



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

**Informe final del trabajo de integración curricular previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**

TEMA:

“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN
EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II”.

AUTORA: Cabezas Mendez Mónica Lorena

TUTORA: Psc. Ed. Elena del Rocío Rosero Morales, Mg.

Ambato – Ecuador

2021

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo, Psc. Elena Rosero Mg, con cédula de ciudadanía: 180345940-1 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II”** desarrollado por la estudiante Mónica Lorena Cabezas Mendez , considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Psc. Elena del Rocío Rosero Morales Mg
C.C. 1803459401
TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “**EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II**“, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Mónica Lorena Cabezas Mendez

C.C. 1805064217

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II”**, presentado por la señorita Mónica Lorena Cabezas Mendez, estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Dra. Daniela Benalcázar, PhD.
C.C.0502125123
Miembro de comisión calificadora

Ing. Jorge Almeida, Mg.
C.C. 1803935012
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico este proyecto investigativo a Dios y a la vida por permitirme llegar a cumplir una de mis utopías, a mis padres amados Teobaldo Cabezas quien desde pequeña me inculco, los buenos valores la amabilidad, honestidad y responsabilidad con ese amor tierno que solo te puede dar un padre, a mi madre Charito Mendez quien me enseñó el valor del esfuerzo y el trabajo a base de perseverancia constante, a mis hermanos que siempre me brindaron sus palabras de apoyo, mis sobrinos que representan un regalo hermoso y divino , a mi pareja por ser mi soporte en todo este proceso.

Por último, quiero dedicar este proyecto a mis seres amados, mis mascotas, no es necesario ser una persona para dar amor y yo tengo la dicha de estar rodeada de un amor puro y sincero, mis adorables mascotas quienes siempre me han acompañado en mis noches de desvelo y quienes han sido una de las inspiraciones más grandes para que yo continúe con mis propósitos en esta vida.

AGRADECIMIENTO

Recuerdo una vez haber pensado que el éxito que había logrado era gracias a mí. Mi esfuerzo en el colegio me llevó a una buena Universidad. Mantenerme hasta graduarme y mi ética de trabajo me llevó a lo que soy hoy.

La realidad es que eso no es verdad.

Dios y la vida me dieron la bendición de nacer en un hogar sano, con valores, donde mis padres me dieron el amor necesario para hacer crecer a una hija que creyera en sí misma. Sin contar el inmenso esfuerzo de mis padres y su apoyo para que yo continuara mis estudios universitarios, claro que el camino no fue fácil noches de cansancio en el que tal vez pensabas en rendirme, pero el anhelo de querer un futuro mejor de que tus padres y hermanos se sientan orgullosos hacía que todo valga la pena.

Y podría seguir dando ejemplos sin parar, desde tener la bendición de comer tres comidas al día durante toda mi vida como tener gente a mi lado que me amaba que siempre estuvo para mí.

Y a veces creemos que el éxito que tenemos es porque somos la gran cosa.

Todo en la vida es un regalo.

Y que hace uno cuando le dan un regalo, uno da la gracia, todos los días y cada día.”

Agradecida por que en el camino encontré grandes docentes a las que realmente admiro, una de ellas Dra. Daniela Benalcázar PhD, que para mí fue mi guía espiritual, y mi ser de luz en uno de mis momentos de angustia y Psc Elena Rosero Mg. por su enorme corazón al brindar su apoyo y entrega a los más indefensos, actos de amor que son un ejemplo a seguir.

A la Universidad Técnica de Ambato, por brindarme la oportunidad de culminar mis estudios universitarios en tan prestigioso establecimiento.

Agradecida con la vida con Dios, por cada una de las oportunidades que me brinda me siento afortunada.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CONTENIDO	PAGINA
A. PÁGINAS PRELIMINARES	
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
Resumen Ejecutivo.....	ix
Executive Summary	x
B. CONTENIDOS	
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes Investigativos.....	11
1.2 Objetivos.....	14
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.....	21
2.1. Materiales.....	24
2.2. Métodos.....	25
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
3.1. Análisis y discusión de los resultados.	27
3.2. Idea a defender	41
CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	42
4.1 Conclusiones.....	42
4.2 Recomendaciones.....	43
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
Referencias Bibliográficas.....	45

ANEXOS	49
--------------	----

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Elementos de la gamificación.....	16
Imagen 2. Presentación de la actividad	16
Imagen 3. Inicio de la actividad de gamificación.....	20
Imagen 4. Culminación de la actividad.....	21
Imagen 5. Presentación de la plataforma Cerebriti.....	22
Imagen 6. Evaluación	23

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Triangulación de Variable Dependiente	27
Cuadro 2. Triangulación de Variable Independiente	34

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

TEMA: “EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II”

Autora: Mónica Lorena Cabezas Mendez

Tutora: Psc. Elena del Rocío Rosero Morales Mg

Resumen Ejecutivo

El proyecto de titulación elaborado bajo el tema “El uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II” se encuentra inmersa dentro de la línea de investigación comportamiento social y educativo, su proceso inicia con la búsqueda de información confiable para la construcción tanto de los antecedentes investigativos como del fundamento teórico. Su objetivo se orienta a analizar el uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II. ; posee un enfoque cualitativo, diseño fenomenológico junto al alcance descriptivo, la técnica empleada es la entrevista estructurada, con un guión de preguntas abiertas , y la observación no participante como instrumento un registro anecdótico los mismo que fueron validados por expertos en el campo educativo y aplica a docentes de la Unidad Educativa Myr. Galo Miño. Los resultados indican que la gamificación es una herramienta que ofrece al docente alternativas para propiciar la motivación extrínseca de una forma innovadora con el propósito de crear un ambiente en el que el estudiante pueda sentirse involucrado, tomar decisiones, asumir nuevos retos, ser reconocido por sus logros, mientras consigue los objetivos propios del proceso de aprendizaje, se debe tomar en cuenta que dicho proceso debe ser supervisado y gestionado por el docente de forma adecuada, se debe considerar el contexto así como las posibilidades del alumnado para acceder a una plataforma gamificada hay que considerar que a pesar de que la gamificación desarrolla toda una serie de habilidades, existen otras como la expresión oral que por este medio son muy difíciles de desarrollar .

Palabras clave: Gamificación, herramientas, motivación extrínseca

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

TOPIC: "THE USE OF GAMIFICATION AS AN EXTRINSIC MOTIVATION TOOL IN VIRTUAL CLASSES OF ECE LEVEL II"

Author: Monica Lorena Cabezas Mendez

Tutor: Psc. Elena del Rocío Rosero Morales Mg

Executive Summary

The following thesis developed under the theme "The use of gamification as an extrinsic motivation tool in virtual classes of initial level II" is immersed within the line of research on social and educational behavior; the process begins with the search for reliable information about previous research about the object of study and its theoretical foundation. Being the objective to analyze the use of gamification as an extrinsic motivation tool in virtual classes of ECE level II. It has a qualitative approach and a phenomenological design together with a descriptive scope, the technique used to retrieve data is the structured interview, with a script of open questions, which were validated by experts in the educational field and applied to teachers of the Unidad Educativa Myr. Galo Miño and also the use of non-participant observation as an instrument to record anecdotal notes. The results show that gamification is a tool that offers the teacher alternatives to promote extrinsic motivation in an innovative way with the purpose of creating an environment in which the student can feel involved, make decisions, take on new challenges, be recognized for their achievements, while achieving the objectives of the learning process; it must be taken into account that this process must be supervised and managed by the teacher in an appropriate way, the context must be considered, as well as the possibilities of the students to access to a gamified platform, it must be considered that despite the fact that gamification develops a whole series of skills, there are others such as oral expression that by this means are very challenging to develop

Keywords: Extrinsic motivation, gamification, learning techniques

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes Investigativos

Innovar con recursos educativos es uno de los desafíos hoy en día, con la nueva modalidad virtual es necesario incorporar nuevas tecnologías, con el propósito de despertar el interés y la motivación en los estudiantes, por lo cual requiere de importancia el uso de la gamificación. En este sentido esta valiosa herramienta puede ayudar al docente, quien, mediante la motivación extrínseca, fomenta el aprendizaje en los estudiantes, aprovechando de esta manera el potencial de los infantes, y al mismo tiempo generando bienestar en las clases, se considera necesario que los mismos desarrollen diferentes técnicas motivadoras utilizando materia de apoyo con gamificación.

Borras (2015), señala que los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se orienten a alcanzar aprendizajes deseados para a continuación retroalimentarlos (p. 5), significando para el docente una herramienta utilizada para motivar a su grupo de estudiantes.

En el 2010 varios diseñadores de videojuegos difundieron esta idea sobre la gamificación en varios medios, procurando transferir la importancia de la experiencia lúdica y su impacto para trasladar la concentración, la diversión y las emociones del jugador al mundo real, esto ayudó a que se popularizara este término y se configuró en el concepto que hoy está establecido, en el que se añaden aspectos sociales y recompensas por jugar en varios de estos programas. En la actualidad la gamificación se ha consolidado en la educación, y se encuentra en un proceso madurativo y su adaptación a otros formatos como en dispositivos móviles (Vergara y Gómez, 2017).

A pesar de que la capacidad de los videojuegos en su aplicación a la educación fue puesta en práctica hace más de una década es en los últimos años cuando estamos evidenciando un profundo interés por el uso de los videojuegos en ámbitos educativos, existen en nuestros tiempos una gran variedad de metodologías y elementos lúdicos que mejoran la experiencia de aprendizaje, tanto para alumnos como para maestros (Alejaldre y García Jiménez, 2015).

León y García (2020) en su artículo *Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golecogami* señalan que la gamificación se entiende como una metodología activa que se ha abierto camino en la educación a través del uso de la estructura, elementos y diseños de juegos y entornos recreativos en entornos educativos formales.

El concepto de gamificación proviene de prácticas realizadas en los negocios pero ha ido evolucionando y adaptándose a otros contextos, en el mundo educativo destacan varios profesionales los cuales adaptaron juegos cuyo propósito no era simplemente la diversión, sino que fueron establecidos de esta manera para generar un aprendizaje, entrenamiento o formación; tenemos por ejemplo el trabajo de (Gee, 2003) el cual intentó mostrar las posibilidades de la aplicación de los videojuegos en las aulas (Vergara & José, 2019).

Sanchez y Frances (2015) mencionan que la gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases, utilizar el juego para el desarrollo de actividades serias, es un excelente mecanismo para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación (p. 13-15).

Oliva y Herberth (2016) en su investigación *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario* manifiesta que en la actualidad y con los incontables distractores tecnológicos que existen, la tarea del docente se vuelve más difícil, el mismo que repercute en el hecho de que los estudiantes no logran dedicarle el tiempo suficiente al estudio, por lo que resulta complicado desarrollar los

tan añorados aprendizajes exitosos, el docente tiene que ponerse como objetivo primordial de su labor educativa al desarrollar aptitudes didácticas en los estudiantes que pongan a prueba los diferentes conocimientos adquiridos; también es importante que el docente investigue cómo potenciar la capacidad de los educandos para razonar creativa y críticamente, ante lo cual vemos en la gamificación la estrategia idónea para tales propósitos.

Según Perdomo y Rojas (2019) la motivación es un constructo psicológico que busca aclarar que es lo que lleva a un individuo a hacer algo. Surgen varias teorías que exponen la motivación en el proceso educativo se menciona tres perspectivas motivacionales claves que permiten la comprensión de la dinámica entre motivación y gamificación, estas son la perspectiva del aprendizaje conductista, la perspectiva del interés y la perspectiva de la emoción.

Anaya y Anaya (2010) manifiestan que la motivación extrínseca se define como lo que procede de fuera y que lleva a la ejecución de la tarea, la motivación extrínseca se estima acorde a lo que el contexto en el que convivimos nos ofrece, es decir, si una persona ejecuta una actividad de manera correcta será recompensada con beneficios de cualquier índole, por el contrario las personas que ejecuten mal una acción asumirán una consecuencia apta para su desempeño, en conclusión, cambia en relación a la autonomía que va teniendo el sujeto, en educación la motivación extrínseca hace referencia a las actividades didácticas que estructura el docente para impartir la clase, evaluar y diseñar actividades para lograr la calidad educativa.

Desde la manifestación, en la primera mitad del siglo XX, sobre las teorías conductistas del aprendizaje del condicionamiento clásico (Pávlov y Watson) y el correspondiente al operante (Guthrie y Skinner), los estímulos y recompensas se han contemplado como esenciales para el moldeamiento y refuerzo de comportamientos, el conductismo comenzó a estructurar una corriente de innovación en la educación, fundamentada principalmente en la motivación extrínseca como componente para alcanzar los objetivos educativos.

Según el estudio realizado por Prieto (2020) en la que se investigó el impacto de la motivación extrínseca e intrínseca en el proceso de aprendizaje mediante la gamificación, los resultados sugieren un incremento estadísticamente significativo en el conocimiento adquirido por los estudiantes, así como una correlación positiva entre la motivación extrínseca iniciada por el docente.

1.2 Objetivos

Objetivo General

Analizar el uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II.

Objetivos Específico

1: Fundamentar teóricamente el uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel inicial II

Para llevar cabo este objetivo fue necesario, recopilar información a través de fuentes como revistas electrónicas, artículos científicos, sobre el uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clase virtuales.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han propiciado nuevas alternativas de relaciones sociales en el siglo XXI creando a su vez la llamada Sociedad del Conocimiento. Estos recursos tecnológicos han posibilitado los avances en la salud, la educación, la ingeniería, la economía, y otros campos del saber en beneficio del hombre (Díaz & Pérez, 2017).

En el ámbito educativo, el avance de las TIC demanda de un paradigma educacional renovado en sus prácticas y contenidos, tomando en cuenta el derecho que poseen las personas para adquirir una formación acorde a la nueva sociedad de la información; por lo cual, se considera elemental incluir la tecnología en las aulas. Según (UNESCO, 2013) manifiesta que las políticas públicas tienen la obligación de promover el alcance

de las TIC a favor de la educación, en las cuales se plantean dos áreas de desarrollo prioritario para mejorar el sistema educativo: Novedosas prácticas educativas y evaluación de los aprendizajes.

Aprendizaje basado en juegos

El juego se encuentra inmerso en los métodos de aprendizaje del ser humano desde el momento en que nace, sin embargo, para la escuela tradicional figura un agente distractor que precisa de transcendencia funcional en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Meneses & Monge, 2001). En el Siglo XXI se da un cambio relevante gracias a las TIC y sin dejar a un lado las teorías constructivistas las mismas que facilitan la interacción entre el aprendizaje y los juegos digitales. De ahí que emerge el término Aprendizaje Basado en Juegos conocido también como Game-Based Learning (GBL) o Educational Gaming (ProActive, 2011).

Gamificación

La gamificación es un proceso que implica una variedad de técnicas de juego que transforma una tarea en un acto atractivo y lúdico (Godoy, 2019). Además, se contempla que la gamificación es una técnica que se apoya en elementos que hacen atractivos a los juegos y de esta manera involucrar a los usuarios en un ambiente donde el aprendizaje se vuelve divertido (Miller, 2013, pág. 2). Para (Bovermann & Bastiaens, 2020), la gamificación es la unión de elementos y técnicas propias del desarrollo de los juegos a contextos que no están ideados para ser lúdicos.

La gamificación se establece como una estrategia metodológica que permite al estudiante aprender en un ambiente lúdico que propicie la motivación, implicación y diversión. El diseño del ambiente debe permitirle al estudiante sentirse involucrado, tomar decisiones, asumir nuevos retos, ser reconocido por sus logros, mientras consigue los objetivos propios del proceso de aprendizaje (Gallego & Monlina, 2015).

Es importante además mencionar que la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”, ni tampoco es lo mismo referirse al término para señalar

el aprendizaje a través de videojuegos, de aplicaciones móviles (apps) o de cualquier otra Tecnología de Información y Comunicación (TIC); sino que se trata del uso de elementos de diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos (Deterding, Sicart, y Naccke, 2011), siendo estos elementos las mecánicas, las dinámicas y componentes.

Elementos que forman parte de la gamificación

Es importante comprender los elementos que forman parte de la gamificación para determinar cuáles se ajustan en las actividades didácticas que se va a diseñar. Según (Sanchez & Pareja, 2015) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes

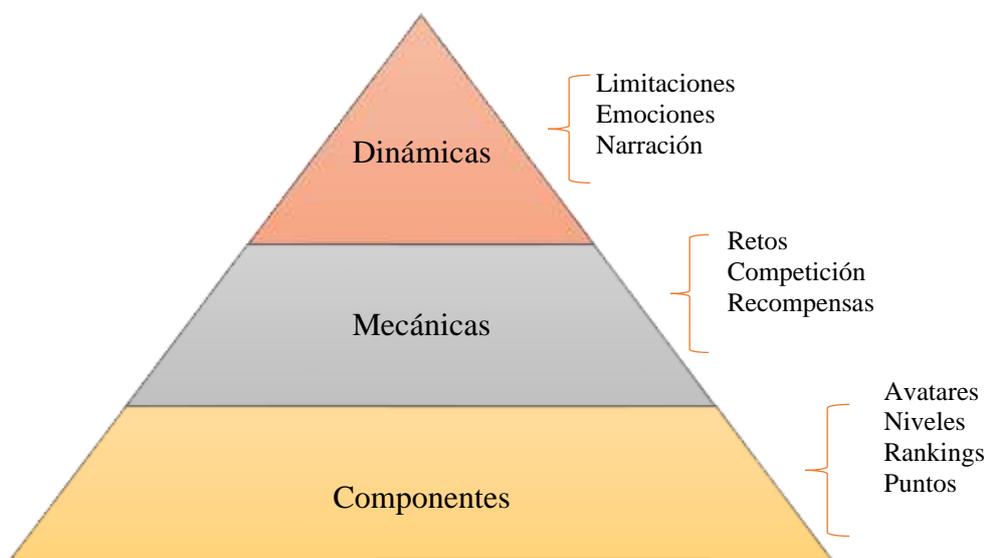


Imagen 1: Elementos de la gamificación

Elaborado por: Mónica Lorena Cabezas Mendez

Fuente: (Biel & Garcia, 2021)

Las dinámicas del juego permiten crear experiencias en el usuario con el propósito de perfeccionar y caracterizar esta propuesta de atractiva y motivadora, lo que en educación se considera como estrategias metodológicas (Ortiz & Jordán, Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión., 2018)

Las mecánicas son las distintas participaciones, comportamientos y mecanismos de control presentadas al jugador dentro del contexto de juego, junto con el contenido del juego como son: niveles, bienes, y demás, las mecánicas sustentan las dinámicas integrales del juego (Díaz y Troyano, 2018).

Por tanto, las mecánicas, son las formas que tiene el participante de interactuar con el juego. Así, es que en un proyecto gamificado se podrían diseñar cofres que se consiguen al superar un reto concreto, esto sucedería al final de la semana. Ese cofre contendrá un desafío, pero además una serie de poderes o ventajas que puede utilizar para adquirir información, de tal manera que el jugador interactúa en el proyecto en relación a la mecánica establecida y a su propia estrategia donde él o ella toma las riendas de la aventura.

Componentes son rudimentos o ideas (ingredientes) que se introducen en el entorno gamificado para motivar al jugador estos son: Avatares, colecciones, combates, rankings, niveles, puntos, equipo puede incluir vestuario, bienes virtuales, salvavidas como por ejemplo atajos, castigo, recompensas (Biel & Garcia, 2021)

Herramienta para el docente

Los avances tecnológicos han puesto a disposición del docente varias herramientas útiles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal motivo es necesario para el docente mantenerse actualizado en cuanto a la metodología que pueda manejar para hacer del proceso una experiencia más innovadora e interactiva, que provoque en el alumno el interés por aprender y descubrir a través del juego y el aprovechamiento de sus capacidades, cualidades, intereses y aptitudes. Por ello se presenta la gamificación como herramienta tecnológica innovadora que aporta desde el juego encuentros vivenciales para despertar las emociones y la motivación por aprender desde una manera diferente de abordar la orientación vocacional (Ferrer, Fernández y Polanco, 2018).

Motivación extrínseca

Para la comprensión de la motivación extrínseca se debe mencionar tres conceptos principales como son la recompensa, el castigo y el incentivo. La recompensa se entiende como un objeto externo atrayente que se administra al final de una conducta o secuencia de estas y ello aumenta la probabilidad de que se vuelva a dar; un castigo es un objeto ambiental no atractivo que se da al final de una conducta o una secuencia con el objetivo de reducir las probabilidades de que se dé otra vez esta conducta; y un incentivo se refiere a un objeto externo que atrae o repele al individuo a que realice o no realice una conducta. La diferencia clave entre estos tres conceptos radican en el momento en el que son administrados y la función que tiene el objeto externo, las dos primeras se dan después de la conducta y procuran aumentar o extinguir una conducta, mientras que los incentivos se administran antes que se dé la conducta y sirven para potenciar su comienzo (Utria, 2007).

Motivación Extrínseca en la gamificación

En cuanto a la motivación extrínseca, Zichermann y Cunningham (2011) identifican cuatro tipos de recompensas de tipo extrínseco, ordenadas según la prioridad (de mayor a menor) otorgada por los jugadores observados en sus estudios. Se denomina el modelo SAPS (por sus iniciales) de la motivación extrínseca. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles.

- **Prestigio (*Status*):** Una posición con respecto a otros jugadores. Otorga respeto.
- **Acceso (*Access*):** Acceso a información, personas, recursos, elementos, a los que otros no tienen acceso.
- **Poder (*Power*):** Capacidad de ejercer poder de algún tipo sobre otros, o de disfrutar de algún tipo de ventaja.
- **Cosas (*Stuff*):** Recompensas, tangibles o no.

Objetivo 2: Describir el uso de la gamificación como herramienta de motivación en clases virtuales del nivel inicial II de la Unidad Educativa Myr. Galo Miño.

Desde que James Paul Gee describió el efecto positivo de los videojuegos en el desarrollo cognitivo de las personas, existe un mayor interés por hacerlos parte de la educación, especialmente en temas como la resolución de problemas y el compromiso del estudiante en alcanzar objetivos planteados en el aprendizaje, siendo esta una estrategia de aprendizaje activo (Largo y Carlos, 2016).

Mencionan Mozellius y Collin (2015) que la enseñanza basada en videojuegos mejora la motivación en los participantes y captan su atención y percepción positiva para mantener el proceso, la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, impulsar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción que la dinámica del juego ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones.

La gamificación puede motivar a los estudiantes a involucrarse en el aula, brindarles a los maestros mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes por dar lo mejor de sí mismos en la búsqueda del aprendizaje. La disolución de los límites entre el aprendizaje formal e informal puede inspirar a los estudiantes a aprender durante toda la vida y puede mostrarles que la educación puede ser una experiencia alegre.

El cumplimiento de este objetivo se realiza a través de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de información elaborados específicamente para la investigación, las cuales permiten conocer acerca del uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales, por la situación actual que está viviendo el mundo.

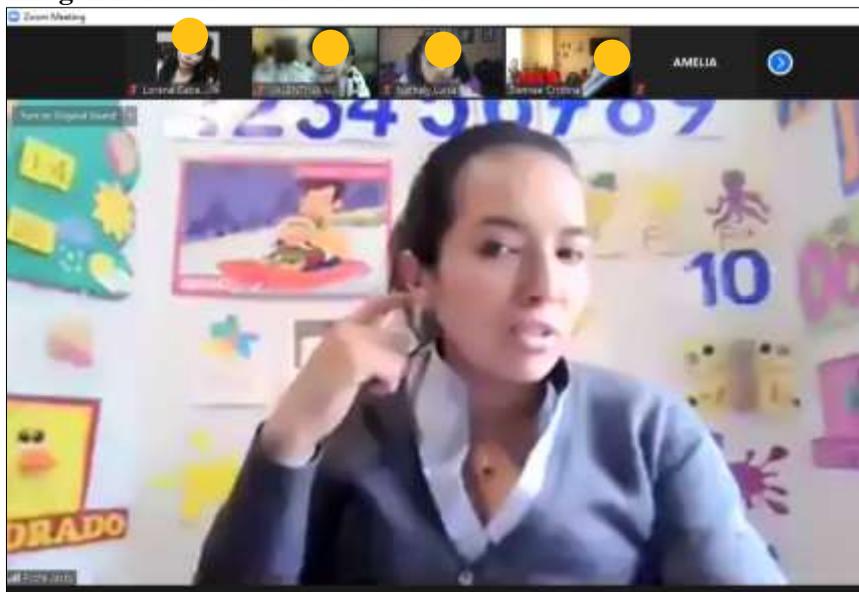
Para la recolección de datos, se utiliza una entrevista con un guión de preguntas estructuradas aplicados a 2 docentes de educación inicial, de igual forma se empleó un registro anecdótico o Anecdótico, para recopilar la información necesaria sobre el uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca.

A través de la información recolectada contrastada con la fundamentación teórica recopilada por las diferentes fuentes bibliográficas, se menciona que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje de los niños, donde la aplicación empleada de forma correcta y positiva permite el desarrollo habilidades además que propicia una efectiva motivación por parte del docente.

Al momento en que el docente inicia la clase frecuentemente se presenta un video motivacional en el transcurso en que todos los niños ingresen al aula virtual, se incluye una conversación acerca del video y el mensaje que este nos deja, de igual forma se establece una pequeña conversación sobre las actividades que han realizado los niños el día anterior.

En el momento en que todos los niños han ingresado al aula virtual se presenta la actividad gamificada como una forma de retroalimentación, el docente inicia explicando cómo se realizará la actividad y el orden en la que esta se efectuara , de este modo se puede evidenciar que el docente maneja de forma adecuada las diferentes plataformas las cuales cumplen de forma pertinente para la clase que se está llevando, cada introducción a la práctica de clase gamificada dependerá de la planificación y el tema que se llevara en dicho día o semana, esta actividad además de servir como una retroalimentación busca también evaluar los conocimientos de cada estudiante los cuales al momento se sienten motivados por participar.

Imagen 2: Presentación de la actividad



Fuente: Mónica Lorena Cabezas Mendez

Los niños participan según el orden de lista cada uno de ellos va aportando de forma colaborativa en el juego, al momento de iniciarla la actividad el docente concede el control al participante de esta forma se fomenta una organización, el niño se siente atraído por el formato y los pictogramas que se encuentran en diversas plataformas a pesar de que la actividad es impuesta de forma extrínseca por el docente esta se convierte en una tarea flexible.

Imagen 3: Actividad realizada por los estudiantes



Fuente: Mónica Lorena Cabezas Mendez

Los niños se sienten motivados al momento de obtener una recompensa por medio de la actividad y esto genera que quieran seguir participando de forma activa convirtiéndose la motivación extrínseca externa a una integrada que da paso a que la actividad obtenga una valoración autónoma por parte del estudiante.

Imagen 4: Culminación de la actividad.



Fuente: Mónica Lorena Cabezas

Objetivo 3: Determinar cómo lograría la plataforma Cerebriti motivar a los niños de nivel inicial II durante las clases virtuales.

La gamificación en el aula puede valerse también de herramientas, interfaces y plataformas convencionales y digitales. El carácter flexible de la gamificación como estrategia es patente también en aplicaciones móviles educativas de gran éxito como Cerebriti, Duolingo, ClassDojo, Kahoot o Edmodo.

Cerebriti es una plataforma colaborativa que da la posibilidad tanto a docentes como a alumnos de crear sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa de forma gratuita, la plataforma está totalmente gamificada, los alumnos podrán ir sumando puntos por jugar de igual forma esta aplicación permite hacer las clases más amenas y divertidas, aumentando la motivación por las asignaturas. Este valioso recurso basado en la gamificación mejora los procesos de aprendizaje, la motivación, el desarrollo de la inteligencia emocional y la obtención de habilidades de cooperación entre otras. Se plantearon distintos juegos de Cerebriti de varias modalidades que les ayudará a entender mejor los contenidos los mismo que los convertirá en protagonistas de su propio aprendizaje (Carrión, 2021).

Tanto docentes como alumnos pueden crear a partir de la plataforma colaborativa Cerebriti sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa de forma gratuita. La herramienta de creación de juegos que incluye esta web permite transformar cualquier materia curricular como por ejemplo Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, en un juego interactivo que puede ser creado en menos de dos minutos y sin que sean necesarios conocimientos de programación, solo hay que completar las diferentes plantillas que se encuentran en la plataforma.

El docente al momento de emplear la plataforma cerebriti realiza una breve explicación sobre la actividad que se va a realizar para reforzar la clase ya aprendida, es importante mencionar y destacar el conocimiento que posee el docente al momento de aplicar varias de las actividades gamificadas y como este se preocupa por motivar la clase con herramientas que llamen la atención de los niños.

Imagen 5: Presentación de la plataforma Cerebriti



Fuente: Mónica Lorena Cabezas

Al momento de implementar la plataforma Cerebriti los niños se sienten motivados y emocionados por participar y realizar la actividad según la planificación que llevan los docentes para esa clase , la mayoría de actividades se realizan de forma colaborativa en ocasiones se pide la participación voluntaria de los niños cuando una clase es nueva, según se va avanzado y los niños llegan a tener un buen puntaje o insignia los demás niños también se sienten motivados a realizar la actividad porque al final del juego obtendrán un premio o recompensa , el docente se encarga de propiciar la adecuada motivación al momento de realizar la actividad generando así un ambiente agradable en el que el niño pueda desarrollar sus habilidades.

Imagen 6: Evaluación



Elaborado por: Mónica Lorena Cabezas Mendez

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Debido a la nueva modalidad virtual por causa de la pandemia a nivel mundial, entre los materiales utilizados fue necesaria la implementación de programas e instrumentos los cuales sirvieron como medio para la obtención de resultados fiables del proyecto de investigación.

Zoom: Es una plataforma que le permite al usuario comunicarse con un grupo de personas a través de los diferentes dispositivos móviles, la misma ha facilitado la conexión con los participantes. (Anexo 7)

Registro anecdótico: El registro anecdótico es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretos que se consideran importantes para el grupo, y da cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos, con este instrumento validado por expertos antes de su aplicación, se ha logrado registrar hechos significativos de docentes y alumnos mediante la técnica de la observación. (Anexo 5)

Guión de entrevista: El cual consiste en el registro escrito de preguntas estructuradas divididas para cada una de las dimensiones según las variables desarrolladas en la operacionalización, que conforman el instrumento de recolección de los datos, su validación fue establecida a través expertos en el ámbito educativo, docentes de informática y sistemas con título de cuarto nivel. (Anexo 3)

2.2 Métodos

Este proyecto estima un enfoque cualitativo por la comprensión del fenómeno en estudio desde las perspectivas docente, con el fin de “concebir lo social como una realidad construida que se genera a través de articulaciones con distintas dimensiones”

(Guerrero, 2015, p. 57). Se establece como una investigación no experimental al no requerir la manipulación de las variables, mismas que son observadas en su ambiente natural, de modalidad documental-bibliográfica al inducir a la ampliación de conceptos al igual que criterios de autores, incorporando fuentes confiables en el proceso.

Comprende un diseño fenomenológico por su indagación en las experiencias individuales bajo la subjetividad de las docentes para obtener un panorama específico del problema. Su alcance es descriptivo al ser su propósito “especificar e identificar rasgos característicos, de una determinada situación, evento o hecho” (Ferreira, 2014, p. 45).

Se consideró el total de la población, en esta ocasión dos docentes del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa “Myr. Galo Miño. Debido al tamaño de la población esta investigación no amerita de un diseño muestral.

La técnica a emplear es la entrevista estructurada y como instrumento un guión de preguntas abiertas aplicada a dos docentes del nivel inicial, de igual forma fue necesaria la observación no participativa siendo su instrumento un registro anecdótico. Debido a la actual situación del país por la pandemia COVID-19, fue necesario el uso de la plataforma zoom como medio para registrar la información necesaria.

El proceso de análisis cualitativo que describe las experiencias de las personas estudiadas se apoya en, la triangulación de datos de diferentes fuentes que contrastan las perspectivas de autores, entrevistas estructuradas a docentes del nivel Inicial II como de un anecdotario o registro anecdótico, dicha fase a su vez es empleada para incrementar la credibilidad de la investigación, finalmente obtener resultados verídicos y confiables.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

La información que consta a continuación se ha obtenido mediante el empleo de la entrevista de preguntas abiertas y el registro anecdótico con respecto al tema “El uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales del nivel Inicial II” realizada a docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa “Myr. Galo Miño”, institución donde se llevó a cabo el estudio.

Análisis de Información obtenida a través de la entrevista y anecdotario aplicada a los docentes del Nivel Inicial II

<u>CATEGORÍAS</u>	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DEL ANECDOTARIO	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LA ENTREVISTA	ARGUMENTO TEÓRICO O ESTADO DE ARTE SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES ENTORNO A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORÍAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
VARIABLE INDEPENDIENTE	El uso de la gamificación como herramienta				Se ha podido evidenciar que la gamificación es una herramienta eficaz en clase virtuales al momento de realizar una actividad planificada, de igual manera se considera la ventaja que tiene esta para motivar a los niños considerando las mecánicas dinámicas y
1. Actividad	El docente inicia la clase con un video motivacional, mientras los niños ingresan, al momento de emplear la actividad gamificada se explica a los niños la forma en que esta se va a llevar a cabo y en qué orden, se les solicita que guarden silencio ya que se pudo observar que los niños responden de una forma activa y positiva las	Al momento en que una actividad de gamificación es aplicada siempre se toma en cuenta el rango de edad para el que va dirigido, también se utiliza la planificación y según el tema que este planificado para ese día se implementara la actividad. El principal objetivo por lo que se utiliza la gamificación es para motivar a los	La actividad es uno de los componentes básicos, ya que consiste en el tipo de acción específica que se llevará a cabo, para poder llegar al objetivo o finalidad deseada. Es esencial que la tarea esté adecuada al contexto, a las necesidades, habilidades y	La actividad en gamificación es uno de los elementos más importantes al momento de aplicarla en el aula, en base a este se cumplirá el objetivo de enseñanza de un determinado tema. El docente manifiesta que antes de aplicar una actividad en el aula se toma en cuenta el contexto	

	<p>actividades presentadas, buscan reforzar lo visto la clase anterior, de igual manera al presentar una clase nueva el docente pide la participación voluntaria de los estudiantes los cuales se encuentran motivados por conseguir uno de los puntajes o insignias, el docente nombra a los niños que participaran quienes después toman el control del mouse para realizar los ejercicios de esta forma se lleva un orden y se mantiene la calma.</p>	<p>estudiantes a realizar las diferentes actividades de manera entretenida, además los niños responden de una forma más entusiasta al realizar las diferentes actividades volviéndose más participativos.</p>	<p>sistemas que presenten. De igual manera la actividad está orientada al objetivo de incrementar la motivación y el aprendizaje teniendo en cuenta sus valiosos componentes sociales de forma que plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas (Ortiz y Jordan ,2018).</p>	<p>las habilidades del alumnado, de igual forma va acorde con la planificación para ser gamificada. La finalidad de la gamificación es conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos, para lo que el docente concuerda que, lo que se intenta en el alumnado es potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la</p>	<p>componentes elementos de la gamificación que hacen interesantes cada una de las actividades ejecutadas dentro de una plataforma como puede ser Cerebriti, las mismas que son gestionadas y supervisadas por el docente de forma correcta manteniendo el orden pertinente. También se consideran las opiniones del docente al manifestar que la gamificación ha sido una de las herramientas más utilizadas</p>
--	--	---	--	--	---

				experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales.	en la nueva modalidad virtual, sin embargo, hay que tomar en cuenta que a pesar de que la gamificación desarrolla toda una serie de habilidades, existen otras como la expresión oral que por este medio son muy difíciles de desarrollar.
2.Elementos	El docente al momento de emplear una actividad gamificada se pudo observar que esta cuenta con todos los elementos como son dinámicas, mecánicas y componentes, siendo la dinámica la que propicia la interacción entre el docente y el estudiante, de esta forma se pudo evidenciar la mecánica del juego la misma que cumple con el objetivo de potenciar la motivación y	La gamificación es una herramienta muy útil para el aprendizaje, en ocasiones es difícil que los niños se sientan motivados al realizar una actividad al implementar juegos educativos ellos responden de manera entusiasta y participativa así que las clases no se vuelven monótonas y aburridas gracias a esta herramienta como es la gamificación, sin embargo, uno de los obstáculos ha sido en ocasiones la inestabilidad del	Las dinámicas consisten en la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas, las cuales están relacionadas con la motivación de los participantes. La aplicación de la dinámica en la gamificación educativa trae consigo el fomentar en el estudiantado la relación vinculante entre el conocimiento, el aprendizaje y los resultados (Oliva y Herberth, 2016)	La dinámica tiene la finalidad de volver más efectiva la interacción entre el docente y el estudiante. Al momento de implementar una actividad lo que se busca es crear una dinámica del juego enfocada en la retroalimentación positiva del aprendizaje, en donde los estudiantes parten de la estructura jerárquica de clase en donde al cumplir objetivos y metas pueden acumular puntos,	

	<p>concentración por el hecho de que las mismas presentan los puntajes y los retos desafíos impuestos por el docente de forma extrínseca , uno de los elementos que más llaman la atención de los niños son los componentes en donde podemos encontrar insignias y recompensar , hay que tomar en cuenta que la planificación es aquella que guía las actividades por lo tanto estas se ajustan a la edad y habilidades que debe desarrollar el niño.</p>	<p>internet y el manejo de aparatos digitales. Con respecto a las dinámicas Los tipos de desafíos que se recomendarían en este caso no tienen que ser demasiado complejos por la edad a la que se aplica de igual forma no se implementa un límite de tiempo ya que, se busca que todos lleguen a la misma meta, debido a que muchas de las ocasiones los niños se desmotivan al no poder obtener un primer lugar, la mayoría de las veces la actividad es colaborativa todos aportan. Al momento de culminar la actividad las insignias que más</p>	<p>Las mecánicas son los componentes básicos del juego, siendo así las reglas, el motor y el funcionamiento como Colaboración: los participantes tienen que trabajar juntos para conseguir los objetivos Competición: unos ganan y otros pierden Recolección: ir realizando las tareas obteniendo los méritos, logros, puntos asociados. Desafíos: competiciones entre la comunidad con recompensa para algunos.</p>	<p>insignias y cualquier otra evidencia que denote el progreso significativo que tienen durante una clase, a lo que el docente responde que la importancia de la misma debe estar vinculada a propiciar la motivación de una manera extrínseca que dará paso a finalizar con la motivación intrínseca genera por la misma actividad. El empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, y otros valores positivos comunes a todos</p>	
--	---	--	--	---	--

		<p>llaman la atención en los niños son las estrellas, medallas o coronas, también depende de la actividad se este llevando a cabo según la planificación establecida para la clase.</p>	<p>Misiones o Retos: tareas complejas por su duración o por su dificultad. Pueden plantearse como desafíos y suelen tener recompensas extras de mayor valor</p> <p>La aplicación de mecánicas en la gamificación educativa trae consigo la potenciación de una motivación por aprender en el estudiante (Biel & Garcia, 2021)</p> <p>Los componentes son las herramientas y los recursos que utilizamos para realizar una actividad Webach y Hunter, 2012, citado por (Biel & Garcia, 2021). Los componentes son</p>	<p>los juegos ha llegado a ser una poderosa estrategia para influir y motivar a los estudiantes, el docente expresa que al momento de implementar las mecánicas y entre ellas los desafíos estos tienen que evitar la complejidad debido a que son niños y para ellos resulta en ocasiones complicado manejar un dispositivo es por ese motivo que la mayoría de actividades que lo realizan en conjunto así aprenden todos. Los componentes son los recursos concretos del juego</p>	
--	--	---	--	---	--

			<p>los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.</p>	<p>(recompensas, insignias, niveles, puntos, cuenta atrás...) para conseguir que los participantes se involucren y avancen en cada mecánica. El docente considera que los componentes son uno de los factores que incentivan al niño a seguir con el juego ya que sabe que habrá una recompensa por medio de la representación de una insignia pueda ser esta una medalla, un trofeo una corona etc.</p>	
<p>3. Gestión y supervisión</p>	<p>El docentes es la persona encargada de gestionar y supervisar cada una de las actividades que se van a llevar a cabo, para esto se</p>	<p>Para el docente la gamificación es considerada como una de las herramientas más utilizadas para motivar a los</p>	<p>Las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del docente, es la de estimular la implementación</p>	<p>La aplicación de la gamificación es un recurso cada vez más presente en la educación a todos sus niveles, y sus ventajas son</p>	

	<p>lleva un orden, la mayoría de actividades se realizan en conjunto, el docente nombra a las personas a las que se asignara el control (Mouse) para que puedan realizar el juego, los niños participan de forma activa en ocasiones, cuando son clases nuevas se pide la colaboración voluntaria de los estudiantes a pesar de existir una motivación extrínseca esta no se vuelve forzada ya que los estudiantes participan activamente de forma voluntaria.</p>	<p>estudiantes a realizar una actividad y más cuando la educación se ha vuelto virtual, considera que en estas instancias es difícil motivar a los estudiantes al no encontrarse de forma presencial además manifiesta que esta herramienta en clases virtuales facilita la interacción docente alumno.</p>	<p>del trabajo en equipo y de estimular un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de enseñanza en el interior del aula. La gamificación dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño por mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de</p>	<p>variadas, está demostrado que el juego aumenta los niveles de dopamina, que a su vez provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender. En lo que el docente afirma que a los niños les encanta el juego y por ello que cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. En realidad, la motivación no es directa al aprendizaje, pero lo que está claro es que estas herramientas aumentan su</p>	
--	--	---	--	--	--

			tecnologías y dinámicas integradoras (Oliva H. , 2016)	predisposición a aprender y no genera rechazo como podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.
4.Herramienta	Una de las plataformas utilizadas por el docente como herramienta de gamificación es Cerebriti se pudo observar que el tema que se va a llevar es fácilmente transformado, mediante el uso de pictogramas que llaman la atención de los estudiantes que son motivados a realizar la actividad con toda la predisposición.	La plataforma cerebriti nos ayuda a desarrollar mejor el aprendizaje, también los niños se sienten motivados es uno de los mejores métodos que podemos encontrar para motivar a los niños, con esta herramienta se puede preparar la propia clase y se siente con la satisfacción de que los niños ya pueden manejar la tecnología.	La principal ventaja para el profesorado es que Cerebriti permite crear juegos de forma muy rápida y sin necesidad de tener conocimientos sobre informática. En el aula se convierte en un recurso muy divertido para los alumnos. Es una buena herramienta para repasar un tema, aunque también puede servir para introducirlo, revisar los	La plataforma basa su método didáctico en dos características clave. Por un lado, la gamificación de los contenidos: la plataforma incluye elementos como retos, rankings y méritos para aumentar la motivación del alumno, Por otro lado, la co-creación como elemento fundamental, puesto que permite diseñar fácilmente propuestas personalizadas, donde el docente

			conocimientos que los alumnos todavía no han adquirido (Orejas, 2016)	menciona que al momento de crear un juego no se demora y es fácil de emplear.	
VARIABLE DEPENDIENTE	Motivación Extrínseca				Los resultados reflejaron que
Regulación externa	Al momento de iniciar la clase con una actividad gamificada según la planificación y el tema a tratar se solicita a los niños que aporten al juego para esto se utiliza la lista de estudiantes, de cierta forma los niños intentan colaborar de forma voluntaria a lo que el docente prefiere utilizar la lista de estudiantes para seguir un orden y que no se interfiera con la clase, los niños responden de manera positiva ya que anhelan conseguir una de las	El docente considera que al momento de realizar una actividad gamificada los premios y castigos se emplean de forma adecuada, los niños participan motivados por una recompensa o insignia, a pesar de iniciar una motivación extrínseca esta no se vuelve forzada.	Es la forma menos autodeterminada de motivación extrínseca, y por tanto, la de mayor contraste con la motivación intrínseca. La conducta se realiza para satisfacer una demanda externa o por la existencia de premios o recompensas. Los individuos experimentan la conducta sintiéndose controlados o alienados. La regulación externa	Hay que tomar en cuenta que la regulación externa es la menos autónoma, y se realiza por demanda externa o posible recompensa. Se puede ver que tales acciones tienen un locus de causalidad percibido externamente de igual forma se hace referencia a una petición detallada de la organización de la actividad y del procedimiento de ejecución de la tarea.	la motivación extrínseca en educación es aquella que anima al estudiante a aprender, con el propósito de realizar una tarea en un determinado de tiempo y de la mejor manera, mediante un sistema de premios y castigos, lo que es típico del conductismo. De igual manera la motivación extrínseca esta determinada

	insignias y alto puntaje al responder de manera correcta en lo que un alto puntaje vendría a ser el incentivo el premio una de las insignias y el castigo un puntaje bajo.		constituye el típico caso de motivación por la búsqueda de recompensas o evitación de castigos (Stover y Bruno Flavia, 2017).		por cuatro tipos : regulación externa donde en la cual la motivación está completamente determinada por factores externos. El estudiante no tiene ningún tipo de control sobre ella y realiza la tarea solamente por demanda externa y a la espera de una gratificación por parte del docente. Regulación introyectada donde el estudiante busca la auto-aprobación, esta se a puesto en práctica por medio de la aplicación de la
Regulación introyectada	Las actividades planificadas para una clase gamificada siempre empiezan siendo poco complejas para evitar cualquier tipo de ansiedad en los niños o que estos al realizarla se sientan frustrados a medida que se avanza la complejidad aumenta la mayoría de las ocasiones esta presenta un límite de tiempo adecuado en la mayoría de las ocasiones al momento de que todos cooperan en el	El docente considera que a pesar que la gamificación es una herramienta efectiva de motivación, esta no reemplaza a la que el docente puede proporcionar mediante distintas estrategias metodológicas para desarrollar habilidades motrices y de desarrollo del lenguaje, sin embargo, propicia la regulación introyectada de forma adecuada ya	Regulación introyectada, también llamada introyección o regulación autoejecutada, este tipo de regulación está relacionada a las expectativas de autoaprobación, evitación de la ansiedad y el logro de mejoras del ego, en aspectos tales como el orgullo. La regulación de la conducta sigue teniendo todavía un locus de	Con respecto a la regulación Introyectada implica introducir dentro de uno mismo la regulación, pero no el aceptarla como algo propio. Son los casos en los que actuamos para evitar la culpa, la vergüenza, la ansiedad, por orgullo, para satisfacer el ego. Son casos de satisfacción de la autoestima muy contingentes,	

	juego todos obtienen su insignia	que lo que se busca es evitar la ansiedad en los niños y al obtener un buen puntaje o insignia los niños se sienten emocionalmente satisfechos.	control externo. Los motivos de participación en una actividad son principalmente el reconocimiento social, las presiones internas o los sentimientos de culpa (Calvo y Ruano, 2005)	breves, momentáneos, que se agotan con el simple acto. Muchas acciones responden a este tipo de motivación, por medio de la gamificación esta acción se convierte en una actividad que sale de lo común o aburrido con esto se busca no desmotivar al estudiante a realizar una actividad, hay que tomar en cuenta que dicha actividad debe ser presentada de forma correcta por el docente	herramienta de gamificación y las mecánicas dinámicas y componentes que esta utiliza para propiciar toda una secuencia ordenada respecto a los tipos de motivación extrínseca mediante la aplicación de puntajes e Insignias que se encuentran en la plataforma los estudiantes pueden sentirse motivados a realizar una actividad
Regulación identificada	El docente en ocasiones al implementar alguna actividad pide la colaboración voluntaria de los	El docente menciona que antes de aplicar una actividad, esta debe ser explicada, que elementos van a	En la Regulación identificada la conducta es altamente valorada y el individuo la juzga	En este tipo de motivación extrínseca supone otorgarle un valor consciente al resultado que	extrínseca impuesta por el docente que después se convertirá en intrínseca

	<p>niños, cuando las actividades nuevo algunos de ellos no quieren participar el, pero en el transcurso se sienten incentivados por llegar al final a una puntuación alta o insignia, haciendo de esta una actividad competitiva algunos niños se sienten desmotivados al no cumplir con una puntuación alta sin embargo desean continuar hasta lograrlo</p>	<p>intervenir sus objetivos y la meta a la que se llegara, dando a entender que al realizar una actividad de forma correcta recibirán un premio o insignia por medio del empleo de las diferentes plataformas gamificadas se ha logrado facilitar este proceso además es complementa con otras actividades lúdicas como ejercicios o interacción con su juguete favorito.</p>	<p>como importante, por lo que la realizará libremente, aunque la actividad no sea agradable Cuando una persona se identifica con la acción o el valor que expresa, de forma consciente, existe un alto grado de autonomía percibida. Es posible que la actividad no le resulte agradable, pero sabe que le reportará beneficios físicos y psicológicos (Carratala y Guzman, 2004).</p>	<p>produce nuestra acción desde nuestra perspectiva de valores, de esta forma hacemos propia la acción porque el resultado al que nos lleva es significativo e importante para nosotros o se alinea con nuestras metas. Podríamos decir, que llevamos a cabo la acción solo porque nos conduce a algo que es importante para nosotros desde un punto de vista interno un ejemplo de ello es la utilización de una plataforma gamificada por medio de la cual incentivamos al estudiante mediante puntos, rankings o</p>	<p>realizada de forma autónoma y voluntaria por el estudiante con el anelo de conseguir el reconocimiento un buen estatus o lugar y la recompensa una insignia (trofeo, corona, cofre, medalla).</p>
--	--	---	---	---	---

				insignias como medallas, coronas o cofres para cumplir una actividad por su propia voluntad.	
Regulación integrada	El docente al momento de aplicar una clase gamificada el docente toma en cuenta el contexto al momento de solicitar la participación voluntaria, algunos niños que no querían participar se sienten motivados ya que observan que reciben premios o puntos al final del juego la docente también alienta a los niños y los motiva a realizar una actividad al recibir palabras de felicitación al final todos terminan haciendo las	Con respecto a la regulación integrada, menciona que una actividad gamificada proporciona toda una serie de emociones, entre las que se puede mencionar al momento de pedir la participación voluntaria muchos de los niños quieren participar ya que les llama mucho la atención, al lograr acertar al juego propuesto ellos se sienten motivados de forma intrínseca, y en el caso de no acertar a la respuesta lo intentan de nuevo hasta lograrlo en su	Con Respecto a la regulación introyectada la conducta se realiza libremente. La integración ocurre cuando la persona evalúa la conducta y actúa en congruencia con sus valores y sus necesidades. Constituye el tipo de motivación extrínseca con la mayor validación autónoma. Es tanto un proceso del desarrollo como un tipo de motivación, porque implica el	Con respecto a este tipo de regulación la acción es aceptada y reconocida como tal porque está totalmente identificada con nosotros, con nuestros valores, necesidades, metas, se da lugar a un proceso de valoración consciente que establece que la acción es completamente congruente con nuestros valores y metas. Las acciones que determinan la motivación integrada	

	<p>actividades voluntaria y participativa forma y</p>	<p>mayoría de esta forma ellos aprenden de los errores sin sentirse desmotivados.</p>	<p>auto examen necesario para lograr que los nuevos modos de pensamientos, sentimientos y conducta tengan congruencia, es decir, ocurre la integración a medida que las identificaciones que de otro modo estaban aisladas adquieren coherencia y congruencia con los valores existentes (Navea, 2015)</p>	<p>comparten muchas cualidades con la motivación intrínseca, aunque la integrada sigue siendo un tipo de motivación extrínseca, puesto que la acción no se realiza por el puro disfrute sino como medio para obtener un resultado que es internamente satisfactorio y congruente, de esta forma el docente también menciona que una de las que a logrado a complementar dichas tipos de motivación es la gamificación con el uso de las diferentes plataformas que logran hacer de una actividad</p>	
--	---	---	--	--	--

				impuesta de forma extrínseca a una realizada por los estudiantes de forma intrínseca consiguiendo la motivación adecuada para continuar con proceso de aprendizaje.	
--	--	--	--	---	--

Cuadro 1: Triangulación de la variable dependiente e independiente

Elaborado por: Monica Lorena Cabezas Mendez

Discusión: Variable independiente

En los resultados de las categorías se ve reflejado pertinente a la variable independiente, en la que los autores señalan que la gamificación se entiende como una metodología activa que se ha abierto camino en la educación a través del uso de la estructura, elementos y diseños de juegos y entornos recreativos en entornos educativos, que a su vez provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender. Además, el juego hace que el sujeto del aprendizaje esté activo, por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales que dependen de sus decisiones. Es decir, aumenta la implicación del alumno, y a mayor la implicación mayor es el aprendizaje.

También se consideran las opiniones del docente al manifestar que la gamificación ha sido una de las herramientas más utilizadas en la nueva modalidad virtual, sin embargo, hay que tomar en cuenta que a pesar de que la gamificación desarrolla toda una serie de habilidades, existen otras como la expresión oral que por este medio son muy difíciles de desarrollar.

De igual manera se debe tomar en cuenta que, si la actividad no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas es por eso que se debe llevar un determinado control por parte del docente hacia el alumnado, de igual forma la gamificación permite por tanto trabajar en la resiliencia y la aceptación del fallo como algo normal, e incluso necesario, en el proceso de aprendizaje, lo cual facilita enormemente el aprendizaje futuro de otras materias. Por otro lado, la creación de emociones positivas provoca un vínculo mayor con el alumno, que le dirigen hacia la realización de una tarea o acción determinada, al tiempo que generan un mayor compromiso por su parte.

Discusión: variable dependiente

De acuerdo a la variable dependiente los autores manifiestan que la motivación extrínseca se encuentra asociada a factores externos; la persona no se siente motivada por la naturaleza de la tarea, sino que la concibe como un medio para conseguir otros fines de esta manera, la motivación extrínseca se encuentra dada por incentivos provenientes del ambiente y de las consecuencias de acciones, ajenos a los intereses del sujeto encontrándose enfocada en la realización de acciones por obtener beneficios como dinero, buenas calificaciones, reconocimiento social, entre otros tomando en cuenta que el estudiante motivado extrínsecamente se comprometerá a ciertas actividades sólo cuando éstas ofrecen la posibilidad de obtener recompensas externas; además, es posible que tales estudiantes opten por tareas más fáciles, cuya solución les asegure la obtención de la recompensa .

Durante la investigación ejecutada y registrada mediante la entrevista estructurada con preguntas abiertas y la observación no participante llevada a cabo mediante el empleo del anecdótico se pudo considerar que varios de los parámetros según la regulación externa, interna, introyectada e integrada que, al momento de realizar una actividad gamificada estas se ajustan notablemente a los diferentes procesos complementando la motivación extrínseca ejercida por el docente de esta forma facilita el proceso sin ejercer presión.

Las situaciones externas tienen muchos efectos sobre la motivación. La importancia que tenga estas situaciones en la persona depende de dos principios generales: Estar consciente de las características del incentivo o consecuencia. Estar atento a cómo se presenta dicho incentivo o consecuencia.

3.2 Idea a Defender

En el proyecto de investigación se mantiene la postura de que la Gamificación como herramienta propicia la motivación extrínseca iniciada por el docente, pero sin que esta ejerza demasiada presión en el alumnado al momento de realizar una actividad esto es confirmado por el análisis de las perspectivas tanto de los autores, profesoras, y la observación no participante registrada a través del anecdotario.

En este sentido la gamificación tenía el objetivo principal de proporcionar motivación extrínseca centrada en la realización de las diversas actividades propuestas en el aula. Conforme a esto podemos mencionar que el uso de la gamificación tiene el propósito el básico de alentar la participación de los estudiantes en las actividades propuestas, sirviendo indirectamente, no directamente, al desarrollo de competencias.

Por otro lado, Contreras y Eguía (2017) muestran tres grupos que consideran esenciales para la implementación de los elementos de juego: mecánicas, dinámicas y componentes. Las mecánicas o reglas permiten que los alumnos adquieran un compromiso para superar los distintos retos a los que se les somete. De entre las mecánicas que más aceptación tienen en la literatura revisada se destacan los sistemas de puntuación, regalos o recompensas ficticias o reales, el ranking, los logros, avatares, sellos (badges), desbloques de nuevas habilidades, niveles, misiones, retos o desafíos en equipo o en solitario.

Cabe mencionar que es necesario tomar en cuenta ciertas desventajas como es el caso de los sistemas de recompensas a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar sólo frente a pequeños objetivos y premios o tener buen comportamiento solamente para conseguir recompensas. Desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia puede provocar resultados negativos al principio.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- El objetivo correspondiente a la fundamentación teórica se cumple ya que, a través de la investigación en diferentes fuentes, se han podido adquirir los conocimientos necesarios para entender la gamificación.
- Se ha investigado sobre la necesidad de motivación extrínseca en el proceso de enseñanza aprendizaje y la importancia de esta para lograr que los alumnos participen de manera activa e interesada en su propio aprendizaje. Para dar una visión más integral de este apartado, podemos apoyarnos en las entrevistas realizadas a docentes, las cuales nos han mostrado que proporcionan una importancia muy grande a mantener a sus alumnos motivados de igual formase ha podido comprobar las diferentes técnicas y metodologías que llevan a cabo en sus aulas para lograr este fin.
- La investigación ha permitido también conocer algunos recursos muy útiles para gamificar el aula, especialmente el uso de la plataforma cerebriti que es una herramienta de juego y motivación adecuado y pueden ser utilizados en cualquier aula y se puede adaptar a cualquier contenido de cualquier asignatura.
- En conclusión, la gamificación tiene unos resultados muy positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en particular propicia la adecuada motivación extrínseca iniciada por el docente, y acogida por el estudiante de forma intrínseca por lo que resulta una herramienta muy útil y debe tenerse en cuenta a la hora de pensar en cómo motivar al alumnado.

4.2 Recomendaciones

- Se toma como pauta el fundamento teórico para señalar la importancia del uso de la gamificación como herramienta de motivación extrínseca en clases virtuales, con el fin de sensibilizar a las docentes a incrementar sus conocimientos a través de capacitaciones virtuales con temas relacionados al manejo de estos recursos tecnológicos por ser cercanos a propiciar la motivación la cual se considera importante en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Esta herramienta puede tener también algunos puntos débiles, los cuales es importante tener en cuenta a la hora de ponerlo en práctica. La gamificación tampoco podría utilizarse como técnica exclusiva para el aprendizaje, ya que los alumnos, al acostumbrarse, podrían perder la motivación y el interés poco a poco. Por lo tanto, sería necesario combinarla con otras metodologías distintas que ayuden a completar el aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades.
- Hay que tomar en cuenta que, algunos juegos al ser de carácter competitivo, podría llegar a generar conflictos en el aula. Por eso, es importante el papel del maestro, que deberá intentar que los juegos sean más colaborativos y gestionar muy bien la competitividad en los juegos en los que pueda haber ese riesgo. La clave de este en que, al momento de aplicar esta herramienta, está en que cada alumno se centre en superarse a sí mismo y no al resto de compañeros.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

(s.f.).

Anaya, D., & Anaya, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? *Redalyc*, 5-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/482/48215094002.pdf>

Biel, L., & Garcia, A. (2021). Gamificar: El uso de de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Cervantes*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Borras, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. *GATE*, 1-33. Obtenido de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Borras, O. (2015). Fundamentos de la Gamificación. *GATE (Gabinete de teleeducación)*, 33. Obtenido de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Bovermann, K., & Bastiaens, T. (2020). Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 1-18. Obtenido de <https://telrp.springeropen.com/track/pdf/10.1186/s41039-019-0121-4.pdf>

Calvo, T., & Ruano, F. (2005). El clima motivacional en las clases de Educación Física: una aproximación práctica desde la Teoría de Metas de Logro. *Apunts*. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300929>

Carratala, E., & Guzman, J. (2004). Análisis de la teoría de las metas de logro y de la autodeterminación en los planes de especialización deportiva de la Generalitat Valenciana. *RODERIC*. Obtenido de <https://roderic.uv.es/handle/10550/15432>

Carrión, E. (2021). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Dim*, 1-14. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/340828-Text%20de%20l'article-491295-1-10-20180910%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/340828-Text%20de%20l'article-491295-1-10-20180910%20(6).pdf)

Deterding, S., Sicart, M., & Naccke, L. (2011). Gamification: Using Game Design. *ResearchGate*, 1-5. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Gamification_Using_game_design_elements_in_non-gam.pdf

Diaz, J., & Perez, A. (2017). Impacto de las tecnologías de l información y las comunicaciones (TIC) para disminuir la brecha digital. *Scielo*, 1-7. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0258-59362011000100009

- Díaz, J., & Troyano, Y. (2018). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo. *Universidad de Sevilla*, 1-9. Obtenido de https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20C3%81MBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- Ferrer, S., Fernández, M., & Polanco, D. (2018). *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-18.
- Gallego, F., & Monlina, R. (2015). Gamificar una propuesta docente: Diseñando propuestas positivas de aprendizaje. *Dpto. de Ciencia de la computacion e Inteligencia Artificial Universidad de Alalice*, 1-2. Obtenido de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- Gee, J. (2003). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos acerca de aprendizaje y la alfabetización. *University of Wisconsin-Madison*, 1-5. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_a.pdf
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la educación. *Revista Espacios*, 1-9. doi:ISSN 0798 1015
- Largo, F., & Carlos, G. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje : Lecciones aprendidas. *Grial.eu*, 1-8. Obtenido de <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/676/1/201603-uploads-VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- León, J., & García, D. (2020). Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golescogami. *CIENCIAMATRIA*. Obtenido de <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/401/534>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Un enfoque Teórico. *Revista Educación*, 2-13. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Miller, C. (2013). The Gamification Of Education. *Normandale Community College*, 1-5. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/40-Article%20Text-79-2-10-20140208.pdf>
- Moreno, A., & Martínez, A. (2006). Importancia de la teoría de la autodeterminación en la práctica físico deportiva. 1-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2270/227017635004.pdf>
- Mozelius, P., & Collin, J. (2015). Visualisation and gamification of e-learning – attitudes among course participants. 1-13. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Visualisationandgamificationofe-learning.pdf>

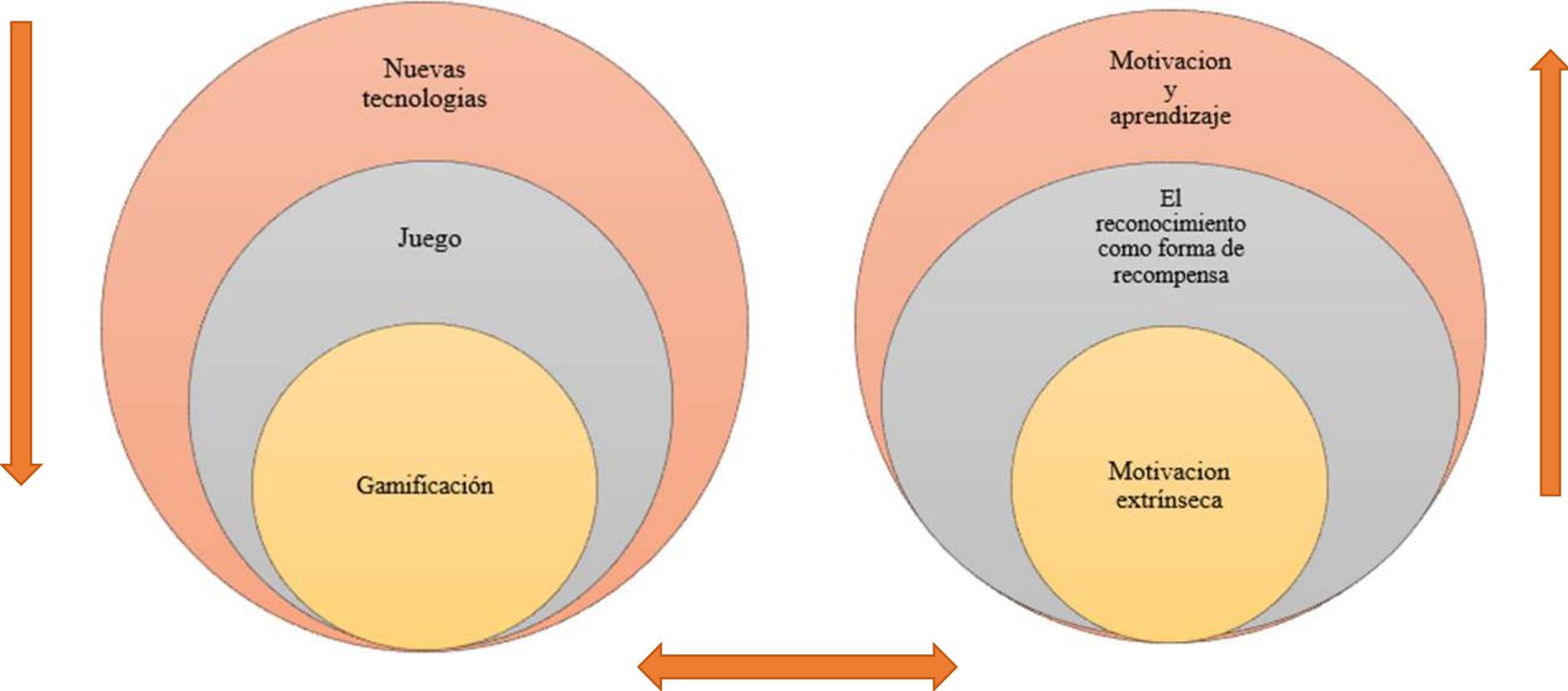
- Navea, A. (2015). Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje. *UNED*, 1-493. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Anavea/NAVEA_MARTIN_ANA_Tesis.pdf
- Oliva, & Herberth. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo. *Realidad y reflexion*, 30-47. Obtenido de <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Oliva, H. (2016). La Gamificación como estrategia metodológica en el cotexto educativo universitario. *Realidad y reflexion*, 1-19. Obtenido de <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Orejas, R. (2016). *Liked in*. Obtenido de <https://es.linkedin.com/in/raulorejas>
- Ortiz, A., & Jordán, J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Perdomo, R., & Rojas, A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Redalyc*, 161-175. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2431/243158860009/html/index.html>
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *revista.Usal*, 77-99. Obtenido de <https://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625/21290>
- ProActive. (2011). Cuando los profesores diseñan juegos. 1-29. Obtenido de http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/ProActive_guidelines_ES.pdf
- Sanchez, E., & Pareja, D. (2015). La gamificacion como estrategia pedagogica en el contexto escolar. *Innovaciones con tecnoplogias emergentes*, 1-14. Obtenido de <http://www.enriquesanchezrivas.es/img/gami2.pdf>
- Sanchez, P., & Frances, J. (2015). Gamificación. *Redalyc.org*, 13-15. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>
- Soriano, M. (2011). a motivacion, Pilar basico de todo tipo de esfuerzo. *Dialnet*, 1-21. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaMotivacionPilarBasicoDeTodoTipoDeEsfuerzo-209932%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaMotivacionPilarBasicoDeTodoTipoDeEsfuerzo-209932%20(4).pdf)
- Stover, J., & Bruno Flavia, U. F. (2017). Teoria de la autodeterminación. *Redalyc*, 1-12. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4835/483555396010.pdf>

- UNESCO. (2013). Enfoques estrategicos sobre las TICS. 6-62. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticesp.pdf>
- Utria, O. (2007). La importancia del concepto de motivación. *Revista digital de psicologia*. Obtenido de http://www.konradlorenz.edu.co/images/publicaciones/suma_digital_psicologia/3_motivacion_oscar_utria.pdf
- Vergara, D., & José, M. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Profesorado*, 1-25. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/74479-Texto%20del%20art%C3%ADculo-238322-1-10-20191002.pdf>

Anexos 1: Red de Inclusión

Variable independiente

Variable dependiente



Anexo 2: Operacionalización de las Variables

OPERACIONALIZACIÓN Y CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: El Uso de la Gamificación como herramienta

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
<p>Gamificación es “recorrer al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos, es una herramienta de apoyo docente que logra despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos” (Oliva H. , 2016)</p>	<p>Actividad</p> <p>Elementos</p> <p>Gestión y supervisión</p>	<p>Contexto Objetivo</p> <p>Dinámicas Mecánicas Componentes</p> <p>Docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Al momento de aplicar una actividad es tomado en cuenta el contexto, necesidades y habilidades del alumnado? • ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación? • Con respecto a las dinámicas del juego ¿cree usted que estas propician la correcta motivación? ¿Por qué ? • Con respecto a la mecánica del juego ¿Qué tipo de desafíos se podrían recomendar? • Con respecto a los componentes del juego ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar? 	<p>Entrevista</p> <p>Guión de preguntas abiertas</p>

	Herramienta	Cerebriti	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?• ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de Cerebriti en educación inicial?	
--	--------------------	-----------	---	--

Variable Dependiente: Motivación Extrínseca

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
<p>La motivación: la motivación extrínseca es el desempeño de una actividad con el fin de obtener algún resultado, recompensa o beneficio, La Motivación extrínseca por parte del docente Son los mecanismos, recursos y estrategias que el docente lleva a cabo, con la finalidad de inducir motivos a sus estudiantes que despierten el interés y la curiosidad en lo que respecta a sus aprendizajes y comportamientos para realizar las actividades de manera voluntaria</p>	<p>Regulación externa</p> <p>Regulación introyectada</p> <p>Regulación identificada</p> <p>Regulación integrada</p>	<p>Premio Castigo Incentivos</p> <p>Actividad Autoestima Reconocimiento social</p> <p>Metas</p> <p>Congruencia Autoexamen</p>	<p>¿El docente emplea los premios y castigos de forma adecuada?</p> <p>¿Los estudiantes se sienten motivados en la escuela?</p> <p>¿La metas que se desean conseguir del alumnado al momento de emplear una actividad son las más adecuadas?</p> <p>¿El docente emplea de forma adecuado los incentivos?</p>	<p>Instrumento Anecdotario</p> <p>Técnica Observación</p>

Anexo 3: Guía de preguntas



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



PROYECTO DE TITULACIÓN: "El uso de la Gamificación como herramienta de motivación extrínseca en el inicial II"

GUÍA DE PREGUNTAS DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

Objetivo	Describir el uso de la gamificación como herramienta de motivación en clases virtuales del nivel inicial II de la Unidad Educativa Myr. Galo Miño.
Fecha de aplicación	
Institución	
Entrevistado:	Entrevistador: Lorena Cabezas

1. ¿Al momento de aplicar una actividad es tomado en cuenta el contexto, necesidades y habilidades del alumnado?
2. ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?
3. Con respecto a las dinámicas del juego ¿cree usted que estas propician la correcta motivación? ¿Por qué?
4. Con respecto a la mecánica del juego ¿Qué tipo de desafíos se podrían recomendar?
5. Con respecto a los componentes del juego ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?
6. ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?
7. ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de la plataforma Cerebriti en educación inicial?
8. ¿El docente emplea los premios y castigos de forma adecuada?
9. ¿Los estudiantes se sienten motivados en la escuela?
10. ¿Las metas que se desean conseguir del alumnado al momento de emplear una actividad son las más adecuadas?

Anexo 4: Validación de la guía de preguntas



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



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

Objetivo del Proyecto:

Indicaciones

- La entrevista para validar busca recolectar información sobre la variable “El uso de la gamificación como herramienta”
- A continuación, se presentan nueve preguntas las cuales serán evaluadas de acuerdo con su criterio con la siguiente escala de valoración: Aplicable (2), por mejorar (1) y no aplicable (0).

Proceso

1.- ¿Al momento de aplicar una actividad es tomado en cuenta el contexto, necesidades y habilidades del alumnado?

Valoración	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

Valoración	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Dinámica**

3.- Con respecto a las dinámicas del juego ¿cree usted que estas propician la correcta motivación? ¿Por qué?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Mecánica**

4.- Con respecto a la mecánica del juego ¿Qué tipo de desafíos se podrían recomendar?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Componentes**

5.- Con respecto a los componentes del juego ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Gestión y supervisión**

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Herramienta**

7.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de la plataforma Cerebriti en educación inicial?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

Nombre del Experto: Ing. Franklin Mayorga Mg.

C.C.: 1802503993

Títulos: Ingeniero en sistemas

Diplomado en planificación educativa

Magister en Informática

Experiencia Laboral: 25 años



Firma



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

Objetivo del Proyecto:

Indicaciones

- La entrevista para validar busca recolectar información sobre la variable “El uso de la gamificación como herramienta”
- A continuación, se presentan nueve preguntas las cuales serán evaluadas de acuerdo con su criterio con la siguiente escala de valoración: Aplicable (2), por mejorar (1) y no aplicable (0).

Proceso

1.- ¿Al momento de aplicar una actividad es tomado en cuenta el contexto, necesidades y habilidades del alumnado?

Valoración	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

2.- ¿Cuál es el objetivo de usar la gamificación en la educación?

Valoración	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Dinámica**

3.- Con respecto a las dinámicas del juego ¿cree usted que estas propician la correcta motivación? ¿Por qué?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Mecánica**

4.- Con respecto a la mecánica del juego ¿Qué tipo de desafíos se podrían recomendar?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Componentes**

5.- Con respecto a los componentes del juego ¿Qué tipos de insignias se podrían recomendar?

Valoración Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Gestión y supervisión**

6.- ¿Qué ventajas tiene la gamificación en la labor docente?

Valoración / Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

- **Herramienta**

7.- ¿Qué beneficios piensa usted que aportaría el uso de la plataforma Cerebriti en educación inicial?

Valoración / Criterios	Aplicable (100%)	Modificable (75 %)	Regular (50%)	Deficiente (25%)	No aplicable (0%)
La redacción es clara y concisa	X				
Las preguntas planteadas corresponden a la dimensión propuesta.	X				
Posee coherencia.	X				
Está estructurado según el tema.	X				

Nombre del Experto: Jorge Jiménez |

C.C.: 1802503993

Títulos: Ingeniero en sistemas

Analista TICS

Experiencia Laboral: 15 años

Firma

Anexo 7: Grabaciones de entrevistas realizados a los docentes por medio de la plataforma zoom

https://utaedu-my.sharepoint.com/:v/g/personal/mcabezas4217_uta_edu_ec/EcRE0Dwn5xBNgDQrO_P9SD0B-TnRetZeSrzdLxKPRmTBfA?e=vw8Aus

Anexo 8: Informe Plagio



Document Information

Analyzed document	ANALISIS,Cabezas Méndez Mónica. "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA EN CLASES VIRTUALES DEL NIVEL INICIAL II".docx (D110697509)
Submitted	7/23/2021 4:34:00 PM
Submitted by	ELENA ROSERO
Submitter email	elenadroserom@uta.edu.ec
Similarity	7%
Analysis address	elenadroserom.uta@analysis.orkund.com

Sources included in the report

SA	M1.133_20192_FASE 3 (TFM Teórico): Revisión de literatura, conceptualización y discusión del tema_12455907.txt Document M1.133_20192_FASE 3 (TFM Teórico): Revisión de literatura, conceptualización y discusión del tema_12455907.txt (D71818855)	 1
W	URL: https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150855/Gonzalez_Gomila_Pedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y Fetched: 4/6/2020 11:50:59 PM	 2
W	URL: https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificacion Fetched: 1/13/2020 10:37:19 PM	 1
SA	GRUPO 4.Trabajo Grupal.pdf Document GRUPO 4.Trabajo Grupal.pdf (D57504156)	 1
SA	tema4_didactica.pdf Document tema4_didactica.pdf (D91874716)	 2
SA	GRUPO4.Trabajo individual.pdf Document GRUPO4.Trabajo individual.pdf (D57753757)	 1
SA	Melisa Tapia. Tesis..docx Document Melisa Tapia. Tesis..docx (D63099841)	 2