



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

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de licenciada en
Psicopedagogía

TEMA:

“La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los
estudiantes de Segundo Año EGB. de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso
de Molina, Provincia de Tungurahua.”

AUTOR: Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi

DOCENTE: Mg. Luis Rafael Tello Vasco

AMBATO – ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ing. Luis Tello Vasco Mg. Con cedula de ciudadanía: 1801405141, en calidad de tutor del trabajo de titulación sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN Y LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO EGB. DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL TIRSO DE MOLINA, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**, desarrollado por la estudiante Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi, 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.

Ing. Luis Rafael Tello Vasco Mg.

C.C. 1801405141

Tutor

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB, de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua.”, quien, 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.



Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi

C.C 1805312939

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de titulación, sobre el tema: “La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB, de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua.”, presentado por la señorita Evelyn Elizabeth Manobanda guanga si, estudiante de la carrera de Psicopedagogía. Una vez revisada la investigación se Aprueba, debido a que se cumplió con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Psico.Cl. Lenin Fabian Saltos Salazar Mg

C.C 180291284-8

Miembro de comisión calificadora

Mg. María José Mayorga Ases

C.C 180428974-0

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dirigido para mi madre Mariana Guangasi, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, donde muchos de mis logros se los debo a ella, ella ha sido la base fundamental de mi construcción como profesional y el árbol donde me he arrimado en mis días más oscuros y quien me ha brindado abrigo cuando más lo necesitaba.

A mis queridos hermanos Melanie y Ian, quienes han sido mi motivo de superación ya que soy su fuente de inspiración y orgullo, gracias por darme ánimos y no dejar que desmaye sobre todo por brindarme su amor.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, a Dios, a mi madre y mis hermanos por brindarme el apoyo incondicional en cada momento difícil de esta etapa y sobre todo por brindarme los recursos necesarios para mis estudios.

En segundo lugar, a la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y a la carrera de Psicopedagogía por brindarme cobijo con sus conocimientos.

Finalmente, a mi tutor: Ing. Mg. Luis Tello quien me ha guiado con toda su paciencia y su rectitud, a la Ing. María José Mayorga por haber sido mi guía y ayuda durante este proceso.

Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT	xiv
1.1. Antecedentes	1
1.2. Fundamentación teórica	6
1.2.1. Variable independiente: La gamificación	6
Importancia de la gamificación	8
Características de la gamificación	8
Factores que intervienen en la gamificación en el aula	10
1.2.2. Variable dependiente: Estrategias metodológicas en el aprendizaje	12
Importancia de las estrategias metodológicas	14
Características	14

Clasificación	15
CAPITULO II	20
2. Metodología.....	20
CAPÍTULO III.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
3.1 Análisis de los resultados de la ficha de observación.	28
3.2 análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.....	39
3.2 Verificación de la hipótesis	50
CAPITULO IV	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
4.1 Conclusiones.....	54
4.2 Recomendaciones.....	55
BIBLIOGRAFÍA.....	56
ANEXOS.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estrategias metodológicas.....	13
Tabla 2 Recurso económicos	21
Tabla 3 Plan de recolección de información.....	25
Tabla 4 Aprendizaje basado en experiencias	28
Tabla 5 Enfoque constructivista.....	29
Tabla 6 Recursos nuevos	30
Tabla 7 Emociones y sentimientos	31
Tabla 8 Atención a clases	32
Tabla 9 Indicaciones	33
Tabla 10 Ambiente a explorar.....	34
Tabla 11 Busca soluciones a problemas	35
Tabla 12 Interactúa con facilidad.....	36
Tabla 13 Expresa sus inquietudes.....	37
Tabla 14 Se adapta con facilidad	38
Tabla 15 Concepto de gamificación	39
Tabla 16 Técnica de gamificación en el proceso de enseñanza.....	40
Tabla 17 Aprendizaje en clase	41
Tabla 18 Técnica de la motivación.....	42
Tabla 19 Manejo de herramientas gamificación.....	43
Tabla 20 Aplicación de la técnica de la gamificación	44
Tabla 21 Estrategias de gamificación para crear aprendizajes significativos.....	45
Tabla 22 Establecer objetivos	46

Tabla 23 Las reglas en el desarrollo de la clase	47
Tabla 24 Competencia entre estudiantes.....	48
Tabla 25 Factor de la recompensa	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1 Alfa de Cronbach encuesta	26
Ilustración 2 Alfa de Cronbach ficha de observación.....	27
Ilustración 3 El aprendizaje basado en experiencias.....	28
Ilustración 4 Sus proyectos tiene un enfoque constructivista.	29
Ilustración 5 Prestan interés a recursos nuevos.....	30
Ilustración 6 Expresan con facilidad sus emociones y sentimientos	31
Ilustración 7 Presta atención a la clase.	32
Ilustración 8 Entiende indicaciones para realizar la tarea.....	33
Ilustración 9 Los estudiantes exploran el ambiente en el que van a trabajar.....	34
Ilustración 10 Buscan soluciones o alternativas a problemas que se les presentan.	35
Ilustración 11 Interactúan con facilidad con sus compañeros y profesores.....	36
Ilustración 12 Expresan sus inquietudes con facilidad y claridad.	37
Ilustración 13 Se adaptan con facilidad en actividades grupales.....	38
Ilustración 14 Técnica de gamificación en el proceso de enseñanza.....	40
Ilustración 15 Aprendizaje en clase	41
Ilustración 16 La motivación para el desarrollo de la clase en los niños.....	42
Ilustración 17 El manejo y el uso de herramientas de gamificación.....	43
Ilustración 18 Técnicas de gamificación en las clases.....	44
Ilustración 19 Estrategias gamificadas.....	45
Ilustración 20 Objetivos personales para el apoyo a los estudiantes	46
Ilustración 21 Las reglas en el desarrollo de la clase.....	47
Ilustración 22 . La competencia entre los estudiantes.....	48

Ilustración 23 El factor de la recompensa en los estudiantes.....	49
Ilustración 24 variables	51

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CIENCIAS HUMAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

Tema: “La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua.”

Autora: Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi

Tutor: Ing. Luis Rafael Tello Vasco Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La gamificación es un tema que está cruzando fronteras y estereotipos, ya que se está adaptando los juegos a la educación esto está evolucionando la forma en como aprenden los niños en la actualidad, por lo que se lo debe implementar en los salones de clase para lograr niños más activos, dinámicos y participativos y a su vez este ayuda a mejorar su rendimiento académico. Es por esta razón que en la presente investigación se ha indagado a “La gamificación y las estrategias metodológicas para el aprendizaje de los estudiantes de segundo año EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua”. Para la ejecución de esta investigación se ha tomado en consideración utilizar la metodología cualitativa, cuantitativa juntamente con una investigación de campo, bibliográfica de tipo, descriptiva, exploratoria y correlacional. La población estudiar fue de 30 estudiantes que pertenecen al cuarto año de dicha institución, como técnica de recolección de datos se aplicó una ficha de observación a los estudiantes y una encuesta a los docentes para determinar si existían estrategias gamificadas en sus planificaciones.

Palabras claves: gamificación, estrategias, lúdica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
CIENCIAS HUMAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

Theme: "Gamification and the methodological strategy for the learning of Second Year EGB students of the Tirso de Molina Fiscomisional Educational Unit, Tungurahua Province."

Author: Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi

Tutor: Eng. Luis Rafael Tello Vasco Mg.

ABSTRACT

Gamification is a topic that is crossing borders and stereotypes, since games are being adapted to education, this is evolving the way children learn today, which is why it must be implemented in classrooms to achieve more active, dynamic and participatory children and in turn this helps to improve their academic performance. It is for this reason that in the present investigation "Gamification and methodological strategies for learning of second-year EGB students of the Fiscomisional Tirso de Molina Educational Unit, Tungurahua Province" have been investigated. For the execution of this investigation, it has been taken into consideration to use the qualitative methodology and a field and bibliographical investigation and a type of descriptive, exploratory and correlational investigation. The population to be studied was 30 students who belong to the fourth year of said institution, as a data collection technique an observation sheet was applied to the students and a survey of teachers to determine if there were gamified strategies in their planning.

Keywords: gamification, strategies, play.

CAPITULO 1

Marco teórico

1.1. Antecedentes

Una vez realizada la investigación bibliográfica de libros, artículos científicos, proyectos de tesis, vinculada al tema a tratar, se ha identificado información relevante sobre los antecedentes investigativos que nos proporcionarán referencia para el desarrollo de la presente investigación los cuales nos permitirán fundamentarlos con el tema la gamificación y las estrategias metodológicas para el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, entre los cuales se presentará los siguientes :

Con referencia a la tesis realizada en Perú, con el tema: “Las principales estrategias metodológicas utilizadas por los docentes en la educación de niños”, la cual tenía como objetivo conocer las principales estrategias metodológicas utilizadas por los maestros de educación inicial con un enfoque cualitativo ya que este buscaba identificar las diferentes estrategias que los docentes utilizaban, enfocándose en el modelo de investigación bibliográfico documental el cual se basó en una búsqueda minuciosa de estrategias para niños en diferentes fuentes confiables como revistas científicas, libros u repositorios, donde se trabajó con una población de 18 docentes, dando así como conclusión que las estrategias son muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que al implementarlas correctamente se podrá identificar un avance significativo en el aprendizaje de esta forma se disminuirá los diferentes problemas que se están presentando en la actualidad en los estudiantes en el área académica. (Coronel, 2020)

Continuando, en el país de Perú se pudo identificar el trabajo de investigación con el tema “Estrategias metodológicas utilizadas en los niños y niñas de 5 años de nivel inicial”, con el

objetivo enfocado en conocer los diferentes tipos de estrategias metodológicas que pueden ser utilizadas por los docentes en relación con el logro de aprendizajes en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Esta investigación tenía un enfoque cualitativo el cual estaba encaminado en conocer las diferentes estrategias que se implementan, esto se lo realizo por medio de modelo bibliográfico documental ya que se ha tomado como referencia información ya revisada y estudiada científicamente, no obstante se identificó que trabajaron con una población de 25 docentes donde se llegó a la conclusión que el proceso para implementar nuevas estrategias en el aula de clase requiere de tiempo y adaptación por parte de todos los miembros que forman parte de este proceso ya que al implementar el juego en el ámbito educativo es muy necesario pero también muy laborioso ya que se debe dar a entender que el juego que se emplea es para mejorar el aprendizaje y no para dar paso al desorden. (Gómez, 2019)

A continuación, en el país de España la presente investigación tiene como tema “La competición deportiva como estrategia metodológica en edad escolar”, la que se fundamentó con el objetivo que es analizar la competición deportiva como estrategia metodológica en la edad escolar. No obstante, se identificó la población que estaba conformada por 210 maestros de educación primaria de la comunidad de Aragón pertenecientes a 82 centros diferentes, situados en 16 localidades y en donde la edad promedio es de 27 y 54 años. Con la utilización del instrumento de investigación como lo es un cuestionario diseñado por los investigadores donde este nos dio como resultado que el papel de la competición es un factor importante en el deporte y sobre todo que la competición es un factor de motivación para que los estudiantes busquen la superación para sí mismos por lo que un número considerable (50%) de los docentes dicen que los estudiantes deben implementar el ejercicio en las labores escolares (Joaquín Reverter Masía, 2011).

La investigación realizada en Ecuador con el tema: “La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Teniente Hugo Ortiz”, la cual está enfocada en una investigación de tipo documental bibliográfica con un enfoque cualitativo, en donde se utilizó como técnica de evaluación la observación no participativa con el instrumento de ficha de observación los cuales se les aplico a los docentes de las aulas Educativas Inicial II, con una población de estudio de 15 niños de 4 a 5 años que corresponden a Inicial y 2 docentes del nivel de la Unidad Educativa “Teniente Hugo Ortiz”, llegando a la conclusión que el uso de la gamificación es medio, ya que los docentes de dicha institución no lo usan con frecuencia debido a que los estudiantes se encuentran en el proceso de adquisición del uso de gamificaciones en el aprendizaje por lo que se recomienda que los docentes utilicen la tecnología como una nueva estrategia de aprendizaje. (Caiza, 2022).

Por otro lado, en el país de Ecuador se evidencio el trabajo de integración curricular con el tema: “Gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la escuela de Educación Básica Albert Einstein”, en donde la presente investigación tuvo como objetivo fundamentar científicamente la relación que existe entre la gamificación y la motivación de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica Albert Einstein cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, mediante el instrumento de la encuesta que fue dirigida a 95 estudiantes comprendidos por 35 estudiantes de tercer año, 30 estudiantes de cuarto año, y 30 estudiantes de quinto año con un enfoque exploratorio, descriptivo y correlacional, obteniendo como resultado una relación positiva entre gamificación y motivación por lo que se concluye que el 23% de los encuestados que al considerar siempre el mismo lugar para dictar la enseñanza, hace que la misma sea

monótona, pocos estudiantes que han recibido las clases fuera del aula manifiestan emoción al no saber qué es lo que aprenderán (Castro, 2022).

Es importante mencionar la aportación de la investigación en Ecuador con el tema “Actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños y niñas del nivel inicial”, con el objetivo de analizar las actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños del Nivel Inicial. Dándole así un enfoque cualitativo, cuantitativo; en donde se presentó como técnica la entrevista con un número de 13 preguntas juntamente con la observación no participativa y utilizando los instrumentos de un guion de preguntas y la ficha de observación habiendo vinculación con el proyecto de investigación, tomando en cuenta la población muestra que estaba compuesta por 2 docentes y 13 niños del nivel inicial de la unidad educativa “El Oro” ubicado en la ciudad de Ambato. Por tanto, se concluye que el 100% de la población encuestada afirma que las actividades de gamificación son de gran utilidad para la enseñanza ya que esta incentiva al desarrollo de las capacidades de los infantes además ayuda a mejorar la convivencia social de los alumnos. (Nuñez, 2021)

La información proporcionada en el estudio de investigación en el país de Ecuador, teniendo como tema de su proyecto curricular “Gamificación y el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo”. Con el objetivo de analizar la técnica de la gamificación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual, con una metodología aplicada, juntamente con un enfoque cualitativo- cuantitativo y con un estudio de tipo descriptivo correlacional juntamente con la modalidad bibliográfica y de campo. En donde se abordando una población de 32 docentes pertenecientes al nivel de educación básica superior, para lo cual se utilizó el instrumento de encuesta la cual fue interpretada por medio de la prueba

Chi cuadrado dando, así como resultado que técnicas como la gamificación es de importancia en la nueva realidad educativa, sin embargo, una vez realizada la encuesta acerca de la gamificación se pudo vislumbrar que un 50% de los docentes tienen desconocimiento acerca de nuevas metodologías y técnicas que se pueden utilizar durante la educación virtual, además de existir desinterés por parte de la unidad educativa a la hora de capacitar a sus docentes y de la misma forma que sea el docente quien busque capacitarse (Muñoz, 2021).

En otro estudio en Ecuador con el tema: “Gamificación y tutoría académica” el cual tenía como objetivo general estudiar de qué manera la gamificación apoya a la tutoría académica en la carrera de Educación Básica de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato con una modalidad de investigación bibliográfica y de campo conjuntamente con un tipo de investigación exploratoria, experimental y correlacional, con una población muestra que estaba compuesta de 106 colaboradores de la carrera de Educación Básica; constituidos por 28 estudiantes de tercero “A”, 28 de tercero “B”, 27 de Cuarto “A”, y 23 de quinto “A”. Dio como resultado que El 38, 68% de docentes emplean algún tipo de recursos tecnológicos como estrategia dentro de la tutoría académica, por otro lado, los contenidos presentados no están acorde a las necesidades para que el estudiante pueda asimilar de una manera correcta los módulos formativos (Chisag, 2018).

La presente tesis fue realizada en el país de Ecuador, con el tema “Las estrategias metodológicas y su influencia en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes”, enfocándose en el objetivo que es determinar la influencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo del aprendizaje significativo mediante un estudio bibliográfico y estadístico a los estudiantes y docentes de 9no año de la Unidad Educativa Fiscal Rafael García Goyena. Por ende, la investigación se la realizó de forma bibliográfica basándose así en estudios científicos los cuales

dieron más claridad a la problemática que se está presentando, juntamente con una investigación de campo, con una población de 92 estudiantes y 30 docentes, esta investigación dio como resultado que las estrategias metodológicas son escasas en los estudiantes es por ese motivo que se recomienda implementar más estrategias ya que de esta forma se podrá llamar la atención del estudiante y lograr su aprendizaje. (Lorena Martillo, et, 2017)

Por otro lado, en el país de Ecuador se realizó una investigación con el tema “Estrategias metodológicas en el aprendizaje constructivista”, tuvo gran importancia ya que su objetivo se basó en examinar las incidencias de las estrategias metodológicas en los estudiantes por medio del estudio bibliográfico, en donde su diseño de investigación fue cualitativa y cuantitativa con un modelo bibliográfico, basándose en la información recolectada por revistas científicas, repositorios, etc. conjuntamente con la de campo debido a que se recolecto la información de forma presencial, proseguida con una investigación de tipo exploratoria con la técnica de la entrevista, encuesta y observación para de esta forma poder realizar la recolección de datos u información de la investigación, con un población de 280 estudiantes y 50 docentes, concluyendo así que el 49% de los docentes tienen un uso limitado de estrategias metodológicas en el salón de clases en donde se puede identificar que en los estudiantes si perjudica su aprendizaje ya que esto causa desmotivación y desinterés al momento de recibir la información. (Leon, 2018)

1.2. Fundamentación teórica

1.2.1. Variable independiente: La gamificación

Al hablar de gamificación estamos hablando de un gran número de técnicas que se van acoplando a las diferentes necesidades que requiere una persona, está en los últimos años ha ido tomando un lugar muy importante especialmente en el ámbito educativo ya que a partir de la

crisis que tuvo el mundo entero por la pandemia del COVID 19, la educación tuvo un déficit por lo que los docentes tenían que buscar un nuevo método de comunicación con sus alumnos para de esta forma poderles brindar los conocimientos que ellos necesitaban para poder continuar en su aprendizaje, esto llevo a incorporar a los elementos del juego y a la tecnología en el ámbito educativo ya que los niños al no estar de forma presencial en el salón de clase se distraían con facilidad y no presentaban un buen rendimiento, pero lo que se debe recalcar es que la gamificación no es un juego si no que se ha utiliza los elementos de este para brindarles conocimientos a los estudiantes de forma diferente. (Guangasi, 2022).

La gamificación es una técnica lúdica que en la actualidad es un boom en la educación ya que tiene como finalidad que los estudiantes estén inmersos en un entorno lúdico y sobre todo en el juego con el fin de motivarlos en su aprendizaje, creando así otra perspectiva entre el docente y el estudiante. El termino gamificación se ha utilizado desde el año 2003, el cual fue creado por Nick Pelling quien fundo Canundra una plataforma que utiliza elementos de juego para diseñar un prototipo de usuario imaginable, con el que realizaba actividades lúdicas las cuales brindaban buenos resultados en el aprendizaje de sus estudiantes (Espinosa, 2020).

Por otro lado, Barriga (2021 como se cito en Marín – Diaz, 2015) se dijo que “Cuando hablamos de gamificación nos referimos a la incorporación de elementos y/o estrategias lúdicas en contextos no lúdicos para motivar e implicar a los usuarios predisponiéndolos favorablemente a conseguir determinados logros” (p.62). haciendo referencia lo anteriormente ya mencionado la gamificación no solo tiene como referencia lo lúdico sí que se centra en que el usuario de su predisposición para alcanzar los objetivos ya planteados de una forma diferente y no más como lo tradicionalista.

Según los autores ya mencionados anteriormente nos dicen que la gamificación lo que busca es que el usuario aprenda y se desenvuelva en su entorno por medio de sus propios errores los cuales le enseñaran que existen diferentes métodos para darle una solución ya sea de una forma lúdica o por medio de aparatos electrónicos logrando así que el usuario o en este caso el estudiante cumpla con el rol de dar una solución a dicho acontecimiento. Pero no hay que olvidarse del rol que cumple el docente ya que es el quien guía y encamina a que el estudiante pueda cumplir cada uno de estos objetivos porque es quien le acompaña en su procedimiento.

Importancia de la gamificación

Por medio de la gamificación las personas pueden mejorar su aprendizaje y también su resultado y proceso de aprender. Aquí los participantes no tienen miedo a equivocarse ya que saben que siempre podrán dar una solución a lo erróneo de esta forma lo corregirán y lo aprenderán sin miedo a ser reprendidos, aquí lo que más prevalece es la diversión, asombro y misterio lo que provoca una conexión de interés por el juego, para aprender logrando así que ellos creen un aprendizaje autónomo y significativo. La gamificación es de vital importancia ya que, por medio de su adrenalina u asombro hace que el cerebro cree nuevas conexiones de neuronas creando así nuevos conocimientos los cuales se irán asociando a lo que están viviendo, estas conexiones neuronales crean recuerdos que se guardaran en la memoria, por consiguiente, la mayoría de los aprendizajes se da por recuerdos ya vividos. Donde Sinche (2020 cito de Reiners & Wood, 2015) dando a conocer que “El neurocientífico Gregory Burns ve la dopamina no necesariamente como una recompensa, sino como un químico que nos permite aprender adecuadamente”.

Características de la gamificación

Según, (Franco, 2022) La gamificación utiliza los elementos del juego a continuación se los detallara cuales son:

Motivación

La motivación viene hacer uno de los principales aspectos de la gamificación ya que es la fuerza interna o externa que empuja al estudiante a cumplir sus objetivos. Por consecuente es quien brinda la dirección y la energía a la conducta de la persona impulsando al estudiante a cumplir con las diferentes actividades hasta concluir las, donde el estudiante se motiva y esfuerza para dar todo de si ya que sabe que al final tendrá una recompensa motivadora por todo el esfuerzo emitido, en donde ya empieza a crear competitividad para lo cual el estudiante empieza a crear estrategias y buscar nuevos métodos que le ayuden hacer el ganador, mientras sucede esto el mismo se ira autoevaluando para ver si existe un nuevo progreso en su aprendizaje. Por otro lado, no se debe olvidar que la gamificación se basa en la recompensa por lo que siempre se debe tener en cuenta la recompensa que se dará al culminar la actividad sin olvidar que debe ser constante ya que de esta forma se podrá mantener la atención y el interés por aprender.

Implicación

Para la gamificación la implicación es fundamental en el estudiante por lo que lo vuelve participe sobre todo para mantener su desempeño en la enseñanza – aprendizaje la implicación se basa según su dimensión la cual puede ser cognitiva, procedimental y actitudinal.

- Cognitiva: ayuda a la optimización de habilidades y conocimientos provocando satisfacción en los estudiantes la cual ayuda a mejorar el rendimiento académico en el que se da un proceso innovador.
- Procedimental: aquí ya se da un logro mayor en las habilidades y en las competencias.
- Actitudinal: porque aumenta su autoestima, su carácter, habilidades de esta forma mejora el ambiente de trabajo a más de su personalidad.

Estática

Es el uso de juegos, videos, plataformas que ayudan a motivar al estudiante en su aprendizaje diciéndole de otra forma son los diferentes recursos que se implementaran para llamar la atención del estudiante.

La gamificación en el contexto educativo

En la actualidad han aparecido nuevos métodos de aprendizaje es de allí de donde sale la gamificación tomando algunos elementos del juego para incorporarlos en un salón de clases de esta manera se ha investigado y sobre todo se ha puesto en práctica esta estrategia para obtener buenos resultados en el aprendizaje que va encaminado en adquirir nuevos conocimientos y habilidades de los estudiantes.

Factores que intervienen en la gamificación en el aula

Stivens(2022 cito a Monterrey 2016) Afirmando que estos son los factores que más prevalecen en la gamificación en el aula de clase.

- Establecimiento de metas y objetivos: es necesario que el estudiante tenga desafíos los cuales le motiven a esforzarse y dar todo de el de esta forma se incentiva a que se vuelva perseverante para lograr cumplir los diferentes desafíos que el docente le presenta.
- Reglas: es un factor importante ya que al poner reglas se le limita al estudiante a realizar algunas cosas creando así una responsabilidad en el, estas deben ser claras, sencillas y concisas esto ayudara a que el estudiante respete los diferentes turnos que tienen los participantes para de esta forma realizar lo propuesto.
- Narrativa: es importante siempre incorporar una historia porque de esta forma aparecen personajes, escenarios los cuales llamen la atención del estudiante.

- Libertad de elección: el estudiante cuenta con la libre elección por lo que se le recomienda implementar diferentes juegos en los cuales haya múltiples participantes.
- Libertad para el error: es común que los estudiantes se equivoquen por lo que se refuerza el aprendizaje por medio de estas actividades lúdicas las que fomentan al estudiante a preguntar para aprender, pero sin miedo a equivocarse por lo que se debe siempre dar a conocer que en todo juego existirá siempre un ganador y un perdedor.
- Retroalimentación: este factor es muy importante ya que por medio de esta se puede identificar si el estudiante necesita reforzar algún aprendizaje ya visto, esto se los puede presentar por medio de gráficos estadísticos los cuales le dan el rendimiento que este ha tenido durante el juego.
- Cooperación y competencia: la gamificación ayuda al desarrollo de las habilidades sociales por medio de los diferentes juegos que se les presenta estos por lo general deben tener actividades en equipo, con parejas u para competir entre ellos esto impulsara a que el estudiante socialice con cada uno de sus contrincantes u compañeros de juego.
- Proceso: se puede dar de diferentes formas una de estas puede ser tutorías o en el salón de clases la cuales le recuerden lo que hicieron en el juego.
- Recompensas: se las puede dar en el juego como monedas, vidas, tesoros, coronas, y en el salón de clases como medalla, stickers, hasta dulces.
- Estatus visible: estos se dan por recompensas que ayuden a incentivar al estudiante a seguir jugando.
- Retroalimentación del tiempo: como toda actividad tiene su principio y su fin por ende se establece un tiempo en el que tiene que realizarlo.

1.2.2. Variable dependiente: Estrategias metodológicas en el aprendizaje

Estrategias metodológicas

Al hablar de metodología hablamos de las diferentes formas que existen para transmitir los conocimientos en donde estas pueden ir desde lo más simples hasta lo más complejo esto suele incorporarse especialmente para mejorar el rendimiento académico del estudiante. Como ya se sabe no todos aprendemos de la misma forma es aquí donde las estrategias metodológicas aparecen ya que son las que se encargan que el estudiante aprenda ya sea de forma visual, kinestésica, lúdica, etc.

Concepto de estrategias metodológicas

Las estrategias metodológicas según (Riquelme, 2022) se basa en una serie de actividades que debe ser previamente planificado de forma clara y concisa a través de diferentes métodos y estrategias pedagógicas con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes esto a su vez lograra que su aprendizaje sea significativo.

Haciendo así referencia que el docente cumple un rol muy importante ya que el será quien busque o cree este tipo de estrategias, para que el aprendizaje del alumno sea significativo hoy en día esto ha tomado gran importancia ya que la música el juego y las plataformas virtuales ya son parte de la educación del siglo XXI. Dando, así como conclusión que el docente no será solo un mediador si no que el cumplirá el rol de empatizar, crear, orientar, colaborar y sobre todo motivar de forma individual y grupal a los miembros de la clase de esta forma esto será mucho más llevadero y tendrá grandes resultados.

Lo que se busca es que el docente ponga en práctica las estrategias didácticas de enseñanza, aprendizaje y de evaluación como herramientas pedagógicas innovadoras. Esta visión tiene como

similitud el enfoque sociocultural o socio-constructivista. A continuación, se presentarán algunas estrategias que se puede utilizar. (Gutiérrez-Delgado, 2018)

Tabla 1 Estrategias metodológicas

Estrategia	Descripción	Propósito
La telaraña	Se lanza una bola de lana a cada uno de los participantes pidiendo que compartan sus datos personales de acuerdo con su entorno (esto también se lo puede adaptar a las diferentes asignaturas dependiendo del tema a tratar).	Presentación de los participantes al grupo. Retroalimentar lo que se vio en el salón de clases días antes.
Periódico mural	Formar grupos de trabajo con la estrategia el color que me gusta. Posteriormente se le pregunta a cada participante el color de su preferencia según sus respuestas se formarán los grupos de acuerdo con cada color, a continuación, se presentarán técnicas ya aprendidas para que los estudiantes escojan la más optima dejando así que realicen el mural de acuerdo con su creatividad.	Retroalimentación de contenidos. Trabajo en equipo y la cooperación.
La exposición	Se realizará de manera grupal o individual una presentación al curso con el material con el que crea adecuado para presentarlo.	Concurso Expresión oral y el desenvolvimiento esenio.
La personificación	El estudiante personificará a la persona que más admire desde cómo se viste hasta como actúa, tendrá que investigar que le gusta y que hace.	Identificar la identidad Pautas de investigación Creatividad y espontaneidad

Nota: Basado de Toledo Fajardo Diego (2017)

Una de las estrategias metodológicas es la proyección a corto, mediano y largo plazo la cual nos permite dar una proyección al aprendizaje para poder tener una base de cual sería nuestro logro u objetivo para cumplir, en donde su finalidad es promover la formación de estrategias en los estudiantes. (Bolaños, 2018). Por otro lado, las estrategias son un conjunto de actividades que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y para las cuales se busca dar solución de esta forma se podrá hacer efectivo el proceso de aprendizaje (Bonilla, 2020).

Importancia de las estrategias metodológicas

La importancia de las estrategias metodológicas en la actualidad está en pleno auge en la población escolar ya que el estudiante lo ve como algo novedoso para aprender e incluso para incursionar en este medio debemos darnos cuenta de que el rol del docente viene a tener un cambio notable ya que se cambia la forma tradicionalista de impartir los conocimientos para dejar que el conocimiento se vuelva liberador de los estatus convencionales. Este viene hacer un procedimiento o un conjunto de acciones que cuentan con un orden y un final no obstante hay que tomar en cuenta que los docentes son los que toman la última palabra ya que son quienes crean u planifican estas estrategias de acuerdo con la necesidad del estudiante, las cuales deben ser aceptadas por parte de los educandos. (Lizano, 2013)

Características

- Su aplicación no es automática si no controlada
- Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles.
- Están elaboradas por elementos simples que son las técnicas, estrategias y habilidades.
- Son flexibles y de fácil adaptación

Clasificación

Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza están formadas por las acciones y decisiones que toman los docentes con el fin de orientar y promover el aprendizaje a sus alumnos estas deben detallar cual será la enseñanza que utilizará el docente para impartir el conocimiento dependiendo el fin o propósito que tenga con el estudiante. Tenemos que recalcar que no siempre la estrategia va a dar resultados al instante, pero si permitirá sentar las bases del aprendizaje para que el alumno lo tenga esto debe darse a medio o largo plazo. Algunas de las estrategias de enseñanzas más populares se detallarán a continuación:

- Clase expositiva

La clase expositiva es una de las metodologías más usadas por los docentes ya que son las que presentan temas, hechos y conceptos en los cuales los alumnos se deben situar claramente teniendo una visión amplia de lo que se va a tratar este tipo de clases deben tener como estructura la introducción, desarrollo y conclusiones esta secuencia se la debe seguir de forma obligatoria y hay que tomar en cuenta en qué casos la vamos a usar ya que lo que el docente busca es dar precisión, material concreto y didáctico al momento de exponer la temática para de esta forma llamar la atención del alumnado esta principalmente se da de forma verbal. Para concluir se debe reconocer que este tipo de clase es más común que se la presente con estudiantes con un léxico más abundante ya que el lenguaje en muchos de los casos es más científico.

- Enseñanza con casos

En la enseñanza de casos el docente debe guiar, definir y explicar a los alumnos para que puedan entender de donde se da ese aprendizaje aquí el alumno debe organizar la información para que tenga una buena recepción de esta, además se aplica su propia experiencia y se da una solución a ese problema, esa resolución es la enseñanza que nos deja un caso. Aquí la actividad central es analizar las situaciones problemáticas reales que el individuo tiene y como lo resuelve creando así un aprendizaje.

- Indagación basada en el descubrimiento

Esta estrategia se basa en la investigación de algo, en la cual el docente es el encargado de dar pistas, claves u información corta que ayuden a dar una solución al estudiante sobre el enigma planteado aquí el alumno es quien busca una solución volviéndose así un detective, donde debe descartar lo que cree que no es adecuado, sabiendo que es claro también que el ser humano por naturaleza tiene la cualidad de formularse preguntas a las cuales también se busca una respuesta lógica aplicando pues diferentes métodos y estrategias. Esto ayuda que desarrolle su habilidad para asociar las cosas y poder brindar una solución clara, veraz y sobre todo real fundamentado en intereses y en la curiosidad del alumno en especial se enfocan en preguntas basadas en lo científico. Trabajando así en su pensamiento analítico, resolución de problemas, y la comunicación oral y escrita de la reflexión.

- Enseñanza basada en la resolución de conflictos

Según (David W. Johnson - Roger T. Johnson. etc, 2012) el aprendizaje por problemas o ABP es un método que se centra en el aprendizaje basado en las experiencias creando así aprendizajes los cuales deben ir guiados por un docente o un plantel educativo ya que es quien le ayuda a descartar lo que está bien o mal en el aprendizaje aquí también se conoce sobre diferentes

conocimientos que se pueden dar para llegar a la resolución de problemas estas comienzan con identificar el problema, que queremos resolver, en cuanto tiempo se cumplirá, como lo realizare, que implementare si lo are de forma autónoma o grupal, por otro lado, no se debe olvidar los roles del docente y el alumno ya que estos cambian porque el estudiante deja de ser pasivo para volverse en el protagonista de la clase y el docente quien le acompaña en su aprendizaje.

- Enseñanza por simulación y juego

(López, 2020) Afirma que “Esta es una forma de enseñanza-aprendizaje en el sentido de que el aprendizaje, se ve enfocado en la manera que los estudiantes están en contacto directo con lo que van a aprender en lugar de simplemente pensar en ello o de considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos”. Aquí lo que el docente busca es que el aprendizaje vaya juntamente con el juego de esta forma motiva al estudiante a aprender y fortalecer sus conocimientos a través del juego esto ya es muy común en la actualidad de esta forma la clase no se vuelve monótona y aburrida.

- Enseñanza basada en el aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es de gran ayuda ya que está compuesto por un grupo de personas las cuales intercambian opiniones y conocimientos que ayudan a la interacción y sobre todo dan solución grupal por ende la mayoría de ellos suelen ayudarse entre sí para crear un conocimiento claro y conciso la mayoría de las personas que ha trabajado de esta forma dice que el intercambio de información ayude a su aprendizaje y a su socialización con el medio en el que se encuentran trabajando.

1.3 Descripción de los objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar la importancia de la gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB a través del análisis bibliográfico y el estudio de campo.

Se ha tomado en cuenta realizar una busque bibliográfica sobre la gamificación y las estrategias metodológicas desde sus inicios y como ha influenciado en el ámbito educativo para lo cual se ha ayudado a través del estudio de campo que se realizó en la institución educativa y por ende identificando los diferentes métodos y estrategias que implementan.

1.3.2 Objetivos específicos

- Fundamentar en forma científica las implicaciones de la gamificación en los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina.

Se busca evidenciar de forma científica que tanto influye la gamificación en los estudiantes y si al utilizarla se logra algún avance en el aprendizaje de los educandos por medio de estudios e investigaciones ya realizadas para de esta forma contrastarla con la investigación presente.

- Identificar los diferentes tipos de estrategias metodológicas para el aprendizaje a través de una investigación bibliográfica y estudio de campo.

Para dar cumplimiento a dicho objetivo específico, se realizó una ficha de observación la cual se la puso en práctica para identificar si los docentes implementaban estrategias metodológicas para que los alumnos no tengan una clase monótona y aburrida, dicha estrategias se las identifico a través de fuentes confiables de investigación como libros, revistas.

- Determinar la correlación de la Gamificación y las estrategias metodológicas en los estudiantes de segundo año de EGB de la unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina.

Se realizo dos instrumentos que ayuden a identificar si existe relación entre la variable dependiente que en este caso es la gamificación y la variable independiente que son las estrategias metodológicas en donde se determinara que tanto influye una en la otra y como esto mejora al aprendizaje de los niños.

CAPITULO II

2. Metodología

2.1 Materiales

2.2.1. recursos humanos

Los participantes directos e indirectos que formaran parte de la investigación.

Tabla 2 Recursos Humanos

Investigadora	Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi
Tutor de tesis	Mg. Luis Rafael Tello Vasco
Docentes de la institución	La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina de la Provincia de Tungurahua cantón Ambato con las 3 docentes de segundo año de EGB los cuales contribuyeron al acceso y la aplicación de los diferentes instrumentos de evaluación.
Estudiantes	30 estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina.

Nota: Evelyn Manobanda (2022)

2.1.2. Recursos institucionales

- Unidad Educativa Tirso de Molina
- Universidad técnica de Ambato
 - ✓ Accesibilidad a las plataformas virtuales, repositorios, biblioteca virtual

2.1.3. Recursos económicos

Aquí se considera todo el dinero que es necesario para cubrir el trabajo de investigación, especificando el presupuesto y financiamiento.

Tabla 3 Recurso económicos

	Valor \$
Material de oficina	\$50
Internet	\$30
Transporte	\$20
Alimentación	\$20
Total	\$120

Nota: Gastos

2.1.4 Recursos materiales

Son los equipos necesarios para que la investigación siga su curso, aquí son considerados los materiales de escritorio, gastos de administración y servicios.

Tabla 4 recursos

Computadora portátil
Esfero
Escritorio
Ficha de observación
Hojas
Cuestionario

Nota: Recursos materiales

2.2. Metodología

6.1. Enfoque de la investigación:

La presente investigación es de enfoque cualitativo ya que cuenta con dos variables a ejecutar La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB de esta forma se requiere obtener la información más relevante sobre el tema propuesto. Según (Villa, 2015) el enfoque se basa principalmente en la manera en la que se va a recoger los datos u información de la problemática que se está presentando en una población.

Enfoque cualitativo:

Por medio de este enfoque se recopila la información necesaria a través de fuentes bibliográficas y del estudio de campo sobre las diferentes estrategias metodológicas para el aprendizaje en donde para muchos de los autores este proceso no requiere de recolección de datos numéricos. (Ortega, 2017)

Enfoque cuantitativo

Se utilizó para la obtención de la información estadística objetiva de las causas de la realidad actual, debido a que, este enfoque permite evaluar la correlación de las variables de estudio como son la gamificación y las estrategias de aprendizaje, en la investigación se utilizaran 2 instrumentos, que permitirá resultados e información numérica de la población investigada.

Modalidad de investigación

De campo: Esta investigación se realizará de manera presencial en la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina con el fin de recolectar información como cuales son las estrategias que implementan las docentes para impartir la clase, este es un tipo de investigación

en la cual la información se tiene que recolectar en un lugar específico fuera del lugar que se está haciendo la investigación de esta manera los datos recolectados serán eficaces.

Bibliográfica o documental: Este tipo de investigación está relacionado con el tema de investigación que va a realizar el investigador, esta recolecta datos básicos en artículos de validez o documentos verídicos donde se manifiesta los pensamientos y opiniones de distintos autores, existen distintos tipos de fuentes ejemplo revistas científicas, artículos científicos, libros, entre otros. (Casilimas, 2002)

Nivel de la investigación:

Dentro de esta investigación se utilizaron los siguientes niveles de investigación las cuales nos ayudan a detallar de mejor manera la información obtenida.

- **Descriptiva:** en esta parte de la investigación se describirá las diferentes metodologías y estrategias que utilizan los estudiantes de la unidad educativa Fiscomisional Tirso de Molina donde se pretende recolectar los datos por medio de fichas de observación. (Nieto, 2018) nos dice que su principal objetivo es la recopilación de datos características aspectos o dimensiones personales de los diferentes aspectos sociales este determina e informa los modos de ser de los objetos.
- **Exploratoria:** Se sustenta en una recolección de información de diferentes artículos científicos, bibliografía de autores en relación con la gamificación. (Tevni, Tipos de investigación, 2000)
- **Correlacional:** según (Sampieri, 2003) el alcance de correlación nos permite medir el nivel de relación que existe entre las dos variables y que tanto influye la una sobre la otra de esta forma se identificara el grado de relación que tienen ambas. En el caso de la

gamificación que tanto influye en las estrategias metodológicas de aprendizaje en los niños de segundo año de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina.

2.2.4. Población y muestra

El estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina de la Provincia de Tungurahua direccionada hacia los estudiantes de segundo año de educación general básica la cual está constituida por 30 estudiantes de segundo año paralelo “A” y por 30 docentes.

Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

- Estudiantes legamente matriculados
- Padres que aceptaron el contrato informado por rectorado

Exclusión

- Estudiantes que no se encuentran legalmente matriculados
- Padres que no aceptaron el contrato informado por rectorado

Análisis de la información

- Emisión de la carta de compromiso al padre rector de la Unidad Educativa Fiscomisional “Tirso de Molina”. (Anexo1)
- Contrato informado a los padres de familia con el respaldo de la Vicerrectora de la institución educativa. (anexo 2)
- Socialización de los instrumentos a aplicar la ficha de observación y la encuesta semiestructurada. (Anexo 4)
- Aplicación de los instrumentos.

2.2.5. Plan de recolección de información

Para la recolección de la información se utilizará la técnica de la encuesta y la observación las que ayudara a identificar la problemática y a su vez la población que va a participar en la investigación.

Tabla 5 Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación.
¿Sobre qué aspectos?	La gamificación y las estrategias metodológicas para el aprendizaje
¿A quiénes?	Estudiantes y docentes
¿Cuándo?	Periodo académico octubre 22 – febrero 2023
¿Donde?	Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina
¿Qué técnicas de recolección?	Observación Encuesta
¿Con que?	Fichas de observación Cuestionario
Elaborado por: Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi	

2.2.6 Técnica e instrumento de recolección de información

Técnica:

- **Observación:** para (Guillermo Campos, et, 2012) la técnica de observación se emplea de manera sistemática para obtener información por medio de la observación la cual se fundamentará de manera científica basándose en la validez y confiabilidad de los datos obtenidos, es un proceso que ayuda a la recolección de datos utilizando los sentidos y la lógica para dar un resultado más óptimo.
- **Encuesta:** según (Montes, 2000) la técnica de la encuesta es considerada como un instrumento para la recolección de datos los mismos que nos permiten identificar un problema, esta nos permitirá recolectar información por medio de cuestionarios formulados mismos que serán estructurados según la necesidad que tenga la población a la cual la vamos a presentar.

Instrumentos:

La recolección de los datos se los realizo por medio de una encuesta semiestructurada de 11 preguntas a los docentes basada en la variable dependiente la misma que contiene 5 ítems de respuesta en la escala de Likert, teniendo como objetivo fundamentar en forma científica las implicaciones de la gamificación en los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina. Alfa de Cronbach de la encuesta previamente validada

Ilustración 1 Alfa de Cronbach encuesta

ALFA	0,75
ITEMS	11
VARIANZA C	6,38
VARIANZA T	19,94

La presente recolección de datos se la realizo en una ficha de observación la misma que contenía 11 ítems a los estudiantes basados en la variable independiente la cual contiene 5 ítems de respuesta en la escala de Likert, teniendo como objetivo Identificar los diferentes tipos de estrategias metodológicas para el aprendizaje a través de una investigación bibliográfica y estudio de campo.

Alfa de Cronbach de la ficha de observación previamente validada

Ilustración 2 Alfa de Cronbach ficha de observación

ALFA	0,70
ITEMS	11
VARIANZA C	8,72
VARIANZA T	23,91

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de información, se procede a la representación de los resultados obtenidos, a través del análisis e interpretación.

3.1 Análisis de los resultados de la ficha de observación.

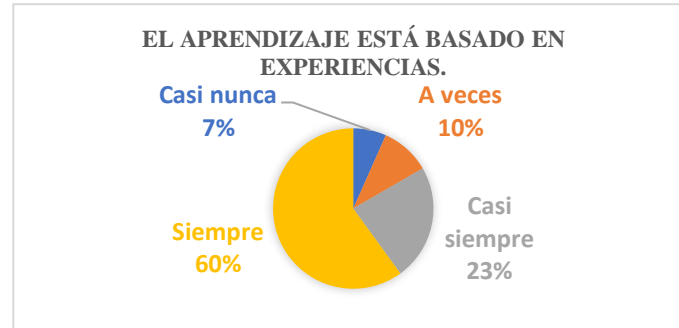
1. El aprendizaje está basado en experiencias.

Tabla 6 Aprendizaje basado en experiencias

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	2	7%
A veces	3	10%
Casi siempre	7	23%
Siempre	18	60%
Total	30	100%

Fuente: ficha de observación a los estudiantes.

Ilustración 3 El aprendizaje basado en experiencias.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Se determina que en el 60% de los estudiantes siempre su aprendizaje está basado en experiencias, un 23% casi siempre, 10% a veces y tan solo un 7% casi nunca. Por lo que se concluye que casi nunca su aprendizaje está basado en experiencias para lo cual deberán implementar más estrategias de estudios en las cuáles el aprendizaje se de a través de las experiencias.

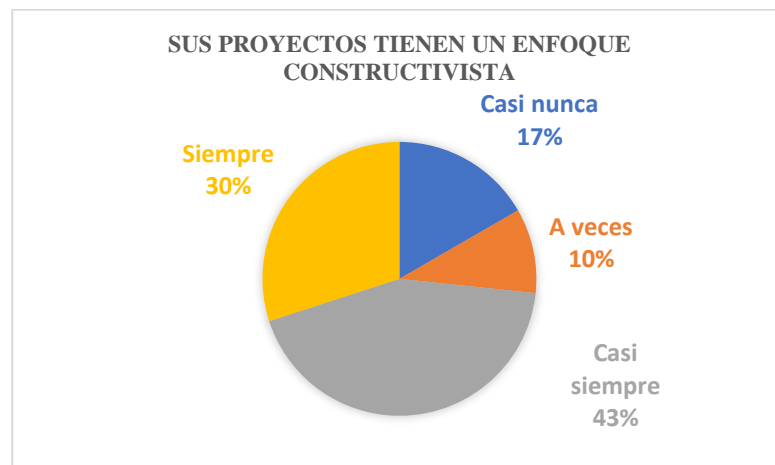
2. Sus proyectos tienen un enfoque constructivista.

Tabla 7 Enfoque constructivista

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	5	17%
A veces	3	10%
Casi siempre	13	43%
Siempre	9	30%
Total	30	100%

Fuente: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 4 Sus proyectos tienen un enfoque constructivista.



Nota: ficha de observación a los estudiantes

Análisis e interpretación

Se determina que en el 43% de los estudiantes casi siempre sus proyectos tienen un enfoque constructivista, un 30% siempre, un 17% casi nunca y tan solo un 10% a veces. Donde, la ficha de observación aplicada demuestra que un gran porcentaje de estudiantes casi siempre sus proyectos tienen un enfoque constructivista por la forma en la que trabaja su docente, mas, sin embargo, un porcentaje menor sus proyectos a veces se basan en un enfoque constructivista.

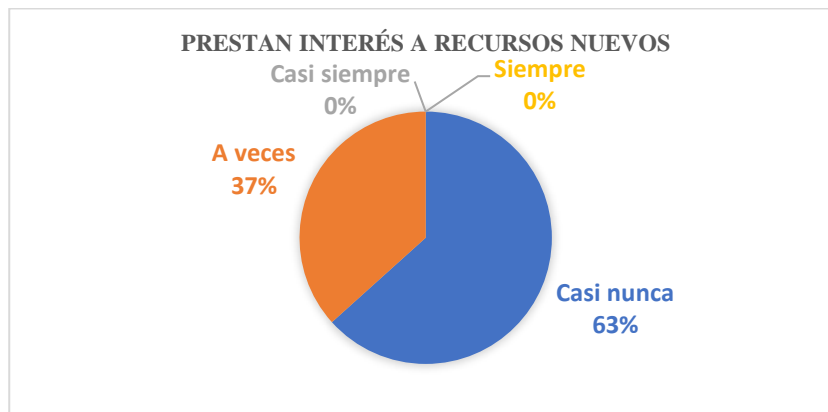
3. Prestan interés a recursos nuevos.

Tabla 8 Recursos nuevos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	19	63%
A veces	11	37%
Casi siempre	0	0%
Siempre	0	0%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 5 Prestan interés a recursos nuevos.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El resultado global muestra que un 63% de estudiantes casi nunca prestan interés a recursos nuevos, un 37% a veces, un 0% siempre y un 0% casi siempre. En donde, los resultados obtenidos por la ficha de observación concluyen que la mayor parte de estudiantes casi nunca prestan interés a recursos nuevos que se les presenta por parte de los docentes al momento de brindar sus conocimientos, sin embargo, a una minoría de estudiantes les llama la atención estos recursos.

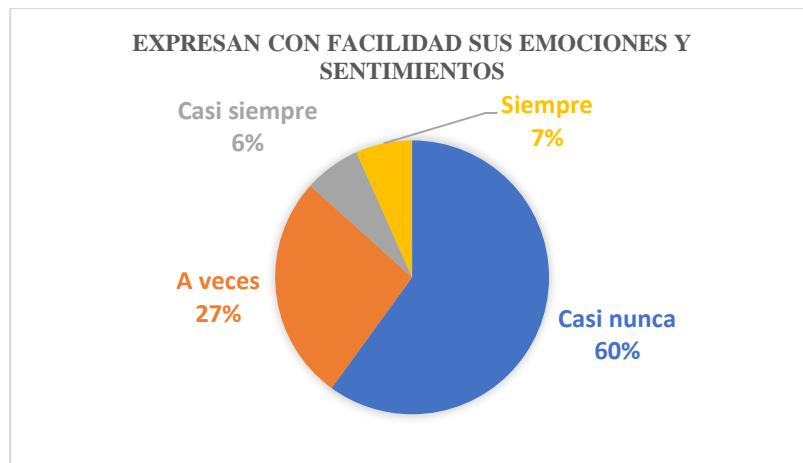
4. Expresan con facilidad sus emociones y sentimientos.

Tabla 9 Emociones y sentimientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	18	60%
A veces	8	27%
Casi siempre	2	6%
Siempre	2	7%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Ilustración 6 Expresan con facilidad sus emociones y sentimientos



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Se determina que el 60% de los estudiantes casi nunca expresan con facilidad sus emociones y sentimientos, un 27% a veces, un 7% casi siempre, y un 7% a veces. Por lo que una vez aplicada la ficha de observación se concluye que un porcentaje alto de estudiantes casi nunca expresan con facilidad sus emociones y sentimientos en el entorno educativo, mas, sin embargo, un número menor siempre expresar con facilidad sus emociones.

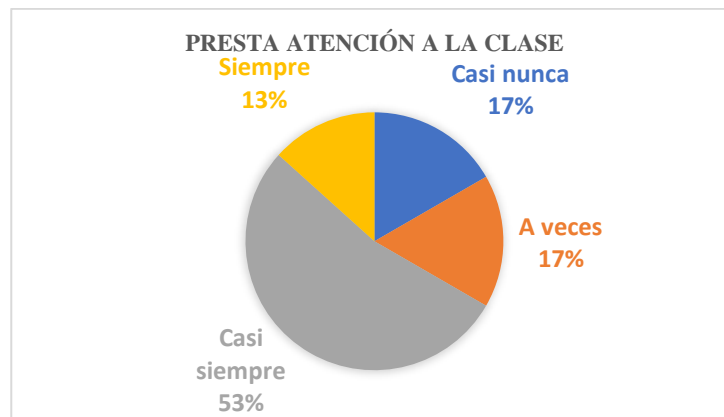
5. Presta atención a la clase.

Tabla 10 Atención a clases

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	5	17%
A veces	5	17%
Casi siempre	16	53%
Siempre	4	13%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 7 Presta atención a la clase.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

En el gráfico se muestra que el 53% de los estudiantes casi siempre prestan atención a la clase, un 17% a veces, un 17% casi nunca y solo el 13% siempre. Por ende, según los resultados obtenidos en mayor número de estudiantes casi siempre prestan atención a la clase, no obstante, si existe un número menor que no presta atención para lo cual se debería implementar alguna otra estrategia de estudio extra para los estudiantes que lo requieren.

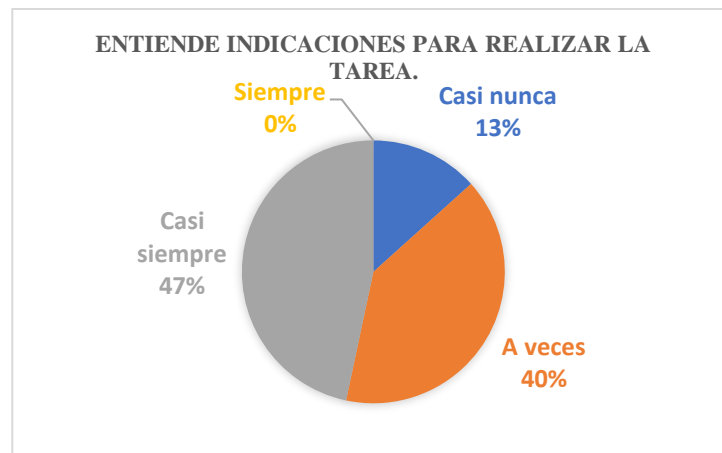
6. Entiende indicaciones para realizar la tarea.

Tabla 11 Indicaciones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	4	13%
A veces	12	40%
Casi siempre	14	47%
Siempre	0	0%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 8 Entiende indicaciones para realizar la tarea.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

En el gráfico se muestra que el 47% de los estudiantes encuestados casi siempre entienden indicaciones para realizar la tarea, un 40% a veces, un 13% casi nunca y un 0% siempre. Por consiguiente, se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes entienden indicaciones para realizar la tarea sin necesidad que la docente le esté repitiendo lo que tiene que realizar y solo una mínima cantidad tiene dificultad para comprender por lo que pide ayuda para que le explique lo que tiene que realizar como tarea.

7. Los estudiantes exploran el ambiente en el que van a trabajar.

Tabla 12 Ambiente a explorar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	29	97%
A veces	0	0%
Casi siempre	0	0%
Siempre	1	3%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 9 Los estudiantes exploran el ambiente en el que van a trabajar.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Mediante la ficha de observación realizada se pudo evidenciar que del 100% de los estudiantes observados que corresponde a la población total, el 97% casi nunca exploran el ambiente en el que van a trabajar, un 3% siempre, un 0% siempre, y un 0% a veces. Por lo que se deduce que la mayoría de los estudiantes casi nunca exploran el ambiente en el que van a trabajar identificando así que la docente no utiliza diferentes estrategias en las que el estudiante se sienta cómodo al momento de realizar sus tareas en el aula de clase ya que solo en una menor parte lo hacen.

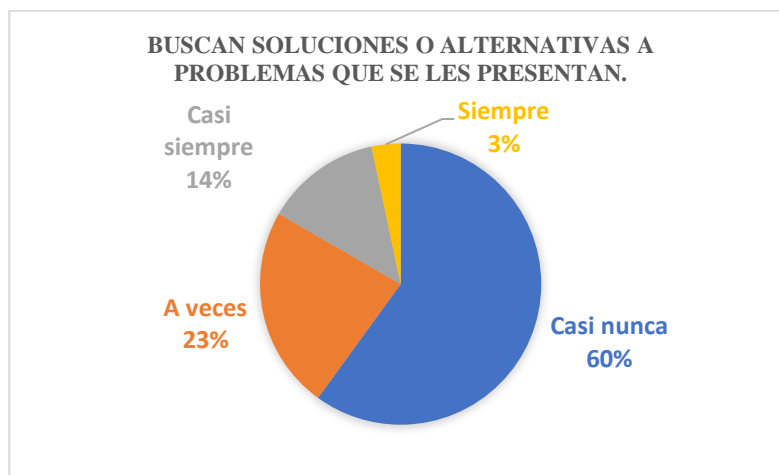
8. Buscan soluciones o alternativas a problemas que se les presentan.

Tabla 13 Busca soluciones a problemas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	18	60%
A veces	7	23%
Casi siempre	4	14%
Siempre	1	3%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 10 Buscan soluciones o alternativas a problemas que se les presentan.



Nota: ficha de observación a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuesta correspondiendo a la población total, el 60% casi nunca busca soluciones o alternativas a problemas que se les presentan, el 23% a veces, el 14% casi siempre, y el 3% siempre. Mediante la ficha de observación aplicada, se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes casi nunca buscan dar una solución o alternativas a problemas que se les presentan al momento de tener alguna dificultad en la actividad ocasionando que se frustren y no realicen las actividades para lo que la docente debe buscar estrategias que lo ayuden a concretar la actividad propuesta.

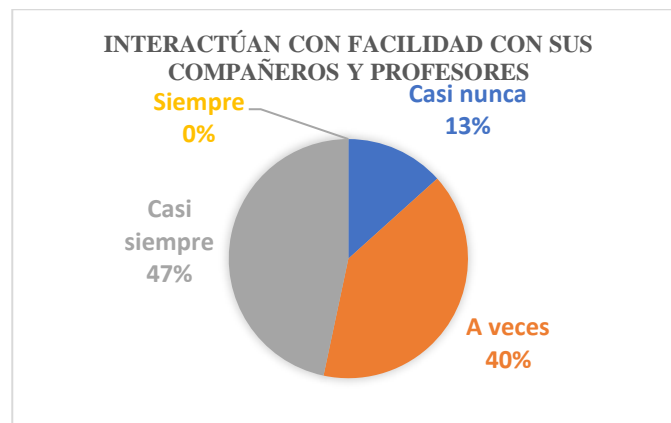
9. Interactúan con facilidad con sus compañeros y profesores.

Tabla 14 Interactúa con facilidad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	4	13%
A veces	12	40%
Casi siempre	14	47%
Siempre	0	0%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 11 Interactúan con facilidad con sus compañeros y profesores.



Nota: ficha de observación a los estudiantes

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuesta, el 47% casi siempre interactúa con facilidad con sus compañeros y profesores, el 40% a veces, el 13% casi nunca, y el 0% siempre. Por ende, en base a los resultados obtenidos mediante la ficha de observación la mayoría de los estudiantes interactúan con facilidad con sus compañeros y profesore y tan solo un parte inferior casi nunca lo hace, esto debe ser tomado en cuenta ya que si no interactúan debe haber alguna dificultad en el estudiante para lo cual la docente debe poner más atención.

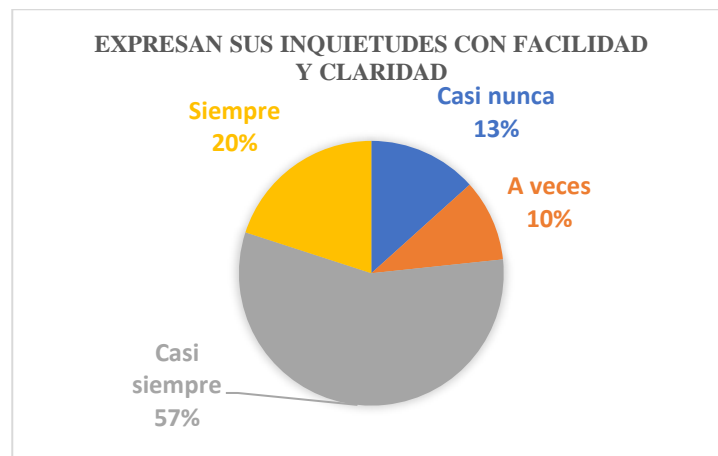
10. Expresan sus inquietudes con facilidad y claridad.

Tabla 15 Expresa sus inquietudes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	4	13%
A veces	3	10%
Casi siempre	17	57%
Siempre	6	20%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 12 Expresan sus inquietudes con facilidad y claridad.



Nota: ficha de observación a los estudiantes

Análisis e interpretación

En base a la población encuestada, los 30 estudiantes que representa el 100% de la población total, un 57% casi siempre expresan sus inquietudes con facilidad y claridad, un 20% siempre, un 13% casi nunca, y un 10% a veces. Llegando a la conclusión que la mayor parte de estudiantes observados casi siempre expresan sus inquietudes con facilidad y claridad y una parte menor a veces lo hacen, por lo que se debe tomar en cuenta dicho aspecto ya que la comunicación entre estudiante y docente debe ser buena para que exista una buena recepción, o evidenciando que existe alguna dificultad que no les permite expresarse con facilidad.

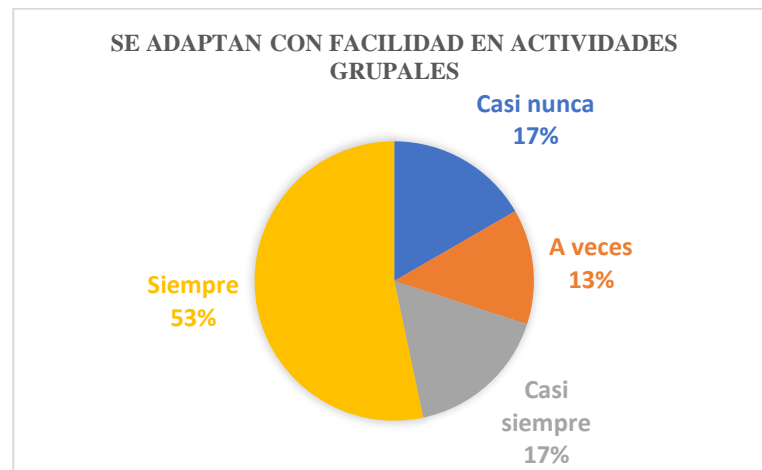
11. Se adaptan con facilidad en actividades grupales.

Tabla 16 Se adapta con facilidad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	5	17%
A veces	4	13%
Casi siempre	5	17%
Siempre	16	53%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Ilustración 13 Se adaptan con facilidad en actividades grupales.



Nota: ficha de observación a los estudiantes

Análisis e interpretación

Mediante la ficha de observación aplicada a los 30 estudiantes que corresponden al 100% de la población observada, el 53% siempre se adaptan con facilidad en actividades grupales, un 17% casi siempre, un 17% casi nunca, y un 13% a veces. Para lo cual se identificó que la mayoría siempre se adaptan con facilidad en actividades grupales que solo una minoría a veces lo hacen teniendo así una dificultad para integrarse en los diferentes grupos sociales.

3.2 análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

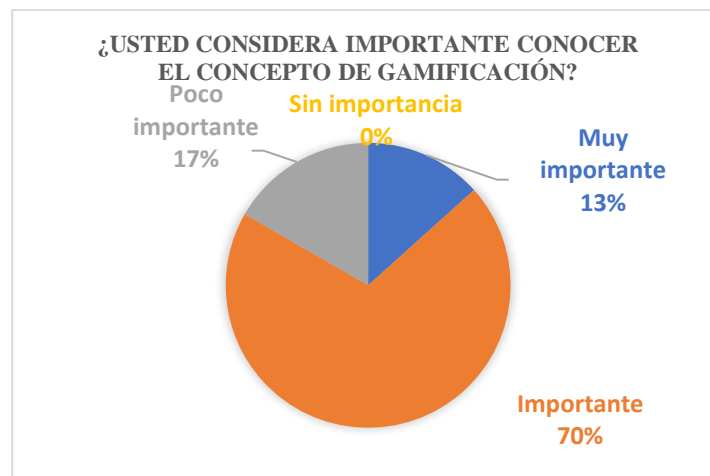
1. ¿Usted considera importante conocer el concepto de gamificación?

Tabla 17 Concepto de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	4	13%
Importante	21	70%
Poco importante	5	17%
Sin importancia	0	0%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 11 Concepto gamificación



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada, el 70% considera importante conocer el concepto de gamificación, un 17% poco importante, un 13% muy importante y un 0% sin importancia. Por lo cual la mayoría de la población encuestada considera que es importante conocer el concepto de gamificación y tan solo una menor parte cree que es poco importante, tomando en cuenta que los docentes dicen que es importante, pero en sus planificaciones para su clase no lo ponen en práctica.

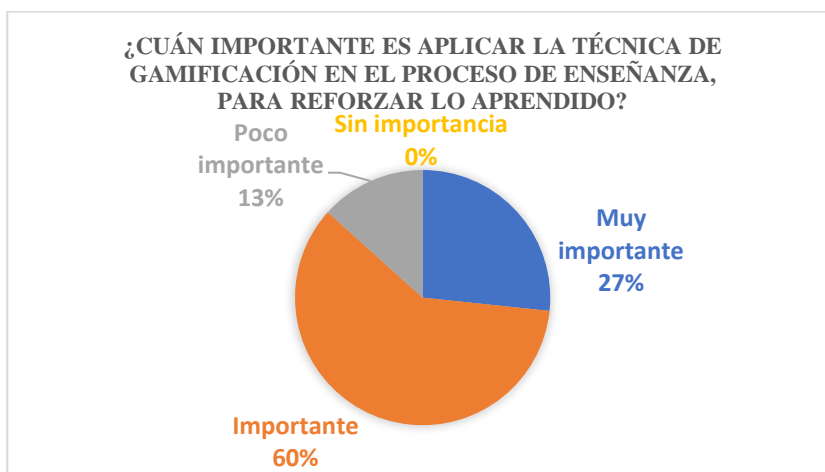
2. ¿Cuán importante es aplicar la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza, para reforzar lo aprendido?

Tabla 18 Técnica de gamificación en el proceso de enseñanza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	8	27%
Importante	18	60%
Poco importante	4	13%
Sin importancia	0	0%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 14 Técnica de gamificación en el proceso de enseñanza



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada, el 60% cree importante aplicar la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza, para reforzar lo aprendido, el 27% muy importante, el 13% poco importante y el 0% sin importancia. El cual se realizó mediante el instrumento de la encuesta, identificando que la mayoría de los docentes cree que es importante aplicar la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza, pero teniendo como desbalance que la mayoría de ellos imparten su aprendizaje tradicionalmente por lo que poco se utilizan técnicas de gamificación.

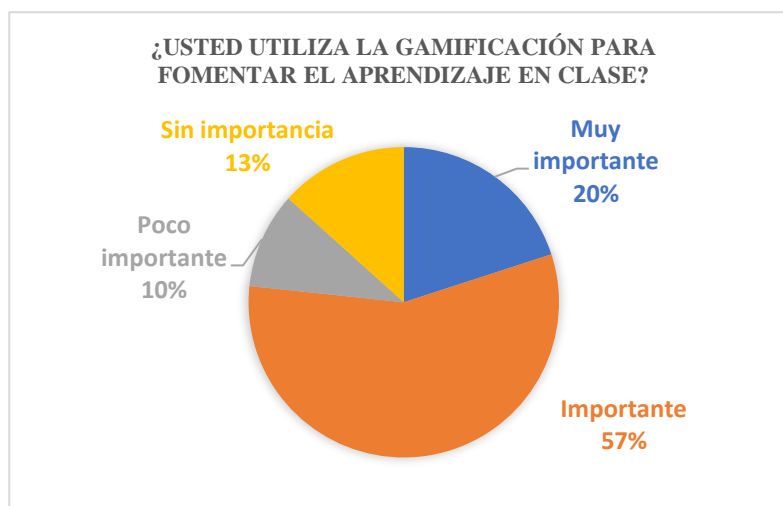
3. ¿Usted utiliza la gamificación para fomentar el aprendizaje en clase?

Tabla 19 Aprendizaje en clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	6	20%
Importante	17	57%
Poco importante	3	10%
Sin importancia	4	13%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 15 Aprendizaje en clase



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

En base a la población encuesta, el 57% indica que es importante utilizar la gamificación para fomentar el aprendizaje en clase, un 20% muy importante, el 13% sin importancia, y un 10% poco importante. Identificando que la mayoría cree importante utilizar la gamificación para fomentar el aprendizaje en la clase, y solo en un número inferior cree que es sin importancia, para lo que el docente debería adoptar más actividades lúdicas y recreativas ya que hay estudios que abalan que la gamificación si ayuda en el aprendizaje de los educandos.

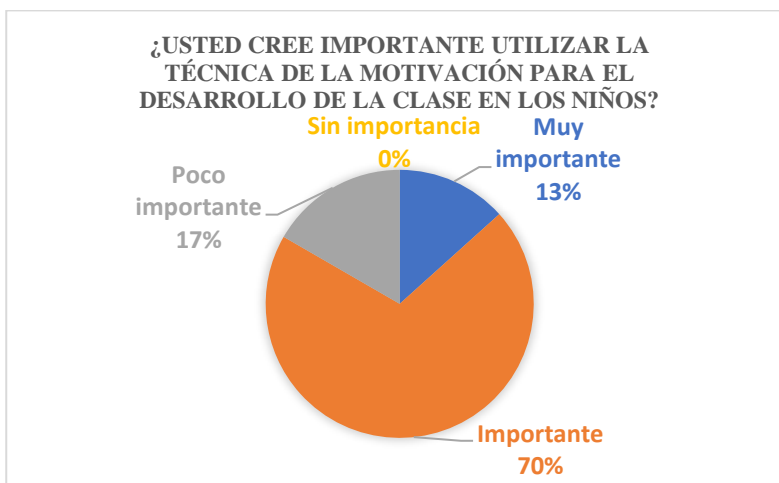
4. ¿Usted cree importante utilizar la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños?

Tabla 20 Técnica de la motivación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	4	13%
Importante	21	70%
Poco importante	5	17%
Sin importancia	0	0%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 16 La motivación para el desarrollo de la clase en los niños



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de los docentes que corresponde a la población encuestada, el 70% cree que es muy importante utilizar la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños, el 17% poco importante, el 13% muy importante y 0% sin importancia. Por tanto, se deduce que su población total utiliza la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños logrando así poner más interés en los estudiantes por aprender cosas nuevas y mejorar su aprendizaje.

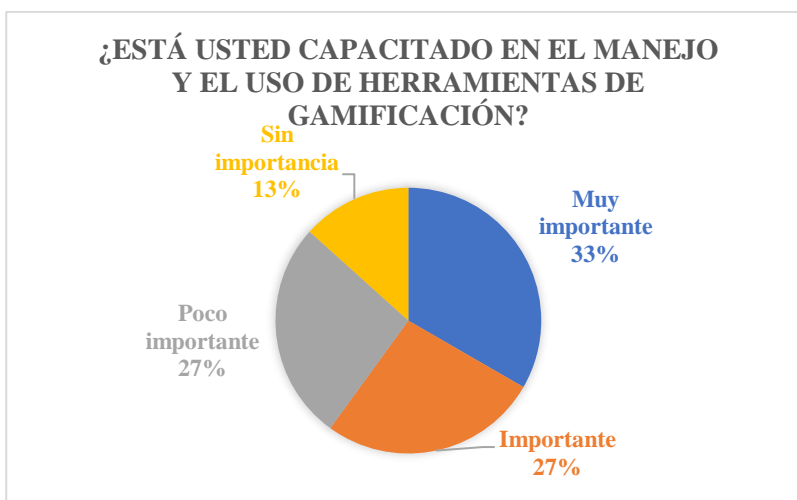
5. ¿Está usted capacitado en el manejo y el uso de herramientas de gamificación?

Tabla 21 Manejo de herramientas gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	10	33%
Importante	8	27%
Poco importante	8	27%
Sin importancia	4	13%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 17 El manejo y el uso de herramientas de gamificación



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población total encuestada, un 33% indica que es muy importante estar capacitado en el manejo y uso de herramientas de gamificación, un 27% importante, un 27% poco importante, y un 13% sin importante. Por ende, la mayoría de la población encuesta nos señala que es muy importante estar capacitado en herramientas de gamificación, y solo una mínima población nos dice que es sin importancia, denotando así que los docentes deben ser capacitados más sobre las diferentes herramientas de gamificación ya que ayudaran a mejorar la enseñanza al educando.

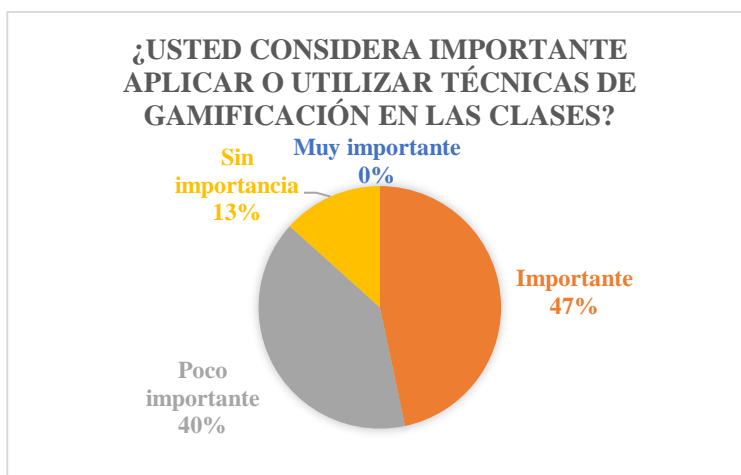
6. ¿Usted considera importante aplicar o utilizar técnicas de gamificación en las clases?

Tabla 22 Aplicación de la técnica de la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	0	0%
Importante	14	47%
Poco importante	12	40%
Sin importancia	4	13%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 18 Técnicas de gamificación en las clases



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

En base a la población encuesta, el 47% nos indica que es importante aplicar o utilizar técnicas de gamificación en las clases, un 40% es poco importante, un 13% sin importancia, y 0% muy importante. Concluyendo que la mayoría de encuestados creen que es importante aplicar o utilizar técnicas de gamificación en las clases, y en una mínima población indica que es sin importancia, derivando así que el poco uso de herramientas de gamificación no ayuda a tener un aprendizaje significativo.

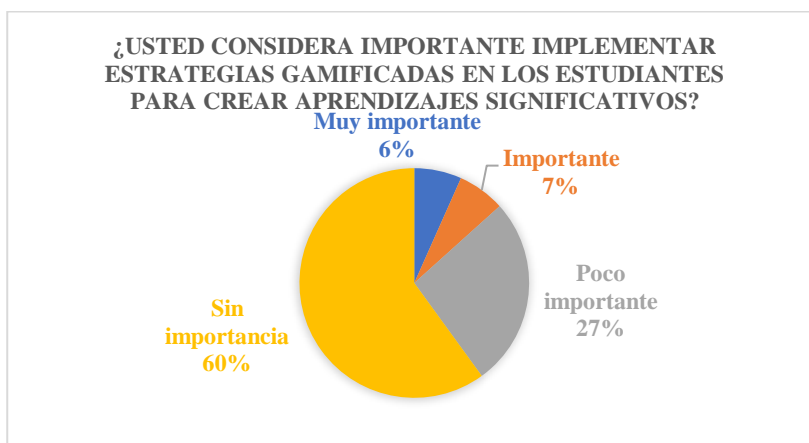
7. ¿Usted considera importante implementar estrategias gamificadas en los estudiantes para crear aprendizajes significativos?

Tabla 23 Estrategias de gamificación para crear aprendizajes significativos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	2	6%
Importante	2	7%
Poco importante	8	27%
Sin importancia	18	60%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 19 Estrategias gamificadas.



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

De un total de treinta docentes encuestados que representan el 100% de la población total, el 60% nos indica que no tiene importancia implementar estrategias gamificadas en los estudiantes para crear aprendizajes significativos, el 27% poco importante, el 7% importante, y el 6% muy importante. Por lo que, se concluye que la mayor parte de la población encuestada cree que es sin importancia implementar estrategias en las clases que se imparten a los estudiantes ya que de esta forma se ayudara a que su aprendizaje sea significativo.

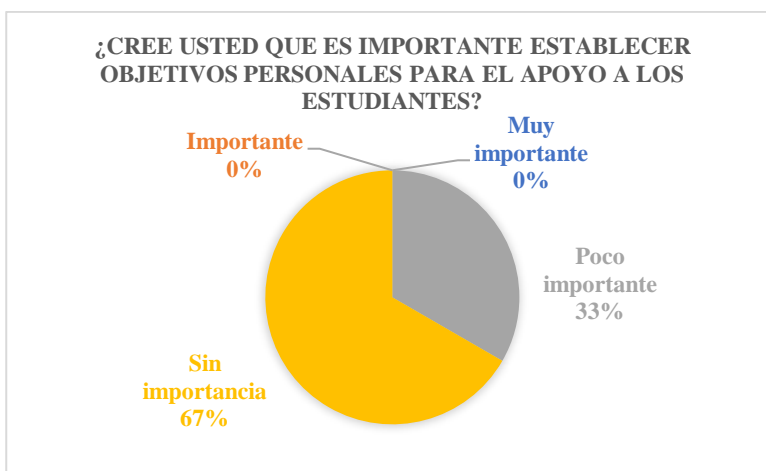
8. ¿Cree usted que es importante establecer objetivos personales para el apoyo a los estudiantes?

Tabla 24 Establecer objetivos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	0	0%
Importante	0	0%
Poco importante	10	33%
Sin importancia	20	67%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 20 Objetivos personales para el apoyo a los estudiantes



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada, el 67% de los docentes mencionan que es sin importante establecer objetivos personales para el apoyo a los estudiantes, y el 33% poco importante. Deduciendo que se puede evidenciar que la mayoría de encuestados creen que es sin importante establecer objetivos personales para el apoyo a los estudiantes, por lo que se deberá plantear objetivos con los estudiantes para ayudar en su planeación y sobre todo para plantearse metas que le ayuden a mejorar su rendimiento académico.

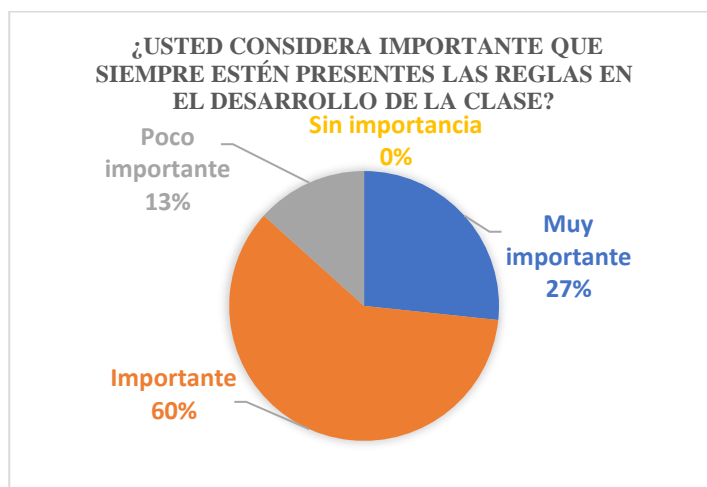
9. ¿Usted considera importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase?

Tabla 25 Las reglas en el desarrollo de la clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	8	27%
Importante	18	60%
Poco importante	4	13%
Sin importancia	0	0%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 21 Las reglas en el desarrollo de la clase



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada, el 60% cree importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase, el 27% muy importante, el 13% poco importante y 0% sin importancia. De acuerdo con los resultados obtenidos en la encuesta a los docentes se identificó que la población encuestada cree que es muy importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase.

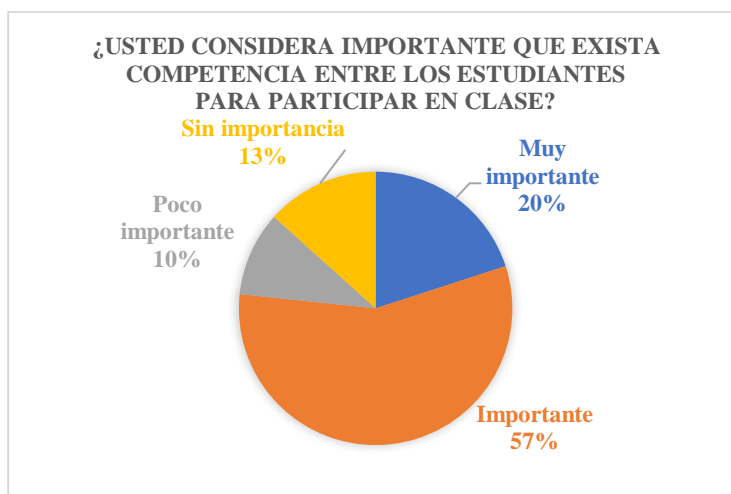
10. ¿Usted considera importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en clase?

Tabla 26 Competencia entre estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	6	20%
Importante	17	57%
Poco importante	3	10%
Sin importancia	4	13%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 22 . La competencia entre los estudiantes



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población encuestada, el 57% considera importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en clases, el 20% muy importante, el 13% sin importancia, y el 10% poco importante. Por otro lado, la mayoría de encuestados consideran importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en clases, y una parte menor cree que es poco importancia por lo que se debe cambiar esta perspectiva ya que debe existir competitividad entre ellos para que exista un mayor esfuerzo en lo que realizan.

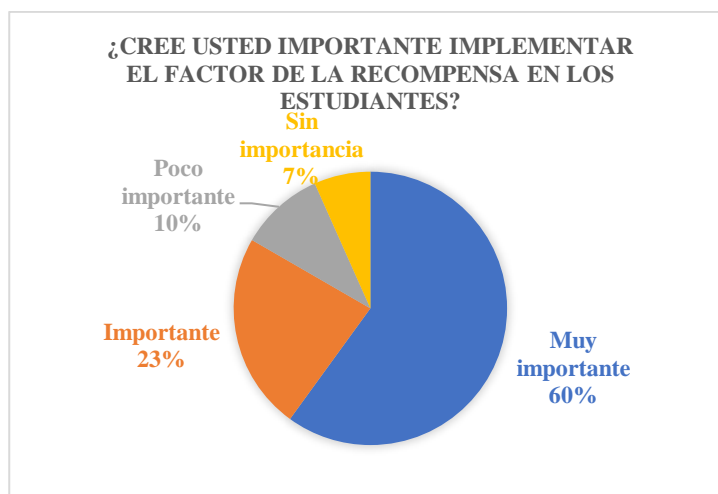
11. ¿Cree usted importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes?

Tabla 27 Factor de la recompensa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	18	60%
Importante	7	23%
Poco importante	3	10%
Sin importancia	2	7%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Ilustración 23 El factor de la recompensa en los estudiantes



Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina”

Análisis e interpretación

Del 100% de la población total, el 60% cree es muy importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes, el 23% importante, el 10% poco importante, y el 7% sin importancia. Por otra parte, la mayor parte menciona que es muy importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes ya que de esta forma ayudara a que se motiven a participar y estar más activos en el salón de clases.

3.2 Verificación de la hipótesis

En la presente investigación se utilizó la comprobación de hipótesis tomando como referencia el método estadístico de la correlación de Pearson para determinar la correlación que existe entre las variables objeto de estudio.

Hipótesis Nula

La Gamificación o aprendizaje basado en experiencias **No** incide en las estrategias o nuevos recursos metodológicas en los estudiantes de segundo año de EGB de la unidad Educativa Fiscomisional “Tirso de Molina”.

Hipótesis alterna

La Gamificación o aprendizaje basado en experiencias **Si** incide en las estrategias o nuevos recursos metodológicas en los estudiantes de segundo año de EGB de la unidad Educativa Fiscomisional “Tirso de Molina”.

Estimador estadístico

Para la comprobación de la hipótesis planteada respectivamente, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson.

Donde, si su nivel de significancia es de 0.59 se acepta la hipótesis nula, si al calcularse Pearson el valor es mayor a 0.6 se acepta la hipótesis alterna.

Preguntas para la comprobación de la hipótesis

Para la respectiva justificación de las hipótesis ya planteadas en relación con la variable dependiente e independiente, donde se ha considerado a analizar la pregunta 11 de la encuesta a los docentes, y la pregunta 11 de la ficha de observación a los estudiantes.

Tabla 28 Se adapta con facilidad

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Casi nunca	5	17%
A veces	4	13%
Casi siempre	5	17%
Siempre	16	53%
Total	30	100%

Nota: ficha de observación a los estudiantes

Tabla 29 Factor de la recompensa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	18	60%
Importante	7	23%
Poco importante	3	10%
Sin importancia	2	7%
Total	30	100%

Nota: Encuesta a los docentes de la “Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina

Correlaciones

		VAR00001	VAR00002
VAR00001	Correlación de Pearson	1	,706**
	Sig. (bilateral)		<,001
	N	30	30
VAR00002	Correlación de Pearson	,706**	1
	Sig. (bilateral)	<,001	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Figura 23 correlación de Pearson

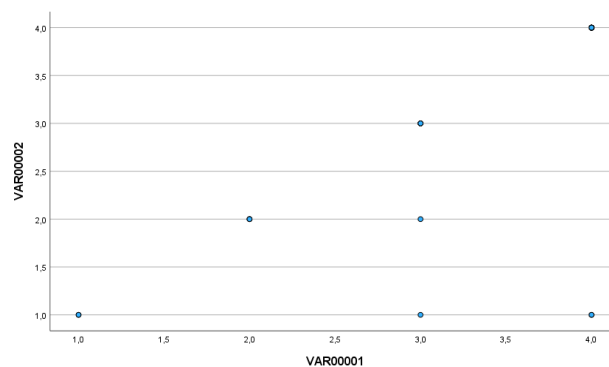


Ilustración 24 variables

Decisión

Se puede evidenciar que el coeficiente de correlación de Pearson, arrojo una correlación de 0,706** en relación con las dos variables a establecidas, de acuerdo con lo propuesto en las reglas de decisión; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual hace referencia a:

La Gamificación o aprendizaje basado en experiencias **Si** incide en las estrategias o nuevos recursos metodológicas en los estudiantes de segundo año de EGB de la unidad Educativa Fiscomisional “Tirso de Molina”.

Discusión de resultados

Con referencia los resultados obtenidos con la técnica de la encuesta y la ficha de observación se identificó que la gamificación cumple un papel muy importante en la educación ya que ha tenido un gran impacto en los estudiantes logrando así identificar que el 53% de los estudiantes prestan atención a la clase ya que muestran interés en los recursos que se les presenta, contrastando así con (Nuñez, 2021), quien nos dice que en la investigación realizada dio como resultado que el 100% de la población encuestada afirma que las actividades de gamificación son de gran utilidad para la enseñanza ya que esta incentiva al desarrollo de las capacidades de los infantes además ayuda a mejorar la convivencia social de los alumnos. Identificando así que al usar la gamificación en los estudiantes estamos motivando a cada uno de ellos y logrando que las clases sean más activas.

Por otro lado, se identificó que el 60% de los docentes encuestados creen importante implementar estrategias de aprendizaje en los salones de clases para mejorar el rendimiento académico y la motivación de sus educandos ya que de esta forma se podrá tener un aprendizaje

significativo y basado en experiencias y no un memorista, logrando así tener una relación con la investigación de (Coronel, 2020), quien nos dice que las estrategias de aprendizaje son muy importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que al implementarlas correctamente se podrá identificar un avance significativo en el aprendizaje de esta forma se disminuirá los diferentes problemas que se están presentando en la actualidad en los estudiantes en el área académica.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- En base a la fundamentación teórica que se realizó, se pudo determinar que la gamificación es un factor importante en la educación actual ya que brinda aprendizajes significativos a los estudiantes, pero no obstante se debe poner más énfasis en aplicarlo en las aulas de clase para crear un ambiente más ameno.
- La gamificación es una estrategia basada en aprendizaje propios de los estudiantes por lo que se identificó que en el 60% de la población encuestada existe este tipo de estrategia de estudio en las aulas de clase ya que la mayoría de las estudiantes realizan las actividades con normalidad implementando así las actividades lúdicas y tecnológicas.
- Por otro lado, la gamificación es un factor que afecta positivamente al estudiante en su aprendizaje ya que ha mejorado su aprendizaje y a su vez a logrando estimular al estudiante, conjuntamente mejorando la interacción entre estudiante y docente el 47% tienen una buena comunicación logrando así un buen rendimiento en los estudiantes.
- La motivación es uno de los factores de la gamificación que ayuda al estudiante a mejorar su rendimiento académico ya que cuenta con un incentivo para poder realizar sus trabajos con la mejor predisposición esto se ha evidenciado en los resultados obtenidos por la ficha de observación realizada.

4.2 Recomendaciones

- Se considera indispensable que las docentes incluyan en sus planificaciones más actividades con medios tecnológicos y lúdicos ya que de esta forma el estudiante tendrá más atracción por aprender algo y no se distraerá con facilidad ya que se sabe que la generación de hoy más se inclina por métodos nuevos de enseñanza.
- Es preciso que el docente busque nuevas metodologías de enseñanza para que las clases no se vuelvan aburridas para lo cual se le recomienda que implemente estrategias de estudio como blogs lúdicos libros leídos que ayuden al alumno a reforzar su aprendizaje en casa de una forma divertida y tecnológica ya que podrá adentrarse en el mundo tecnológico.
- Implementar mesas de diálogo entre los estudiantes y docentes para de esta forma identificar las diferentes falencias que tiene el docente y el estudiante esto ayudara a mejorar la interacción entre el docente y el estudiante sin dejar de lado el papel que tiene cada uno sin dejar de lado el papel que tiene cada uno en el ámbito educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Barriga, b. A. (2021). *Análisis del uso de la gamificación en la enseñanza de la lectura en la unidad educativa “15 de diciembre”*. Quito.
- Bolaños, c. N. (2018). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de competencias integrales de los niños y niñas del centro de educación inicial “chispitas de ternura*. Ibarra.
- Bonilla, m. D. (2020). *Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Quito.
- Caiza, j. A. (2022). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años*. Ambato.
- Casilimas, c. S. (2002). *Investigacion cualitativa*. Bogota .
- Castro, a. S. (2022). *“gamificación y la motivación en el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la escuela de educación básica albert einstein”*. Ambato.
- Chisag, I. L. (2018). *“gamificación y tutoría académica”*. Ambato.
- Coronel, w. D. (2020). *Principales estrategias metodológicas utilizados por los docentes en la educación de niños*. Jaen.
- David w. Johnson - roger t. Johnson. Etc. (2012). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Argentina : editorial paidós saicf.

- Espinosa, I. S. (2020). *Gamificación para el aprendizaje de la matemática en el séptimo grado “unidad educativa “José Mejía Lequerica”*. Latacunga.
- Franco, R. E. (2022). *Gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la química en el segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa municipal “Oswaldo Lombeyda”*. Quito.
- Gómez, I. P. (2019). *Estrategias metodológicas utilizadas en niños 5 años del nivel inicial*. Piura.
- Guangasi, E. M. (2022). Ambato.
- Guillermo Campos, et. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Mexico.
- Gutiérrez-delgado, J. (2018). *Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico*. Mexico.
- Joaquín Reverter Masía, E. (2011). *La competición como estrategia metodológica en edad escolar*. España.
- Jose Sáez Lopez, et. (2012). *Estrategias metodológicas, aprendizaje colaborativo*. Venezuela.
- Julio Cabero, et. (2006). *Oración del profesorado universitario en estrategias metodológicas para la incorporación del aprendizaje en red en el espacio europeo de educación superior (ees)*. España.
- Leon, A. R. (2018). *Estrategias metodológicas en el aprendizaje constructivista*. Guayaquil .
- Lizano, I. T. (2013). *Las estrategias metodológicas y su aplicación en el cumplimiento de las tareas escolares en los estudiantes de octavo a décimo año el centro de educación básica Vicente Flor de la parroquia Huachi Grande cantón Ambato*. Ambato.

- Lizlee jacinto roca. Et. (2018). *La lectura en voz alta como estrategia metodológica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del 3° grado educación primaria de la i.e José Olaya Balandra 6090- Chorrillos*. Lima.
- López, v. E. (2020). *“las estrategias metodológicas y la educación ambiental en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa pcei Juan León Mera del cantón Ambato”*. Ambato.
- Lorena martillo, et. (2017). *Las estrategias metodológicas y su influencia en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes*. Guayaquil.
- Luis orlando cunalata guachamboza, et. (2020). *Gamificación como herramienta para fortalecer la imagen de un partido político*. Ambato.
- Manobanda, w. G. (2019). *“la gamificación y su relación en el aprendizaje”*. Ambato.
- Montes, g. (2000). *Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural*. La paz.
- Muñoz, d. E. (2021). *Gamificación y el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la unidad educativa “Leonardo Murialdo”*. Ambato.
- Nieto, e. (2018). *Tipos de investigación* .
- Núñez, j. M. (2021). *<actividades de gamificación 3.0 y la expresión verbal de niños del nivel inicial*. Ambato.
- Ortega, a. O. (2017). *Enfoque de la investigación* . Bogotá.

Riquelme, m. (18 de octubre de 2022). *Acerca de web y empresas* . Obtenido de acerca de web y empresas : <https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/>

Sampieri, r. H. (2003). *Metodologia de la investigacion*. Mexico : marcela i. Rocha garcia .

Sinche, m. L. (2020). *Gamificación en el proceso de enseñanza de la química del bachillerato general unificado en el colegio municipal “cotocollao*. Quito.

Stivens, s. O. (2022). *La gamificación como herramienta didáctica en la evaluación formativa del estudiante*. Quito.

Tevni, g. (2000). *Tipos de investigacion* .

Villa, a. (2015). *Definicon de las variables enfoque y tipo de investigacion* . Bogota.

ANEXOS



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "TIRSO DE MOLINA"

Teléfonos: 2855912
Avda. Pedro Váscquez Sevilla – Barrio San Juan
tirsodemolinamer@hotmail.com
IZAMBA – AMBATO

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 29 de septiembre del 2022.

Doctor
Marcelo Núñez
PRESIDENTE
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Ciudad

De mi consideración:

Yo, Mg. Graciela Guevara, en mi calidad de Rectora (E) de la Unidad Educativa Fiscomisional "Tirso de Molina", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: "La gamificación como estrategia metodológica para el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de Segundo Año EGB, de la Unidad Educativa Fiscomisional "Tirso de Molina", provincia de Tungurahua", propuesto por la señorita Evelyn Elizabeth Manobanda Guangasi, portador de la cédula de ciudadanía N° 180531293-9, estudiante de la Carrera de Psicopedagogía, 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,



MSc. Graciela Guevara
C.I. # 1802657518
RECTORA (E)
Telf.: 03 2855 – 912 / 0984498843
Email: gjguevarag@yahoo.es



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR



Ambato 21 de diciembre de 2022

Mg. Ximena Cumandá Miranda López

Docente

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Presente.

De mi consideración:

Con un saludo cordial y conocedor de su alta capacidad profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de la encuesta semiestructurada a utilizarse en la recolección de información para el desarrollo del proyecto de investigación: "La gamificación y la estrategia metodológica para el aprendizaje de los estudiantes de Segundo Año EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, Provincia de Tungurahua."

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se detallan a continuación:

- Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario, que se adjuntan a la presente.
- En la tabla para validación de la encuesta, valore los aspectos Correspondencia, Relevancia y Lenguaje, en una escala de 1 a 5, siendo 1 "no aceptable" y 5 "aceptable".
- Evalúe la correspondencia entre objetivos, variables e indicadores con los ítems del instrumento.
- Determine la relevancia de cada ítem, es decir si son o no importantes en el estudio.
- Valore la claridad de la redacción de cada uno de los ítems(lenguaje).
- De ser necesario, escriba en observaciones: "modifique" o "cambie" el ítem.
- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,



LUIS RAFAEL
TELLO VASCO



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
TABLA PARA VALIDACIÓN- ENCUESTA SEMIESTRUCTURADA



	Preguntas / ítems	Aspectos			Observación
		L	C	R	
1	¿Usted considera importante conocer que es la gamificación?				
2	¿Cuán importante considera usted la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza?				
3	¿Usted cree importante implementar la técnica de la gamificación para brindar los conocimientos a sus estudiantes?				
4	¿Usted cree importante utilizar la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños?				
5	¿Qué tan importante cree usted que es conocer las características de la gamificación?				
6	¿Cree usted que es importante recibir capacitaciones sobre la gamificación por parte de la institución?				
7	¿Usted considera importante aplicar o utiliza técnicas de gamificación en las clases?				
8	¿Usted considera importante implementar estrategias gamificadas en los estudiantes para crear aprendizajes significativos?				
9	¿Cree usted que sea importante establecer objetivos con sus estudiantes?				
10	¿Usted considera importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase?				
11	¿Usted considera importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en la clase?				
12	¿Cree usted importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes?				

2022-12-21

Fecha de validación



XIMENA CUMANDA
MIRANDA LOPEZ

Firma



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
TABLA PARA VALIDACIÓN- ENCUESTA SEMIESTRUCTURADA



	Preguntas / ítems	Aspectos			Observación
		L	C	R	
1	¿Usted considera importante conocer el concepto gamificación?				
2	¿Cuán importante es aplicar la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza, para reforzar lo aprendido?				
3	¿Usted utiliza la gamificación para fomentar el aprendizaje en clase?				
4	¿Usted cree importante utilizar la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños?				
5	¿Está usted capacitado en el manejo y uso de herramientas de gamificación?				
6	¿Usted considera importante aplicar o utiliza técnicas de gamificación en las clases?				
7	¿Usted considera importante implementar estrategias gamificadas en los estudiantes para crear aprendizajes significativos?				
8	¿Cree usted que es importante establecer objetivos personales para el apoyo a los estudiantes?				
9	¿Usted considera importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase?				
10	¿Usted considera importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en la clase?				
11	¿Cree usted importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes?				

22-11-2022

Fecha de validación



WILMA LÓPEZ
GAVILANES
LÓPEZ

Firma

Matriz de la operacionalización de la variable independiente					
Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
Estrategias metodológicas	Nos permiten identificar los principios y criterios a través métodos que cumplen con una secuencia ya panificada permitiendo así la construcción de conocimientos en el proceso enseñanza-aprendizaje.	Generalidades	Concepto Importancia Características	El aprendizaje está basado en experiencias Sus proyectos tienen un enfoque constructivista Prestan interés a recursos nuevos Expresan con facilidad sus emociones y sentimientos	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación
		Tipos	De recuperación y percepción individual Problematización. De descubrimiento e indagación. De proyectos. De inserción en maestros y alumnos en el entorno. De socialización en actividades grupales.	Presta atención a la clase Entiende indicaciones para realizar la tarea Los estudiantes exploran el ambiente en el que van a trabajar Buscan soluciones o alternativas a problemas que se les presentan Interactúan con facilidad con sus compañeros y profesores Expresan sus inquietudes con facilidad y claridad	
		Clasificación	De enseñanza	Se adaptan con facilidad en actividades grupales	

Elaborado por: (Manobanda Guangasi Evelyn Elizabeth, 2022)

Matriz de la operacionalización: Fundamentar en forma científica las implicaciones de la gamificación en los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina.

	Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica instrumento
Variable	La gamificación es un método de enseñanza el cual está enfocado en enseñar a los alumnos a través del juego logrando así un aprendizaje significativo.	Generalidades	Definición Importancia Características	Usted considera importante conocer el concepto gamificación. Cuán importante es aplicar la técnica de gamificación en el proceso de enseñanza, para reforzar lo aprendido. Usted utiliza la gamificación para fomentar el aprendizaje en clase. Usted cree importante utilizar la técnica de la motivación para el desarrollo de la clase en los niños.	Técnica: Encuesta Instrumento: cuestionario
		El contexto educativo	Metodología	Está usted capacitado en el manejo y uso de herramientas de gamificación. Usted considera importante aplicar o utiliza técnicas de gamificación en las clases Usted considera importante implementar estrategias gamificadas en los estudiantes para crear aprendizajes significativos.	

		Factores	<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de metas y objetivos • Reglas • Narrativa • Libertad de elección • Libertad para el error • Retroalimentación • Cooperación y competencia • Proceso • Recompensas 	<p>Cree usted que es importante establecer objetivos personales para el apoyo a los estudiantes.</p> <p>Usted considera importante que siempre estén presentes las reglas en el desarrollo de la clase.</p> <p>Usted considera importante que exista competencia entre los estudiantes para participar en la clase.</p> <p>Cree usted importante implementar el factor de la recompensa en los estudiantes.</p>	
--	--	----------	---	---	--

Elaborado por: (Manobanda Guangasi Evelyn Elizabeth, 2022)



Introducción

El proceso de aprendizaje es el conjunto de actividades o destrezas que se realizan dentro del aula para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo de la temática que se esta aprendiendo, por ello es importante conocer los factores, elementos y tipos de aprendizajes para que al momento de recibir clases los alumnos se encuentren en un ambiente optimo de esta forma se construirá un aprendizaje significativo y su rendimiento académico mejorara.

Para lo cual es necesario generar un ambiente adecuado con buena iluminación, buen espacio sin distractores ni ruido que pueda interrumpir las clases generando así buenos resultados en el aprendizaje.



OBJETIVOS

Establecer actividades para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de segundo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina.

Planificar estrategias didácticas para el aprendizaje.



APRENDIZAJE COOPERATIVO

Objetivo

Fomentar la participación y trabajo en equipo

Tiempo

1 hora

Materiales

- Pizarra cuadernos
- Lápices
- Marcadores
- Papelotes
- Colores

Desarrollo

Se realizará grupos pequeños con la finalidad de obtener un conocimiento en común donde todos participen dando opiniones, ideas e interactúen entre ellos, ya que esta estrategia es fundamental para romper y salir de la rutina diaria donde el docente es quien brinda toda la información de las diferentes temáticas a los estudiantes los cuales solo escuchan. En este caso aquí los estudiantes deben indagar y compartir información de modo que aprendan a trabajar en equipo y a ser responsables ya que en un grupo cada uno cumple un rol muy importante el cual debe cumplir y ser responsable.

MOTIVACIÓN

Objetivo

Fomentar la participación y atención de los estudiantes

Tiempo

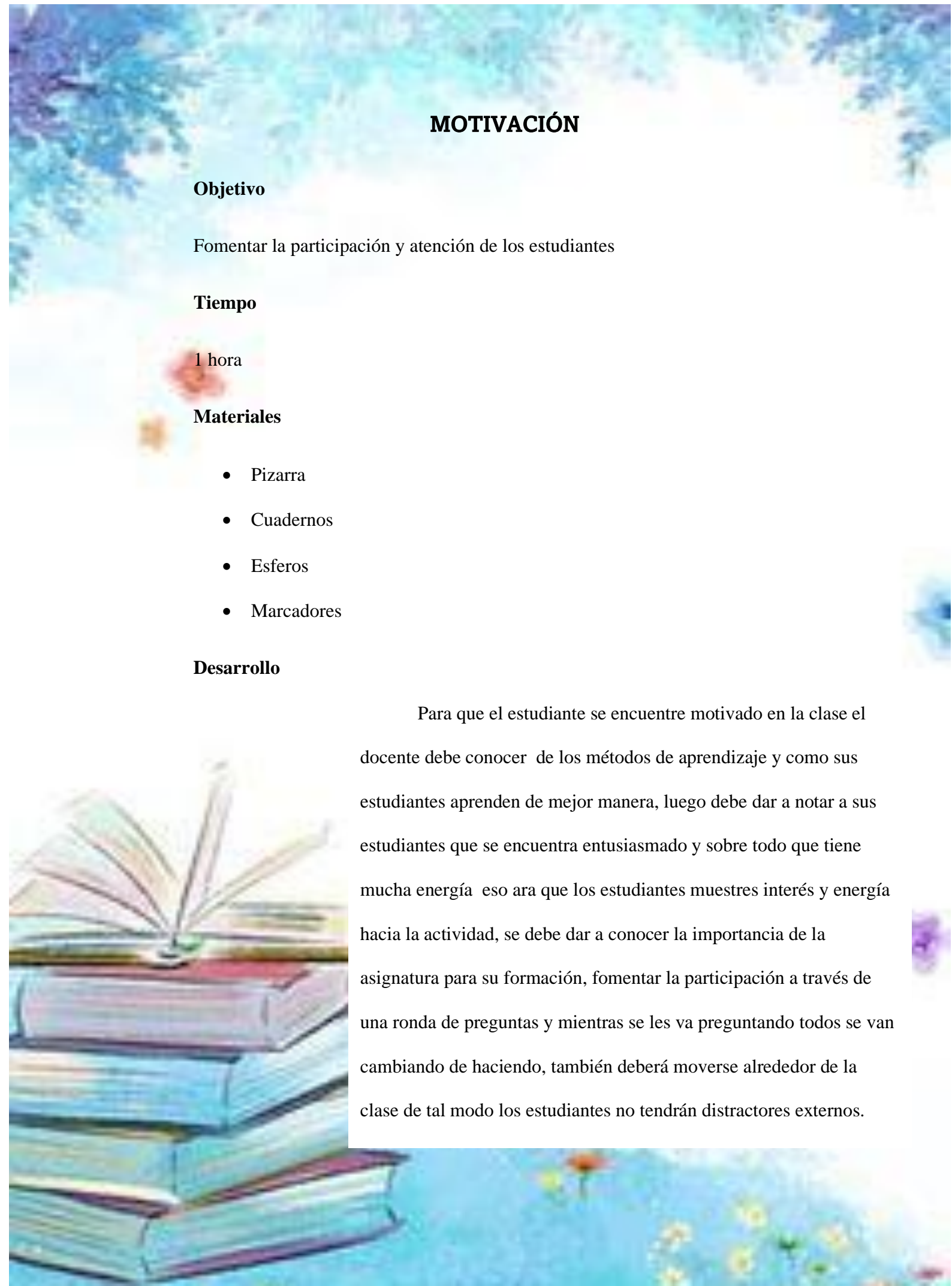
1 hora

Materiales

- Pizarra
- Cuadernos
- Esferos
- Marcadores

Desarrollo

Para que el estudiante se encuentre motivado en la clase el docente debe conocer de los métodos de aprendizaje y como sus estudiantes aprenden de mejor manera, luego debe dar a notar a sus estudiantes que se encuentra entusiasmado y sobre todo que tiene mucha energía eso ara que los estudiantes muestres interés y energía hacia la actividad, se debe dar a conocer la importancia de la asignatura para su formación, fomentar la participación a través de una ronda de preguntas y mientras se les va preguntando todos se van cambiando de haciendo, también deberá moverse alrededor de la clase de tal modo los estudiantes no tendrán distractores externos.



Pensamiento crítico

Objetivo

Favorecer la comunicación dentro del ambiente de clases creando un ambiente favorable, adecuad y afectivo para mejorar el proceso de aprendizaje

Tiempo

1 hora

Materiales

- Pizarra
- Hojas
- Esferos
- Marcadores
- Contenido académico
- Bol o recipiente

Desarrollo

Durante el desarrollo de la clase los alumnos deberán escribir obligatoriamente en un papel una pregunta. Al finalizar la clase el docente preguntara, si alguien tiene alguna pregunta, si nadie la dice el docente posteriormente pasara con el bol para que todos pongan su pregunta allí, de todos los papelitos se escogerán varios papelitos al azar para leerlas en voz alta y responder las inquietudes esto tendrá como finalidad potenciar la participación, generar la curiosidad, mejorar la atención, la expresión oral y escrita, y el pensamiento escrito.