cooperativo es fortalecer a cada miembro individual, es decir, que los alumnos aprenden juntos para poder luego desempeñarse mejor como individuos. (Johnson, Johnson, & Holubec, 2016)

El tercer elemento esencial del aprendizaje cooperativo es la interacción estimuladora, preferentemente cara a cara. Los alumnos deben realizar juntos una labor en la que cada uno promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos existentes y ayudándose, respaldándose, alentándose y felicitándose unos a otros por su empeño en aprender. Los grupos de aprendizaje son, a la vez, un sistema de apoyo escolar y un sistema de respaldo personal. Algunas importantes actividades cognitivas e interpersonales sólo pueden producirse cuando cada alumno promueve el aprendizaje de los otros, explicando verbalmente cómo resolver problemas, analizar la índole de los conceptos que se están aprendiendo,

enseñar lo que uno sabe a sus compañeros y conectar el aprendizaje presente con el pasado. Al promover personalmente el aprendizaje de los demás, los miembros del grupo adquieren un compromiso personal unos con otros, así como con sus objetivos comunes. (Johnson, Johnson, & Holubec, 2016)

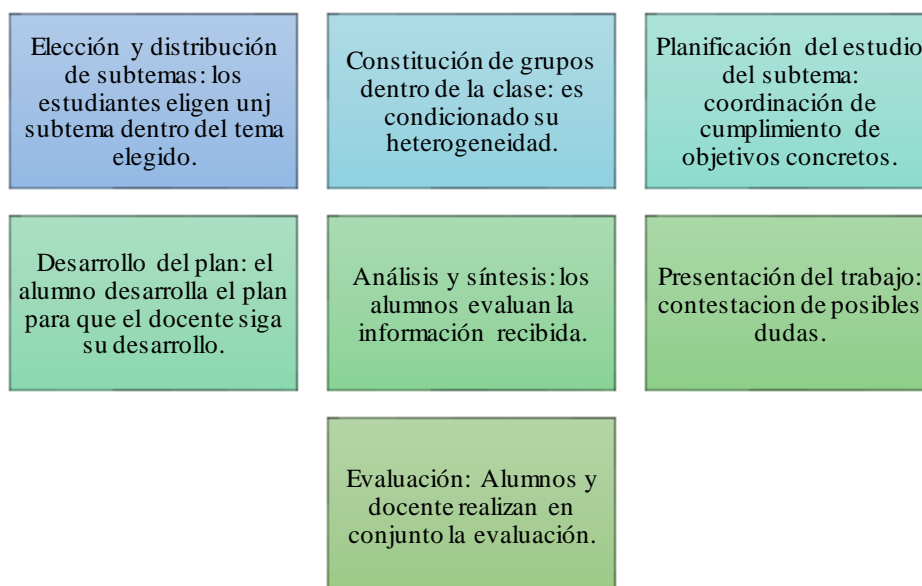
El cuarto componente del aprendizaje cooperativo consiste en enseñarles a los alumnos algunas prácticas interpersonales y grupales imprescindibles. El aprendizaje cooperativo es intrínsecamente más complejo que el competitivo o el individualista, porque requiere que los alumnos aprendan tanto las materias escolares (ejecución de tareas) como las prácticas interpersonales y grupales necesarias para funcionar como parte de un grupo (trabajo de equipo). Los miembros del grupo deben saber cómo ejercer la dirección, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos, y deben sentirse motivados a hacerlo. El docente tendrá que enseñarles las prácticas del trabajo en equipo con la misma seriedad y precisión como les enseña las materias escolares (Narváez, 2015).

El quinto elemento fundamental del aprendizaje cooperativo es la evaluación grupal. Esta evaluación tiene lugar cuando los miembros del grupo analizan en qué medida están alcanzando sus metas y, manteniendo relaciones de trabajo eficaces. Los grupos deben determinar qué acciones de sus miembros son positivas o negativas, y tomar decisiones acerca de cuáles conductas conservar o modificar. Para que el proceso de aprendizaje mejore en forma sostenida, es necesario que los miembros analicen cuidadosamente cómo están trabajando juntos y cómo pueden acrecentar la eficacia del grupo (Johnson, Johnson, & Holubec, 2016).

Finalmente podemos decir que el empleo del aprendizaje cooperativo requiere una acción disciplinada por parte del docente. Los cinco elementos básicos no sólo son características propias de los buenos grupos de aprendizaje, también representan una disciplina que debe aplicarse rigurosamente para producir las condiciones que conduzcan a una acción cooperativa eficaz.

Es muy parecido en el entorno educativo se conoce también con el método de proyectos o trabajo por proyectos. Esta técnica implica los siguientes pasos:

Figura 6: Grupos de investigación



Fuente: (Narváez, 2015)

Segundo objetivo específico: Describir las ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje cooperativo.

Para conocer las ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje cooperativo la de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “, se realizó una ficha de observación la cual se validó mediante el criterio de expertos la cual fue conformada por un cuestionario de 10 preguntas. Esto permitió recolectar toda la información necesaria para el cumplimiento del segundo objetivo propuesto en la investigación realizada.

A continuación, se detallará una serie de ventajas y desventajas que se pudo observar en los niños mediante la aplicación de técnicas de gamificación.

Ventajas

- Los estudiantes trabajan de manera grupal siguiendo los roles que presenta la docente para el desarrollo de actividades en las que los niños comparten ideas generando un ambiente armonioso que mejore su aprendizaje y aprenda uno del otro.
- Desarrolla las habilidades cognitivas debido que estas ayudan a ordenar, observar, evaluar la construcción de significados.
- Mejor desenvolvimiento al aplicar técnicas de gamificación, esto ayudado a desarrollar la interacción del estudiante maestro estudiante.

- Los sentimientos, pensamientos y emociones son expresadas por el estudiante al trabajar de manera cooperativa.
- Desarrollo de sus habilidades por la tecnología.
- Desarrollo de todas las habilidades cognitivas.
- El uso de herramientas web permite que el estudiante tenga mayor interacción en el aula de clase debido que Kahoot permite realizar una evaluación interactiva, Quizizz, ayuda a crear cuestionarios de forma divertida y creativa, y el árbol abc permite desarrollar la inteligencia múltiple del estudiante

Desventajas

- Para los estudiantes al ser la gamificación una herramienta tecnológica, ha causado dependencia en la tecnología, debido que por la pandemia los estudiantes estuvieron obligados a utilizar los medios tecnológicos en casa.
- El estudiante se desconcentra fácilmente cuando el docente deja de utilizar la gamificación como herramienta de aprendizaje.
- Para que el estudiante aporte con ideas constructivas en el aula es necesario interactuar con ellos, debido que son tímidos al momento de interactuar con los demás.
- Dificultad para realizar actividades colaborativas, esto dificulta la integración del grupo y la facilidad de aplicación de actividades educativas.

Tercer objetivo específico: Determinar el nivel de uso de las gamificaciones en el aprendizaje cooperativo.

En el presente trabajo de investigación se pudo determinar el nivel de uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo en donde se elaboró una entrevista la cual se aplicó a dos docentes del nivel inicial II, la cual consta con 10 preguntas abiertas que permitieron dar cumplimiento al desarrollo del objetivo planteado en este proyecto de investigación.

De acuerdo con las respuestas obtenidas por parte de las docentes que conforman la Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz del nivel de inicial concuerdan que la gamificación son juegos mecánicos trasladados al aprendizaje, permitiendo así un mejor proceso de enseñanza dentro y fuera del salón de clase determinado que las herramientas son un apoyo didáctico como:

kahoot, Quizziz , Arbol ABC, quizlet todo con el fin de mejorar el aprendizaje escolar y las relaciones sociales , teniendo en cuenta que a los niños(a) les llama la atención la tecnología, es ahí donde entra la creatividad del docente creando actividades de gamificación que motiven a los escolares ya que el niño aprende jugando de una manera diferente.


Es importante mencionar que las docentes colocan como prioridad el uso de la tecnología para una clase más amena y didáctica ganándose la confianza de cada uno de los escolares haciéndolos interactuar entre sí mejorando los lazos de comunicación y convivencia.




Es importante organizar las actividades grupales previamente planificadas de acuerdo al rincón que se vaya a utilizar por lo que se puede afirmar que las actividades gamificadas mejora el aprendizaje cooperativo y con lleva a múltiples beneficios entre ellos mejora su concentración, mejora el ambiente de trabajo, motiva a los niños al aprendizaje, se divierten mientras aprenden algo nuevo. Etc.

Finalmente se puede concluir que el uso correcto de las herramientas de gamificación no es tan usual en el medio educativo ya que se convierte en un reto entre docentes y padres de familia porque no todos cuentan dispositivos tecnológicos actualizados que faciliten el desarrollo progresivo del mismo, es por ello que el rol del docente es muy importante ya que es el mentor de llevar los conocimientos a cada uno de los escolares.

A continuación, presentamos las herramientas que las docentes han utilizado para mejorar la adquisición de conocimientos y el aprendizaje cooperativo:

Tabla 1: *Herramientas de gamificación para educación Inicial*

Herramienta	Característica	Logo
Árbol ABC	Son juegos creados por educadores para niño de 3 a 8 años y están basados en nuevos métodos educativos y en la teoría de las inteligencias múltiples, esta herramienta contiene escenarios coloridos y varios personajes que guían a los niños en la enseñanza de números, formas, colores etc.	

	(Saldaña, 2020)	
Quizizz	Es una herramienta gratuita de gamificación que permite a los docentes crear actividades implementando música, imágenes y juegos divertidos para diferentes materias y niveles educativos permitiendo que los estudiantes aprendan jugando de una manera motivada (Monge, 2017).	
Kahoot	Es una herramienta de educación social y gamificada que se presenta como un juego para que los estudiantes aprendan mientras se divierten premiado a quienes obtienen mayor puntuación (Quispe , 2019).	
Quizlet	Es una herramienta que permite el estudio de modo grupal o individual, permitiendo crear tarjetas de contenido educativo lo cual nos proporcione manera automática juegos o actividades de acuerdo al tema que se va compartir con los estudiantes (García, 2021).	

Elaborado: Tigse Joselyn (2022)

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Para la realización y sustentación de la presente investigación se contó con fuentes bibliográficas, y para ello se contó con la biblioteca de la universidad Técnica de Ambato, esto ayudó a fundamentar las variables de estudio, así también se utilizó la entrevista a docentes y la ficha de observación se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “, para el análisis y redacción de información se utilizó un computador.

2.2 Métodos

Para el desarrollo del trabajo se utilizó la metodología cualitativa, debido que esta parte desde el paradigma teórico crítico, esto ayuda a entender la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “, por otra parte el nivel de investigación que se utilizó fue el básico, debido que este ayudó a describir el problema, mientras que para la recolección de datos se utilizó la investigación de campo, y su alcance descriptivo de forma que ayudó a describir y detallar las herramientas de gamificación que han utilizado los docentes en la unidad educativa inicial.

Para la recolección de información se utilizó la observación no participativa con su instrumento ficha de observación con 10 ítems la cual se aplicó a los niños de 4 a 5 años del nivel Inicial de la unidad educativa” Teniente Hugo Ortiz, otra técnica que se aplicó fue la entrevista con su respectivo instrumento que fue el guion de entrevista con preguntas abiertas las mismas que se aplicaron a las docentes de Educación Inicial, estos instrumentos fueron debidamente revisados y aprobados por docentes expertos de la Universidad Técnica de Ambato de la carrera de Educación Inicial, para la aplicación se realizó en la unidad educativa en un día de asistencia irregular por el COVID-19.

La población de estudio fue de 15 niños de 4 a 5 años que corresponden a Inicial y 2 docentes del nivel de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “, del periodo lectivo septiembre 2021 – junio 2022.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

Esta sección tiene como resultado la aplicación de un instrumento denominado entrevista compuesta por diez preguntas abiertas, además se utilizó una ficha de observación con 10 ítems acerca de la gamificación la misma que tuvo el respaldo y la respectiva autorización de las dos docentes a cargo del nivel inicial II, de la Unidad Educativa teniente Hugo Ortiz, para evidenciar cada una de sus respuestas.

La triangulación de datos se desarrolló en base a las variables de estudio dando como resultado la extracción general de las respuestas brindadas gracias al apoyo de las docentes del nivel de inicial II, argumentando teóricamente las diversas ideas de diferentes autores, además es importante mencionar que los resultados obtenidos son reales utilizando las herramientas adecuadas para un mejor desenvolvimiento.

Tabla 2: *Ficha de observación*

Destrezas	Respuesta extraída de la ficha de observación	Autor	Análisis
<p>Utiliza herramientas web como: kahoot, Quizizz, arbol abc.</p>	<p>Se Pudo observar que el mayor número de estudiantes está en proceso de crecimiento tecnológico, de forma que no utiliza frecuentemente las herramientas web como: kahoot, Quizizz, arbol abc.</p>	<p>Kahoot es una herramienta online, que permite fomentar la participación de los alumnos durante su sesión virtual mediante evaluaciones interactivas. (Universidad del Pacífico, 2021)</p> <p>Quizizz es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos y aprovechada también en procesos de capacitación en el trabajo. (Escuela Nacional de Administración Pública, 2020)</p> <p>Los juegos de Árbol ABC son fundamentados en la teoría de las inteligencias múltiples, y son orientados a reflejar los conceptos básicos de</p>	<p>El uso de herramientas web permiten que el estudiante tenga mayor interacción en el aula de clase debido que Kahoot permite realizar una evaluación interactiva, Quizizz, ayuda a crear cuestionarios de forma divertida y creativa, permitiendo subir las actividades realizadas en clase o en casa, y el árbol abc permite desarrollar la inteligencia múltiple del estudiante.</p>

		matemática, arte, inglés, lenguaje y lógica; al igual proporcionan un ambiente en el que el niño es estimulado a participar activamente a través de la toma de decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata. (Valencia , 2019)	
Se siente motivado al aprender de manera cooperativas.	La mayor parte de estudiantes se siente motivado aprender de forma colaborativa de manera que esto ayuda a socializar entre compañeros.	Según (Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009), indica que la motivación, del latín motivus (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. Según Ausubel y otros (1997) mencionado por (García , Fonseca , & Concha , 2015) señalan que el aprendizaje significa organización e integración de información en la estructura cognoscitiva, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o conocimientos en las estructuras previas del sujeto.	El estudiante debe sentirse motivado para poder interactuar de forma colaborativa debido que si el estudiante aprende y juega desarrolla las habilidades cognitivas.
Mejora su rendimiento escolar al utilizar la	Los estudiantes están en proceso de desarrollar su	La motivación escolar es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta	Los estudiantes para obtener un buen rendimiento escolar necesitan estar

gamificación en el aula.	rendimiento escolar al utilizar la gamificación en el aula, debido que es una herramienta web que ayuda al aprendizaje de forma dinámica.	hacia el logro de una meta. “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, autoconcepto, etc.” (Edel , 2003)	motivados con la enseñanza del docente, debido que es un proceso que permite abarcar todas las habilidades cognitivas.
Participa en actividades grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus compañeros.	Los niños de nivel inicial han adquirido la destreza de participar de manera conjunta con sus demás compañeros siguiendo roles y reglas presentadas por las docentes para tener un mejor ambiente de aprendizaje considerando que es importante mantener la disciplina en realizar actividades y obtener mejores resultados en el aprendizaje	La participación activa de los componentes de un grupo es tener una estrategia que facilite el desarrollo de un clima de confianza, despertando el interés por el trabajo en grupo y puedan compartir conocimientos, vivencia y que se sientan parte de un grupo y mejoren el ambiente de aprendizaje (Salvador & Fuertes , 2018)	Los estudiantes trabajan de manera grupal siguiendo los roles que presenta la docente para el desarrollo de actividades en las que los niños comparten ideas generando un ambiente armonioso que mejore su aprendizaje y aprenda uno del otro.

Desarrolla sus habilidades cognitivas.	La totalidad de los estudiantes está en proceso de desarrollar sus habilidades cognitivas, factor que hay que considerar debido que es necesario que los estudiantes desarrollen correctamente esta habilidad para el uso de la herramienta de gamificación en el aula	Según (Capilla, 2016), las habilidades cognitivas generales intervienen procesos mentales específicos tales como observar, recordar, ordenar, analizar y evaluar, entre otros. Dichos procesos determinan cualitativa y cuantitativamente la construcción de significados.	Es necesario que los estudiantes desarrollen las habilidades cognitivas debido que estas ayudan a ordenar, observar, evaluar la construcción de significados.
Aporta con ideas constructivas en el grupo para terminar la actividad propuesta por la maestra.	La mayoría aporta con ideas cuando se imparte la clase ayudando a mejorar las técnicas utilizadas por el docente.	En este modelo no se concreta a memorizar, sino a estimular en el aula a los estudiantes en su aprendizaje. El constructivismo plantea una educación basada en el desarrollo de habilidades, destrezas, de esta manera el aprendizaje es continuo, significativo, satisfactorio y receptivo. (Leticia, 2021)	Para que el estudiante aporte con ideas constructivas en el aula es necesario interactuar con ellos, debido que son tímidos al momento de interactuar con los demás.
Pone atención al utilizar gamificación y actividades colaborativas.	La mayoría de estudiantes adquirido, mayor atención cuando se imparte la clase utilizando la gamificación	La gamificación es la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la	Los estudiantes de la unidad educativa en estudio han respondido de mejor forma al aplicar técnicas de gamificación, esto ayudado a

	como herramienta educativa.	capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades. (Borras, 2015)	desarrollar la interacción del estudiante maestro estudiante.
Expresa sus sentimientos, pensamientos y emociones al trabajar de manera cooperativa.	Los sentimientos, pensamientos y emociones son expresadas por el estudiante al trabajar de manera cooperativa, indicando que a la mayor parte de estudiantes le gusta trabajar en grupos.	Las emociones son disposiciones corporales dinámicas que especifican el dominio de acciones de las personas y de los animales. (Otero, 2006) Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación. (Asociación Española Contra el Cáncer, 2020)	Los niños del nivel inicial han adquirido la destreza puesto que se pudo observar que les gusta participar en grupos y expresar sus sentimientos a través de dinámicas corporales o actividades lúdicas que se presenta en las clases
Muestra entusiasmo por aprender al utilizar herramientas web en el aula.	El estudiante adquirido entusiasmo por aprender al utilizar herramientas web en el aula, debido que actualmente y por la pandemia cada estudiante ha tenido que mejorar la habilidad por la tecnología para recibir clases.	El entusiasmo es la exaltación del ánimo que se produce por algo que cautiva o que es admirado. (Edel , 2003)	Por la actual situación de la pandemia del COVID -19 el estudiante ha tenido que ponerle entusiasmo para aprender de forma web, esto ha provocado que desarrolle sus habilidades por la tecnología, esto ayudado
Tiene dificultad para realizar actividades	Los estudiantes están en proceso de realizar	Actividades colaborativas según (Collazos, 2006), los alumnos son quienes diseñan su	Mediante el uso de actividades colaborativas se pudo identificar que

colaborativas dentro del aula.	actividades colaborativas dentro del aula, de forma que muestran dificultad para realizar actividades colaborativas, esto dificulta la integración del grupo y la facilidad de aplicación de actividades educativas.	estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje	varios estudiantes les cuesta integrarse con los demás compañeros.
--------------------------------	--	---	--

Elaborado: Tigse Joselyn (2022)

Mediante este instrumento de investigación se pudo conocer que el uso de herramientas web permite que el estudiante tenga mayor interacción en el aula de clase debido que Kahoot, Quizizz, y el árbol abc ayudan desarrollar diferentes habilidades en el estudiante. Así también se pudo conocer que el estudiante necesita que el docente interactúe con ellos para aportar con ideas constructivas en el aula, con la aplicación de la gamificación el estudiante ha podido soltarse en clase. Los estudiantes necesitan estar motivados con la enseñanza del docente, para obtener un buen rendimiento escolar, debido que es un proceso que permite abarcar todas las habilidades cognitivas.

Tabla 3: Análisis de las entrevistas realizadas

Pregunta 1	¿Qué es para usted la gamificación?	
Entrevistados:	Autor	Análisis
Son juegos mecánicos trasladados al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento escolar	La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Gaitan, 2016).	La gamificación ayuda a mejorar el rendimiento del estudiante, mediante la práctica de juegos incentivando a participar en las actividades educativas.
Es poner en práctica juegos por medio de la motivación utilizando reglas, puntos, premios para el desarrollo el mismo.		

Pregunta 2	¿Ha utilizado usted herramientas web como: Kahoot o Quiziz o el árbol Abc para mejorar el rendimiento escolar de los niños? Explique	
Entrevistados:	Autor	Análisis
Ya he utilizado la herramienta Kahoot y Quiziz para crear actividades divertidas utilizando videos e imágenes que estén de acuerdo a su edad y así poder llamar la atención del estudiante.	Las herramientas Web, según lo mencionan Fonseca, Medellín y Vásquez (2014) “son consideradas como parte de las estrategias pedagógicas a las que se puede acudir para generar aprendizajes representativos y colaborativos en el ámbito de enseñanza.	Los docentes indican que la utilización de Kahoot y Quiziz ayudan a utilizar herramientas educativas recreativas con el fin de llamar la atención del estudiante.
No se ha utilizado estas herramientas.		

Pregunta 3	¿Cree usted conveniente utilizar la gamificación como estrategias de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?	
Entrevistados:	Autor	Análisis
Si porque actualmente los niños están relacionados con la tecnología y esta herramienta facilita tanto la enseñanza del docente como el aprendizaje de los niños	Las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe hacer mención que el empleo de diversas estrategias de enseñanza permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. (Nolasco , 2016)	La utilización de estrategias de gamificación ha permitido que el estudiante demuestre mayor fluidez en su desempeño de manera que se encuentra familiarizado con la tecnología, de forma que la gamificación ayuda como estrategia de enseñanza-aprendizaje debido que es utilizadas por los docentes para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes.
Si se puede utilizar la gamificación como estrategia enseñanza aprendizaje porque se promueve la motivación para realizar las actividades.		

Pregunta 4	¿Qué tipo de herramientas web ha utilizado usted para realizar actividades de gamificación y mejorar la relación social entre los niños?	
Entrevistados:	Autor	Análisis
Las herramientas que permite que los niños socialicen es el árbol ABC contiene varios juegos aplicados a nivel inicial que permite que los niños se ayuden y superen el reto que se les presenta en el juego y pueda relacionarse entre sí, respetando la opinión de cada uno.	Las herramientas Web, según lo mencionan Fonseca, Medellín y Vásquez (2014) “son consideradas como parte de las estrategias pedagógicas a las que se puede acudir para generar aprendizajes representativos y colaborativos en el ámbito de enseñanza.	Las docentes de la unidad educativa Teniente Hugo Ortiz han utilizado el árbol ABC, Quizlet debido a que son herramientas que facilitan el aprendizaje y les ha permitido crear actividades interactivas en la que puedan superar retos y los estudiantes adquieran sus conocimientos de manera innovadora, considerando que las herramientas web son estrategias a las que el docente puede acudir cuando considere necesario.
Quizlet para crear juegos interactivos.		

Pregunta 5	¿Cuáles son las dificultades más frecuentes que tiene usted como docente al momento de implementar la gamificación en el aula?		
Entrevistados:	Autor	Análisis	
No tener el equipo necesario para implementar la gamificación. Mientras que por otra parte no todos los niños acogen las reglas al momento de aplicar la gamificación y se entretiene en otras actividades.	La gamificación es la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades. (Borras, 2015).	Las dificultades que se han presentado para la implementación de la gamificación han sido la falta de recursos para mejorar la adquisición de conocimientos, la motivación por parte del docente en utilizar la tecnología.	
Al inicio hasta conseguir la atención, después por medio de la motivación se consigue la atención.			

Pregunta 6	¿Qué momento del Juego-Trabajo considera apropiado para aplicar la gamificación?		
Entrevistados:	Autor	Análisis	
El juego- trabajo se puede trabajar con la gamificación antes de la lectura para conseguir la concentración.	Juego: Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Trabajo: Actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer (Rojo, 2017).	El momento apropiado es el desarrollo por lo que ahí se lleva a cabo lo planificado y se puede trabajar mediante los rincones con actividades motivadoras que permitan el mejoramiento de cada una de sus destrezas como: buscar los personajes de un cuento ya visto antes de la lectura, de manera que se debe tomar en cuenta que los juegos son actividades creativas, mientras que el trabajo, ayuda a cumplir objetivos planteados.	
El momento del desarrollo puesto que ahí se pone en acción lo planificado y se puede aplicar la gamificación como un recurso que facilita la adquisición de los conocimientos.			

Pregunta 7		¿Qué recursos educativos son más apropiados para el desarrollo del trabajo cooperativo?	
Entrevistados:	Autor	Análisis	
Se puede utilizar los recursos tecnológicos, las fichas de recursos educativos, etc.	El trabajo cooperativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupo, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo. (De la Parra & Gutierrez, 2017).	Los docentes entrevistados indican que los recursos educativos más apropiados son los tecnológicos de manera que ayuda a mejorar el trabajo colaborativo, debido que esta encierra un conjunto de formas de instrucción, ayudando a desarrollar habilidades mixtas en los estudiantes.	
Los recursos que me han ayudado a mejorar el trabajo cooperativo son los juegos grupales como el gato y el ratón, bailes, el uso de rompecabezas.			

Pregunta 8		¿Cómo organiza usted el tiempo para el desarrollo de las actividades grupales?	
Entrevistados:	Autor	Análisis	
Se organiza por medio del trabajo por rincones de aprendizaje	La actividad grupal es una estrategia aplicada por el docente que permite adquirir nuevos conocimientos de manera conjunta, propiciando un clima de confianza, de respeto y ayudando a mejorar sus relaciones interpersonales entre los estudiantes creando niveles altos de aprendizaje (Correa , 2016).	La organización del tiempo para el desarrollo de las actividades grupales el docente lo realiza por medio del trabajo de planificación de actividades en cuanto a tiempo y recursos con el fin de que todos los niños adquieran los conocimientos de manera conjunta.	
Al planificar se va destinando la actividad y el tiempo es relativo ya que las actividades varían.			

Pregunta 9	¿Mencione algunos beneficios de utilizar la gamificación el trabajo cooperativo?		
Entrevistados:	Autor	Análisis	
Los beneficios que se consiguen son la concentración, de manera que se pone en práctica lo aprendido y deja volar la imagen.	Según (Borras, 2015): <ul style="list-style-type: none"> • Incrementa la motivación por el aprendizaje. • Aumenta la atención y la concentración del estudiante. • Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. • Consigue que los alumnos acepten el error. 	Entre los beneficios de la aplicación de la gamificación en los estudiantes esta el que ayuda a tener mayor concentración de los estudiantes al tema que se explica, de forma que es una manera de interacción más comunicativa y deja volar la imaginación de cada participante.	
Que el niño aprenda a compartir y ayudar en las actividades, también aprenden a comunicarse y solucionan problemas de manera conjunta para llegar a la meta.			

Pregunta 10	¿Cómo influye el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo del niño?		
Entrevistados:	Autor	Análisis	
Forman un equipo de forma que se divierten por medio del juego.	Para (Nolasco , 2016), una gamificación bien aplicada, en nuestra opinión, provocará un aumento de la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en los alumnos, que, a través de los elementos y principios del juego, mostrarán un mayor compromiso e interés por el aprendizaje, estando en ese estado de flujo.	La correcta aplicación de la gamificación, ayuda a que el estudiante se divierta, mediante el aprendizaje cooperativo del niño, debido que actualmente tiene buen uso de la tecnología.	
Permite que los niños vayan haciendo un buen uso de la tecnología y que al utilizar la gamificación y se les presente un obstáculo que pueda ayudarse y mejorar sus conocimientos.			

Elaborado por: Tigse Joselyn (2022)

Mediante el análisis de resultados de la entrevista se pudo conocer que el uso de las gamificaciones en el aprendizaje cooperativo ayuda a mejorar el rendimiento del estudiante, así como también ayuda a tener mayor fluidez en su desempeño mediante la práctica de juegos incentivando a participar en las actividades educativas, para ello es necesario que el docente utilice una de estas herramientas web como Kahoot y Quiziz, las cuales ayudan a utilizar herramientas educativas recreativas con el fin de llamar la atención del estudiante, es por eso que las docentes de la Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz han utilizado el árbol ABC, Quizlet debido a que son herramientas que facilitan el aprendizaje y les ha permitido crear actividades interactivas en la que puedan superar retos y los estudiantes adquieran sus conocimientos de manera innovadora, considerando que las herramientas web son estrategias a las que el docente puede acudir cuando considere necesario.

Por otra parte, también se pudo conocer que para la implementación de la gamificación se han presentado dificultades como: la falta de recursos para mejorar la adquisición de conocimientos, la motivación por parte del docente en utilizar la tecnología. Mientras que para presentar cualquier trabajo se debe realizar la debida planificación de actividades en cuanto a tiempo y recursos con el fin de que todos los niños adquieran los conocimientos de manera conjunta.

3.2 Idea a defender

Mediante la aplicación de la entrevista y ficha de observación se pudo conocer que se cumple con el objetivo general, es decir analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz”, por lo tanto tras la obtención de resultado se analizó que las docentes del nivel inicial II si usan la herramienta tecnológicas que han permitido crear actividades gamificadas que aporten a la educación y que los niños tengan como oportunidad interactuar con una experiencia y vivirla a través del juego, para que así los niños pongan atención y se motiven, esto les ha ayudado a adquirir aprendizajes únicos mientras se entretienen, optimizar las relaciones sociales y fomentar el uso de los valores humanos tras la creación de los diferentes grupos en el aula.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Mediante la realización del estudio se pudo fundamentar teóricamente el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo, mediante la investigación de diversas fuentes bibliográficas como libros, revistas científicas, tesis, etc., de forma que se puede recalcar que la gamificación en el aprendizaje colaborativo es una actividad que permite interactuar en la interfaz real como en la virtual ayudando al estudiante a ser más proactivo en clase.
- Con la aplicación de la ficha de observación se pudo identificar las ventajas y desventajas de la gamificación en el aprendizaje cooperativo, en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “, es por eso que para mejor entendimiento se detallan las más relevantes como : Desarrollo de sus habilidades por la tecnología, desarrolla las habilidades cognitivas debido que estas ayudan a ordenar, observar, evaluar la construcción de significados, desarrollo de todas las habilidades cognitivas, y desarrollo de interacción en el aula con el uso de herramientas tecnológicas, por otro lado las desventajas con mayor relevancia son que el estudiante posee dependencia en la tecnología, debido que por la pandemia los estudiantes estuvieron obligados a utilizar los medios tecnológicos en casa, así como también se notó que el estudiante se desconcentra fácilmente cuando el docente deja de utilizar la gamificación como herramienta de aprendizaje.
- El nivel de uso de herramientas web es medio debido a que los estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje del uso de las gamificaciones en el aprendizaje cooperativo, considerando que es importante que las docentes coloquen como prioridad el uso de la tecnología para una clase más amena y didáctica ganándose la confianza de cada uno de los escolares haciéndolos interactuar entre sí mejorando los lasos de comunicación y convivencia.

4.2 Recomendaciones

- Ante las conclusiones encontradas en el estudio se puede recomendar a los estudiantes de la universidad a realizar estudios similares con el fin de proporcionar información real y actualizada del tema en estudio, también con la variedad de investigaciones se podrá aportar a los docentes con diversas alternativas herramientas tecnológicas de aprendizaje divertidas y fáciles de utilizar.
- Realizar estudios más detallados y en diferentes poblaciones de estudio con el fin de proporcionar variedad de ventajas y desventajas acorde a la edad del estudiante, al tener diversidad de criterios el docente tendrá mayor sustento para aplicar esta herramienta con seguridad en su clase.
- Se recomienda a los docentes de las unidades educativas utilizar herramientas de gamificación para enseñar, debido que permite el uso de elementos de un juego ya sea virtual o no, en contextos no lúdicos; para despertar el interés y provocar un comportamiento específico en los niños dentro de un ambiente que le resulte atractivo logrando proveerles una retroalimentación inmediata o feedback manteniendo la atención del docente y desafiándolo constantemente.

Bibliografía

- Asociación Española Contra el Cáncer. (2020). 34. Obtenido de <http://sauce.pntic.mec.es/falcon/emociones.pdf>
- Borras, G. O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid , Madrid. Obtenido de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Capilla, R. M. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Redalyc*, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4436/443649571004.pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Redalyc*, 4(2), 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Cascante , C. (2016). *Aprendizaje Cooperativo*. Lima. Obtenido de <https://labmadrid.com/wp-content/uploads/2016/03/Lab-01-DOCUMENTACION-APRENDIZAJE-COOPERATIVO.pdf>
- Chisag , C. L. (2018). *Gamificación y tutoría académica*. Tesis doctoral , Universidad Técnica de Ambato , Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28902/1/1803953023%20Lusy%20Margo%20Chisag%20Chisag.pdf>
- Collazos, C. A. (2006). Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula. *Redalyc*, 9(2), 17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83490204.pdf>
- Correa , M. (2016). la lectura y la convivencia como valor fundamental en la educación inicial. *Scielo*, 89-98. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100011

- De la Parra , G. J., & Gutierrez, C. M. (2017). *El trabajo colaborativo: Un estilo de aprendizaje*. Lima. Obtenido de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v09/ponencias/at01/PRE1177566342.pdf>
- Edel , N. R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Redalyc*, 1(2), 28. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Escuela Nacional de Administración Pública. (2020). Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Quizizz.pdf>
- Euroinnova*. (2021). Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/metodos-y-estrategias-de-aprendizaje>
- Euroinnova*. (2021). Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/metodos-y-estrategias-de-aprendizaje>
- Gaitan, V. (2016). *Lagamificación: El aprendizaje divertido*. Lima. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García , G. F., Fonseca , G. G., & Concha , G. L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: Un estudio comparado. *Redalyc*, 15(3), 16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347019.pdf>
- García, G. (2021). La gamificación a través de Quizlet. Estudio de caso en el área de Natural Science en Educación . *Universidad de la laguna*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23653>
- Gomèz , I. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje . *Dialnet*, 3-16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580>

Gómez, C. A. (2019). *La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía*. Tesis de grado , Universidad Central del Ecuador , Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19933/1/T-UCE-0010-FIL-595.pdf>

Gomez, I. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles Educativos*, 181-194. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199538784009.pdf>

Gutiérrez, D. J., Gutiérrez, R. C., & Gutiérrez, R. J. (2016). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Scielo* , 28. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Idrovo, N. E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área matemáticas para el cuarto año de EGB. de la Unidad Educativa CEBCI sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Tesis de grado , Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca , Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (2016). El aprendizaje cooperativo en el aula. *UCM*, 66. Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Lara , V. R. (2015). El aprendizaje cooperativo: un modelo de intervención para los programas de tutorías escolar. *Redalyc*, 19. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/604/60411915008.pdf>

Leticia , S. G. (2021). El constructivismo y su aplicación en el aula. *Atlante*, 27. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html#:~:text=El%20constructivismo%2C%20es%20un%20modelo,situaciones%20de%20aprendizaje%20que%20permiten>

- López, A. J. (2021). *Gamificalia*. Obtenido de <https://gamificalia.info/ventajas-y-desventajas-de-la-gamificacion/>
- Macías, E. A. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Tesis doctorado, Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Martín , A., Herranz, P., & Segovia , M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma kahoot. *Dialnet*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionUnaAplicacionPracticaConL-6210181%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionUnaAplicacionPracticaConL-6210181%20(2).pdf)
- Matìn , A., Herranz, P., & Segovia , M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Dialnet*, 2-0. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/6210181>
- Monge, P. (2017). Propuesta para la Enseñanza de la Función de Relación utilizando diferentes estrategias basadas en el Aprendizaje Cooperativo. *Zaguan*. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/62420#>
- Narváez, A. M. (2015). *El aprendizaje cooperativo como estrategia didáctica y su incidencia en el rendimiento académico de la asignatura de matemáticas en los estudiantes del colegio fiscal Cantón Archidona*. Tesis de grado , Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13243/1/MG-DM-2506.pdf>

- Nolasco , D. M. (2016). *Estrategias de enseñanza en educación*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo , Mexico. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>
- Nuñez, M. (2021). *Repositorio de la Universidad Tecnica de Ambato* . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33413/1/NU%cc%81N%cc%83EZ%20%20S%c3%81NCHEZ%20JE%cc%81SSICA%20MARIELA%20tesis.pdf>
- Ortiz , A., & Jordan , J. (2019). Aprendizaje cooperativo y gamificación para el estudio de los elementos de la tabla periodica. *UNIR*. Obtenido de <redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Otero, M. R. (2006). Emociones, Sentimientos y Razonamientos en Didáctica de las Ciencias. *Redalyc*, 1(1), 31. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2733/273320433004.pdf>
- Pulido, M. (2021). *el aprendizaje coopertaivo y la gamificacion como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil*. editorial Inclucìon. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=klBBEAAAQBAJ&dq=la+gamificacion+infantil+redalyc&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Quispe , B. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 339-362. Obtenido de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>
- Quizhpi, L. L. (2018). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje*. Tesis doctoral, Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28903/1/0704535897%20La%20Patricia%20Quizhpi%20Lupericio.pdf>

- Reyes , W. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Scielo*, 85-105. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1390-86422022000100024&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Riquelme, M. (2021). *Estrategias metodológicas (definición y tipos)*. Obtenido de Web y empresas: <https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/>
- Rojo , M. (2017). Uso del método juego–trabajo en el aprendizaje de niños de educación inicial. *Yungan*.
- Rosell , P. W., & Paneque, R. E. (2009). Consideraciones generales de los métodos de enseñanza y su aplicación en cada etapa de aprendizaje. *Scielo*, 28. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200016
- Saldaña, C. (2020). Árbol ABC como herramienta lúdica para desarrollar la lectoescritura en niños del sector rural. *CIENCIAMATRIA*, 476-497. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/download/411/552?inline=1>
- Salvador , V., & Fuertes , T. (2018). La dinámica de grupos para el trabajo cooperativo facilita la. *VivatAcademia*, 1-12. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752942001.pdf>
- Sánchez, E., & Corral, K. (2015). *Uso, clasificación y funciones de las herramientas digitales*. Obtenido de https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/tarea_2._uso_clasificacion_y_funciones_de_la_herramientas_digitales.pdf

Universidad del Pacífico. (2021). *Guía de Kahoot*. Lima. Obtenido de https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf

Valencia , R. Y. (2019). *Las TIC como herramientas pedagógicas para desarrollar las habilidades de pensamiento lógico matemático en los niños del grado transición del colegio bilingue espiritu santo en la ciudad de Villavieja*. Tesis de grado, Universidad Oberta de Catalunya, Colombia. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2742/2019_Tesis_Yud_y_Lizeth_Valencia_Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valle, A., González, C. R., Cuevas, G. L., & Fernández, S. A. (2016). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Redalyc*, 29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

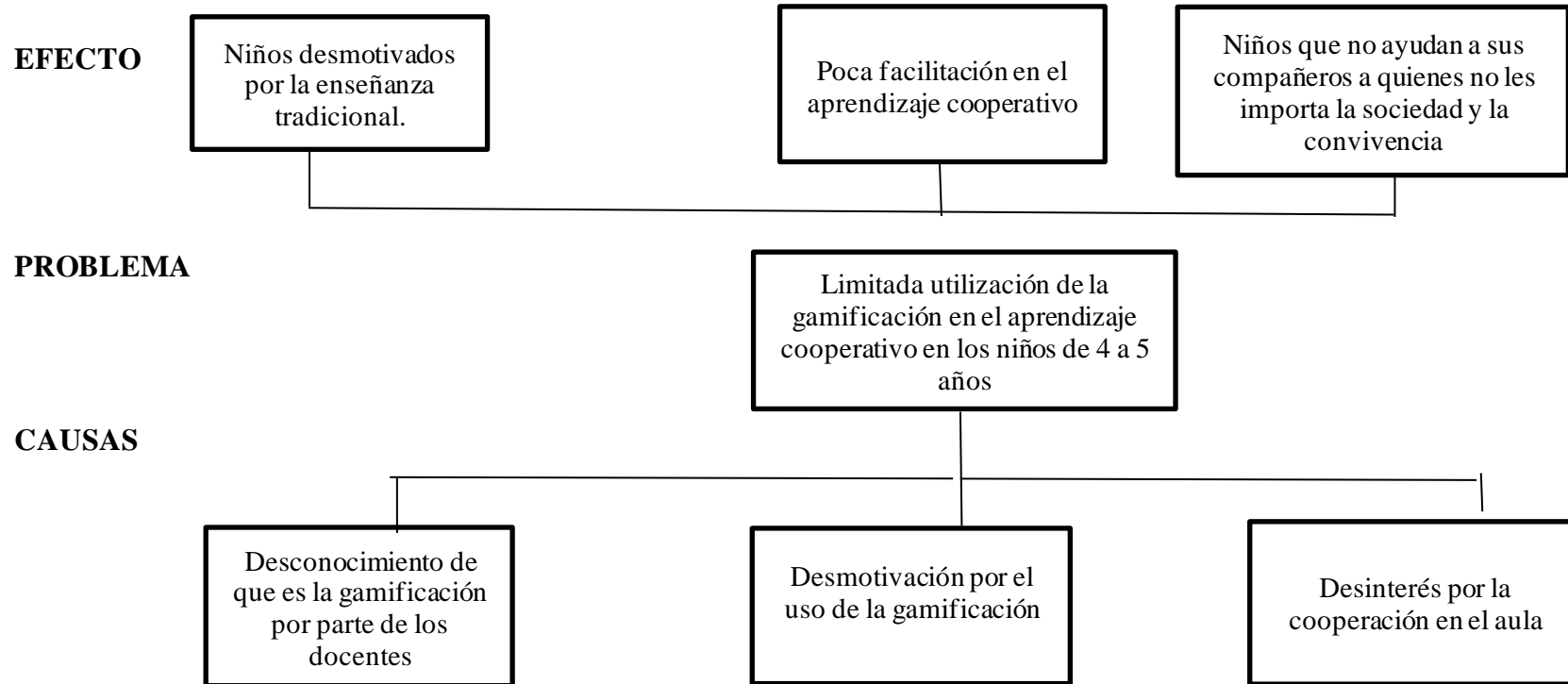
Vasques , L., & Lòpez, M. (2020). Tecnologías de la información y la comunicación en la pedagogía. *scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942020000300493

Yungàn , J. (2019). *Aprendizaje cooperativo y desarrollo personal y social de niños-niñas de primer año*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/UCE-FIL-YUNGAN%20JEANETH.pdf>

ANEXOS

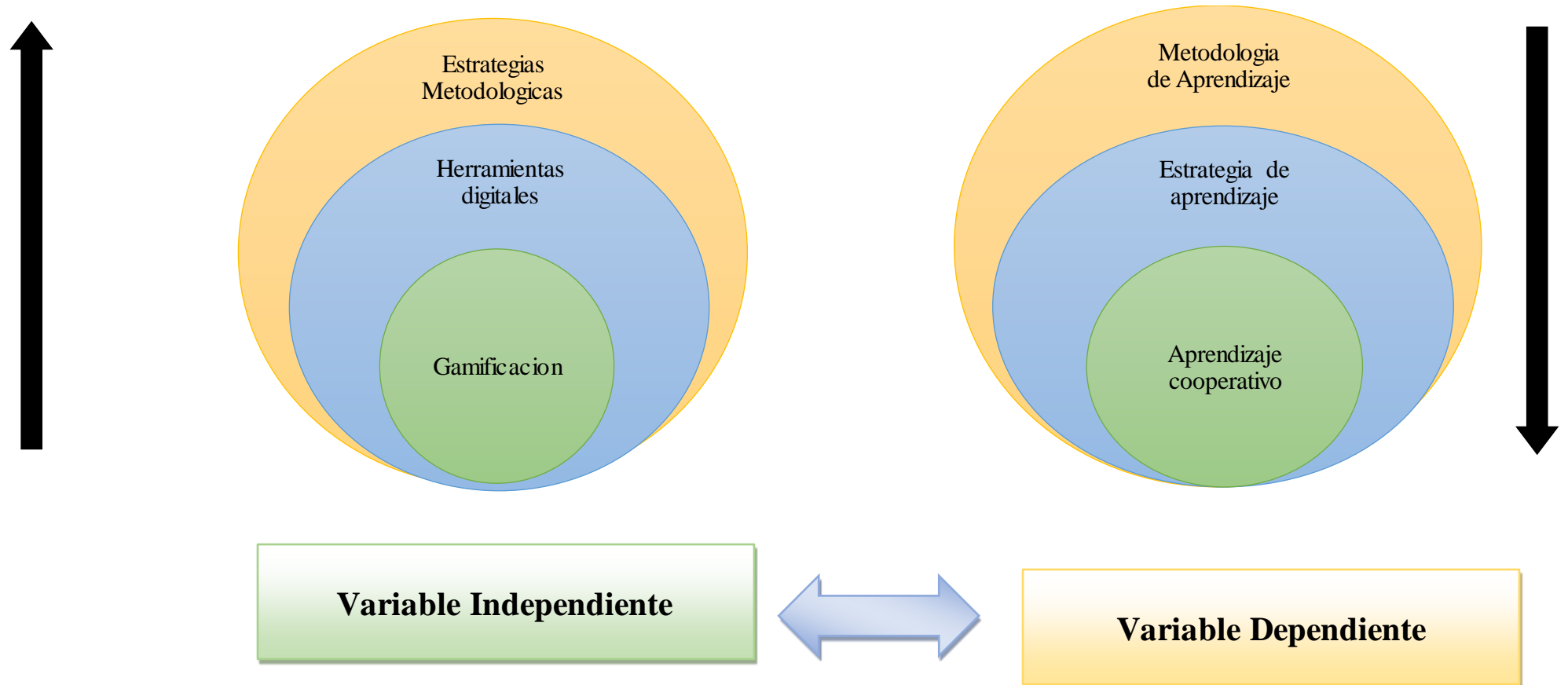
Anexo 1

Figura 7: Arbol de problemas



Anexo 2

Figura 8: *Categorías fundamentales*



Anexo 3

Figura 9: Subordinación de variable independiente

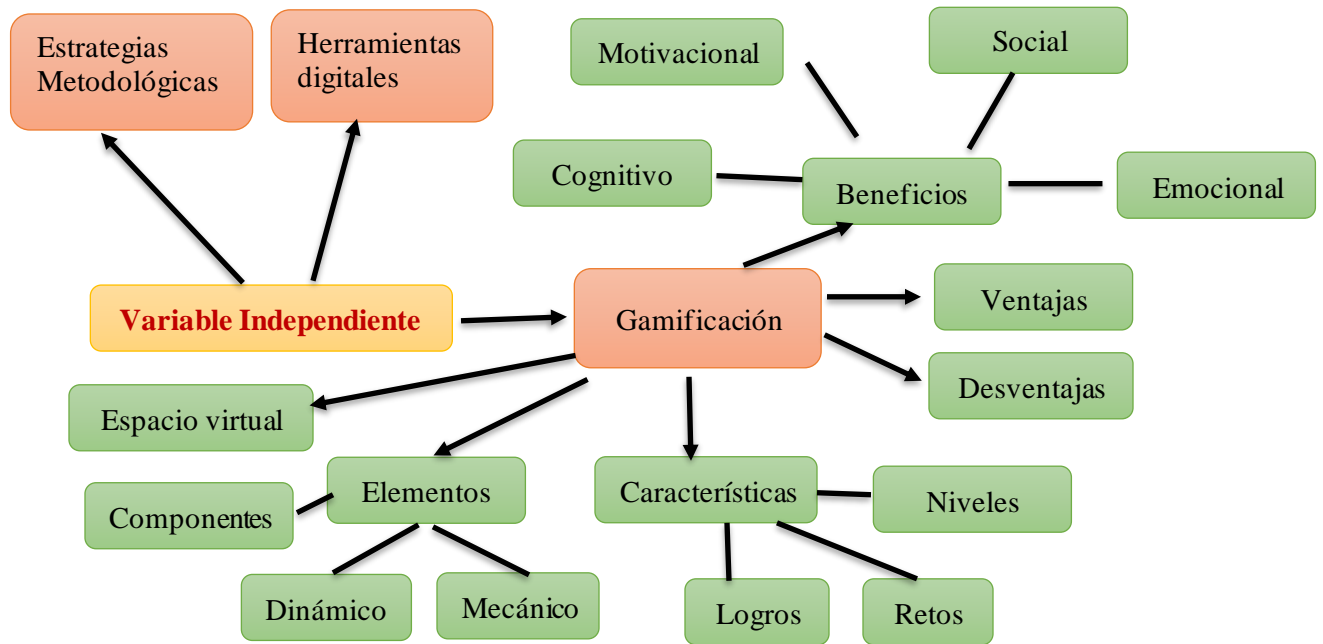
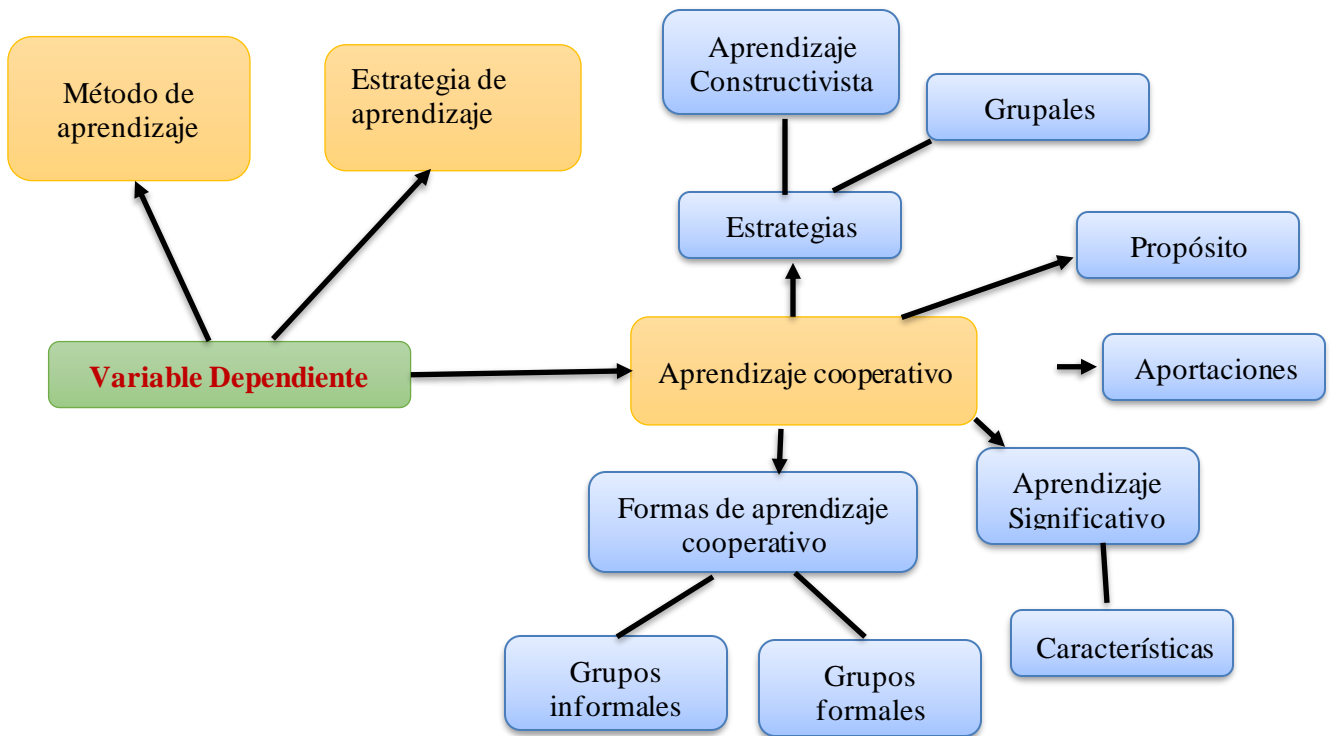


Figura 10: Subordinación de variable dependiente



Anexo 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: *Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Teniente Hugo Ortiz"*
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. ¿Qué es para usted la gamificación?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

2. ¿Ha utilizado usted herramientas web como: Kahoot o Quiziz o el árbol Abc para mejorar el rendimiento escolar de los niños? explique

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

3. ¿Cree usted conveniente utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

4. ¿Qué tipo de herramientas web ha utilizado usted para realizar actividades de gamificación y mejorar la relación social entre los niños?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

5. ¿Cuáles son las dificultades más frecuentes que tiene usted como docente al momento de implementar la gamificación en el aula?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

6. ¿Qué momento del juego – trabajo considera apropiado para aplicar la gamificación?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

X

7. ¿Qué recursos educativos son más apropiados para el desarrollo del trabajo cooperativo?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

8. ¿Cómo organiza usted el tiempo para el desarrollo de las actividades grupales?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

9. ¿Mencione algunos beneficios de utilizar la gamificación en el trabajo cooperativo?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

10. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo del niño?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

De manera integrada el instrumento se considera:

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
X				

Nombre del experto: Lic. Irellys Sánchez Fernández, Mg.

C.C: 1756925952

Título: Lic. en Psicología

Experiencia en el área de la investigación: 15 años



Formato electrónico para
IRELYS
SANCHEZ

Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: ENTREVISTA

Objetivo de validación de instrumento: Aprobar la validez de las preguntas planteadas en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas planteadas en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluadas según su criterio, para ello se adjunta el objetivo de investigación: *Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Teniente Hugo Ortiz”*
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala

1. ¿Qué es para usted la gamificación?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

2. ¿Ha utilizado usted herramientas web como: Kahoot o Quiziz o el árbol Abc para mejorar el rendimiento escolar de los niños? explique

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

3. ¿Cree usted conveniente utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

4. ¿Qué tipo de herramientas web ha utilizado usted para realizar actividades de gamificación y mejorar la relación social entre los niños?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

5. ¿Cuáles son las dificultades más frecuentes que tiene usted como docente al momento de implementar la gamificación en el aula?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

6. ¿Qué momento del juego – trabajo considera apropiado para aplicar la gamificación?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

7. ¿Qué recursos educativos son más apropiados para el desarrollo del trabajo cooperativo?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

8. ¿Cómo organiza usted el tiempo para el desarrollo de las actividades grupales?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

9. ¿Mencione algunos beneficios de utilizar la gamificación en el trabajo cooperativo?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

10. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo del niño?

Valoración Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

De manera integrada el instrumento se considera:

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
X				

Nombre del experto: Cristina Páez Quinde

C.C: 1803091428

Título: Magister en tecnologías para la gestión y práctica docente

Experiencia en el área de la investigación: 10



firmado digitalmente por
**MARIA
CRISTINA**

Firma

Anexo 6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
ENTREVISTA

Dirigido A: Docentes del nivel inicial de la unidad educativa Teniente Hugo Ortiz

Objetivo: Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” Teniente Hugo Ortiz “

Entrevistado:

.....

Entrevistador:

- Joselyn Tigse

Fecha de aplicación:

Desarrollo:

1. ¿Qué es para usted la gamificación?
2. ¿Ha utilizado usted herramientas web como: Kahoot o Quiziz o el árbol Abc para mejorar el rendimiento escolar de los niños? Explique
3. ¿Cree usted conveniente utilizar la gamificación como estrategias de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?
4. ¿Qué tipo de herramientas web ha utilizado usted para realizar actividades de gamificación y mejorar la relación social entre los niños?
5. ¿Cuáles son las dificultades más frecuentes que tiene usted como docente al momento de implementar la gamificación en el aula?
6. ¿Qué momento del Juego-Trabajo considera apropiado para aplicar la gamificación?
7. ¿Qué recursos educativos son más apropiados para el desarrollo del trabajo cooperativo?
8. ¿Cómo organiza usted el tiempo para el desarrollo de las actividades grupales?
9. ¿Mencione algunos beneficios de utilizar la gamificación el trabajo cooperativo?
10. ¿Cómo influye el uso de la gamificación en el aprendizaje cooperativo del niño?

Anexo 7 Formato de ficha observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Nombre de la institución educativa:	Unidad Educativa “Teniente Hugo Ortiz”	
Fecha:		
Nombre y apellidos del docente tutor:		
Nivel educativo:	Paralelo:	Sección:
Objetivo a alcanzar: Analizar la influencia de la gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” teniente Hugo Ortiz “		

Destrezas	Registro de cumplimiento		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
El niño/a			
1. Utiliza herramientas web como: kahoot, Quizizz, árbol abc			
2. Se siente motivado al aprender de manera cooperativa.			
3. Mejora su rendimiento escolar al utilizar la gamificación en el aula.			
4. Participa en actividades grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus compañeros			
5. Desarrolla sus habilidades cognitivas			
6. Aporta con ideas constructivas en el grupo para terminar la actividad propuesta por la maestra			
7. Pone atención al utilizar gamificación y actividades colaborativas			
8. Expresa sus sentimientos, pensamientos y emociones al trabajar de manera cooperativa.			
9. Muestra entusiasmo por aprender al utilizar herramientas web en el aula.			
10. Tiene dificultad para realizar actividades colaborativas dentro del aula.			

Anexo 8



DIRECCIÓN ACADÉMICA

CARTA DE COMPROMISO


Ambato, 28/10/2021

Doctor
Marcelo Núñez Espinoza
Presidente
Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Yo Lic. Hugo Medardo Ninacuri Tipantasig en mi calidad de Rector de la "Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz" me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años." Propuesto por la estudiante Tigse Caiza Joselyn Abigail portadora de la Cédula de Ciudadanía 1804386686, estudiante de la Carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes. Atentamente.


Lic. Hugo Medardo Ninacuri Tipantasig Mg.
C.C. N° 180222871-6
03-2585068
0998531827
18h00042@gmail.com



Anexo 9

Figura 11: Aplicación de instrumentos de investigación



ANEXO 10

Urkund Análisis



Document Information

Analyzed document	URKUND Joselyn Tigse.docx (D128048700)
Submitted	2022-02-16T18:59:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	mayraibarrerag@uta.edu.ec
Similarity	3%
Analysis address	mayraibarrerag.uta@analysis.urkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://books.google.com/books/about/El_aprendizaje_cooperativo_y_la_gamifica.html?id=kIBBEAAQBAJ Fetched: 2022-02-16T18:59:17.5800000	 1
SA	a116c98edcd75821d8bd4b9c2943ba03102525e7.html Document a116c98edcd75821d8bd4b9c2943ba03102525e7.html (D104620108)	 2
SA	M1.341_20201_FASE 4: Conclusiϕn, redacciϕn del informe final y elaboraciϕn de la presentaciϕn del TFM_13892829.txt Document M1.341_20201_FASE 4: Conclusiϕn, redacciϕn del informe final y elaboraciϕn de la presentaciϕn del TFM_13892829.txt (D90948286)	 1
SA	Ezequiel.Agustín.González.pdf Document EzequielAgustin.González.pdf (D53984791)	 3



FIRMADO DIGITALMENTE POR:
MAYRA ISABEL
BARRERA
GUTIERREZ