



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

TEMA:

**“LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL MODELO
CONSTRUCTIVISTA EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO Y 5TO GRADO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LA MERCED", DEL CANTÓN
AMBATO”**

AUTOR (A): María Belén Jurado Mera

TUTOR (A): Lic. José Fonseca

AMBATO – ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lic. José Fonseca, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de educación básica "La Merced", del cantón Ambato” desarrollado por la estudiante María Belén Jurado Mera, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. José Asencio Fonseca Carrasco
C.C. 1802106698
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de educación básica "La Merced", del cantón Ambato”**, quién basada 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.



María Belén Jurado Mera
C.C.: 1804914578

AUTOR/A

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de educación básica "La Merced", del cantón Ambato”** presentado por la señorita **Jurado Mera María Belén**, estudiante de la Carrera de Educación Básica. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Bladimir Sánchez
C.C. 1801863059

Miembro de comisión calificadora

Ing. Cristina Páez
C.C. 1803091428

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de investigación primeramente a Dios que me ha brindado la vida para poder culminar mis estudios, a mi familia que siempre confió en mí y estuvo apoyándome en todo momento, a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, sin duda muchos de mis logros se los debo a ellos por la confianza y la fuerza que me han brindado en todo momento, a mis hermanos que siempre estuvieron conmigo y no dejaron que me dé por vencida en ningún momento.

Belén

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por brindarme la vida, salud e inteligencia para poder llevar a cabo de manera satisfactoria mi trabajo de investigación, a la Universidad Técnica de Ambato por permitirme ser parte de ella, a mis docentes que a lo largo de este proceso han sabido guiarme e impartir conocimientos que sin duda me serán de gran ayuda para mi vida profesional, a mi familia, amigos y mi pareja que sin duda han sido un gran apoyo en todo este proceso.

Belén

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
TÍTULO O PORTADA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE CUADROS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
B. CONTENIDOS	
CAPÍTULO I	13
MARCO TEÓRICO	13
1.1. Antecedentes Investigativos	13
1.2. Objetivos	30
CAPÍTULO II	33
METODOLOGÍA	33
2.1. Materiales y métodos	33
CAPÍTULO III	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes	36
CAPÍTULO IV	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
4.1. Conclusiones	60
4.2. Recomendaciones	61
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	La gamificación	36
Tabla 2.	Programas interactivos.....	37
Tabla 3.	Motivación	38
Tabla 4.	Ejecución de tareas	39
Tabla 5.	Videojuegos	40
Tabla 6.	Trabajos en grupo	41
Tabla 7.	Juegos educativos	42
Tabla 8.	Guía.....	43
Tabla 9.	Memoriza contenidos.....	44
Tabla 10.	Actividades solo/a	45
Tabla 11.	Modelo educativo.....	46
Tabla 12.	Tema de clases	47
Tabla 13.	Participar	48
Tabla 14.	Experiencias	49
Tabla 15.	Creatividad	50
Tabla 16.	Frecuencias Observadas	55
Tabla 17.	Frecuencias esperadas	55
Tabla 18.	Cálculo de Chi Cuadrado	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Gamificación	36
Gráfico 2.	Programas interactivos	37
Gráfico 3.	Motivación	38
Gráfico 4.	Ejecución de tareas.....	39
Gráfico 5.	Videojuegos	40
Gráfico 6.	Trabajos en grupo.....	41
Gráfico 7.	Juegos educativos.....	42
Gráfico 8.	Guía.....	43
Gráfico 9.	Memoriza contenidos	44
Gráfico 10.	Actividades solo/a	45
Gráfico 11.	Modelo educativo.....	46
Gráfico 12.	Tema de clases	47
Gráfico 13.	Participar	48
Gráfico 14.	Experiencias	49
Gráfico 15.	Creatividad	50

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	Recursos informáticos.....	33
Cuadro 2.	Recursos materiales.....	33
Cuadro 3.	Entrevista a docentes.....	51

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

TEMA: “La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica "La Merced", del Cantón Ambato”

Autor: Belén Jurado

Tutor: Lic. José Fonseca

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación consistió en determinar la contribución de la gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, del cantón Ambato, teniendo como objetivo, fundamentar teóricamente el concepto de gamificación y el origen del modelo constructivista. La metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo debido a que ayudaron a describir y a realizar un análisis de los datos obtenidos. El presente trabajo de investigación fue de nivel descriptivo y exploratorio, dado que permitió obtener información del objeto de análisis, de sus propiedades, y características. También fue posible indagar sobre información actualizada referente a la gamificación y el modelo constructivista. Se puso en práctica la modalidad bibliográfica con el fin de revisar, recoger, organizar, relacionar, y comprobar los datos bibliográficos logrados de la investigación de documentos escritos como artículos de revistas, sitios web, libros y publicaciones científicas. Además, para conocer el grado de conocimiento por parte de los estudiantes y docentes sobre gamificación y el modelo constructivista, se utilizó la técnica de la encuesta, tomada a 56 estudiantes, pertenecientes a 4to y 5to grado de Educación General Básica. Así mismo, se utilizó la entrevista, dirigida a 2 docentes encargados de los grados antes mencionados. Las conclusiones evidencian que la gamificación es una herramienta útil para el desarrollo del modelo constructivista, debido que los dos fomentan un aprendizaje dinámico y diferente que ayuda a que los estudiantes sean más críticos y participativos.

Descriptores: Aprendizaje, gamificación, dinámico, modelo constructivista

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
FACE-TO-FACE MODALITY

THEME: "The gamification in the development of the constructivist model in the 4th and 5th grade students of the School of Basic Education "La Merced", of the Ambato Canton"

Author: Belén Jurado

Tutor: Lic. José Fonseca

ABSTRACT

This research consisted in determining the contribution of gamification in the development of the constructivist model in 4th and 5th grade students at *La Merced* Elementary (Basic Education) School, in the city of Ambato. The methodology used was both qualitative and quantitative, since these approaches helped describe and analyze the collected data. This research was conducted at a descriptive and exploratory level, since it was possible to obtain information concerning the object of analysis, its properties, and characteristics. It was also possible to inquire about updated information regarding gamification and the constructivist model. The bibliographic modality was used to review, collect, organize, relate, and verify the bibliographic data obtained from the inquiry of written documents such as journal articles, websites, books, and scientific publications. Moreover, the survey technique was conducted with 56 students from 4th and 5th grades of the General Basic Education, as well as interviews to 2 teachers in charge of these classes, in order to determine the degree of knowledge, both of students and teachers, about gamification and the constructivist model. The conclusions show that gamification is a useful tool for the development of the constructivist model since both promote a dynamic and different learning process that helps students to be more critical and participatory.

Key words: Learning, gamification, dynamic, constructivist model

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Los antecedentes que se revisaron conforman trabajos investigativos como tesis, artículos científicos y libros digitales de otros autores, que han aportado conclusiones significativas para el desarrollo de la presente investigación.

Toapanta (2021) en su trabajo de investigación titulado “La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés” concluye que:

El nivel de motivación se mantiene elevado en los estudiantes debido al estado de flujo ocasionado por el balance entre el grado de dificultad y la retroalimentación que proporcionan las actividades gamificadas, lo cual provoca que el estudiante se mantenga comprometido con su educación, y, al mismo tiempo muestre interés por el contenido, su aprendizaje y uso.

Se considera que el proceso de enseñanza aprendizaje es complejo y diverso, por esta razón es importante tener este balance antes mencionado para que los estudiantes se sientan interesados y motivados a la hora de aprender. La gamificación es vista como una manera dinámica y lúdica de aprender, la misma ayuda a evidenciar las fortalezas y debilidades de cada uno de los estudiantes. La preocupación hoy en día de los docentes es el cómo ganar el interés por parte de los estudiantes, sin duda, la gamificación es una opción válida para lograr la atención y motivación, debido a que la misma permite que el educando esté en continuo contacto con los contenidos que va adquiriendo en su proceso educativo.

Para Catota (2019) en su trabajo de investigación: “La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía” concluye que:

La gamificación es una estrategia relativamente nueva, que utiliza un sin número de elementos juguetones para motivar a las personas. En este punto, la parte lúdica de la enseñanza es crucial a la hora de trabajar con estudiantes digitalizados que demandan nuevas formas de aprender. En el desarrollo del trabajo se evidencia que la gamificación abarca aspectos como: la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la creatividad, la competencia sana, la tolerancia al error, etc.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) y la gamificación a simple vista pueden confundirse, sin embargo, el primero trabaja contenidos usando diversos juegos, mientras que, la segunda opción utiliza elementos divertidos del juego para enseñar alguna cosa. A lo largo de la investigación se ha determinado que en la ludificación de actividades no existen perdedores, al contrario, todos trabajan para conseguir el conocimiento.

Si bien es cierto la gamificación es una herramienta relativamente nueva, sin duda tiene que ser empleada en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque la misma utiliza varios elementos juguetones que sirven de motivación para los estudiantes. El eje fundamental de un buen ambiente escolar es la importancia que se le da a la motivación, es preciso conocer las necesidades que tienen cada uno de los estudiantes y como es su ritmo de aprendizaje. La gamificación es sumamente útil porque esta facilita el trabajo del docente y hace del aula un ambiente dinámico y participativo, dejando de lado el memorismo y el aburrimiento.

Con la gamificación se puede fomentar el trabajo en equipo, donde se evidencia que en estas actividades no existen perdedores, al contrario, todos trabajan en conjunto para conseguir el conocimiento. Se puede considerar a la gamificación como un conjunto de estímulos que potencian la creatividad e interés en los estudiantes por aprender de una manera divertida y no aburrida. Además, puede trabajar con valores

como la solidaridad, el compañerismo, el respeto y la responsabilidad, que hace de los estudiantes mejores personas con una formación integral.

Chuqui, (2021) en su trabajo de investigación. “La gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la unidad educativa “Celite” del cantón Ambato.” Concluye que:

La gamificación en la educación, se ha convertido con el pasar de los años en un pilar fundamental para el proceso educativo online, pues al presentarse mediante el juego los estudiantes pueden manejar un aprendizaje sincrónico y asincrónico, y al tener un carácter lúdico genera en el estudiante entusiasmo y permite la interiorización de conocimientos en base a la recompensa de acciones concretas, al igual que facilita en cualquier asignatura la motivación, el alcance de objetivos, activación del aprendizaje y la evaluación.

La gamificación puede ser utilizada en cualquier asignatura, debido a que la misma permite buscar las mejores estrategias para alcanzar los objetivos propuestos, ofrece un sin número de recursos que ayudan a la labor docente de una manera interactiva, lúdica y de participación activa. Es de suma importancia hacer uso de todas las herramientas gratuitas que se encuentran en la red, dado que al emplear dichas herramientas se facilita la transmisión de conocimientos.

Chisag, (2018) en su trabajo de investigación: “Gamificación y tutoría académica”.
Llega a la conclusión

Que el 26,42% de los docentes utilizan casi siempre un juego educativo dentro del proceso académico, sin embargo, esta estrategia se debe emplear en todo el contexto educativo, dejando a un lado los mitos sobre el juego dentro del proceso de formación del estudiante.

Se considera que la estrategia de la gamificación se debería implementar más continuamente para que los estudiantes se sientan motivados a aprender. Si bien es cierto la gamificación es una herramienta relativamente nueva, pero a la vez

increíblemente útil, he ahí la importancia de sacarle provecho y darle uso para el proceso educativo. Los tiempos han cambiado y el mundo ha ido evolucionando, es por eso que es fundamental reconocer a la gamificación como una estrategia continua y constante en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que la misma presenta propuestas innovadoras para los estudiantes y para los docentes.

Arcos, (2016) en su trabajo de investigación titulado “Modelo pedagógico constructivista y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Benigno Vela”. Considera que “El Modelo Pedagógico Constructivista influye significativamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Séptimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Juan Benigno Vela”.”

“Los maestros conocen en parte el Modelo Pedagógico Constructivista, por lo tanto, es evidente que aquellos maestros que no conocen del Modelo no lo apliquen en su práctica pedagógica, por su mismo desconocimiento.” Se considera importante conocer y ayudar a desarrollar las habilidades con las que cuentan los estudiantes, evidentemente el constructivismo es un modelo que ayuda al desarrollo de dichas habilidades. Se ha podido evidenciar que los docentes no cumplen con el requisito fundamental que es conocer con qué modelo educativo se maneja la Institución Educativa en la que labora, es importante que cada uno de los docentes tenga claro el modelo con el que trabaja la Institución Educativa para que de esa manera se dé un aprendizaje adecuado a los estudiantes.

Paredes, (2019) en su trabajo de investigación: “El modelo constructivista y la calidad del conocimiento en las principales escuelas de la ciudad de Salcedo”. Concluye que: “Los conocimientos que adquieren los estudiantes de las principales Instituciones del cantón Salcedo no son de calidad, ya que los contenidos son entregados teórica y textualmente, haciendo de la memoria la principal herramienta.”

A lo largo del tiempo se ha podido observar que los contenidos son entregados de manera teórica y textual, haciendo del memorismo el principal mecanismo para adquirir un conocimiento. Tanto maestros, estudiantes y padres de familia consideran valioso aplicar el modelo constructivista en las Instituciones Educativas, dado que este

mejora la calidad en la adquisición de conocimientos, porque el mismo permite desarrollar en los estudiantes la creatividad, la iniciativa, la participación, el diálogo y el trabajo en equipo, este modelo permite que los estudiantes reconozcan sus capacidades y las exploten al máximo, con dicho modelo los estudiantes empiezan a ver al docente como un guía y una ayuda, en donde existe una relación horizontal y no vertical que se ha venido trabajando por tanto tiempo.

De acuerdo con Caluña, (2016) en su trabajo de investigación: “El modelo constructivista en el mejoramiento académico de los niños y niñas de tercer año de educación general básica de la escuela Julio Enrique Fernández del cantón Ambato”. Concluye que:

El modelo constructivista no es utilizado en el desarrollo del desempeño escolar de los y las niños sin permitirles desarrollar sus capacidades: creativas, e innovadoras, habilidades y destrezas con una capacidad que esté acorde al contexto escolar como lo demanda la aplicabilidad del currículo emitido por el Ministerio de Educación y Cultura que indica que el maestro desarrolle todo ese don de potencialidades de actitudes, aptitudes, intereses y anhelos que poseen por naturaleza.

El modelo constructivista al fomentar que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento permite que vayan observando sus fortalezas y debilidades, lo que es bueno para que con la ayuda del docente se fortalezcan esas fortalezas y se dé soluciones a dichas debilidades que se pueden encontrar. La pedagogía utilizada por los docentes se ha basado netamente en el tradicionalismo, en donde poco importan las capacidades y aptitudes de los estudiantes, más importa el transmitir un conocimiento textual, es decir pasar algo que está escrito a la mente de los estudiantes, cosa que no les permite razonar, sino solamente memorizar, dicha pedagogía obsoleta e intrínseca desmotiva intelectualmente a los estudiantes que necesitan tener un aprendizaje significativo.

Silva, (2019) en su trabajo de investigación: “La didáctica constructivista, y la influencia en el rendimiento académico en la asignatura de historia de los estudiantes

del primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Fiscal experimental “Quito Sur”. En su conclusión más relevante afirma que: “El docente desconoce los principios del modelo constructivista y cuanto, estos pueden aportar al mejoramiento del aprendizaje y en consecuencia elevar el rendimiento académico de los estudiantes.”

Los principios del constructivismo son fundamentales para una enseñanza adecuada, debido a que permiten desarrollar y potencializar las habilidades de los estudiantes, fomentando en ellos el aprendizaje cooperativo y también permiten darle la importancia necesaria a los conocimientos previos. Las estrategias de enseñanza y técnica que utilice el docente para dictar sus clases van a influenciar significativamente en los estudiantes, de ellas depende el cómo se desarrollara una clase y que tan motivadora es para los estudiantes. El modelo constructivista impulsa a que los estudiantes no dependan de lo que hace el docente, sino a que cada uno de los estudiantes pueda realizar las cosas de manera autónoma, donde el docente sea visto como un guía, más no como un ser supremo.

Enseñanza virtual

Freire, (2018) sintetiza que “La enseñanza virtual es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que sucede en Internet., está mediada por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Esta modalidad permite flexibilizar el aprendizaje de los alumnos, adaptándose a sus circunstancias espacio-temporales”. La enseñanza virtual respeta el ritmo de adquisición de conocimientos y potencia las capacidades y habilidades de los estudiantes, es importante implementar metodologías innovadoras que ayuden a fomentar la participación y el interés por parte de los estudiantes, a través de la enseñanza virtual el conocimiento se puede producir en cualquier momento y lugar. Con el acceso al contenido ilimitado que permite la tecnología, siempre se podrá tener acceso al estudio.

“La enseñanza virtual se realiza en espacios virtuales, donde los usuarios aplican un conjunto de estrategias de intercambio de información, basadas en sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y de aplicaciones informáticas”. Copari, (2017). Sin

embargo, hay que tener en cuenta que no todas las personas tienen acceso a una computadora o un teléfono celular inteligente, por consecuencia no podrían acceder a las aplicaciones informáticas que propone la enseñanza virtual, así mismo se puede evidenciar que al tener una enseñanza virtual, se ve afectada las interrelaciones personales, debido a que la misma propone desarrollar la autonomía y la capacidad de ejecutar actividades de manera individual, sin la necesidad de que haya una interacción presencial entre pares.

La enseñanza tradicional como la virtual presenta fortalezas y debilidades, que son intrínsecas a cada una de ellas. La enseñanza tradicional permite el contacto humano entre docente y estudiantes, las clases temáticas se tratan con mayor profundidad y una retroalimentación inmediata. Por otro lado, la educación virtual le faculta al alumno profundizar más en los aspectos que le son de su interés, romper barreras de espacio y de tiempo al momento de recibir la clase, permitir una mayor consulta de diferentes fuentes de información actualizadas constantemente y utilizar recursos multimedia.

Herramientas tecnológicas

Las Herramientas tecnológicas, son programas y aplicaciones (software) que pueden ser utilizadas en diversas funciones fácilmente y sin pagar un solo peso en su funcionamiento. Estas herramientas están a disposición de la comunidad solidaria para ofrecer una alternativa libre de licencias a todos aquellos usuarios que quieran suplir una necesidad en el área informática y no dispongan de los recursos para hacerlo. Belloso, (2017)

Si bien es cierto las herramientas tecnológicas en el área de educación son de mucha ayuda, debido a que las mismas ofrecen un sin número de beneficios, lo importante es saber hacer uso de estas herramientas de manera adecuada y consiente. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no todas las personas tienen acceso a las mismas, no porque estas tengas alguna restricción, sino porque no todas las personas están en las mismas condiciones de poder contar con objetos tecnológicos.

La gamificación

“El término gamificación fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales” (Campion, 2015, p.9). La evolución de nuevas tecnologías permiten conocer nuevas estrategias metodológicas que ayudan a la mejora de los aprendizajes. Considero que la gamificación es una estrategia adecuada para motivar a los estudiantes a aprender de una manera divertida y lúdica, dejando atrás el aburrimiento y la poca participación en clases.

Torres et al. (2018) indica que: La finalidad de la gamificación debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, logros y competiciones. (p.62)

El gamificar no consiste en diseñar un juego, más bien consiste en aprovechar los sistemas de recompensa que habitualmente poseen los juegos, tomando de ellos lo más relevante que nos pueda ayudar para la transmisión de conocimientos. La educación a lo largo del tiempo se ha tachado como monótona y aburrida, en donde los estudiantes van a las Instituciones Educativas netamente por cumplir, más no porque se sientan incentivados por aprender.

Sánchez (2019) menciona que “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: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad y para recompensar acciones concretas”. La gamificación intenta potenciar al máximo las habilidades de los y las estudiantes a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión se cree que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales. Hay que tener claro que la gamificación no es jugar, sino que consiste en utilizar elementos esenciales del juego para mejorar la forma de enseñanza, haciéndola más interactiva, dinámica y sobre todo ganando el interés por parte de los estudiantes para aprender.

Características

Mosquera, (2018) afirma que existen 7 características específicas de la gamificación

Diversión

La gamificación al ser dinámica y lúdica cuenta con un sin número de estrategias y elementos tomados del juego que ayudan a los estudiantes se interesen por aprender de una manera diferente y divertida.

Motivación

La gamificación al ser un proceso lúdico cuenta con incentivos, como la recompensa, estos pueden ser stickers, estrellas, insignias, medallas o elementos motivadores, que hagan que los estudiantes se sientan interesados por ganarlos.

Implicación

La gamificación permite desarrollar en los estudiantes la participación y el diálogo continuo entre docentes y estudiantes, la comunicación en el proceso educativo es esencial, es fundamental tener presente las necesidades de todo alumno para que de esa manera el ambiente de aprendizaje sea el adecuado.

Progresión

En los juegos como tal existen ganadores y perdedores, la gamificación al tomar elementos del juego ayuda a que los estudiantes tengan un proceso adecuado en su comportamiento, tales como el saber ganar, pero a veces también el saber perder, teniendo un progreso óptimo en el desarrollo de las conductas.

Colaboración

En el proceso de la gamificación predomina la colaboración, porque la misma permite que los estudiantes trabajen en equipo y lleguen a un aprendizaje significativo a través de la cooperación de cada uno, es en lo que se diferencia del juego, donde predomina la competitividad.

Simplificación

La gamificación permite simplificar contenidos que pueden presentarse complejos de asimilar o que suelen ser bastante largos y a la vez tornarse aburridos, la gamificación es extremadamente útil para temáticas de alta complejidad.

Personalización

La gamificación añade y le da importancia a la atención a la diversidad, es claro que no todos los estudiantes son iguales, cada uno tiene su ritmo de aprendizaje, sin duda la gamificación permite enfocarse en las capacidades de cada estudiante, facilitando el aprendizaje a partir de sus propios errores.

Importancia de la gamificación

El cambio que ha vivido el mundo en los últimos años ha hecho que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea diferente, por consecuencia es preciso buscar estrategias y metodologías adecuadas para la transmisión de conocimientos. Los juegos pueden llevar a provocar cambios en un individuo, a mejorar habilidades, ya que es una forma de practicar o experimentar situaciones reales pero sin exponerse a algún peligro.

Desde el punto de vista neurológico de Navas, (2020) manifiesta que “la gamificación es una herramienta indispensable para el aprendizaje, que alienta la práctica de aptitudes que pueden trasladarse a la vida cotidiana, a la vez que fomenta la motivación, la habilidad para solucionar problemas, y maneras sencillas de afianzar conocimientos”.

La gamificación educativa traslada la importancia del juego a la educación, motivando y despertando las emociones de los alumnos para que se facilite el proceso de aprendizaje. Se basa en el currículo educativo para crear una estrategia que adopte características de los juegos, pero abarcando los conocimientos que se proponen como necesarios que se comprendan y aprendan.

Ventajas de la gamificación

Jaramillo, (2018) menciona que “Si hay algo con mucha convicción, es que la gamificación es sinónimo de enganchamiento” y cuenta con las siguientes ventajas:

- Estimula la competitividad, que conduce a esforzarse en un pique o rivalidad por ganar el juego.
- Facilita interactuar con otros de compañeros, esto permite ampliar la comunicación y el trabajo grupal.
- Permite la participación por una versatilidad de medios, ya que se trata de un juego multiplataforma.
- Se puede participar en cualquier momento del día.
- Mejor habilidad en adquirir el conocimiento. Pues incluye la toma de conocimiento y la práctica a la misma vez.
- Impulsa el efecto de autonomía, puesto que los jugadores eligen participar sin presión alguna.
- Ayuda en la resolución de problemas.
- Combate la apatía y la desmotivación.
- Motiva a una competencia beneficiosa.
- Cualquier ambiente es apto para su utilización sin importar si se trata de un entorno formal o informal.

Desventajas de la gamificación

Como todo proceso tiene sus ventajas y desventajas, la gamificación no es la excepción ni se escapa de esta realidad, es por eso que Soto, (2018) menciona las siguientes desventajas:

- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.

- La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.
- Peligro para la formación en valores. Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.
- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.
- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
- La posibilidad de crear una motivación pasajera. La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.

Pedagogía

Pérez, (2021) menciona que “La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela”. La pedagogía evidentemente es la ciencia que ayuda a conducir a los niños, de manera adecuada y con estrategias funcionales que ayuden a transmitir los conocimientos a los educandos, también puede definirse como el conjunto de saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

Es importante destacar que la pedagogía se nutre de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología. De todas formas, cabe destacar que hay autores que sostienen que la pedagogía no es una ciencia, sino que es un arte o un tipo de conocimiento. Pérez, (2021)

Modelos pedagógicos

Catillero, (2018) considera que existen numerosas maneras de conceptualizar el aprendizaje, teniendo cada una de ellas diferentes repercusiones en función de qué efectos prácticos tenga dicha concepción. Tener un modelo pedagógico nos permite no solo tener una explicación al respecto, sino también elaborar una serie de pautas que nos lleven a educar y potenciar determinados aspectos en función del tipo de modelo elegido.

Para Reyes, (2021) existen 5 tipos de modelos pedagógicos, los cuales son:

Modelo tradicional

“Se trata del modelo más utilizado a lo largo de la historia, y se basa en que el docente transmite un conjunto de conocimientos al alumno, en este modelo pedagógico el papel del alumno es mayoritariamente pasivo”.

Modelo conductista

“En este modelo pedagógico, se considera que el aprendizaje se da a través del entrenamiento, la repetición, la práctica y la exposición, la evaluación se basa en los premios y recompensas”.

Modelo constructivista

“En el modelo constructivista el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje y el docente se centra en orientar y plantear retos y preguntas que les permitan resolver problemas reales”.

Modelo romántico o experiencial

“El modelo romántico o experiencial se basa en una forma de aprender natural y espontánea, en este modelo los alumnos tienen un papel activo y protagonista”.

Modelo cognitivista

“Lo que destaca a este modelo pedagógico es que se utilizan, principalmente, estrategias centradas en el desarrollo intelectual del alumno. Se trata de un modelo centrado tanto en el proceso de aprendizaje como en el producto o resultado final”.

Modelo constructivista

González (2019) menciona que el constructivismo es un paradigma ligado al desarrollo cognitivo y tiene sus raíces en la teoría de Jean Piaget. Desde el punto de vista de Piaget, el conocimiento está unido a las operaciones que el sujeto realiza sobre el mundo que le rodea. Considero que el modelo constructivista se basa en la experiencia como tal, a partir de experiencias vividas, los estudiantes pueden ir relacionando su diario vivir con el aprendizaje que van adquiriendo, el constructivismo permite que los estudiantes desarrollen sus capacidades de forma autónoma y a su ritmo, si bien es cierto el docente estará en todo este proceso, pero más como un guía que brindará herramientas a los estudiantes para que los mismos sean capaces de construir su propio conocimiento.

En el modelo constructivista se ve al docente como un facilitador que crea las condiciones óptimas para la adquisición de aprendizaje, fomentando así la participación activa, el trabajo en equipo y una comunicación adecuada entre alumnos y docente. Carvajal, (2021) afirma que: En las aulas constructivistas, el docente tiene la función de generar un entorno colaborativo en el que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje.

Existen 4 áreas clave para tener éxito en el tipo de aulas constructivistas:

- Los conocimientos compartidos entre profesores y alumnos.
- Los profesores son guías o facilitadores del aprendizaje.
- Las aulas de aprendizaje constan de pequeños grupos de estudiantes.
- Las aulas constructivistas se enfocan en las preguntas e intereses de los estudiantes, se enfocan en el aprendizaje interactivo y están centradas en el estudiante.

Rojas, (2017) considera que existen 4 principios del modelo constructivista

Aprendizaje cooperativo

El constructivismo permite que los estudiantes trabajen de manera colaborativa, compartiendo cada uno de sus conocimientos, haciendo del proceso educativo una proceso dinámico, donde todas las partes involucradas pueden maximizar sus aprendizajes. El aprendizaje cooperativo fomenta la construcción del conocimiento de manera variada beneficiando y dando importancia a todas las partes involucradas, a sus pensamientos, opiniones, habilidades y capacidades.

Enseñanza explícita

Se refiere a que la enseñanza se da mediante descripciones claras de lo que se quiere lograr, es decir se tiene en claro los objetivos, se explica lo que se va a hacer y el porqué se va a hacer, preparando de esta manera a los estudiantes para que tengan un conocimiento de las actividades que se viviran dentro del proceso educativo. El docente realiza tres preguntas claves ¿por qué, para que y cómo? Para tener un panorama claro en lo que quiere lograr, en este proceso el estudiante pasa a tener un papel protagónico en su proceso de enseñanza, entendiéndose así que el docente deja atrás la idea, de que el estudiante es un sujeto pasivo receptor y pasa a ser un sujeto activo con autonomía.

Modelaje cognitivo

Consiste en que los docentes o los estudiantes muestren sus capacidades para la resolución de problemas o para la realización de una actividad, buscando estrategias adecuadas que permitan la realización de las mismas, aquí se puede explicar detalladamente los pasos a seguir para la realización de una tarea. Este principio consta de tres niveles:

- Primer nivel “modelaje perceptual” consiste en que el docente da una muestra de la tarea frente a sus estudiantes y estos observan con atención y en silencio,

se puede llamar a este modelaje como pasivo, debido a que se observa la conducta del modelo sin repetirla en ese preciso momento.

- Segundo nivel “modelaje participativo” consiste en que el docente da una muestra de la tarea frente a sus estudiantes, pero recibe ideas y participaciones de los mismos, haciendo de la clase un espacio interactivo, donde los estudiantes pueden expresar sus ideas.
- Tercer nivel “modelaje recíproco” consiste en un trabajo entre el docente y los estudiantes, se buscan estrategias a la par, dando así a los estudiantes una responsabilidad igualitaria que la del docente, para que poco a poco en el proceso, el docente vaya quitando su ayuda y los estudiantes vayan creando autonomía y la capacidad de crear su propio conocimiento.

Metacognición

En este punto el sujeto tiene una conciencia del porqué y para que está aprendiendo dichas temáticas, el sujeto hace un control consciente de los procesos cognitivos, como la atención, la memoria y la comprensión. El hacer uso de la metacognición ayuda a que los estudiantes tomen el control de su aprendizaje, para a partir de esta formar autonomía.

Características del modelo constructivista

Para Carrillo, (2017) las características fundamentales del modelo constructivista son:

- Entiende la enseñanza como un proceso de acompañamiento y facilitación.
- El entorno del alumno es propicio y adecuado respecto a su nivel de experiencia y desarrollo.
- Construcción de individuos autónomos, creativos y dispuestos al aprendizaje.
- Entiende el rol del docente como el de un facilitador o acompañante, y no como el de una autoridad poseedora de la sabiduría.

Ventajas del modelo constructivista

Casas, (2020) menciona que la teoría constructivista presenta ciertas ventajas, como:

- Técnica de enseñanza es vigorosa para los participantes que asimilan mejor en un contexto práctico.
- Apoya a los alumnos a interpretar mejor la información equiparada en el aula para sus vidas.
- El plan de estudios constructivista parte del conocimiento previo de los estudiantes, alienta a los docentes a brindar más tiempo a temas preferidos de los alumnos.
- El constructivismo permite que, los participantes la gran mayoría de veces trabajen en conjunto.
- Hace que los alumnos asimilen y tenga destrezas sociales, además promueve el pensamiento de los estudiantes.
- Suministra a los aprendices actividades para tomar conciencia de sus propios proceso y actividades mentales.

Desventajas del modelo constructivista

Para Casas, (2020) la teoría del modelo constructivista también tiene varias desventajas cómo:

- El profesor pierde su valor protagónico.
- El aprendiz puede llegar a no apreciar el conocimiento.
- Se obstaculiza la estructuración de un plan de educación masiva.
- La formación necesaria para la enseñanza constructiva es amplia y exhorta el progreso profesional a largo plazo.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Investigar la incidencia de la gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de educación básica "La Merced", del cantón Ambato.

Objetivos Específicos

- **Fundamentar teóricamente el concepto de gamificación y el origen del modelo constructivista.**

Para el cumplimiento de este objetivo se realizó una investigación bibliográfica, es decir se obtuvo información importante, de tesis ya realizadas y debidamente validadas, artículos científicos y libros. Se realizó una lectura comprensiva de cada documento encontrado para poder entender y lograr darle sentido a cada una de las variables propuestas en el tema de investigación.

Los contenidos indagados constan en el marco teórico en donde se cita autores relevantes como Torres et al. (2018) que menciona que la finalidad de la gamificación es transmitir contenidos de una manera lúdica y dinámica, donde los estudiantes se sientan motivados por aprender y no sientan aburrimiento, debido a que la gamificación ofrece una nueva manera de aprender, en forma de recompensas, logros y competencias. Por otro lado, González (2019) menciona que el constructivismo es un paradigma ligado al desarrollo cognitivo y tiene sus raíces en la teoría de Jean Piaget. Desde el punto de vista de Piaget, el conocimiento esta unido a las operaciones que el sujeto ejecuta sobre el mundo que le rodea. Finalmente, gracias a la indagación y lectura comprensiva de cada una de las fuentes utilizadas, se pudo cumplir con este objetivo, debido a que se obtuvo información valiosa e importante, para conocer lo que es la gamificación y el modelo constructivista.

- **Analizar la importancia de utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”**

Para la consecución de este objetivo se empleó la encuesta a los y las estudiantes de 4to y 5to grado de La Escuela de Educación Básica “La Merced” y la entrevista a los docentes encargados de 4to y 5to grado, que permitió entender como son las dinámicas de aprendizaje hoy en día. Mediante la realización del Chi cuadrado se pudo evidenciar que el valor calculado ($X_C^2 = 63,75$) es mayor que el valor visto en las tablas, para 3 grados de libertad ($X_t^2 = 7,81$) lo que expresa que la gamificación incide en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, del cantón Ambato, por lo tanto, el utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje es de suma importancia, debido a que la misma permite crear espacios de participación constante por parte de los estudiantes.

La utilización de la gamificación permite tener clases más dinámicas e interesantes, dónde la monotonía de una clase magistral quede atrás. Emplear la gamificación como estrategia de aprendizaje ayuda a que los estudiantes se sientan motivados por aprender, que encuentren a la escuela como un espacio de tranquilidad en donde pueden ser y sentirse seguros de opinar, la gamificación permite que los y las docentes conozcan una manera divertida de enseñar, utilizando reglas del juego para hacer de las clases algo interesante y divertido.

- **Establecer conclusiones y recomendaciones a la temática propuesta.**

Para alcanzar este objetivo, primero se realizó una investigación bibliográfica, que me permitió determinar lo que es la gamificación, el modelo constructivista y como cada uno de ellos funciona, para de esa manera lograr entender los resultados obtenidos en la encuesta realizada a las y los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced” y también a entender

los resultados de la entrevista realizada a los docentes en cargados de los grados antes mencionados. Por consiguiente luego de entender los resultados, se pudo determinar las conclusiones y recomendaciones de manera coherente y correcta con relación a la investigación ejecutada, dando datos relevantes que permitan evidenciar lo importante de utilizar la gamificación y el modelo constructivista en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Para la elaboración de la presente investigación fue necesario emplear los siguientes recursos:

Recursos Institucionales

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
- Escuela de Educación Básica “La Merced”

Recursos informáticos

Cuadro 1. Recursos informáticos

Recurso	Valor
Laptop	\$600
Copias	\$6
Hojas	\$2,50
Impresiones	\$20
Internet	\$50
Bolígrafos	\$1,50
Total	\$680

Elaborado por: Belén Jurado

Recursos materiales

Cuadro 2. Recursos materiales

Recurso	Valor
Libros, revistas	\$55
Artículos científicos	\$25
Páginas educativas	\$35
Total	\$115

Elaborado por: Belén Jurado

Enfoque de la investigación

El enfoque utilizado en la presente investigación, fue el enfoque cualitativo y cuantitativo debido a que el enfoque cualitativo permitió definir y describir las cualidades de un fenómeno de estudio en específico, en este caso fue describir que es gamificación y como esta incide en el desarrollo del modelo constructivista y cuantitativo porque este dio paso a delimitar el problema de estudio, con la utilización de datos numéricos, utilizando métodos estadísticos para la obtención de datos específicos y concretos.

Nivel investigativo

El trabajo de investigación fue de nivel descriptivo y exploratorio: Descriptivo porque permitió obtener una información detallada acerca de la gamificación en el desarrollo del modelo constructivista, de sus propiedades, cualidades, características e importancia. Dicho nivel permitió la obtención de datos claros y concisos que ayudaron a definir, clasificar, dividir y resumir la información. Exploratorio porque el mismo permitió indagar y obtener información acerca de entornos particulares, analizando inconvenientes de indagación de los cuales se tuvo interrogantes, dudas o que no han tenido un anterior abordaje, este nivel ayudo a decidir la interacción entre las 2 variables propuestas.

Tipo de investigación

En esta investigación se puso en práctica la modalidad bibliográfica, ya que permitió revisar, recoger, organizar, relacionar, apreciar, indagar, informar y comprobar los datos bibliográficos logrados de la investigación de documentos escritos, como por ejemplo artículos de revistas, sitios web, libros y publicaciones científicas, lo que permitió darle soporte a la presente investigación, con datos válidos y actuales. Fue fundamental conceptualizar cada una de las variables, para así tener un punto claro de partida y de esa manera delimitar el tema.

Se empleó la técnica de la encuesta, mediante el instrumento de recolección de datos denominado Encuesta a estudiantes de 4to y 5to año de EGB de la Escuela de Educación Básica “La Merced” para posteriormente expresarlos en gráficos, con su correspondiente interpretación y análisis. Además, se empleó la técnica de la entrevista para la investigación cualitativa, mediante el instrumento de recolección de datos denominado Entrevista a docentes de 4to y 5to año de EGB de la Escuela de Educación Básica “La Merced” para posteriormente realizar su interpretación.

Por último se trabajó con una población de 56 estudiantes pertenecientes a 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced” del cantón Ambato, que cuenta con los niveles educativos de preparatoria, básica elemental, básica media y básica superior, además, también se trabajó con dos docentes encargados de los grados antes mencionados, con el fin de recabar datos relevantes y concretos para la presente investigación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes

Pregunta 1. ¿Sabe que es la gamificación?

Tabla 1. La gamificación

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Sí	9	16,1
No	47	83,9
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

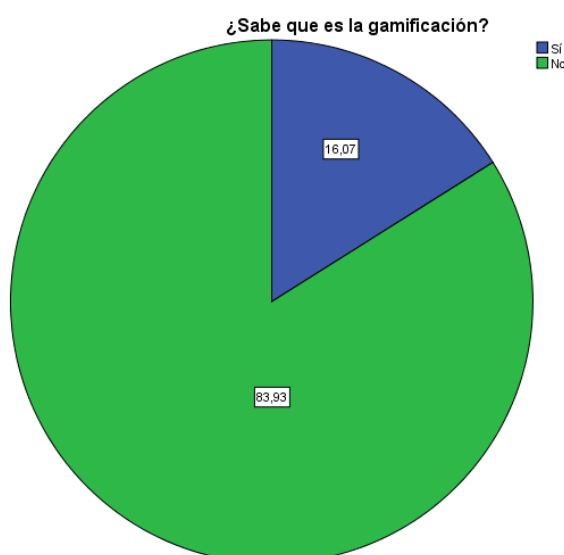


Gráfico 1. Gamificación

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 47 estudiantes que representan el 83,9% respondieron que no conocen lo que es la gamificación y 9 estudiantes que representa el 16,1% respondieron que sí conocen.

Interpretación: Se pudo evidenciar que la mayoría de estudiantes no saben lo que es gamificación, quizás esto se deba al desconocimiento del docente sobre la gamificación, lo que provoca que no la utilice, por ese motivo los estudiantes no saben lo que es la gamificación.

Pregunta 2. ¿Su docente utiliza programas interactivos para su clase?

Tabla 2.Programas interactivos

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	39,3
Casi siempre	18	32,1
Rara vez	9	16,1
Casi nunca	4	7,1
Nunca	3	5,4
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

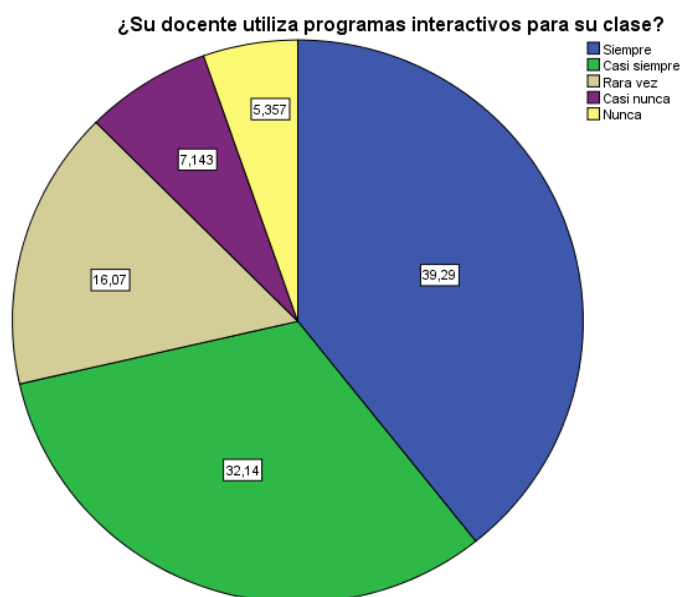


Gráfico 2. Programas interactivos

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%, 22 estudiantes que representa el 39,3% respondieron que sus docentes siempre utilizan programas interactivos para su clase; 18 estudiantes que representa el 32,1% respondieron que casi siempre; 9 estudiantes que representa el 16,1%, respondieron que rara vez; 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que casi nunca y 3 estudiantes que representa el 5,4%, respondieron que nunca.

Interpretación: La mayoría de estudiantes respondió que su docente siempre utiliza programas interactivos para dar su clase, lo que es bueno debido a que la gamificación es una estrategia que ayuda mucho a motivar a los estudiantes, debido a que el utilizar programas interactivos en clase es una manera didáctica de enseñar.

Pregunta 3. ¿Se siente motivado/a por la forma en la que su docente da clases?

Tabla 3.Motivación

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	42,9
Casi siempre	19	33,9
Rara vez	4	7,1
Casi nunca	1	1,8
Nunca	8	14,3
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Se siente motivado/a por la forma en la que su docente da clases?

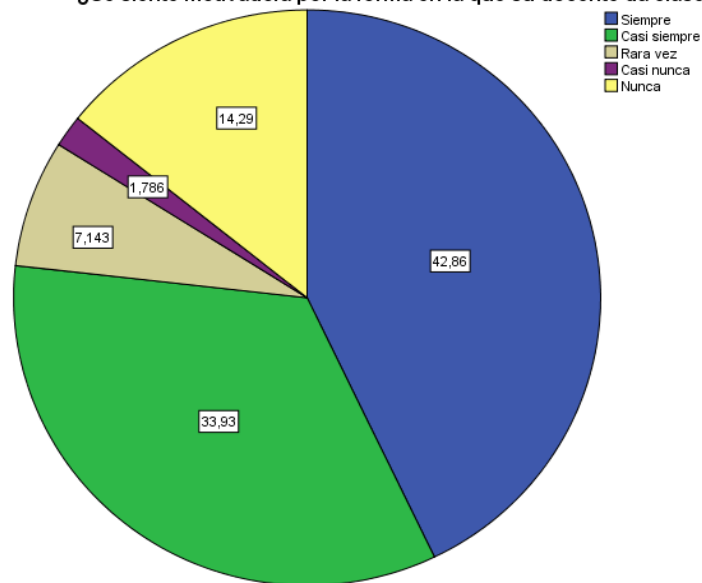


Gráfico 3. Motivación

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 24 estudiantes que representa el 42,9% respondieron que siempre se sienten motivados por la forma en que su docente da clases; 19 estudiantes que representan el 33,9% respondieron que casi siempre; 8 estudiantes que representa el 14,3%, respondieron que nunca; 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que rara vez y 1 estudiante que representan el 1,8% respondió que casi nunca se siente motivado.

Interpretación: En un porcentaje significativo los estudiantes si se sienten motivados por como su docente dicta clases, quizás esto se debe a que los docentes utilizan metodologías interactivas y lúdicas para ganar la atención de los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Se le hace fácil ejecutar tareas que le pone su docente?

Tabla 4.Ejecución de tareas

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	33,9
Casi siempre	25	44,6
Rara vez	5	8,9
Casi nunca	2	3,6
Nunca	5	8,9
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

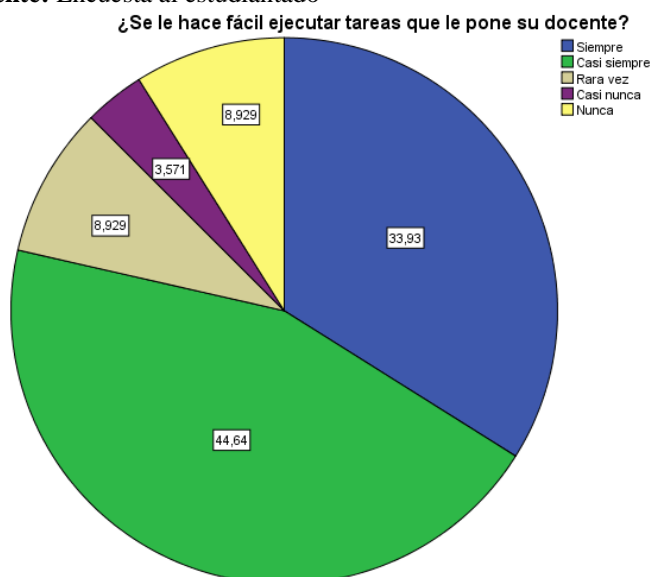


Gráfico 4. Ejecución de tareas

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 25 estudiantes que representan el 44,6% respondieron que casi siempre se les hace fácil ejecutar las tareas que le pone su docente; 19 estudiantes que representa el 33,9% respondieron que siempre; 5 estudiantes que representa el 8,9% respondieron que rara vez; 5 estudiantes que representa el 8,9%, respondieron que nunca y 2 estudiantes que representa el 3,6% respondieron que casi nunca se les hace fácil.

Interpretación: Se evidencia que la mayoría de estudiantes casi siempre puede ejecutar con facilidad tareas que le pone su docente, esto puede deberse a que las instrucciones de las tareas dadas por el docente sean claras y si existe alguna duda, el docente la aclara en el momento.

Pregunta 5. ¿Qué tan frecuente usa videojuegos?

Tabla 5. Videojuegos

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	3,6
Casi siempre	16	28,6
Rara vez	25	44,6
Casi nunca	6	10,7
Nunca	7	12,5
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

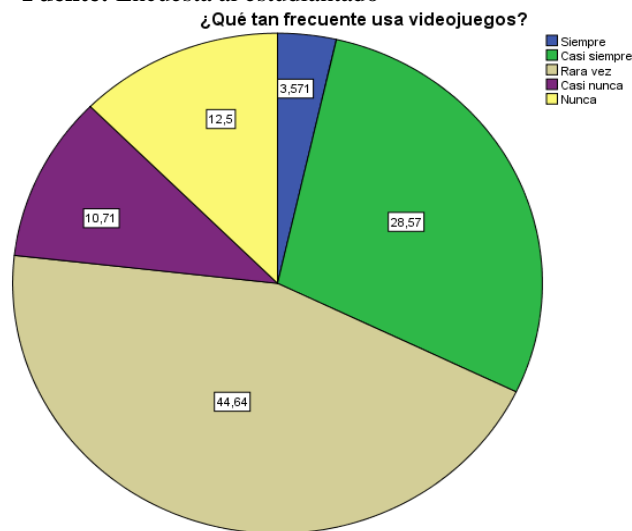


Gráfico 5. Videojuegos

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 25 estudiantes que representa el 44,6% respondieron que rara vez usan videojuegos; 16 estudiantes que representan el 28,6% respondieron que casi siempre; 7 estudiantes que representa el 12,5%, respondieron que nunca; 6 estudiantes que representa el 10,7% respondieron que casi nunca y 2 estudiantes que representa el 3,6% respondieron que siempre usan.

Interpretación: Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes, es decir más de la mitad se ubican en casi siempre y rara vez en la frecuencia de usar videojuegos, esto puede deberse a que las y los estudiantes no todo el tiempo puedan utilizar videojuegos por el tiempo que utilizan para realizar tareas u otras ocupaciones como la práctica de algún deporte, clases particulares, aprendizaje de algún instrumento musical, etc.

Pregunta 6. ¿Con que frecuencia su docente realiza trabajos en grupo?

Tabla 6.Trabajos en grupo

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	7,1
Casi siempre	11	19,6
Rara vez	21	37,5
Casi nunca	9	16,1
Nunca	11	19,6
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Con que frecuencia su docente realiza trabajos en grupo?

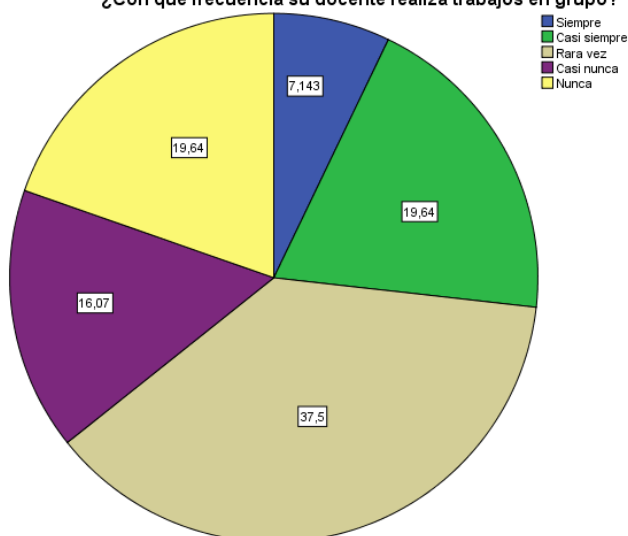


Gráfico 6. Trabajos en grupo

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 21 estudiantes que representa el 37,5% respondieron que rara vez su docente realiza trabajos en grupo; 11 estudiantes que representan el 19,6% respondieron que casi siempre; 11 estudiantes que representa el 19,6%, respondieron que nunca; 9 estudiantes que representa el 16,1% respondieron que casi nunca y 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que siempre.

Interpretación: Se puede evidenciar que los trabajos en grupo no se dan con mucha frecuencia, puesto que más de la mitad de los estudiantes respondieron que la frecuencia de realización de trabajos en grupo es rara vez, esto puede deberse a que los docentes prefieren que los estudiantes trabajen individualmente, para que no exista ningún tipo de alboroto o falta de concentración.

Pregunta 7. ¿Conoce alguna aplicación que contenga juegos educativos?

Tabla 7.Juegos educativos

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Sí	31	55,4
No	25	44,6
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

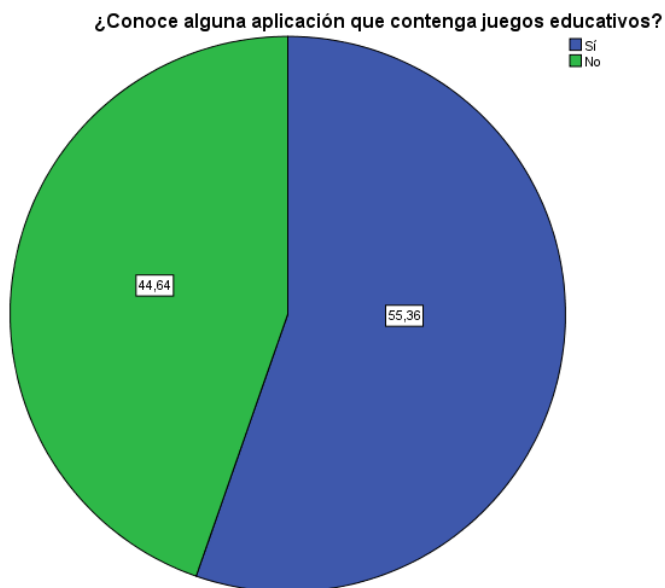


Gráfico 7. Juegos educativos

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 31 estudiantes que representa el 55,4% respondieron que sí conocen alguna aplicación que contiene juegos educativos y 25 estudiantes encuestadas que representan el 44,6% respondieron que no conocen.

Interpretación: Se observa que la mayoría de estudiantes, si conoce por lo menos una aplicación que contenga juegos educativos, lo que es bueno debido a que los juegos educativos despiertan el interés por aprehender de una manera didáctica y diferente, sin embargo, existe un gran porcentaje de estudiantes, aunque menos de la mitad que no conoce ninguna aplicación de juegos educativos, quizás esto se deba a la falta de información o la falta de acceso a una computadora o a un celular.

Pregunta 8. ¿Considera que su docente es un guía en su proceso educativo?

Tabla 8. Guía

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Sí	51	91,1
No	5	8,9
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

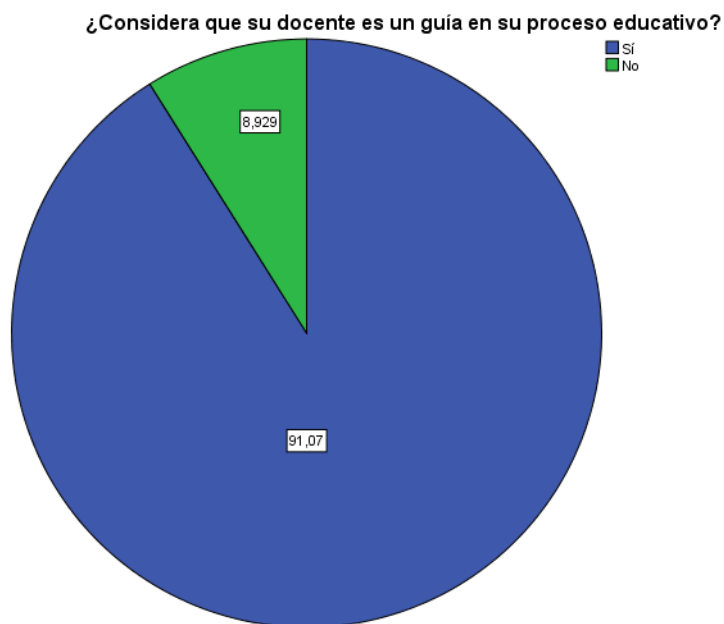


Gráfico 8. Guía

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 51 estudiantes que representa el 91,1% respondieron que sí consideran a su docente como un guía en su proceso de aprendizaje y 5 estudiantes que representan el 8,9% respondieron que no.

Interpretación: Un porcentaje significativo de estudiantes, más de la mitad afirma que el docente es un guía en su proceso educativo. Quizás esto se deba a que los docentes dejan que los estudiantes desarrollan sus habilidades y utilizan metodologías que ayudan a potenciar las capacidades y fortalezas que tienen los estudiantes.

Pregunta 9. ¿Para exámenes o pruebas, usted memoriza los contenidos?

Tabla 9.Memoriza contenidos

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	32,1
Casi siempre	23	41,1
Rara vez	9	16,1
Casi nunca	4	7,1
Nunca	2	3,6
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Para exámenes o pruebas, usted memoriza los contenidos?

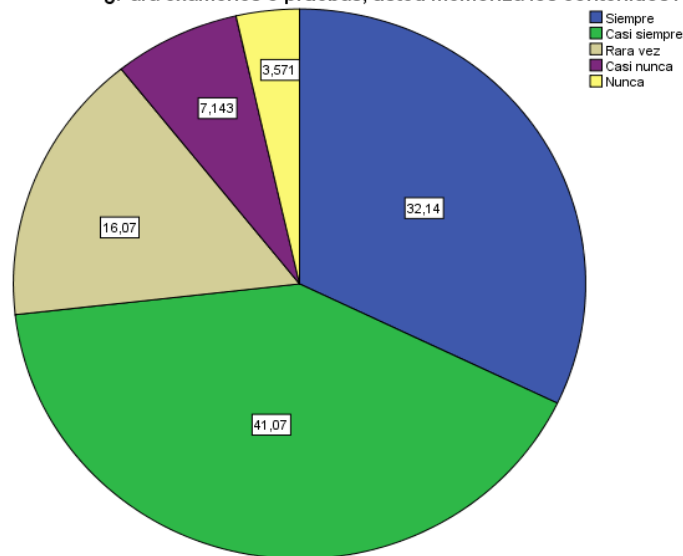


Gráfico 9. Memoriza contenidos

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 23 estudiantes que representan el 41,1% respondieron que casi siempre memoriza contenidos para pruebas o exámenes; 18 estudiantes que representa el 32,1% respondieron que siempre; 9 personas que representa el 16,1% respondieron que rara vez; 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que casi nunca y 2 estudiantes que representa el 3,6%, respondieron que nunca memorizan contenidos.

Interpretación: Se puede inferir que más de la mitad de los estudiantes emplean la memorización para rendir pruebas y exámenes, esto puede deberse a la carencia de explicación de un tema o a que los docentes fomentan el memorismo y no elaboran evaluaciones que ayuden a desarrollar el razonamiento de los estudiantes.

Pregunta 10. ¿Se le dificulta realizar actividades solo/a?

Tabla 10. Actividades solo/a

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	5,4
Casi siempre	19	33,9
Rara vez	25	44,6
Casi nunca	5	8,9
Nunca	4	7,1
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

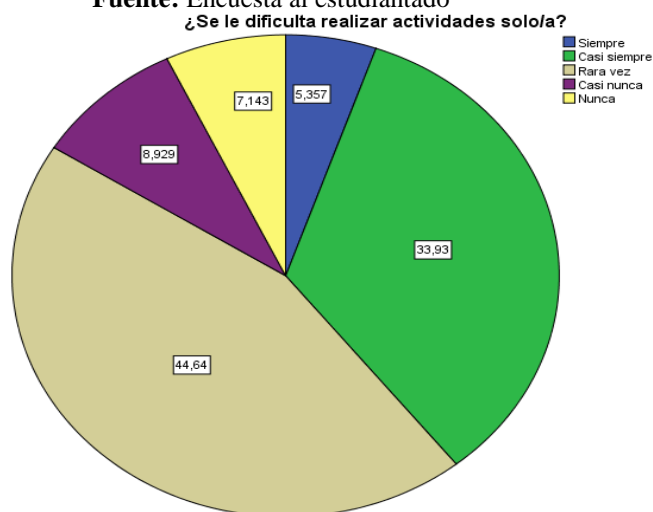


Gráfico 10. Actividades solo/a

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 25 estudiantes que representa el 44,6% respondieron que rara vez se les dificulta realizar actividades solo/a; 19 estudiantes que representan el 33,9% respondieron que casi siempre; 5 estudiantes que representa el 8,9% respondieron que casi nunca; 4 estudiantes que representa el 7,1%, respondieron que nunca y 3 estudiantes que representa el 5,4% respondieron que siempre se les dificulta.

Interpretación: Se puede evidenciar que a la mayoría de los estudiantes rara vez se les dificulta realizar actividades de manera sola, esto puede deberse a que cada uno de los estudiantes han desarrollado una autonomía para poder realizar actividades de manera individual, lo que les permite desarrollar su creatividad y destreza.

Pregunta 11. ¿Conoce el modelo educativo con el que trabaja su escuela?

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Sí	27	48,2
No	29	51,8
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Conoce el modelo educativo con el que trabaja su escuela?

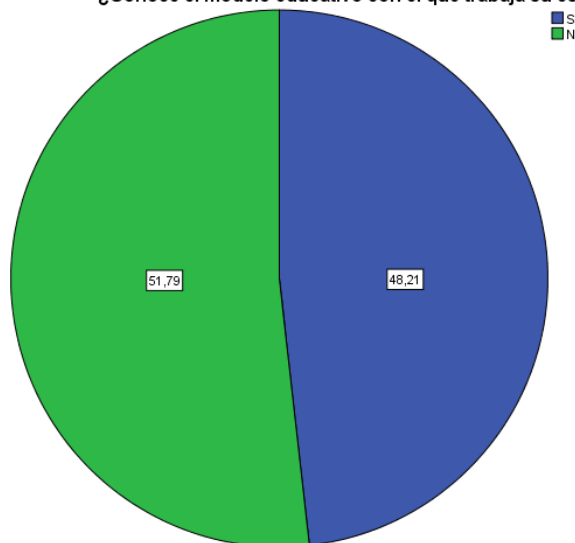


Gráfico 11. Modelo educativo

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 29 estudiantes encuestadas que representan el 51,8% respondieron que no conocen el modelo educativo con el que trabaja la escuela y 27 estudiantes que representa el 48,2% respondieron que sí conocen.

Interpretación: Se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes, es decir más de la mitad no conoce el modelo educativo con el que trabaja la Institución Educativa en la que estudian, quizás sea por la falta de interés por parte de los padres a la hora de buscar Instituciones Educativas, es importante conocer el modelo educativo con el que trabaja una Institución para saber si los intereses son acordes a los que la Institución ofrece.

Pregunta 12. ¿Se le hace fácil recordar un tema de clases pasadas a la hora de realizar tareas?

Tabla 12. Tema de clases

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	25,0
Casi siempre	24	42,9
Rara vez	12	21,4
Casi nunca	3	5,4
Nunca	3	5,4
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Se le hace fácil recordar un tema de clases pasadas a la hora de realizar tareas?

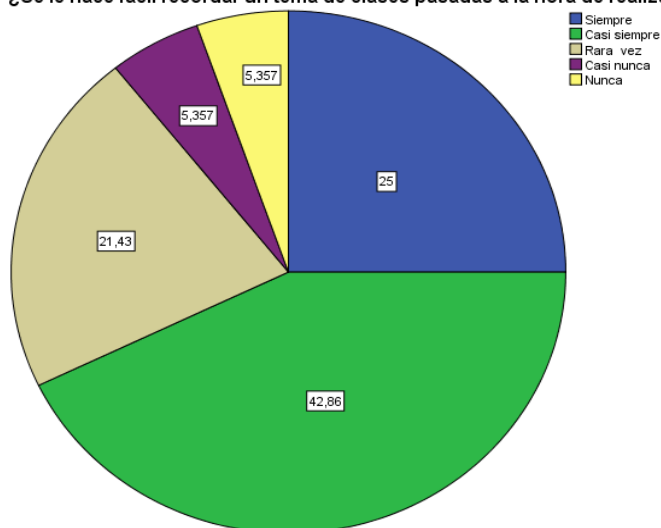


Gráfico 12. Tema de clases

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 24 estudiantes que representan el 42,9% respondieron que casi siempre recuerdan temas de clases pasadas para realizar tareas; 14 estudiantes que representa el 25% respondieron que siempre; 12 estudiantes que representa el 21,4% respondieron que rara vez; 3 estudiantes que representa el 5,4% respondieron que casi nunca y 3 estudiantes que representa el 5,4%, respondieron que nunca recuerdan.

Interpretación: Se observa que la mayoría de estudiantes si puede recordar temas de clases pasadas para realizar tareas, esto puede deberse a que los estudiantes ponen la atención correspondiente a clases y así mismo toman los apuntes correspondientes que les podrá servir más tarde.

Pregunta 13. ¿Tiene espacio para participar y dar su punto de vista en clases?

Tabla 13. Participar

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	35,7
Casi siempre	21	37,5
Rara vez	10	17,9
Casi nunca	4	7,1
Nunca	1	1,8
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Tiene espacio para participar y dar su punto de vista en clases?

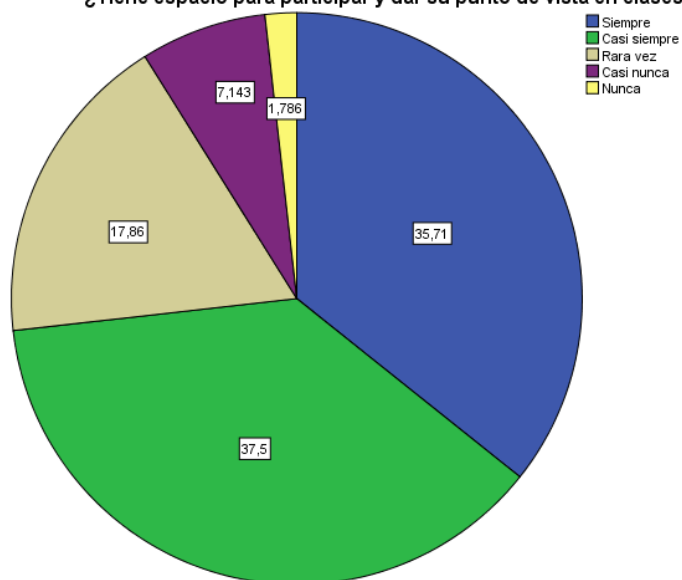


Gráfico 13. Participar

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 21 estudiantes que representan el 37,5% respondieron que casi siempre tienen espacio para participar y dar su punto de vista en clases; 20 estudiantes que representa el 35,7% respondieron que siempre; 10 estudiantes que representa el 17,9% respondieron que rara vez; 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que casi nunca y 1 estudiante que representa el 1,8%, respondió que nunca tienen espacio para participar.

Interpretación: Se observa que la mayoría de estudiantes tiene espacio para participar y dar su punto de vista en clase, quizás esto se debe a que los docentes crean espacios de participación para conocer de qué manera los estudiantes están adquiriendo los conocimientos brindados.

Pregunta 14. ¿Su docente utiliza experiencias de la vida cotidiana para dar sus clases?

Tabla 14. Experiencias

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	28,6
Casi siempre	17	30,4
Rara vez	16	28,6
Casi nunca	4	7,1
Nunca	3	5,4
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Su docente utiliza experiencias de la vida cotidiana para dar sus clases?

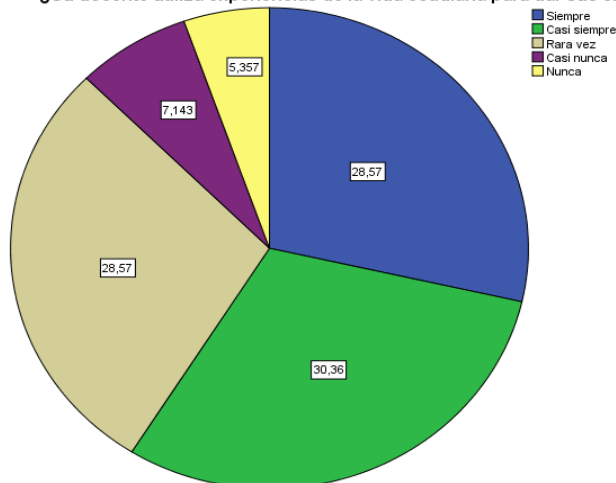


Gráfico 14. Experiencias

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 estudiantes encuestados que representa el 100%; 17 estudiantes que representan el 30,4% respondieron que casi siempre el docente utiliza experiencias de la vida cotidiana para dar su clase; 16 estudiantes que representa el 28,6% respondieron que siempre; 16 estudiantes que representa el 28,6% respondieron que rara vez; 4 estudiantes que representa el 7,1% respondieron que casi nunca y 3 estudiantes que representa el 5,4%, respondieron que el docente nunca utiliza experiencias de la vida cotidiana.

Interpretación: La mayoría de estudiantes están entre que rara vez y siempre el docente utiliza experiencias de la vida cotidiana para dar su clase, lo que demuestra que esta metodología si se utiliza para dar una clase, para que los estudiantes se sientan familiarizados con las temáticas.

Pregunta 15. ¿Su docente crea espacios dónde usted puede expresar su creatividad?

Tabla 15. Creatividad

Válido	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	37,5
Casi siempre	19	33,9
Rara vez	9	16,1
Casi nunca	1	1,8
Nunca	6	10,7
Total	56	100,0

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

¿Su docente crea espacios dónde usted puede expresar su creatividad?

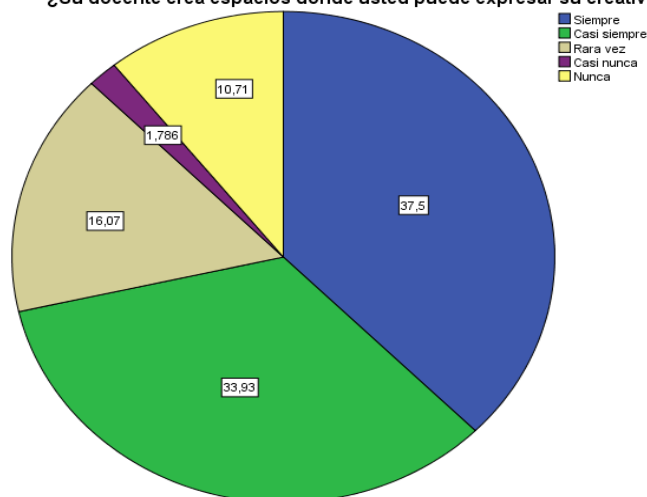


Gráfico 15. Creatividad

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Análisis: De un total de 56 personas encuestadas que representa el 100%; 21 personas que representa el 37,5% respondieron que el docente siempre crea espacios donde los estudiantes pueden expresar su creatividad; 19 personas que representan el 33,9% respondieron que casi siempre; 9 personas que representa el 16,1% respondieron que rara vez; 6 personas que representa el 10,7%, respondieron que nunca y 1 persona que representa el 1,8% respondió que el docente casi nunca crea espacios.

Interpretación: Se observa que la mayoría de estudiantes expresa que siempre y casi siempre el docente crea espacios para que cada estudiante pueda expresar su creatividad, esto puede deberse a que el docente considera conveniente que los estudiantes desarrollen su creatividad para un mejor aprendizaje.

3.2. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas al personal docente de La Escuela de Educación Básica "La Merced"

Cuadro 3. Entrevista a docentes

N	Preguntas	Docente Lic. Wilson Chisag	Docente 2 Lic. Elena Pérez
1	¿Qué beneficios cree que se obtiene con la utilización de la gamificación en el aula?	Nos ayuda a motivar al estudiante a la utilización de diversos recursos y herramientas dentro de su aula, cubriendo las necesidades del estudiantado y de la misma manera, se mejora la atención y el conocimiento.	La gamificación es un recurso muy importante ya que a través del juego se puede motivar el aprendizaje, aumentar la atención y la concentración de los estudiantes y lo que es más importante, hace que los niños tomen gusto por los estudios y se mantengan despiertos y participativos
Interpretación		Gracias a la información obtenida a través de la entrevista de los docentes encargados de 4to y 5to año de la Escuela de Educación Básica "La Merced" se deduce que la gamificación es un recurso importante que ayuda a motivar a los estudiantes, también es tomada como una herramienta de aprendizaje que ayuda a aumentar la atención y la concentración, lo que contribuye a que los conocimientos adquiridos sean los adecuados, así también se fomenta la participación por parte de los estudiantes.	
2	¿Qué modelo educativo cree que es el más adecuado para la educación y por qué?	El modelo constructivista por la razón de que el estudiante forme su propio conocimiento y busque una mejor comprensión, con la guía del docente.	El Socio constructivismo porque permite que el estudiante sea el centro del proceso del aprendizaje y desarrolla la capacidad de relacionarse con su entorno.
Interpretación		Una vez realizadas las preguntas, se determina que los docentes entrevistados concuerdan en que el	

		<p>modelo constructivista es el más adecuado para la educación, debido a que el mismo permite que el estudiante sea el sujeto activo en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose así el docente en un guía de y permitiendo que las y los estudiantes formen su propio conocimiento.</p>	
3	<p>¿Qué opina sobre el modelo educativo constructivista?</p>	<p>Un modelo excelente en la cual, el estudiante puede generar su propio conocimiento y entendimiento y de la misma manera puede exigir al docente a una mejor interpretación y búsqueda de mayores recursos, metodologías y formas de enseñanza.</p>	<p>El modelo constructivista es de mucha importancia ya que permite al estudiante ser capaz de construir su propio conocimiento a través de las experiencias obtenidas en el entorno que se desenvuelve.</p>
<p>Interpretación</p>		<p>Los docentes coinciden en que el modelo constructivista permite desarrollar la autonomía en los estudiantes, debido a que el constructivismo permite que las y los estudiantes sean los protagonistas y construyan su propio conocimiento, utilizando experiencias y desarrollando al máximo sus capacidades y habilidades.</p>	
4	<p>¿Por qué es importante la utilización de plataformas educativas?</p>	<p>Porque se puede trabajar de una forma distinta y a la par con la tecnología e información del internet, dando una prioridad a la búsqueda de su propio aprendizaje mediante recursos digitales, motivando de una forma diferente al estudiante a aprender.</p>	<p>Es importante porque las plataformas transfieren conocimientos y esto le permite desarrollar habilidades en la construcción de su aprendizaje y además es un gran recurso didáctico que se lo puede utilizar para evaluar a los estudiantes de forma diferente y continua.</p>

	Interpretación	Los docentes coinciden en que el utilizar plataformas educativas es importante porque es una forma distinta y dinámica de llegar a los estudiantes con los conocimientos que se quieren brindar, así mismo permite que las y los educandos desarrollen habilidades para utilizar la tecnología y que desarrollen su creatividad y la búsqueda de su propio aprendizaje, descubriendo e interactuando en estas plataformas.	
5	¿Por qué es importante el constructivismo como herramienta para el aprendizaje?	Porque el estudiante va a tener un aprendizaje significativo dentro de su desarrollo del conocimiento y le va a servir, ese conocimiento para la vida.	Porque el estudiante es quien construye su propio conocimiento basado en el desarrollo de sus habilidades y destrezas permitiéndole ser creativo y crítico reflexivo.
	Interpretación	Según la información obtenida se deduce que el modelo constructivista es importante como herramienta para el aprendizaje porque este modelo desarrolla habilidades y destrezas que permite que los estudiantes sean creativos, participativos y reflexivos, así mismo permite que el estudiante tenga un aprendizaje significativo, es decir que le dure toda la vida.	

3.3.Verificación de hipótesis

- **Formulación de la Hipótesis**

H₀: La gamificación no incide en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, del cantón Ambato.

H₁: La gamificación incide en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, del cantón Ambato.

- **Nivel de confianza, de significación y grados de libertad**

El nivel de confianza con el que se ha decidido trabajar es del 95% y el nivel de significación es de $\alpha = 0,05\%$ como margen de error. Al contar con 4 filas y 2 columnas, los grados de libertad son $gl=3$, siendo el valor de chi cuadrado tabular $X^2_c = 7,81$.

$$gl= (C-1) (F-1)$$

$$gl=(2-1) (4-1)$$

$$gl=(1) (3)$$

$$gl=3$$

- **Elección del estadígrafo de prueba**

$$x^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Donde:

x^2 = Chi o ji cuadrado

\sum = Sumatoria

O= Frecuencias Observadas

E= Frecuencias Esperadas

- **Calculo de Chi cuadrado**

Tabla 16. Frecuencias Observadas

Pregunta	Alternativas		Subtotal
	1	2	
¿Sabe que es la gamificación?	9	47	56
¿Conoce alguna aplicación que contenga juegos educativos?	31	25	56
¿Considera que su docente es un guía en su proceso educativo?	51	5	56
¿Conoce el modelo educativo con el que trabaja su escuela?	27	29	56
Total	118	106	224

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Tabla 17. Frecuencias esperadas

Pregunta	Alternativas		Subtotal
	1	2	
¿Sabe que es la gamificación?	29,5	26,5	56
¿Conoce alguna aplicación que contenga juegos educativos?	29,5	26,5	56
¿Considera que su docente es un guía en su proceso educativo?	29,5	26,5	56
¿Conoce el modelo educativo con el que trabaja su escuela?	29,5	26,5	56
Total	118	106	224

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

Tabla 18. Cálculo de Chi Cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
9	29,5	-20,5	420,25	14,25
31	29,5	1,5	2,25	0,08
51	29,5	21,5	462,25	15,67
27	29,5	-2,5	6,25	0,21
47	26,5	20,5	420,25	15,86
25	26,5	0,5	0,25	0,08
5	26,5	-21,5	462,25	17,44
29	26,5	2,5	6,25	0,24
Cálculo del Chi Cuadrado				63,83

Elaborado por: Jurado (2021)

Fuente: Encuesta al estudiantado

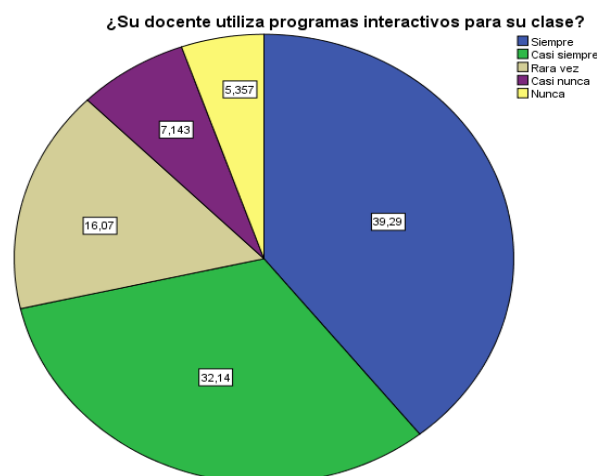
- **Decisión final**

Puesto que el valor de chi cuadrado calculado ($X^2_c = 63,83$) es mayor que el valor visto en las tablas, para 3 grados de libertad ($X^2_t = 7,81$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que expresa que: **La gamificación incide en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced”, del cantón Ambato.**

3.4.Discusión de resultados

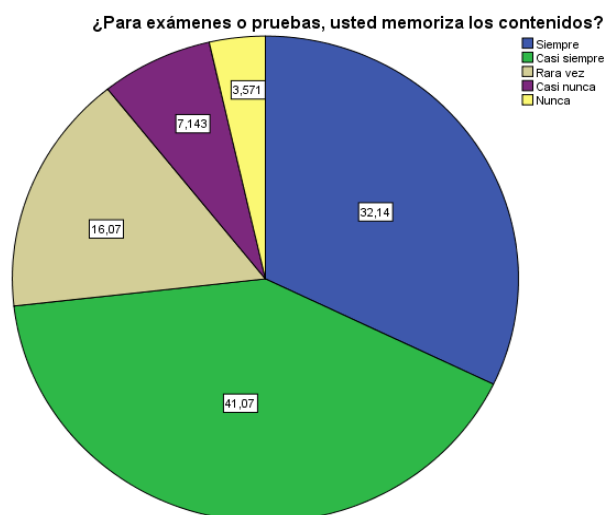
Chisag, (2018) en su trabajo de investigación: “Gamificación y tutoría académica”. Llega a la conclusión

Que el 26,42% de los docentes utilizan casi siempre un juego educativo dentro del proceso académico, sin embargo, esta estrategia se debe emplear en todo el contexto educativo, dejando a un lado los mitos sobre el juego dentro del proceso de formación del estudiante.



Contrastando con los resultados de la presente investigación se puede evidenciar que la utilización de programas interactivos para impartir clases por parte del docente, se ha incrementado, dado que en la pregunta número 2 de la encuesta realizada a los estudiantes, donde la interrogante es: ¿Su docente utiliza programas interactivos para su clase?; 22 estudiantes que representa el 39,3% respondieron que sus docentes siempre utilizan programas interactivos para su clase y 18 estudiantes que representa el 32,1% respondieron que casi siempre, lo que quiere decir que de un total de 56 estudiantes, 40 estudiantes, que representa la mayoría mencionan que sus docentes si utilizan programas y juegos educativos dentro del proceso académico, lo que hace ver que los docentes si utilizan programas interactivos y juegos interactivos para sus clases porque concuerdan con el autor antes mencionado, en que hay que dejar de lado los mitos sobre el juego dentro del proceso de formación del estudiante, debido a que este ayuda a que los estudiantes se sientan motivados por aprender, de una manera lúdica y dinámica, es por eso que como menciona Chisag, (2018) es importante que los juegos educativos sean tomados como una estrategia de mucha utilidad para potenciar los aprendizajes de los estudiantes, empleándolos cada vez más en el contexto educativo.

Paredes, (2019) en su trabajo de investigación: “El modelo constructivista y la calidad del conocimiento en las principales escuelas de la ciudad de Salcedo”. Concluye que: “Los conocimientos que adquieren los estudiantes de las principales Instituciones del cantón Salcedo no son de calidad, ya que los contenidos son entregados teórica y textualmente, haciendo de la memoria la principal herramienta.”



Los resultados obtenidos en la presente investigación, concuerdan con expuesto con el autor antes mencionado, debido a que en la pregunta número 9, de la encuesta realizada a los estudiantes, donde la interrogante es: ¿Para exámenes o pruebas, usted memoriza los contenidos? El resultado que se obtuvo es que 23 estudiantes que representan el 41,1% respondieron que casi siempre memorizan contenidos para pruebas o exámenes y 18 estudiantes que representa el 32,1% respondieron que siempre, esto quiere decir que de un total de 56 estudiantes, 41 estudiantes, que representa la mayoría, constantemente memorizan los contenidos, esto puede deberse a lo que plantea el autor antes mencionado, que los contenidos son entregados de manera teórica y textualmente, donde el memorismo tiene un protagonismo absoluto, que no permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades de razonamiento, lo que genera que no se tenga una educación de calidad.

También en la encuesta realizada a los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced” se pudo evidenciar que los estudiantes en su mayoría mencionan que sus docentes si son sus guías en su proceso de aprendizaje, lo que quiere decir que existe una relación horizontal entre estudiantes y docentes que es bastante beneficiosa, debido a que ya no se ve a los docentes por encima de los estudiantes, sino que en conjunto se construye un conocimiento adecuado y significativo.

Por último cabe recalcar que la gamificación aporta de varias maneras en el desarrollo del modelo constructivista, dado que cuenta con varios métodos de aprendizaje innovadores que permiten que los estudiantes desarrollen su creatividad y sus habilidades de razonamiento, participación, etc. La gamificación es una herramienta muy útil para el proceso de enseñanza aprendizaje, se pudo evidenciar en la respuesta de la entrevista a los docentes, donde los dos docentes entrevistados concuerdan en que la gamificación es un recurso que ayuda a la motivación de los estudiantes, saliendo así de la monotonía y el aburrimiento, creando espacios interactivos de participación, aumentando la atención y la concentración de los estudiantes y lo que es más importante, hace que los educandos tomen gusto por los estudios y se mantengan despiertos y participativos.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Mediante la investigación bibliográfica en libros y artículos de revista se pudo obtener información relevante sobre la gamificación y el modelo constructivista, acerca de lo que son, cómo surgen y de qué manera aportan a que la educación sea impartida de manera adecuada, ayudando a los docentes a desarrollar aprendizajes significativos en los educandos, de manera lúdica y dinámica. Se determina que la gamificación es una herramienta útil para el desarrollo del modelo constructivista, debido a que los dos van de la mano para fomentar un aprendizaje dinámico y diferente, que ayude a que los estudiantes sean más críticos y participativos, activando el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción, que la dinámica de la gamificación ofrece en forma de recompensas, logros y competencias.
- La gamificación establecida como estrategia de aprendizaje, permite innovar en la educación, que los estudiantes adquieran los conocimientos de una manera lúdica y divertida, dejando atrás el memorismo y la monotonía. Mediante la verificación de hipótesis se comprobó que la gamificación incide en el desarrollo del modelo constructivista, debido a que el beneficio principal de utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje desarrolla la curiosidad por aprender de los estudiantes, así mismo permite que los educandos sean más cooperativos y aprendan a competir sanamente, creando su propio conocimiento mediante su experiencia y desarrollando al máximo sus capacidades.
- Las conclusiones y recomendaciones de la temática planteada, se pudieron realizar a través de la investigación bibliográfica y a la obtención de los

resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica “La Merced” y a la entrevista realizada a los docentes encargados de 4to y 5to grado de la Institución Educativa antes mencionada, que demuestran la importancia de la utilización de la gamificación como estrategia de aprendizaje y que el modelo educativo más adecuado para el sistema educativo es el modelo constructivista, dado que el mismo permite que los estudiantes desarrollen al máximo sus habilidades, creando de esa manera su propio conocimiento, donde el docente es un guía que presta la ayuda pertinente en ese proceso.

4.2. Recomendaciones

- Utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje, es fundamental, dado que la gamificación permite que las clases no se tornen aburridas, sino al contrario que las clases sean lúdicas e interactivas, que den paso a la adquisición de nuevos conocimientos de una manera óptima, fluida y no de manera obligatoria. Es importante crear un aula gamificada, porque la misma abarca un sin número de aspectos importantes en relación con la educación, por ejemplo fomenta el trabajo en equipo, la solución de problemas, la creatividad, la participación, la tolerancia al error y lo más importante fomenta una competencia sana.
- Trabajar con el modelo constructivista, es fundamental debido a que el mismo fomenta un aprendizaje autónomo, donde los estudiantes desarrollan sus capacidades y habilidades al máximo, teniendo al docente como un facilitador que crea las condiciones óptimas para la adquisición de conocimientos, fomentando así la participación activa, el trabajo en equipo y una comunicación adecuada entre alumnos y docente.
- Realizar una investigación más profunda alrededor de cómo y cuáles son las maneras en las que la gamificación incide en el desarrollo del modelo constructivista, dado que el presente trabajo de investigación se centró más en conocer la definición de gamificación, sus características, importancia,

ventajas y desventajas, al igual que del modelo constructivista, además, también se centró en saber si la gamificación incide o no en el desarrollo del modelo constructivista.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- al, T. e. (2018). *Aprender jugando la gamificación en el aula*. Quito: ABYA YALA Universidad Politécnica Salesiana.
- Arcos, J. P. (2016). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: <file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/CONSTRUCTIVISMO%201.pdf>
- Belloso, E. (2017). *SCRIBD*. Obtenido de SCRIBD: <https://es.scribd.com/document/444897338/Definicion-de-herramientas-tecnologicas-docx>
- Caluña, M. V. (2016). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta : <file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/CONSTRUCTIVISMO%203.pdf>
- Campión, R. S. (2015). *Gamificación cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Logroño, España: GRUPO OCEANO.
- Copari, F. (2017). *ScIELO*. Obtenido de ScIELO: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682014000100002
- Carrillo, M. (2017). *características*. Obtenido de características: <https://www.caracteristicas.co/constructivismo/>
- Carvajal, D. (14 de Julio de 2021). *Colegio Williams*. Obtenido de Colegio Williams: <https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios>
- Casas, R. (2020). *Constructivismo.de*. Obtenido de Constructivismo.de: <http://teoriaaprendizajeconstructivismo.blogspot.com/p/ventajas-y-desventajas.html>
- Castro, A. S. (2019). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: <file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/GAMIFICACION%203%93N%205.pdf>
- Catillero, O. (2018). *Psicología y mente*. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/modelos-pedagogicos>

- Catota, M. A. (Septiembre de 2019). *Universidad Central del Ecuador* . Obtenido de Universidad Central del Ecuador : file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/GAMIFICACI%C3%93N%202.pdf
- Chisag, L. M. (2018). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/GAMIFICACI%C3%93N%204.pdf
- Chuqui, E. Y. (2021). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/GAMIFICACI%C3%93N%203.pdf
- Díaz, L. (2016). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *revista investigación en educación* , 2.
- Durango, Z. (2016). *La lectura y sus tipos*. Obtenido de <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Freire, C. (2018). *IOE*. Obtenido de IOE: <https://www.grupoioe.es/que-es-la-ensenanza-virtual/>
- Jaramillo, J. (2018). *Gamificalia*. Obtenido de Gamificalia: <https://gamificalia.info/ventajas-y-desventajas-de-la-gamificacion/>
- Jarrín, L. (2015). *las tècnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13288/1/FCHE-EBS-1528.pdf>
- Navas, P. (Mayo de 2020). *Aula Abierta*. Obtenido de Aula Abierta: <https://aulaabierta.info/gamificacion-la-importancia-del-juego-a-la-hora-de-aprender/>
- Orjuela, J. (2016). *Fundación Universitaria los Libertadores*. Obtenido de Fundación Universitaria los Libertadores: file:///C:/Users/HOME/AppData/Local/Temp/Guti%C3%A9rezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf
- Paredes, N. E. (2019). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/CONSTRUCTIVISMO%202.pdf
- Pérez, J. (2021). *Definición.de*. Obtenido de Definición.de: <https://definicion.de/pedagogia/>

- Pineda, G. (2018). *Repositorio Uce*. Obtenido de Repositorio Uce: <file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/CONSTRUCTIVISMO%204.pdf>
- Reyes, S. (3 de Octubre de 2021). *Tekman*. Obtenido de Tekman: <https://www.tekmaneducation.com/blog/modelos-pedagogicos-en-educacion/>
- Rojas, K. P. (2017). *Los principios didácticos constructivistas*. Costa Rica : INNOVACIONES EDUCATIVAS.
- Silva, A. (2019). *Repositorio Uta*. Obtenido de Repositorio Uta: <file:///F:/ANTESEDENTES%20PARA%20LA%20TESIS/GAMIFICACION%203%93N%205.pdf>
- Villena, D. (2018). *Las actividades lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28521/1/1804788980%20Daisy%20Gabriela%20Villena%20Barrera.pdf>
- Westreicher, G. (23 de Febrero de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/encuesta.html>

ANEXOS

ANEXO 1. Carta de compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 30 Septiembre de 2021

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Presente.

De mi consideración:

Yo, Mg. Cecilia Salinas, en mi calidad de Directora de la Escuela de Educación Básica "La Merced", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica "La Merced" del cantón Ambato", propuesto por la señorita MARÍA BELÉN JURADO MERA, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1804914578, estudiante de la Carrera de Educación Básica, 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,



Mg. Cecilia Salinas
Directora de Escuela de Educación Básica "La Merced"
Cédula de ciudadanía: 1802536613
N° teléfono convencional: 820707
N° teléfono celular: 0992223863
Correo electrónico: dirección.lamerced1@gmail.com

ANEXO 2. Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica "La Merced", del cantón Ambato.

Objetivo: Obtener información actualizada sobre la utilización de la gamificación en el desarrollo del modelo constructivista.

Instrucciones:

- Lea detenidamente el documento
- Las preguntas son de sí, no, siempre, casi siempre, rara vez, casi nunca y nunca, así que cada pregunta tiene una sola respuesta, marque con una x.

Encuesta a estudiantes de 4to y 5to año de EGB de la Escuela de Educación Básica "La Merced"

1. ¿Sabe que es la gamificación?

Sí No

2. ¿Su docente utiliza programas interactivos para su clase?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Casi nunca

Nunca

3. ¿Se siente motivado/a por la forma en la que su docente da clases?

Siempre

Casi siempre

Rara vez
Casi nunca
Nunca

4. ¿Se le hace fácil ejecutar tareas que le pone el docente?

Siempre
Casi siempre
Rara vez
Casi nunca
Nunca

5. ¿Qué tan frecuente usa videojuegos?

Siempre
Casi siempre
Rara vez
Casi nunca
Nunca

6. ¿Con que frecuencia su docente realiza trabajos en grupo?

Siempre
Casi siempre
Rara vez
Casi nunca
Nunca

7. ¿Conoce alguna aplicación que contenga juegos educativos?

Sí No

8. ¿Considera que su docente es un guía en su proceso educativo?

Sí No

9. ¿Para exámenes o pruebas usted memoriza los contenidos?

Siempre

- Casi siempre
- Rara vez
- Casi nunca
- Nunca

10. ¿Se le dificulta realizar actividades solo/a?

- Siempre
- Casi siempre
- Rara vez
- Casi nunca
- Nunca

11. ¿Conoce el modelo educativo con el que trabaja su escuela?

- Sí No

12. ¿Se le hace fácil recordar un tema de clases pasadas a la hora de realizar tareas?

- Siempre
- Casi siempre
- Rara vez
- Casi nunca
- Nunca

13. ¿Tiene espacio para participar y dar su punto de vista en clases?

- Siempre
- Casi siempre
- Rara vez
- Casi nunca
- Nunca

14. ¿Su docente utiliza experiencias de la vida cotidiana para dar sus clases?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Casi nunca

Nunca

15. ¿Su docente crea espacios dónde usted puede expresar su creatividad?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Casi nunca

Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la Escuela de Educación Básica "La Merced", del cantón Ambato.

Objetivo: Obtener información actualizada sobre la utilización de la gamificación en el desarrollo del modelo constructivista.

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE 4TO Y 5TO AÑO DE EGB

Nombre del Entrevistado/a:

Fecha:

1. **¿Qué beneficios cree que se obtiene con la utilización de la gamificación en el aula?**
2. **¿Qué modelo educativo cree que es el más adecuado para la educación y por qué?**
3. **¿Qué opina sobre el modelo educativo constructivista?**
4. **¿Por qué es importante la utilización de plataformas educativas?**
5. **¿Por qué es importante el constructivismo como herramienta para el aprendizaje?**

ANEXO 3. Validación de los instrumentos



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

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

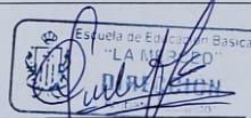
1. Datos del validador/a

Nombres y apellidos: Mg. Cecilia Salinas
Área de conocimiento: Gestión y práctica docente
Años de experiencia: 10 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios a evaluar sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta) sobre el tema de investigación: “La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de Educación Básica "La Merced", del cantón Ambato”, emita su juicio con una **X** de acuerdo a las escalas establecidas **E:** Excelente; **S:** Satisfactorio, **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

N°	CRITERIOS	E	S	PA	I
1	El instrumento presenta un encabezado claro	✓			
2	El objetivo es adecuado y referente al tema	✓			
3	Las instrucciones son claras	✓			
4	Las preguntas del cuestionario son claras y no se puede presentar para confusiones	✓			
5	Las preguntas del cuestionario tienen relación con el tema	✓			
6	El diseño del instrumento es comprensible.	✓			



VALIDADOR/A
C.C. 1802536613



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

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1. Datos del validador/a

Nombre y apellido: Mg. Cecilia Salinas
Área de conocimiento: Gestión y práctica docente
Años de experiencia: 10 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios a evaluar sobre la estructura del instrumento de recolección de información (entrevista) sobre el tema de investigación: “La gamificación en el desarrollo del modelo constructivista en los estudiantes de 4to y 5to grado de la escuela de Educación Básica "La Merced", del cantón Ambato”, emita su juicio con una **X** de acuerdo a las escalas establecidas **E**: Excelente; **S**: Satisfactorio, **PA**: Poco Adecuado; **I**: Inadecuado

Nº	CRITERIOS	E	S	PA	I
1	El instrumento presenta un encabezado claro	✓			
2	El objetivo es adecuado y referente al tema	✓			
3	Las preguntas del cuestionario son claras y no se puede presentar para confusiones	✓			
4	Las preguntas del cuestionario tienen relación con el tema	✓			
5	El diseño del instrumento es comprensible.	✓			

VALIDADOR/A
C.C. 1802536613