



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL
APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION

CÓDIGO: LP1-18-084

AUTORA: ZAIRA MAGDALENA ZAPATA VEGA

TUTOR: DR. ROOSEVELT BARROS MORALES MSC.

GUAYAQUIL, MARZO DE 2019



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

DIRECTIVOS

Dr. Santiago Galindo Mosquera MSc.

DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.

VICE-DECANO

Lcdo Alfonso Sánchez Ávila, MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

SEMIPRESENCIAL

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA- MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

Guayaquil, marzo del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El (la) DR. ROOSEVELT BARROS MORALES, MSc., tutor(a) del trabajo de titulación ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION. GUÍA DE GAMIFICACION certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Zaira Magdalena Zapata Vega C.C No. 0502095086, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciadas, en la Carrera Educación Primaria /Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read "R. Barros Morales". The background behind the signature is a light blue, semi-transparent watermark that repeats the text "Es una propuesta de sustentación" and "a que se debe como se debe".

DR. ROOSEVELT BARROS MORALES, MSc.

C.C. No. 0600359541



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA- MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

Guayaquil, marzo del 2019

Sr. MSc.

Jacinto Calderón Vallejo. Abg.

DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION. GUÍA DE GAMIFICACION** de la estudiante Zaira Magdalena Zapata Vega C.C No. 0502095086 Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que la estudiante Zaira Magdalena Zapata Vega C.C No. 0502095086, están aptas para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



DR. ROOSEVELT BARROS MORALES, MSc.
C.C. No. 0600359541



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA
PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES
ACADÉMICOS**

Zaira Magdalena Zapata Vega C.C No. 0502095086. Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION. GUÍA DE GAMIFICACION**, son de mí absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

Zaira Magdalena Zapata Vega
C.C. No. 0502095086

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por darme la capacidad de sabiduría para realizar este trabajo que me a costado mucho esfuerzo y dedicación. También dedico a mis padres y hermanos por ser ese pilar fundamental y motivación a seguir adelante. También se lo dedico a mi esposo e hijos por el apoyo incondicional, por la confianza y a cada uno de los tutores de la catedra, porque gracias a ellos he podido capacitarme a lo largo de estos últimos años, logrando un desolvimiento profesional acorde a nuestra sociedad.

Zapata Vega Zaira Magdalena

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, por guiarme en el camino y fortalecerme espiritualmente para empezar un camino lleno de éxito.

Muestro mis más sinceros agradecimientos a mi tutor de proyecto, quien con su conocimiento y su guía fue una pieza clave para que pudiera desarrollar una clave de hechos que fueron imprescindibles para cada etapa de desarrollo del trabajo.

Por último, quiero agradecer a la base de todo, a mi familia, en especial a mi esposo, hermanos, hijos a mis padres que quienes con sus consejos fueron el motor de arranque y mi constante motivación, muchas gracias por su paciencia y comprensión, y sobre todo por su amor.

Zapata Vega Zaira Magdalena

ÍNDICE GENERAL

CARATULA.....	i
DIRECTIVOS.....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iii
REVISIÓN FINAL.....	iv
LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Planteamiento del problema en investigación.....	3
1.2 Formulación del problema.....	6
1.3 Sistematización.....	6
1.4 Objetivos de la Investigación	7
Objetivo General.....	7
Objetivos específicos.....	7

1.5 Justificación e importancia	7
1.6 Delimitación del Problema	9
1.7 Operacionalización de las variables.....	10
1.8 Premisas de la investigación.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1 Antecedentes de la investigación.....	12
2.2 Marco conceptual.....	17
2.3 Marco legal	29
CAPÍTULO III	31
METODOLOGÍA	31
3.1 Diseño de la investigación	31
3.2 Modalidad de la investigación	31
3.3 Tipos de investigación	32
3.4 Métodos de Investigación	34
3.5 Técnicas de la investigación	35
3.6 Instrumentos de investigación	36
3.7 Población y muestra	36
Población.....	36
Muestra.....	37
3.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	39
3.9 Conclusiones y Recomendaciones.....	57
CAPÍTULO IV.....	59
LA PROPUESTA	59
4.1 Título de la Propuesta.....	59
4.2 Justificación	59

4.3 Objetivos de la propuesta	60
4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta	60
4.5 Factibilidad del proyecto	62
4.6 Descripción de la propuesta	62
4.7 Referencias Bibliográficas	91

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1: Operacionalización de variables.....	10
Cuadro N° 2: Distributivo de la población.	37
Cuadro N° 3 Distributivo de la muestra.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Capacitación del docente.....	39
Tabla N°2 Desarrollo de destrezas	40
Tabla N°3 Método memorístico	41
Tabla N° 4 Estrategias de Gamificación	42
Tabla N° 5 Mejor rendimiento académico	43
Tabla N° 6 Incorrecta aplicación de estrategias.....	44
Tabla N° 7 Destrezas cognitivas.....	45
Tabla N° 8 Estrategias Gamificadas y las TIC	46
Tabla N° 9 Diseño de guía.....	47
Tabla N° 10 Aplicación de guía.....	48
Tabla N°11 Uso de recursos didácticos.....	49
Tabla N° 12 Desarrollo Cognitivo, habilidades y destrezas	50
Tabla N° 13 Interés al estudio.....	51
Tabla N° 14 Uso de las TIC y métodos gamificados.....	52
Tabla N° 15 Aplicación de guía.....	53
Tabla N° 16 Ficha de observación aplicada a los estudiantes de básica de la unidad educativa “fae n° 2”, durante un periodo de 21 días laborables	55

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1 Capacitación del docente	39
Gráfico N°2 Desarrollo de destrezas.....	40
Gráfico N°3 Método memorístico	41
Gráfico N° 4 Estrategias de Gamificación	42
Gráfico N° 5 Mejor rendimiento académico	43
Gráfico N° 6 Incorrecta aplicación de estrategias	44
Gráfico N° 7 Destrezas cognitivas	45
Gráfico N° 8 Estrategias Gamificadas y las TIC	46
Gráfico N° 9 Diseño de guía	47
Gráfico N° 10 Aplicación de guía	48
Gráfico N°11 Uso de recursos didácticos	49
Gráfico N° 12 Desarrollo Cognitivo, habilidades y destrezas	50
Gráfico N° 13 Interés al estudio	51
Gráfico N° 14 Uso de las TIC y métodos gamificados	52
Gráfico N° 15 Aplicación de guía	53
Gráfico N° 16 ficha de observación aplicada a los estudiantes de básica de la unidad educativa “fae n° 2”, durante un periodo de 21 días laborables	55

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1	Carta de la Universidad dirigida a la Escuela	94
Anexo 1-A	Carta de la Escuela dirigida a la Universidad.....	95
Anexo 2	Certificado porcentaje de similitud	96
Anexo 3	Fotos: Aplicando actividades a los estudiantes	97
Anexo 3-A	Fotos: Entrevista a representantes legales	98
Anexo 3-B	Fotos: Entrevista a los docentes	99
Anexo 3-C	Fotos: Entrevista a la autoridad	100
Anexo 3-D	Tutorías de tesis	101
Anexo 4	Entrevista dirigida a la Directora	102
Anexo 4-A	Encuesta aplicada a docentes	103
Anexo 4-B	Encuesta aplicada a padres familia.....	104
Anexo 4-C	Cuestionario de preguntas dirigidas a los estudiantes	105
Anexo 5	Certificado de Práctica Docente	106
Anexo 6	Certificado de Vinculación	107
Anexo 7	Repositorio Nacional en Ciencia y Tecnología	108



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PRIMARIA**

**ESTRATEGIAS METOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL
APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION**

**Autora: Zaira Magdalena Zapata Vega
Tutor: Dr. Roosevelt Barros Morales Msc.
Guayaquil, marzo del 2019**

RESUMEN

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Palabras claves: Gamificación, ámbito educativo, acciones concretas, técnicas mecánicas y dinámicas,



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
PRIMARY EDUCATION CAREER**

**METODOLOGICAL STRATEGIES OF GAMIFICATION IN LEARNING.
GAMIFICATION GUIDE**

**Author: Zaira Magdalena Zapata Vega
Tutor: Dr. Roosevelt Barros Morales Msc.
Guayaquil, March 2019**

ABSTRACT

Gamification is a learning technique that moves the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results, either to better absorb some knowledge, improve some skill, or reward concrete actions, among many other objectives. This type of learning gains ground in the training methodologies due to its playful nature, which facilitates the internalization of knowledge in a more fun way, generating a positive experience in the user. The game model really works because it manages to motivate the students, developing a greater commitment of the people, and encouraging the spirit of overcoming. A series of mechanical and dynamic techniques extrapolated from the games are used. Gamification is a learning technique that moves the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results, either to better absorb some knowledge, improve some skill, or reward concrete actions, among many other objectives. This type of learning gains ground in the training methodologies due to its playful nature, which facilitates the internalization of knowledge in a more fun way, generating a positive experience in the user. The game model really works because it manages to motivate the students, developing a greater commitment of the people, and encouraging the spirit of overcoming. A series of mechanical and dynamic techniques extrapolated from the games are used.

Keywords: Gamification, educational field, concrete actions, mechanical and dynamic techniques.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio considera una problemática en la forma de dar las clases por parte de los docentes, debido a que no ha existido una investigación sobre la importancia de la gamificación que tienen las unidades educativas, en los alumnos del subnivel elemental de educación general básica de la Escuela Guayaquil, el principal objeto de estudio que se investiga es las estrategias que usan los docentes en el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, para que los estudiantes puedan desarrollar el hábito lector, trayendo consigo mejor desempeño escolar.

Al emplear los recursos didácticos por parte de los profesores se lograría tener una mejor enseñanza, exponiendo claramente el contenido de las clases para que los estudiantes incrementen sus conocimientos con una participación activa en las clases, generando sus propios conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los estudiantes obtienen habilidad lectora al cumplir con las tareas que su docente le envía de manera diaria o semanal, lo cual se convierte en una puntuación que se evalúa de forma mensual o anual, sino lo cumple obviamente tendrá un mal rendimiento escolar, cuando un estudiante adquiere hábitos de lectura siempre estará investigando a través de la lectura los diferentes elementos que conllevan a su desarrollo intelectual, puesto que incrementan sus conocimientos sobre los temas que leen.

Capítulo I. El problema. En este capítulo se explica la importancia de la gamificación en la educación, además se detalla específicamente la realidad del problema que se presenta en la Escuela FAE N.2, tales como son el uso de nuevas tecnologías educativas, estrategias para la motivación del estudiante y el hecho científico que se

origina por la necesidad de la lectura y escritura en el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Capítulo II. Marco Teórico. Se desarrollan los antecedentes del estudio, las bases teóricas que respaldan las teorías enfocadas en la gamificación, como Palazón y Velasco que enfatizan que la gamificación es una técnica de aprendizaje trasladada al juego en el ámbito educativo profesional, además se fundamenta en análisis de las citas, que contiene las fundamentaciones pedagógicas, psicológicas y legal.

Capítulo III. Metodología. proceso, análisis y discusión de resultados. La metodología donde se realiza el estudio del análisis y discusión de resultados del tema se eligen los enfoques de investigación como son los cuantitativos y cualitativos, con su respectiva población y de ahí obtener la muestra, se realizó encuestas para verificar la importancia del estudio y la veracidad de lo recomendable que es aplicar la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa FAE N.2.

Capítulo IV, LA PROPUESTA. Se presenta el título de la propuesta, la justificación, objetivos, aspectos teóricos, la elaboración de las estrategias y diseños para los estudiantes, se detalla la factibilidad del proyecto y la propuesta a emplear, luego están las conclusiones y recomendaciones de la propuesta empleada.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema en investigación

La importancia de la gamificación en la educación y específicamente en el aprendizaje y rendimiento de estudiantes de la escuela Fiscal FAE N°2, radica en la innovación y la motivación a la acción. El método tradicional de enseñanza caduca cada vez más para los nativos digitales, es importante que los educadores se adapten a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, cuyas formas de aprender incorporan cada vez más el uso de nuevas tecnologías educativas.

Este proyecto de tesis tiene como objetivo, analizar las ventajas, desventajas y perspectivas, según los factores internos y externos, que presentaría la implementación de técnicas de gamificación en la educación. Siguiendo de una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa, que comprende el desarrollo de tres instrumentos: cuestionario aplicado a los estudiantes de la institución, de la Unidad Educativa Fiscal FAE N°2, análisis DAFO aplicado con base en entrevistas a los docentes de la institución y entrevista estructurada realizada a los expertos en la temática a investigar.

Se concluye con la adquisición de estrategias para la elaboración de un Guía de gamificación en toda la escuela, entre ellas: la motivación existente en los estudiantes y el compromiso de participación de los docentes y autoridades, con el propósito final de incentivar la participación, trabajo en equipo e interacción docente-alumno; hasta llegar al aprendizaje.

Actualmente, en los países latinoamericanos, los procesos educativos, se desarrollan de manera competitiva, es decir, están enmarcados en la praxis metacognitivista y constructivista mediante estrategias metodológicas activas y funcionales que promueven el rendimiento escolar, tal como demanda la sociedad actual de carácter globalizadora e integral. Esta práctica, indudablemente, mejora el desempeño escolar (docente-estudiante).

La calidad de la educación en el Ecuador, basada en estrategias metodológicas activas del aprendizaje, es una de las preocupaciones más apremiantes del sistema educativo y se ha convertido en un tema prioritario en la política pedagógica y didáctica que el docente debe implantar en el salón de clase.

En referencia a la propuesta planteada: “Diseño de un Guía de Gamificación”, en esta investigación, desde un punto de vista práctico, las estrategias metodológicas activas se consideran como un procedimiento mediante el cual se expone y facilita el conocimiento y el desarrollo de la inteligencia para alcanzar, naturalmente, óptimos resultados en el rendimiento escolar de forma significativa de los estudiantes.

Se podría decir que en el pasado, el alumno era un mero receptor pasivo de información ya que la “lección magistral” era la metodología docente aplicada habitualmente. Este tipo de metodología se centra demasiado en la memorización de los contenidos expuestos por el profesor y la consiguiente exposición de los mismos en una prueba escrita. Además, algunas de estas metodologías están centradas en el uso de libros de texto como medio principal para el proceso enseñanza-aprendizaje. La utilización del libro de texto como único recurso suele tener un efecto desmotivador para los alumnos, ya que no “necesitan” tener una actitud activa o prestar atención en clase, ya que saben que serán examinados de los contenidos de ese libro.

En las últimas décadas se ha trabajado mucho para cambiar esa metodología y hacer que el alumno pase a tener un papel mucho más activo y a ser protagonista de su propio aprendizaje. Las nuevas tecnologías tienen un papel muy importante en este cambio porque los alumnos las utilizan comúnmente en su vida diaria (redes sociales, aplicaciones móviles, páginas web, etc.).

El uso de las TIC en la enseñanza, además, de aportar un abanico muy amplio de posibilidades, motiva mucho a los alumnos, ya que tienen un carácter interactivo y de participación que no puede ofrecerles un libro de texto. Por todo esto, los alumnos se muestran más predispuestos a acceder al aprendizaje por medios “digitales” los cuales les resultan entretenidos y divertidos.

Es muy importante que los maestros busquen la manera de mantener a sus alumnos motivados en la escuela, pues conseguir dicho objetivo facilitará que el aprendizaje de los niños sea mucho más completo. Además, la curiosidad y las ganas de aprender de los alumnos aumentarán mucho si se divierten y disfrutan en clase. Por eso, el juego reúne todas las características necesarias para ser un elemento motivador muy útil en la enseñanza.

El aprendizaje de una segunda lengua como puede ser el inglés, puede resultar muy frustrante si el alumno no se siente interesado y motivado. Por tanto, es muy importante que el maestro enfoque la enseñanza de un idioma desde una metodología activa, participativa, cooperativa y motivadora que implique al estudiante y que le proporcione un “feedback” continuo que le permita comprobar su avance y le anime a seguir esforzándose y aprendiendo.

Lo puesto en manifiesto, puede lograrse por medio de la gamificación, la cual consiste en una metodología basada en el juego (desafíos, puntos, recompensas, etc.). Son muchos los recursos que

existen hoy en día para gamificar el aula, basta con que cuenten con las características de los juegos y que se puedan adaptar a los contenidos de las diferentes materias. Podemos utilizar videojuegos, páginas web, aplicaciones e, incluso juegos tradicionales.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo influye la Gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del subnivel medio básico en la Unidad Educativa “FAE N°2”, año lectivo 2018 – 2019?

1.3 Sistematización

El hecho se circunscribe en la Unidad Educativa “FAE N°2”, año lectivo 2018 – 2019. Se debe estudiar las estrategias de gamificación que más favorezcan a los estudiantes y en el PEA.

El tema “Diseño de un Manual de Gamificación”, es preciso y conciso, se debe adoptar políticas y procedimientos y un cambio profundo en las estrategias de aprendizajes que implantarán los docentes en beneficio de los alumnos con el propósito de elevar el rendimiento académico y la calidad de la educación.

El problema es evidente, el mismo que se lo detectó a través de la observación directa de campo, además de las entrevista realizadas a los docentes y estudiantes de manera informal. De acuerdo al diagnóstico empírico, se revela la falencia pedagógica. La importancia de cambios profundos en las estrategias metodológicas, da la pauta de lo relevante del problema a resolver en beneficio, principalmente de los estudiantes, así como de los docentes del centro escolar.

Sí, porque se trata de una situación pedagógica-didáctica de mucho interés para la institución educativa a fin de mejorar la calidad de la educación, por lo tanto es original en ese contexto educativo.

1.4 Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Establecer la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del subnivel medio básico en la Unidad Educativa “FAE N°2 mediante investigación bibliográfica, de campo, análisis estadísticos, fichas de observación a estudiantes, encuestas, entrevista para ejecutar una guía didáctica de gamificación que mejore los procesos de aprendizajes.

Objetivos específicos

1. Reconocer la gamificación como proceso de desarrollo de habilidades de aprendizajes mediante una investigación bibliográfica, análisis, fichas de observación a estudiantes, encuestas y entrevista.
2. Valorar el desarrollo cognitivo apoyados en la gamificación como estrategia de aprendizaje de los niños mediante estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo.
3. Seleccionar las actividades más relevantes de la investigación para realizar una guía didáctica de gamificación que mejore el desarrollo cognitivo a través de estrategias metodológicas significativas.

1.5 Justificación e importancia

El proyecto es conveniente por cuanto la investigación resolverá las falencias didácticas que se presentan en el aprendizaje de saberes; servirá para plantear alternativas didácticas dinámicas y motivacionales que estimulen y despierten interés por aprender de los educandos, además, es conveniente porque apuesta a la praxis de la propuesta que dará como resultados un mejor rendimientos escolar.

Se justifica el proyecto por sus implicaciones prácticas en su ejecución para solucionar el problema del desarrollo de los niños en clases, a fin que todos los docentes imbriquen en su acervo pedagógico las nuevas estrategias a través de la gamificación en el desarrollo cognitivo, como una opción de cambio acorde con lo que demanda actualmente la educación mundial.

La importancia de las estrategias de la gamificación, son imprescindibles en el centro educativo para producir aprendizajes significativos, por consiguiente, los docentes estarán comprometidos profesionalmente, estando aplicados dentro de este proyecto.

La relevancia social del proyecto se fundamenta en el paradigma histórico social, este considera como finalidad la aprehensión de conocimientos y habilidades que te habilitan para desarrollar competencias de análisis, razonamiento crítico y problematizar los fenómenos sociales, económicos, políticos y culturales de la humanidad. Así se obtendrá una visión más completa de esta posición y sus beneficios para lograr en los estudiantes una educación de calidad y pertinencia.

Los valores teóricos y axiológicos están implícitos en el proyecto educativo que deben manejar los docentes como principio praxiológico en la búsqueda de la formación del ser humano, las estrategias metodológicas estimuladoras, se constituyen, por tanto en el punto de convergencia entre el objeto de conocimiento y el sujeto cognoscente en la internalización de nuevos conocimientos. La utilidad metodológica del estudio se manifiesta como una contribución pedagógica-didáctica importante, se valora las estrategias que presenta la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje que utilizarán los docentes y su impacto sobre el rendimiento escolar y el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa "FAE N°2".

Además, posee utilidad metodológica porque logra que la estructura de una clase cambie de pasiva a activa, de un alumno receptor a un alumno participativo, de un maestro transmisor a un maestro facilitador del aprendizaje, de conocimiento y de afectividad mediante metodologías dinámicas, activas y funcionales.

Para lograr generar el desarrollo cognitivo en los alumnos se necesita pasar de lo superficial a lo profundo y, esto se logra a través de ciertas técnicas de enseñanza que el maestro debe programar de tal forma que lleven a que el alumno interactúe con los diferentes tipos de contenidos.

1.6 Delimitación del Problema

Campo: Educación.

Área: Asignaturas básicas (Lenguaje, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales).

Aspectos: Pedagógicos, didácticos, técnicos y cognitivos.

Título: La Gamificación en el desarrollo cognitivo en el nivel el subnivel medio básico”.

Propuesta: “Diseño de una guía de Gamificación”.

Contexto: Unidad Educativa “FAE N°2”, ubicada en la ciudad de Guayaquil, cantón Guayaquil, provincia del Guayas.

1.7 Operacionalización de las variables

CUADRO 1: Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES
Gamificación	Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos	Estrategias de enseñanza de la gamificación	*Dinámicas que se aplican para el desempeño de los alumnos. *Implemento de padrones de juegos en el currículum educativo.
		Juegos en la gamificación	*Estrategias de juegos. *Mecánica de juegos en el ámbito escolar.
Desarrollo cognitivo	El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y capacidades. Comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia.	Proceso del desarrollo cognitivo.	*Etapas del desarrollo cognitivo. *Utilidad del aprendizaje significativo
		Aprendizaje significativo.	*Ventajas en el rendimiento escolar
		Métodos activos tecnológicos.	*Metodología interactiva. *Técnicas activas para el aprendizaje.

Fuente: Investigadora.

Elaborado por: Zaira Zapata Vega.

1.8 Premisas de la investigación

- Las estrategias metodológicas de la gamificación puede incentivar a los alumnos a que se involucren en la clase, ofrecerle mejores herramientas a los profesores para premiar a los alumnos, e incentivar a los alumnos a esforzarse para conseguir el desarrollo cognitivo.
- La aplicación de una guía de Gamificación puede enseñarles que el aprendizaje es una experiencia alegre y borrar las fronteras entre el aprendizaje formal y el informal, puede inspirar a los estudiantes a aprender amplia y profundamente durante toda la vida.
- El desarrollo cognitivo está determinado por la adquisición de los aprendizajes estudiados en el entorno escolar mediante actividades académicas, planificadas por el docente y el éxito depende de la asimilación de los nuevos estudios.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Realizada las indagaciones sobre juegos serios, aplicados a la educación en Ecuador, no existe una tesis con el tema, en ningún repositorio de las universidades del país. Para el proceso de investigación se puede anotar algunos temas relacionados con este trabajo, unos similares con una de las variables de investigación planteadas.

En la Web, se lee un análisis sobre la Gamificación cuyos autores (Palazon & Velasco, 2018), señalan: La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

(Chimento, 2016), Universidad de Torcuato Di Tella de Argentina. Tema: Gamification Into Project Management. Autor: Leandro Chimento. Año 2016.

La investigación es de tipo teórica descriptiva no experimental e intenta determinar si la aplicación de la teoría, elementos, mecanismos y dinámicas de juegos al lugar de trabajo en particular a la educación de Millennials en metodologías es efectiva. La implementación adecuada de técnicas modernas de Gamification en la población de gerentes de

proyectos Millennials contribuirá a incrementar el ROI de las compañías como consecuencia directa de la entrega de proyectos en forma exitosa mediante equipos y gerentes de proyectos intrínsecamente motivados con un fuerte compromiso al logro inculcado durante su etapa de aprendizaje de aquellas metodologías de gestión de proyectos utilizadas por la compañías u organizaciones.

(Lizano Zambrano & Pinela Cuzco, 2018), Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Paradigma educación software gamificación. Autoras: Lizano Zambrano, Karen Rosa y Pinela Cuzco, Erick Steven, año 2018.

El proyecto educativo se lo realizó en la Unidad Educativa República de Francia, el nuevo paradigma que se construye en materia de educación tiene como centro al ser humano como ser social y capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. Bajo esta nueva visión surge este proyecto, en donde se quiere lograr la modernización y actualización curricular, a través de una metodología innovadora y participativa. Dicha metodología debe asegurar la formación integral de los estudiantes, por ello se ha constituido como una pieza angular dentro de la educación, la incorporación de los recursos tecnológicos, en la Unidad Educativa República de Francia. El Software Educativo actualmente se considera como una herramienta que permite innovar en las prácticas docentes, además de brindar la posibilidad de incluir nuevas estrategias didácticas que despierten el interés y la motivación de los estudiantes.

La Gamificación y sus beneficios

Es una técnica de aprendizaje que traslada a la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar

alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre muchos objetivos.

Este tipo de gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma mas divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

(Jurado, 2017), señala: Los beneficios de la gamificación se pueden plantear como oportunidades con relación al aprendizaje, ya que afianza la motivación intrínseca del actuante, puede elegir, controlar, colaborar, sentir el desafío y conseguir un resultado o logro. Se relaciona con el desarrollo cognitivo en la medida que se desarrollan habilidades para tomar decisiones, resolver problemas y para la autodeterminación.

Asimismo, no excluye el fomento de la participación y colaboración, simplifica las tareas difíciles, crea una retroalimentación positiva mediante recompensas y un ambiente susceptible de ser controlado por el alumno, provocando confianza en el proceso de participación.

(Langendonckt, 2016): “Según los expertos, a trabajar en equipo, cooperar, pedir ayuda, ayudar a los demás, seguir instrucciones, manejar emociones, entender el punto de vista de otra persona, negarse de manera apropiada, ser crítico y ser justo”. En otras palabras, con el juego, el ser humano logra un desarrollo cognitivo, emocional y social, más si es un niño, por tanto, la estrategia de la gamificación es un aporte muy importante en el desarrollo cognitivo de los chicos.

Actualmente, los videojuegos han sido considerados como una opción más de entretenimiento. Sin embargo, hay también algunas iniciativas que están explorando su potencial como herramienta de trabajo en otros campos. La neurociencia ha investigado si los videojuegos

pueden ayudar a desarrollar ciertas capacidades cognitivas, arrojando resultados positivos en habilidades como la memoria, velocidad de reacción, resolución de problemas o pensamiento multitarea.

En el campo educativo pedagógico supone una técnica innovadora, activa y dinámica para docentes y alumnos, ofreciéndoles la posibilidad de interactuar directamente con el concepto a impartir conocimientos y experiencias de forma interactiva.

En el artículo de la revista “Enfoques innovadores en juegos serios”, se menciona que en el campo de Serious Games, se centra en el diseño, desarrollo, aplicación y uso de juegos para otros propósitos más allá del entretenimiento. La educación y la capacitación son las principales áreas de aplicación, pero los juegos serios se han utilizado con éxito en salud, investigación, planificación, emergencia y publicidad militar. A pesar de la evidencia de eficacia, el expositor también en esta edición especial, todavía hay un uso limitado de juegos serios. (Cruz Lara, 2013, p. 16)

(LÓPEZ, 2015). El artículo de la Revista Ventanales, concluye: “Los juegos en la formación y el entrenamiento, y en especial los juegos serios, constituyen un espacio de aprendizaje, que permite simular contextos muy cercanos al mundo real, donde el participante puede asumir riesgos y tomar decisiones que, aunque podrían generar resultados negativos, le sirven para mejorar sus estrategias al repetir una misma acción, apoyada con la retroalimentación recibida.

Tanto en el contexto educativo como en otros espacios de aprendizaje, los juegos serios han demostrado su gran potencial para desarrollar las competencias y habilidades requeridas en los entornos laboral y social”.

Se observó durante esta investigación que no solo los usos de los videojuegos aumentan el disfrute y el compromiso, sino que también

mejoran las mediciones de rendimiento de equilibrio seleccionadas. Hay que destacar que los VI han mostrado un potencial de alta calidad para motivar a la gente de todas las edades a ser más activos físicamente. Por lo tanto, los usuarios de los VI juegan alegres mientras alcanzan un estilo de vida más saludable. Los resultados mostrados en la investigación revisada proporcionan evidencia de que un clima de motivación puede tener un impacto positivo en el desempeño de habilidades motoras fundamentales de los niños y sugieren que incluso los niños pequeños que se encuentran en las etapas iniciales de rendimiento motor se pueden beneficiar de un clima auto dirigido”.

Actualmente se utilizan en áreas como Educación, Psicología, Aeronáutica, Medicina y Militar. Edutec (2016), en su XIX congreso define que “Uso de videojuegos como herramientas para las Ciencias Social” argumenta: el juego aumenta la motivación, reduce el estrés potenciando la creatividad a la hora de afrontar o resolver diferentes problemas. Estrada Pérez (2016), el tema de tesis define “Desarrollo de cursos interactivos que incluyan animaciones, juegos serios, realidad aumentada, para la asignatura de estadística de la carrera de ingeniería en Informática de la Universidad Técnica Particular de Loja”, concluye: los juegos serios, contribuyen a la formación académica ya que benefician la motivación de los alumnos y la participación. Góngora y Martínez (2016), en el artículo “Gamification and video games in solving problems by technicians, technologists and engineers” las empresas, la innovación, los cambios profundos y la competitividad, exigen soluciones eficientes y amigables con el medio ambiente, lo que obliga a los ingenieros a buscar capacitación permanente e innovadora.

Sus funciones están centradas en la producción de Información sobre los logros alcanzados en los aprendizajes de los estudiantes y, analiza los factores relacionados a los avances encontrados, apoya y asesora las unidades de medición y evaluación de los países y es foro de

reflexión, debates e intercambios de nuevos paradigmas sobre la evaluación Educativa (Arteta, Tiching, 2014)

Los autores hacen énfasis en la práctica de las estrategias y resultados que ofrece la gamificación tanto en estudiantes como en docentes, lo que permitirá un mayor desarrollo en la enseñanza aprendizaje, lo que lleva consigo un mayor rendimiento escolar y una mejor calidad de los trabajos que realicen, evitando así los diversos contratiempos que mantiene al abordar el tema de las tablas de multiplicar.

Indican que las actividades dentro del aula son de gran importancia, exigencia y responsabilidad, el proyecto de investigación se caracteriza por ser original en el empleo de estrategias en la enseñanza de todas las materias, empleando una didáctica especial.

Manifiestan que en los actuales momentos se reconoce la necesidad de revisar las estrategias apropiada para conseguir que los estudiantes se sientan altamente motivados y comprometidos con su aprendizaje.

Además de la verificación directas e indirecta del problema de las estrategias de gamificación y su repercusión en el rendimiento académico de los individuos.

2.2 Marco conceptual

Estrategia de la enseñanza Gamificada

Las estrategias de la enseñanza Gamificada forman parte de la experiencia pedagógica en la cual el docente desarrolla habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que permiten equiparar elementos, criterios y procedimientos que configuran la actitud

del profesor en el aula: motivar, estimular, dinamizar los nuevos conocimientos que el alumno va a inferir con la interacción permanente de grupo clase

Gamificar en la educación ha implementado el uso de videojuegos, varios de ellos requieren que el usuario aprenda y adquiera habilidades complejas, conocimientos y destrezas propias de su entorno de manera divertida, implican competencias y procesos cognitivos superiores, de allí parte la necesidad del desarrollo cognitivo. En base a lo antes descrito se detallan una serie de estrategias que son utilizadas en las actividades escolares las mismas que permiten fortalecer el trabajo. Los pedagogos (Acosta & otros., 2012), manifiestan los tipos de estrategias metodológicas activas:

Estrategias didácticas: “aprender para crear” en tanto permite una apropiación mejor del conocimiento en cuestión, conviene implementarse en sala de clases (Edwards, 2005)

Estrategias ilustrativas: Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).

Estrategias socializadoras: Pretende desarrollar la personalidad, incrementa la autoconciencia, comprensión, autonomía, auto evaluación.

Enseñanza de la Gamificación: Este tipo de enseñanza gana terreno en el sistema de formación debido a su carácter aspecto brillante, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, produciendo una experiencia positiva en el alumno.

Según el criterio de, (Gaitán, 2013), la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito

educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Dinámicas que se aplican para el desempeño de los alumnos.

Las técnicas dinámicas hacen mención a la motivación del propio estudiante para jugar y seguir adelante en la obtención de sus metas. Según el criterio de (Gaitán, 2013), algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

- **Recompensa:** Obtener un beneficio merecido.
- **Estatus:** Establecerse en un nivel jerárquico académico valorado.
- **Logro:** Como su superación o satisfacción personal.
- **Competición:** Por el simple afán de competir e intentar ser mejor los demás alumnos.

Implemento de padrones de juegos en el currículum educativo.

Durante la etapa de Educación Primaria existe la necesidad de lograr alcanzar tanto los objetivos como contenidos establecidos en el

currículo que establece la Ley de Educación, con el fin de aportar al individuo la mejor enseñanza posible y un desarrollo integral. Y para ello, el juego es una herramienta fundamental, ya que a través del mismo se desarrollan no solo capacidades matrices, sino también capacidades cognitivas y sociales.

El juego tiene un papel fundamental en la etapa de Educación Primaria aunque suele verse como una oposición al trabajo, porque de forma general suele quedar reducida en su mayoría al ámbito de la educación física. (Huelga Hazas, 2014)

Estrategias de juegos

Para Huelgas Hazas lo primero será definir un objetivo claro. Es decir, definir cuál es el objetivo antes de empezar a diseñar el juego y establecer qué conocimientos se quiere que los alumnos adquieran o practiquen mediante el juego.

- Plasmar el proceso de aprendizaje tradicional en una propuesta lúdica y divertida.
- Centrarse en un reto concreto y que sea motivador. Los alumnos deben saber que hay un objetivo específico y lo que tienen que hacer para conseguirlo. Deben tenerlo presente antes, durante y después del desarrollo del juego.
- Crear unas normas claras que sirvan para reforzar el objetivo del juego. Se debe observar que estas normas sean cumplidas por todos los participantes.
- La dificultad del juego debe ir adaptándose al dominio que van adquiriendo los alumnos. Es decir, la dificultad irá en aumento para

mantener la motivación y las ganas de superación de los participantes.

- Es indispensable que la competencia sea sana. Optar por juegos cooperativos en los que los participantes tengan que colaborar para lograr la recompensa final.

Mecánica de juego en el ámbito escolar

Según el autor (CeCarm, 2016), se trata de ofrecer un contenido lectivo en base a un juego. La parte lúdica puede servir para facilitar la comprensión de un conocimiento, potenciar alguna capacidad o gratificar alguna actuación. Utilizando estas técnicas se suele conseguir una mayor motivación por parte del alumnado.

- **Acumulación de puntos:** se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realiza.
- **Escalado de niveles:** se define una serie de niveles que el alumno debe ir superando para llegar al siguiente.
- **Obtención de premios:** a medida que el estudiante consigue diferentes objetivos se van entregando premios a modo de “colección”.
- **Regalos:** bienes que se dan al estudiante de forma gratuita al conseguir el objetivo.
- **Clasificaciones:** clasificar a los estudiantes en función de puntos u objetivos logados, destacando los mejores en una lista o ranking.
- **Desafíos:** competiciones entre estudiantes, el mejor obtiene los puntos o el premio.

- **Misiones o retos:** conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Desarrollo cognitivo

El cognitivismo estudia los procesos de la mente relacionados con la información recibida a partir de la percepción, el conocimiento y la experiencia. Nace como reacción al Conductismo que se basaban en estímulo y respuesta, sin razonamiento lógico y reflexivo. Se establece a partir del entendimiento, el razonamiento, la resolución de problemas y toma de decisiones. El trabajo puede ser corporativo o individual. El primero comparte experiencias y construye saberes de forma integral. El segundo parte de sus experiencias propias y el razonamiento lógico para emitir conceptos y resolver problemas.

Etapas del desarrollo cognitivo

Según el criterio de (Piaget, 2018), considera las siguientes etapas en el desarrollo cognitivo.

Etapas sensorio - motora o sensomotriz

Se trata de la primera fase en el desarrollo cognitivo, y para Piaget tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado en oraciones simples (hacia los dos años de edad). Lo que define esta etapa es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

Los niños y niñas que se encuentran en esta etapa de desarrollo cognitivo muestran un comportamiento egocéntrico en el que la principal

división conceptual que existe es la que separa las ideas de "yo" y de "entorno". Los bebés que están en la etapa sensorio-motora juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos mismos y el entorno.

A pesar de que en la fase sensorio motriz no se sabe distinguir demasiado entre los matices y sutilezas que presenta la categoría de "entorno", sí que se conquista la comprensión de la permanencia del objeto, es decir, la capacidad para entender que las cosas que no percibimos en un momento determinado pueden seguir existiendo a pesar de ello.

Etapa preoperacional

La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget aparece más o menos entre los dos y los siete años.

Las personas que se encuentran en la fase pre operacional empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Sin embargo, el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, lo cual se traduce en serias dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones de tipo relativamente abstracto.

Además, en esta etapa aún no se ha ganado la capacidad para manipular información siguiendo las normas de la lógica para extraer conclusiones formalmente válidas, y tampoco se pueden realizar correctamente operaciones mentales complejas típicas de la vida adulta (de ahí el nombre de este período de desarrollo cognitivo).

Por eso, el pensamiento mágico basado en asociaciones simples y arbitrarias está muy presente en la manera de interiorizar la información acerca de cómo funciona el mundo.

Etapas de las operaciones concretas

Aproximadamente entre los siete y los doce años de edad se accede al estadio de las operaciones concretas, una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas. Además, los sistemas de categorías para clasificar aspectos de la realidad se vuelven notablemente más complejos en esta etapa, y el estilo de pensamiento deja de ser tan marcadamente egocéntrico.

Uno de los síntomas típicos de que un niño o niña ha accedido a la etapa de las operaciones concretas es que sea capaz de inferir que la cantidad de líquido contenido en un recipiente no depende de la forma que adquiere este líquido, ya que conserva su volumen.

Etapas de las operaciones formales

La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget, y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta. Es en este período en el que se gana la capacidad para utilizar la lógica para llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos que se han experimentado de primera mano. Por tanto, a partir de este momento es posible "pensar sobre pensar", hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo.

Utilidad del aprendizaje significativo

Según, el pedagogo (Ausubel, 2016), considera que “el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento,

como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando”.

Ventajas en el rendimiento escolar

- Produce además una retención más duradera de la información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Metodología Interactiva

Pretende que los estudiantes puedan aprender de diferentes maneras, aplicando las herramientas proporcionadas por los avances de las nuevas tecnologías. Son instrumentos sumamente útiles para el

aprendizaje y como docente, debes aplicarlo a tus prácticas para que los alumnos se sientan a gusto aprendiendo de forma dinámica y divertida.

La manipulación de objetos virtuales o de representaciones digitales de la realidad favorece el desarrollo del pensamiento analítico al instar a la reflexión y el debate con otros para comprender la situación representada. Los instrumentos informáticos permiten la visualización de situaciones complejas para la comprensión de conceptos y propiedades de física o matemática; el procesamiento de representaciones; capacidad equivalente a la exteriorización de las funciones cognitivas; la construcción y verificación de modelos, etc. Pero más allá de las potencialidades interactivas de las nuevas tecnologías, el problema central en el desarrollo de aplicaciones para educación es la brecha entre la práctica real y la potencial o esperada (Bouciguez, 2013, pág. 1265)

Técnicas activas para el aprendizaje.

Las técnicas activas de aprendizaje conducen al estudiante hacia la memoria comprensiva y lo convierten en el principal protagonista del proceso educativo. Estas técnicas que se las realizan con la ayuda del computador, se fundamentan en el razonamiento permanente, para descubrir las relaciones causa-efecto de las cosas y arribar hacia un aprendizaje que les sirva para la vida.

- Estas técnicas logran desarrollar la actitud crítica reflexiva y participativa de los estudiantes.
- A través de ellas los niños llegan al conocimiento de la verdad es una ayuda para los maestros cuando disponen de mayor tiempo para evaluar procesualmente y conocer a sus alumnos y verificar actuación y desempeño de cada uno de ellos.
- Incentiva al trabajo grupal el cual permite descubrir nuevos líderes, diferenciar estilos de aprendizajes.

Fundamentación pedagógica

El proceso natural del ser humano se innova en el objetivo del proceso educativo, por lo que este procedimiento espontáneo se critica y se respeta. Resulta necesario partir de los modos, práctica y logros de los discentes y sobre la base de este indicio, el profesor promueve la participación activa de los mismos en la ubicación y selección de los contenidos de aprendizaje.

Según Miguel (Gómez, 2018, p. 99.), indica que: “La pedagogía como una actividad humana sistemática que orienta las acciones educativas y de formación, se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos que son sus elementos constitutivos”. Lo que afirma Gómez, es actividad pedagógica debe ser sincronizada hacia obtener resultados apropiados dentro del proceso educativo, de tal manera, que la aplicación de nuevas estrategias metodológicas es definitiva en una educación de calidad afín a lograr aprendizajes significativos.

La pedagogía es un acumulado de saberes que buscan poseer impacto en el espacio educativo, en cualquiera de las extensiones que este posea, así como en el conocimiento y formación del saber y la construcción del individuo. Ciertos autores definen a la pedagogía como un arte, otros como un saber, y otros más como una disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio.

Fundamentación Sociológica

El estudiante se influencia de acuerdo al entorno donde se desarrolla, adquiriendo buenas y torcidas costumbres, dependiendo de sus relaciones sociales en que convive. La escuela y la familia son las organizaciones sociales donde recibe el mayor influjo de su formación y

cultura mediante todo tipo de actividades, a partir de esta vinculación se señala, que el niño comienza a socializarse con la comunidad.

La instrucción en los diversos pasos que el docente proporciona, crea la influencia decisiva que tiene el grupo social en la formación de valores costumbres tradiciones de cada individuo, de igual manera explica los conflictos que se dan en la sociedad. Estos conocimientos permiten al docente desarrollar su trabajo de una manera apropiada eficiente en cada grupo social.

De acuerdo a (Locke, 2013): Al docente le corresponde ser guía y orientador del proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde el estudiante pueda tener la confianza de integrarse y ser parte de la comunidad, el docente por su formación y experiencia conoce, sugiere y plantea que habilidades son de mejor comprensión para los alumnos; según el nivel en que se desempeñe, para ello planteará distintas situaciones problemáticas que fomente la curiosidad del estudiante. En principio el socializar crea hombres que sean capaces de crear cosas nuevas, que se sientan en confianza de querer servir a su familia y comunidad.

Se puede predecir, que el medio social y la educación que reciban son los ejes que ejercen influencia en la actitud y aptitud del desenvolvimiento del individuo en la sociedad. Los primeros aprendizajes son decisivos para la formación integral futura de los estudiantes como hombres de bien al servicio de la sociedad, la familia y de ellos mismos. “Para llegar al conocimiento hay que emplear la razón”.

Fundamentación psicológica

El estudioso y precursor de la psicología educativa (Vygotsky, 1998), define lo siguiente:

La comprensión de la enseñanza como fuente del desarrollo del pensamiento psíquico del hombre y la personalidad se forma y se desarrolla en un medio social, en activa interacción con otras personas a través de variadas formas de colaboración y comunicación y, por tanto, siempre, de una forma u otra, tiene un carácter social. (p. 133.),

Esta definición, desde el punto de vista psicológico, la enseñanza sistémica-comunicativa de la actividad que ejerce la estructura mental de las personas, está en la "teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas", más conocida como enfoque histórico-cultural, el cual ha ido ganando creciente interés como fundamento psicológico. Por consiguiente, aunque la investigación de estrategias de aprendizajes significativos, como proceso psíquico constituye una tarea especial.

2.3 Marco legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

(Asamblea Nacional Constituyente, 2008-2011)

TITULO VII

REGIMEN DEL BUEN VIVIR

Sección primera

Art. 349.- El estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y mérito académico.

La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

(Ecuador, 2010)

De los principios generales

Capítulo Único

Art. 2 Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. El estado ecuatoriano ha establecido que la educación debe ser prioridad dentro del territorio nacional, tal situación ha generado que se establezcan normativas donde permitan que los habitantes tengan acceso a una educación de calidad, donde puedan establecer un futuro de bienestar para la sociedad ecuatoriana sin faltar el respeto a la comunidad.

Art. 10.- Adaptaciones curriculares. Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Art. 11.- El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La investigación es unos conjuntos de proceso sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno. (Hernández, 2007, p. 4-5.). La metodología es el instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, Sin la metodología es casi imposible llegar a la lógica que conduce al conocimiento científico.

Interpretando la cita se puede establecer que es sumamente importante para el docente establecer los métodos correctos de investigación en la búsqueda de los tipos de investigación y metodologías; técnicas e instrumentos más apropiados logras los objetivos y metas que se propones alcanzar en el proyecto educativo.

3.2 Modalidad de la investigación

Enfoque Cuantitativo. Esta modalidad es importante porque se la utiliza para la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. (Hernández, 2007, p. 4-5.). Basados en esta premisa se pondrá a prueba las variables e hipótesis planteadas en el marco teórico y las que se evaluarán técnicas de investigación apropiadas para establecer evidencia que den soporte a la hipótesis teórica.

Enfoque cualitativo. Se utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación de resultados (Hernández, 2007, p. 4-5.)

Esto indica, según la información obtenida se pueden rechazar una serie de hipótesis o de supuestos que no coinciden con resultados obtenidos en la investigación cuantitativa, se hará uso de la intuición y el empirismo para implementar el análisis de los resultados.

Los resultados de la aplicación de una extropección visual general y personificada a los estudiantes en sus diferentes facetas de aprendizajes, esta observación dará una perspectiva subjetiva, la cual se correlacionará con la transmisión de datos, calificaciones y estadísticas para de esta forma poder clarificar un panorama más amplio y claro.

3.3 Tipos de investigación

Se establece diferentes tipos de investigación acorde la necesidad del trabajo de titulación, pues, permitirán determinar una ubicación del grado de aprendizaje para poder obtener un amplio panorama de estrategias al momento aplicar la propuesta.

Investigación Bibliográfica

Corresponde a la primera etapa del proceso investigativo que proporcionó el conocimiento de la investigación, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de: información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. Dentro de la búsqueda de la verdad en la investigación científica, se acude a la realidad y de ésta y se obtienen: un problema, una hipótesis con su respectiva contrastación y conclusiones.

La investigación de carácter bibliográfico se realiza cuando el investigador averigua los contenidos de sus variables en libros y textos. Los cuales son los componentes generales de su estudio y de su fuente bibliográfica de consulta, con la finalidad de diseñar un marco teórico adecuado a sus necesidades e intereses. (Rojas, 2011, p. 182.)

Investigación de Campo

El estudio realizado en el contexto pertinente al 3er grado de la educación básica elemental de la Unidad Educativa “FAE N°2”, permite obtener datos específico en el lugar de los hechos sobre la capacidad de aprendizaje de los educandos, conocer su desarrollo cognitivo, lo que aprueba entender que los alumnos reciben su educación en ambiente académico no adecuado, y que las metodologías no son las apropiadas, además del estrés familiar debido a hogares disfuncionales, padres con problemas de alcohol, droga o legales y otras situaciones como: pobreza, irresponsabilidad, malnutrición.

Investigación Exploratoria

Este tipo de investigación permiten crear hipótesis por medio de métodos científicos al realizar una introspección en el universo de educandos que son motivos de este estudio y establecer la falta de carencias académicas y así definir que no tienen una adecuada percepción de los nuevos saberes que causan un bajo rendimiento académico.

Investigación Descriptiva

Según, (Zambrano, 1995, p. 178.) (Hernández, Fernánde, & Batista, 2010, p. 80.): “En esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá (qué conceptos, variables, componentes, etc.), y sobre qué o quiénes se recolectarán los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos, etc.).”

En ese sentido, la investigación descriptiva proporciona las herramientas de indagación de forma exhaustiva a fin de imbuir gran cantidad de información objetiva que cumpla con los preceptos de una investigación científica.

La suministración de datos para determinar la validez de las variables en relación a la metodología aplicada a los estudiantes, es fundamental para la implementación de la propuesta en la Unidad Educativa “FAE N° 2”.

3.4 Métodos de Investigación

Método observación científica

La observación científica como método consiste en la percepción directa del objeto de investigación. La observación investigativa es el instrumento universal del científico. La observación permite conocer la realidad mediante la percepción directa de los objetos y fenómenos, como también el procedimiento; puede utilizarse en distintos momentos de una investigación más compleja: en su etapa inicial se usa en el diagnóstico del problema a investigar y es de gran utilidad en el diseño de la investigación.

Método inductivo

En el método deductivo, pasa de conceptualizaciones generales a particulares de tal forma que partiendo de unos enunciados de carácter universal y utilizando instrumentos científicos, se infieren enunciados particulares, pudiendo ser axiomático-deductivo, cuando las premisas de partida están constituidas por axiomas, es decir, proposiciones no demostrables, o hipotéticos-deductivo, si las premisas de partida son hipótesis contrastables.

Método deductivo

Este método aplica los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios. El papel de la deducción en la investigación es doble: el primero consiste en encontrar principios

desconocidos, a partir de los conocidos. El segundo sirve para descubrir consecuencias desconocidas, de principios conocidos. El tema de las estrategias metodológicas que tiene como causa el bajo rendimiento escolar, mediante estos métodos se establece las bases ontológicas para la solución del problema.

Método Correlacional

El recurso del método de verificación correlacional, en este caso, el investigador construye una batería de test que contempla las variables a estudiar y que los sujetos o, una muestra significativa de ellos, tienen que contestar. El posterior análisis estadístico de los datos le permitirá al investigador obtener la certeza de la verdad o falsedad de su hipótesis.

3.5 Técnicas de la investigación

Las técnicas son los procedimientos e instrumentos que utilizamos para acceder al conocimiento. Encuestas, entrevistas, observaciones y todo lo que se deriva de ellas.

La observación. Esta técnica permite a los investigadores recolectar datos e información relevante en el lugar donde se producen los hechos. Es determinante porque se puede acceder de manera directa con los involucrados en el trabajo de indagación a información clasificada para poder ejecutar acciones reales y objetivas a fin de solucionar la problemática estudiada, es decir, se la realiza “in situ”.

Encuesta. La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos.

Entrevista. Esta técnica consiste en una conversación que se mantiene con una persona y que está basada en una serie de preguntas o afirmaciones que plantea el entrevistador y sobre las que la persona entrevistada da su respuesta o su opinión, pues, se extrae información sobre determinado tema.

3.6 Instrumentos de investigación

Cuestionario Conjunto de preguntas que deben ser contestadas en un examen, prueba, test, encuesta, etc. El encuestado manifiesta su opinión a través del cuestionario previamente elaborado, es decir, es un documento impreso o mecanografiado donde se recogen preguntas a ser contestadas.

Escala de Likert. Instrumentos de medición o pruebas psicológicas que frecuentemente son utilizadas para la medición de actitudes. En el presente proyecto se aplicará la Escala de Likert, debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtendrá mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem.

3.7 Población y muestra

Población.

Es un grupo de personas que poseen una característica común para la realización de una investigación y que aportan con sus criterios sobre la problemática de la gamificación en el rendimiento escolar en la Unidad Educativa “FAE N° 2”, conformada por 2 autoridades, 8 docentes, 40 estudiantes de noveno grado de Educación General Básica y 38 representantes legales.

Según, (Cerde, 2008, p. 75), considera que: “La población es el conjunto de todos los elementos de la misma especie que presentan una

característica determinada o que corresponden a una misma definición y a cuyos elementos se les estudiarán sus características y relaciones”.

Cuadro N° 2: Distributivo de la población.

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	ESTUDIANTES	40	46%
2	DOCENTES	8	9%
3	AUTORIDADES	2	2%
4	REPRESENTANTES LEGALES	38	43%
Total		88	100%

Fuente: Unidad Educativa “Fiscal FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Muestra.

Es la actividad por la cual se toman ciertas muestras de una conjunto se sujetos que determina la población de los cuales se va a tomar ciertos criterios de decisión, el muestreo es importante porque a través de él se puede hacer estudio de situaciones en algún campo de la social.

El propio (Cerde, 2008, p. 75), explica: “La muestra es aquella que selecciona algunos elementos de la población para calcular las estadísticas; y a partir de éstos; estimar con cierta probabilidad los datos poblacionales”. En esta investigación se ha seleccionado como muestra al mismo grupo de la población, por no exceder los 100 sujetos, es decir, es un muestreo NO PROBABILÍSTICO.

El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Las encuestas se las aplicarán a los docentes y padres de familia; a los estudiantes se les aplicará una ficha de observación y, se realizará una entrevista a la directora del establecimiento educativo.

Cuadro N° 3 Distributivo de la muestra

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	ESTUDIANTES	40	46%
2	DOCENTES	8	9%
3	AUTORIDADES	2	2%
4	REPRESENTANTES LEGALES	38	43%
Total		88	100%

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

3.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE SUBNIVEL MEDIO-BASICO LA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FAE Nº 2”

1. ¿El docente debe capacitarse constantemente en metodologías actualizadas que motiven la gamificación para poder obtener un nivel superior de desarrollo cognitivo proporcionando mejor rendimiento escolar?

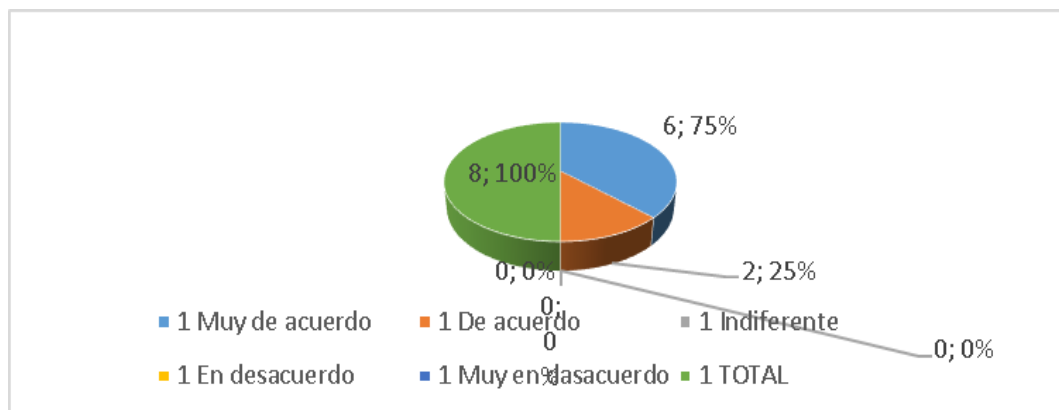
Tabla N°1
Capacitación del docente

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE Nº 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N°1
Capacitación del docente



Fuente: Unidad Educativa “FAE Nº 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: El resultado de esta pregunta refleja una clara intención de los docentes por ser instruidos constantemente en las nuevas técnicas, instrumentos o herramientas de educación que les permita educar a los niños con las mejores opciones posibles.

2. ¿Las actividades académicas que realiza en docente deben estar orientadas al desarrollo de destrezas y capacidades de los alumnos?

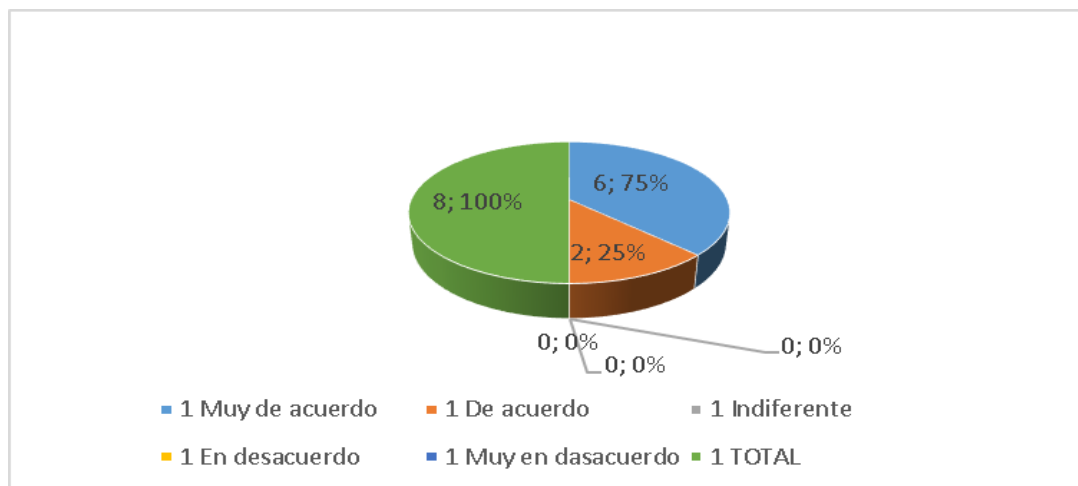
Tabla N°2
Desarrollo de destrezas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N°2
Desarrollo de destrezas



Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Los docentes opinan por unanimidad que están convencidos que ellos deben apuntar todos sus esfuerzos a fomentar en sus actividades en el desarrollo de destrezas y capacidades de los educandos.

3. ¿Considera usted que el método memorístico o repetitivo es un procedimiento de educación que debe usarse en todas las clases?

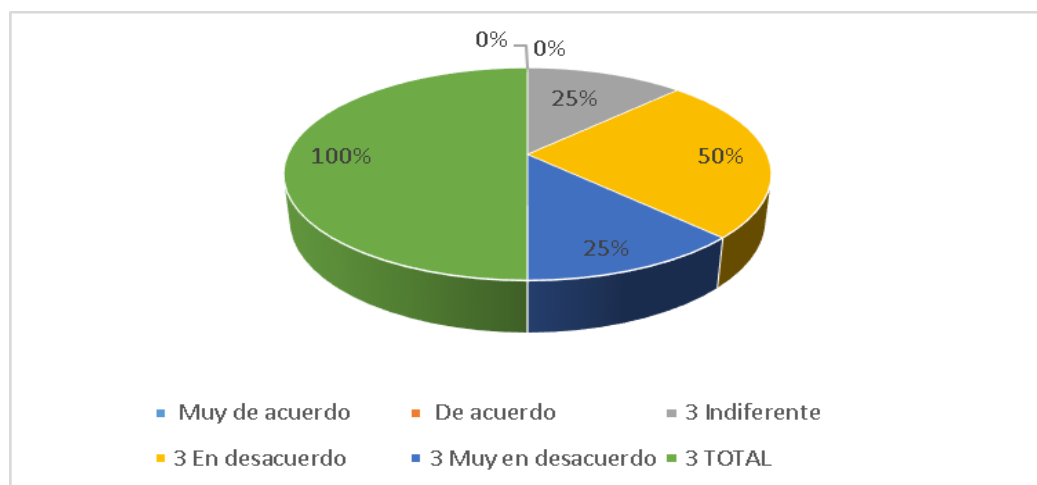
Tabla N°3
Método memorístico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	25%
	En desacuerdo	4	50%
	Muy en desacuerdo	2	25%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N°3
Método memorístico



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: La respuesta esta pregunta refleja que los docentes no están de acuerdo con impartir clases bajo el método repetitivo o memorístico por ser un procedimiento caduco que no permite el desarrollo cognitivo de los púberes.

4. ¿Deben los docentes aplicar estrategias de gamificación que apliquen al aprendizaje cognitivo?
- 5.

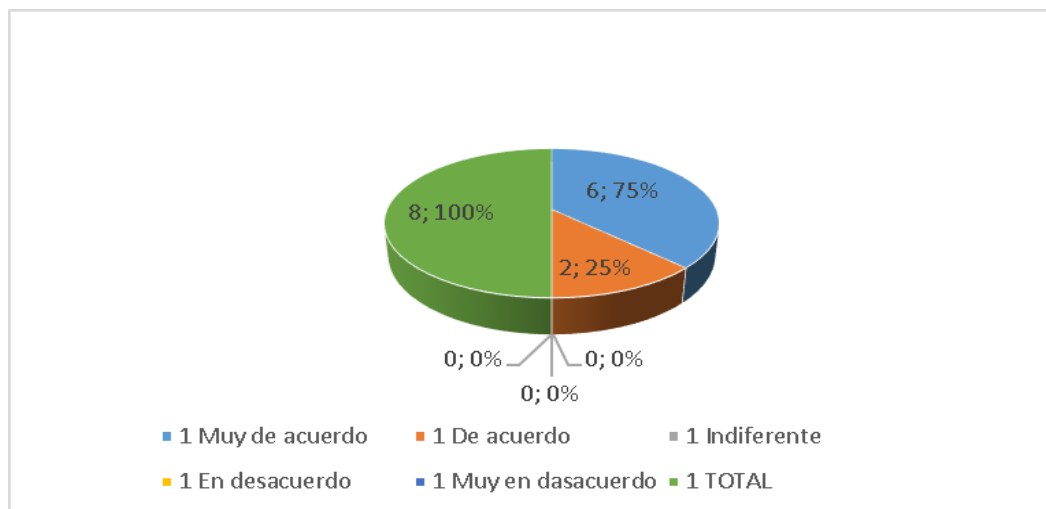
Tabla N° 4
Estrategias de Gamificación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 4
Estrategias de Gamificación



Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: La generalidad de los docentes opina que la enseñanza basada en estrategias gamificadas va a desarrollar el aprendizaje cognitivo y con ello mejorar la calidad de la educación en el plantel.

6. ¿Cree usted que las estrategias gamificadas motivan y mejoran el rendimiento académico?

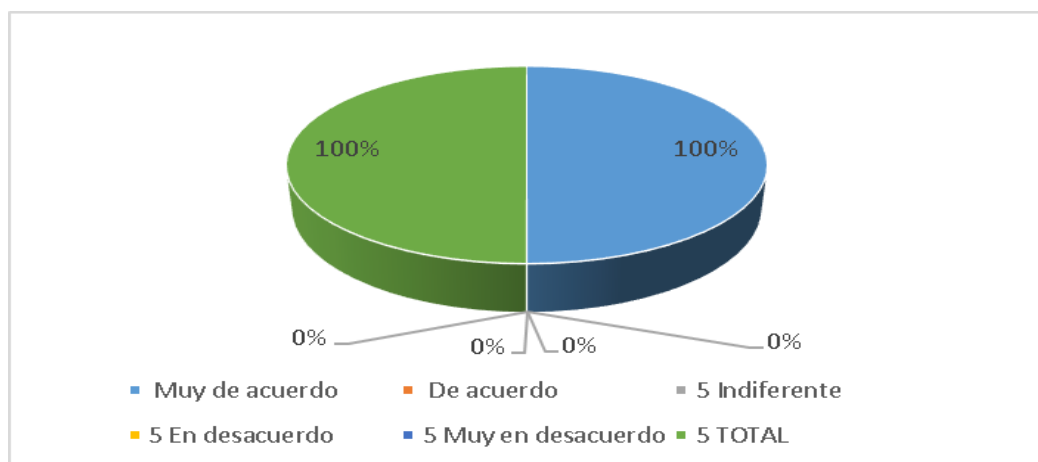
Tabla N° 5
Mejor rendimiento académico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Muy de acuerdo	8	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa "FAE N°2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega

Gráfico N° 5
Mejor rendimiento académico



Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Por unanimidad los docentes consideran que definitivamente las estrategias gamificadas actuarán como el motor aliciente en la mejora del rendimiento académico de los educandos.

7. ¿El bajo rendimiento de los estudiantes se debe a que se están aplicando incorrectamente diferentes tipos de estrategias en clase?

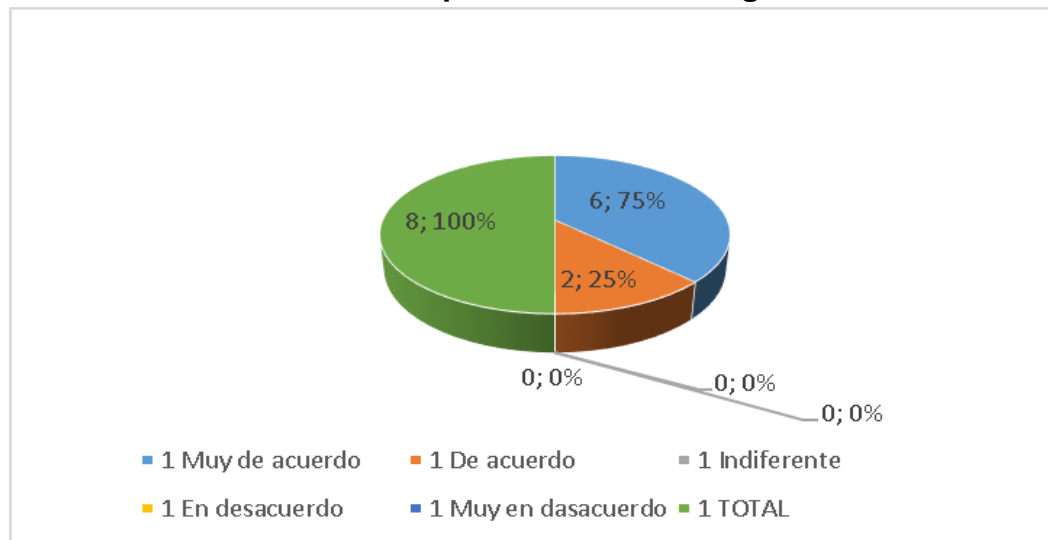
Tabla N° 6
Incorrecta aplicación de estrategias

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 6
Incorrecta aplicación de estrategias



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: El resultado de esta pregunta refleja que los docentes están conscientes que se están aplicando incorrectamente las estrategias en clase y como resultado es el bajo desempeño de los discentes, por tanto, se tiene que rectificar.

8. ¿La aplicación de estrategias gamificadas generará habilidades y destrezas cognitivas de los alumnos?

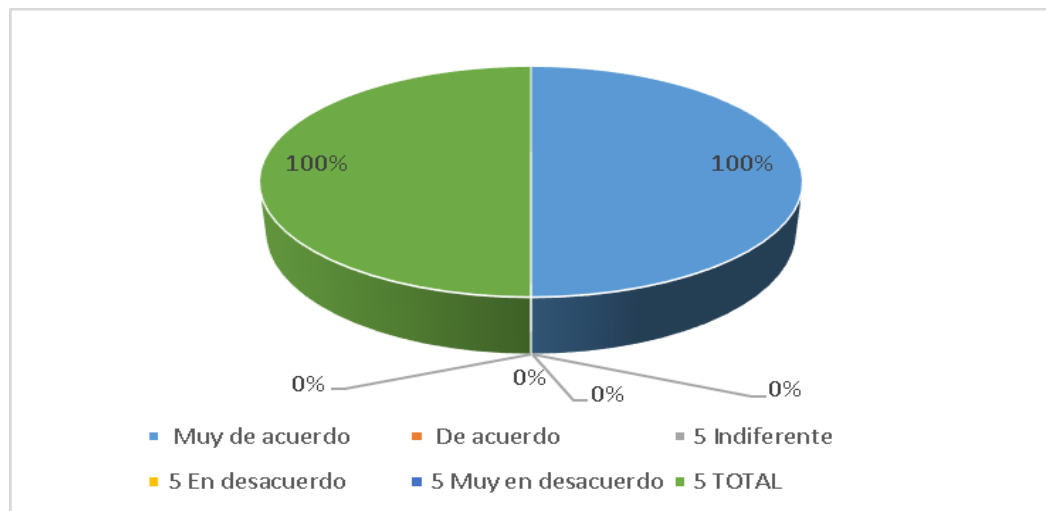
Tabla N° 7
Destrezas cognitivas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Muy de acuerdo	8	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 7
Destrezas cognitivas



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Por unanimidad los docentes consideran que definitivamente con la aplicación de estrategias gamificadas generará habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos.

9. ¿La estrategia gamificadas y usos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), coadyuvará a elevar el rendimiento académico de los estudiantes?

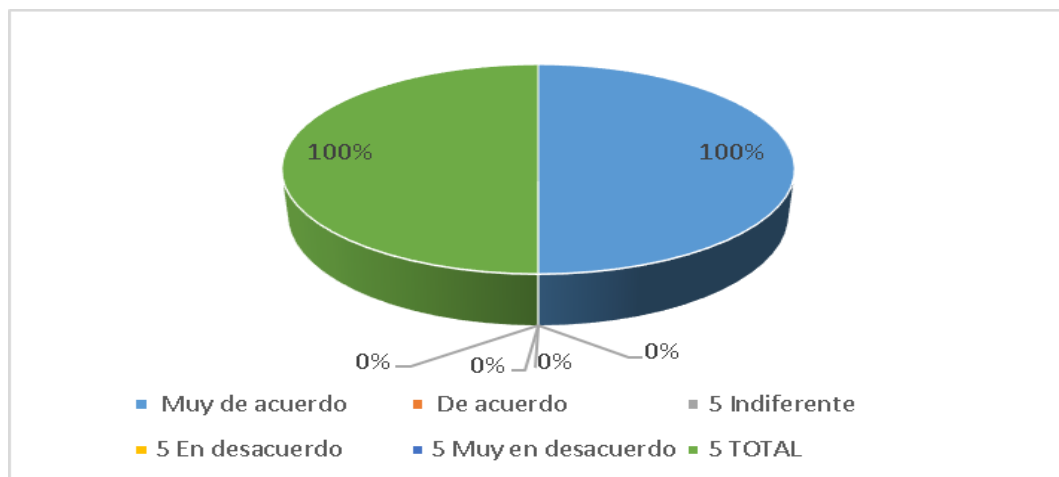
Tabla N° 8
Estrategias Gamificadas y las TIC

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Muy de acuerdo	8	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 8
Estrategias Gamificadas y las TIC



Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Unánimemente, los docentes tienen la convicción que con las estrategias gamificadas y usos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), coadyuvará a elevar el rendimiento académico de los estudiantes.

9. ¿Considera que el diseño de una guía didáctica que oriente la aplicación de gamificadas para mejorar el rendimiento escolar a los alumnos va a motivar y mejorar los procesos de aprendizajes y el desarrollo cognitivo?

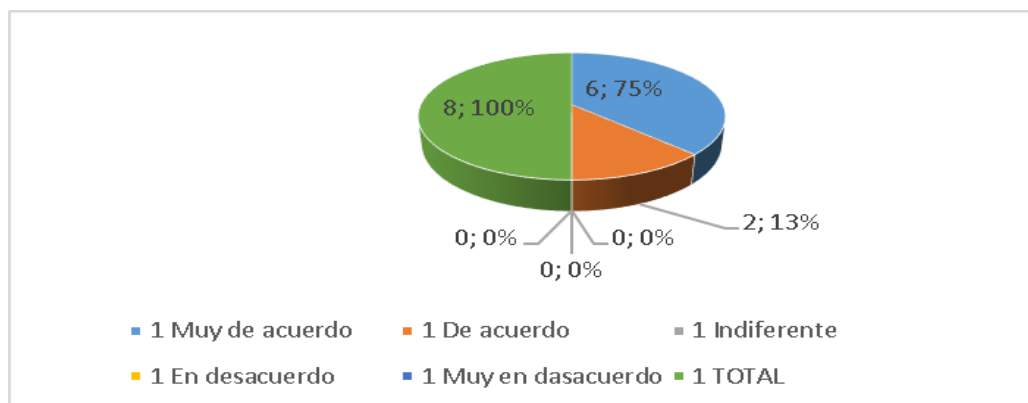
Tabla N° 9
Diseño de guía

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 9
Diseño de guía



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: El resultado de esta pregunta refleja una clara intención de los docentes de considerar que el diseño de una guía didáctica que oriente la aplicación de estrategias gamificadas a los alumnos va a motivar y mejorar los procesos de aprendizajes.

10. ¿Cree usted que la aplicación de una guía de estrategias gamificadas definitivamente va a optimizar la calidad de la educación y el desempeño escolar de los discentes?

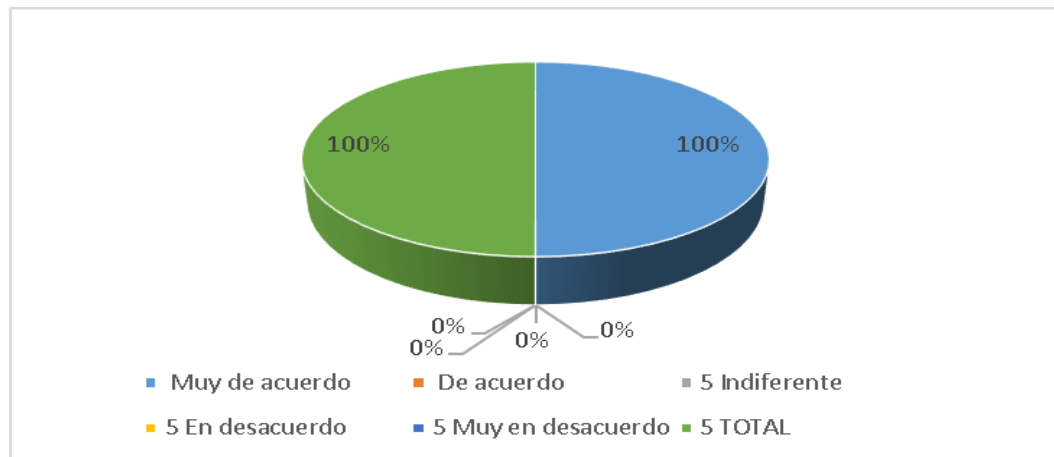
Tabla N° 10
Aplicación de guía

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Muy de acuerdo	8	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 10
Aplicación de guía



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Por unanimidad, los docentes creen que la aplicación de una guía de estrategias gamificadas definitivamente va a optimizar la calidad de la educación y el desempeño escolar de los discentes.

**ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DE BÁSICA
ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FAE N° 2”**

1. ¿Considera usted que los docentes del plantel enseñan a sus hijos utilizando recursos didácticos y gamificadas motivadoras?

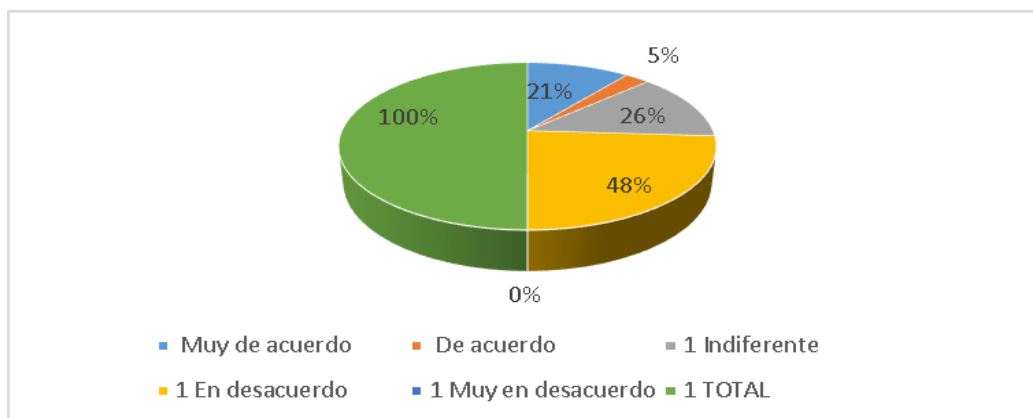
**Tabla N°11
Uso de recursos didácticos**

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
11	Muy de acuerdo	8	21%
	De acuerdo	2	5%
	Indiferente	10	26%
	En desacuerdo	18	48%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

**Gráfico N°11
Uso de recursos didácticos**



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: El resultado de esta pregunta refleja que los docentes del plantel en su mayoría enseñan aprendizajes a alumnos sin utilizar recursos didácticos gamificados motivadores.

2. ¿Considera que los docentes deben educar con materiales didácticos gamificados que permita el desarrollo cognitivo, habilidades y destrezas de su representado para así animarlo a estudiar?

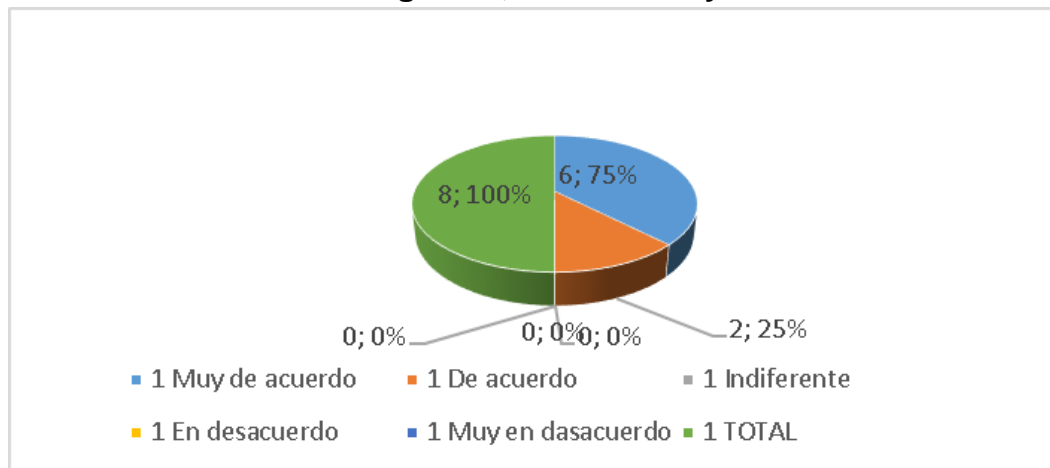
Tabla N° 12
Desarrollo Cognitivo, habilidades y destrezas

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
12	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 12
Desarrollo Cognitivo, habilidades y destrezas



Fuente: Unidad Educativa “FAE N°2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega

Análisis: Los padres de familia en forma abrumadora consideran que los docentes deben educar con materiales gamificados para el desarrollo cognitivo, habilidades y destrezas de los alumnos para así entusiasmarlos a estudiar.

3. ¿Considera usted que las estrategias de estudio que están aplicando en clase los profesores son repetitivas y memorística lo que hace que su hijo pierda interés por estudiar?

Tabla N° 13
Interés al estudio

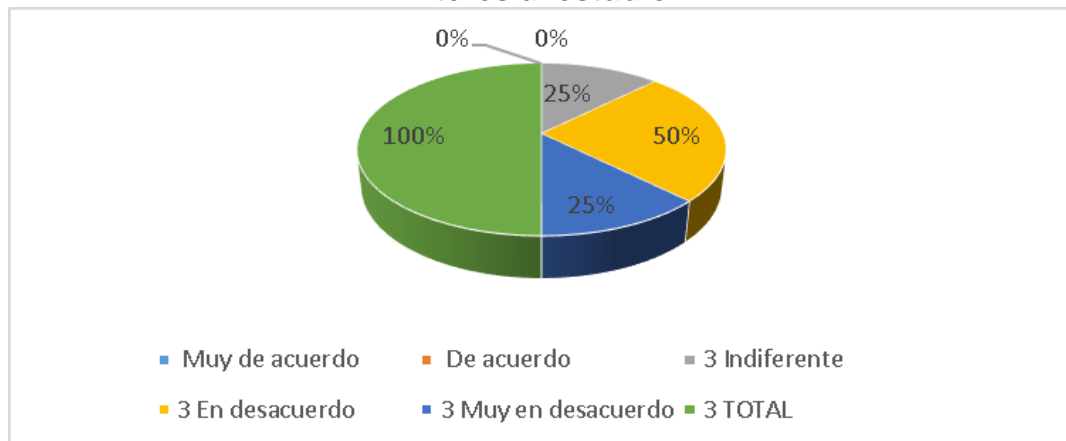
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
13	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	2	25%
	En desacuerdo	4	50%
	Muy en desacuerdo	2	25%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 13

Interés al estudio



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Los padres de familia reflejan una gran preocupación por la forma en que se desarrollan las actividades de aprendizaje en el aula, por lo que es necesario que los docentes cambien sus estrategias de aprendizajes. Se debe cambiar de estilo de enseñanza.

4. ¿Considera que si los docentes aplican aprendizajes con recursos tecnológicos y métodos gamificados que hagan que el estudiante participe activamente en clase, van a elevar el rendimiento escolar?

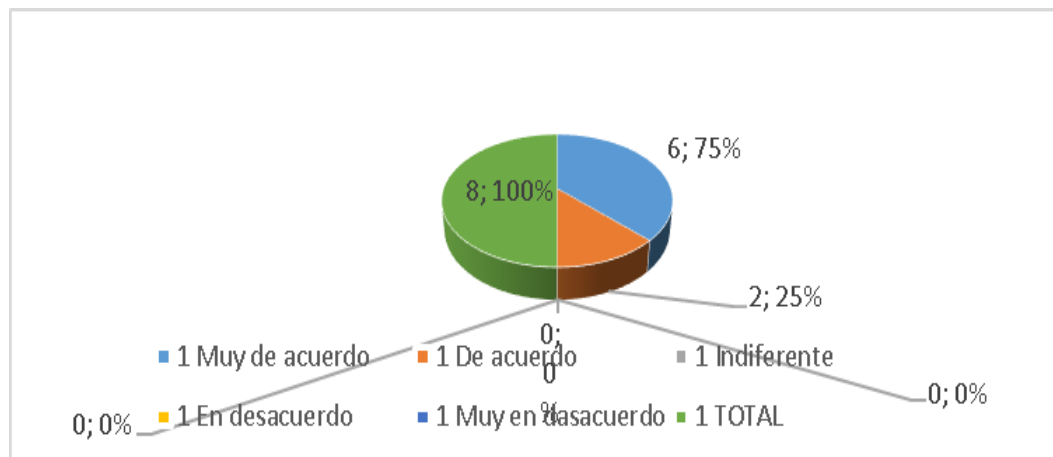
Tabla N° 14
Uso de las TIC y métodos gamificados

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
14	Muy de acuerdo	6	75%
	De acuerdo	2	25%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 14
Uso de las TIC y métodos gamificados



Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: La generalidad de los representantes legales consideran que si los docentes aplican aprendizajes con recursos tecnológicos y métodos gamificados que hagan que el estudiante participe activamente en clase, van a elevar el rendimiento escolar.

5. ¿Cree usted que con la aplicación y práctica de una guía didáctica gamificadas que oriente a los alumnos a participar activamente en clase y a desarrolla capacidades cognitivas, mentales definitivamente van a mejorar su desempeño escolar?

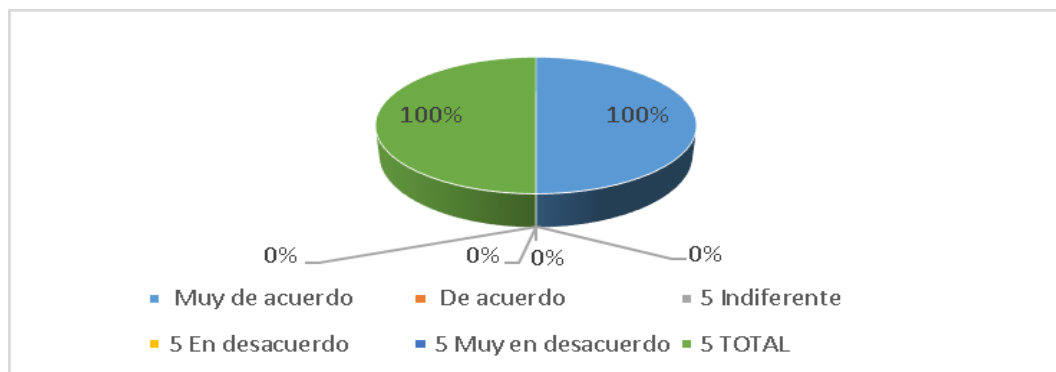
Tabla N° 15
Aplicación de guía

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
15	Muy de acuerdo	8	100%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		8

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Gráfico N° 15
Aplicación de guía



Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

Análisis: Los padres de familia por unanimidad creen que con la aplicación y práctica de una guía didáctica gamificadas que oriente a los alumnos a participar activamente en clase y a desarrollar capacidades cognitivas y mentales van a mejorar su desempeño escolar.

**CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA DIRIGIDA A
LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FAE N° 2,
CIUDAD DE GUAYAQUIL. AÑO 2017-2018.**

1) ¿Rango de edad al que perteneces?

- 8-9 años.
- 10-11 años.
- 12 años en adelante.

2) ¿Cómo valoras las clases que recibes de parte de tu profesor?

- Interesantes.
- Aburridas.
- Pésimas.

3) ¿Te cuesta recordar lo que tu maestro o maestra te enseñaron durante el día?

- Siempre.
- A veces.
- Nunca.

4) ¿En qué materias tienes más dificultades para aprender?

- Matemáticas.
- Lenguaje.
- Ciencias Naturales.
- Estudios Sociales.
- Lengua extranjera.

5) ¿Cuántas horas en la semana ocupas tiempo en video juegos?

- De 1 a 5 horas.
- De 6 a 10 horas.
- Más de 11 horas.

6) ¿Alguna vez has utilizado algún juego del internet o aplicación para adquirir algún conocimiento, como por ejemplo, matemáticas o inglés?

- Siempre.
- A veces.
- Nunca.

7) ¿Te gustaría que en clases se utilicen video juegos para poder aprender mejor las materias?

- No me gustaría.
- Me gustaría poco.
- Me encantaría.

Tabla N° 16

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FAE N° 2”, DURANTE UN PERIODO DE 21 DÍAS LABORABLES

A= B=Frecuentemente C=Pocas D=Nunca	Siempre Veces	VALORACION DE LA EVALUACIÓN							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		A	%	B	%	C	%	D	%
¿Los alumnos rechazan actividades durante el desempeño de clases?		-	-	-	-	35	88	5	13
¿Los estudiantes se sienten atraídos por las clases de las materias básicas?		3	8	7	18	25	63	5	13
¿Los educandos muestran síntomas de empatía y aburrimiento cuando se imparten las clases?		3	8	31	78	4	10	2	5
¿Los estudiantes se distraen con facilidad en el momento en el que el docente imparte la clase?		36	90	3	8	1	3	-	-
¿Permiten los alumnos culminar normalmente el total de la clase?		-	-	36	90	3	8	1	3
¿El ambiente de estudio es de cordialidad y atención entre los alumnos?		2	5	31	78	3	8	4	10
¿Se nota que los alumnos perciben técnicas de Gamificación que desarrolla el aprendizaje cognitivo?		2	5	6	15	28	70	4	10
¿Se observa que los alumnos aceptan como estrategia de aprendizaje la Gamificación?		2	5	34	85	3	8	1	3
¿Los estudiantes manejan herramientas tecnológicas e informáticas al recibir las clases?		-	-	1	3	2	5	37	93

Fuente: Unidad Educativa “FAE N°2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “FAE Nº 2”**

Entrevistada: Directora.

Entrevistadora: Zaira Magdalena Zapata Vega.

1. ¿Considera usted que los docentes deben actualizar sus capacitaciones en lo referente a metodologías de educación?

Por supuesto que sí, en la constante capacitación de nuestro personal se encuentra las mejoras educativas para nuestros alumnos.

2.- ¿Cree usted que el bajo rendimiento de los estudiantes de la básica elemental se debe al poco conocimiento sobre metodologías asociada a la gamificación y al desarrollo cognitivo?

Sí, ya que gran parte de nuestro personal docente está arraigado a viejas costumbres de educación que son caducas para nuestros tiempos.

3.- Los docentes deberían aplicar técnicas de gamificación que alienten a los estudiantes despertar la motivación por aprender.

Considero que motivarlos con técnicas nuevas especial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes que alienten su educación mejoraría su rendimiento escolar.

4.- ¿Cree Ud., que implementando estrategias gamificadas mejoraría el rendimiento escolar de los estudiantes?

Obviamente aplicando una combinación de métodos gamificados y educación despertaremos sus habilidades y talentos y al mismo tiempo mejoraremos su rendimiento.

5.- ¿Considera Ud., que los talleres para docentes sobre estrategias gamificadas ayudaría a desarrollar el aprendizaje cognitivo? ¿Por qué?

Sí, porque serían técnicas novedosas que crearían una motivación.

3.9 Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

- Los docentes no aplican estrategias gamificadas para que produzcan desarrollo cognitivo en el alumno, esta situación limita a los educando en su despliegue cognitivo y el desarrollo de habilidades y destrezas de estudios.
- El uso de las TIC (Tecnología de información y comunicación) es casi nula en la institución educativa, esta falencia no permite el progreso de la investigación ni la captación global de nuevas conocimientos y capacidad mental de los estudiantes.
- El proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación media – básica de la Unidad Educativa “FAE N° 2”, no produce aprendizajes gamificados porque no se practican estrategias que vayan de acuerdo a la gamificación y que permita el desarrollo cognitivo, habilidades y destrezas cognitivas afín de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de dicha unidad educativa.
- Los docentes necesitan actualizarse mediante talleres que orienten estrategias gamificadas y tecnológicas para elevar la calidad de la educación en el centro escolar.
- Es relevante la organización de talleres pedagógicos y didácticos a través de una guía que actualice al cuerpo docentes en diferentes estrategias gamificadas con el objetivo de concebir aprendizajes significativos que favorezcan al desarrollo cognitivo e integral de los educandos.

Recomendaciones:

- Las autoridades y docentes son los responsables de replantear el estilo de enseñanza que se aplica en la institución escolar para que produzcan aprendizajes significativos, con estrategias de gamificación que despliegue la capacidad cognitivo y el desarrollo de habilidades y destrezas de estudios.
- Las autoridades del plantel deben organizar jornadas de tecnología educativa para el uso y manejo de las TIC (Tecnología de información y comunicación) y utilizarla como una estrategia motivadora y estimuladora en la adquisición de los nuevos saberes de los alumnos, además de impulsar la investigación y despertar curiosidad por aprender a aprender.
- Los docentes serán los comprometidos directos de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación media básica de la Unidad Educativa “FAE N° 2”, aprovechando todos los recursos con los que tenga la escuela e implementar otras estrategias gamificadas que eleve la calidad de enseñanza y generen habilidades y destrezas cognitivas afín de mejorar el desempeño escolar.
- Las autoridades y el equipo del trabajo de grado, serán los garantes de organizar y dirigir los talleres pedagógicos gamificados encaminados a los profesores, para luego ellos, apliquen las estrategias, métodos y técnicas que evolucionen los procesos educativos y que orienten de mejor manera los nuevos conocimientos produciendo aprendizajes significativos, funcionales y efectivos.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

“Diseño de una Guía de Gamificación”.

4.2 Justificación

La “Guía de estrategias Gamificadas”, propuesta para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes de subnivel medio - básico de la Unidad Educativa Básica “FAE N° 2”, se justifica porque propende a superar el quebranto pedagógico en que se encuentran actualmente los procesos educativos que se implantan en el centro escolar y que va en desmedro de los interés intelectuales de los educandos.

El modelo pedagógico constructivista –que se encuadra el proyecto educativo- para adquirir aprendizajes gamificados, los cuales proporcionan a los estudiantes variedad de oportunidades para que puedan desenvolverse en forma autónoma y grupal o corporativa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La elaboración del diseño de estrategias gamificadas para el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, es importante, pues, podrá servir al docente en el momento de desarrollar las actividades que se realizaran de acuerdo a sus planificaciones, para el avance de los niveles. Se ha seleccionado el área de Lengua y Literatura, porque esta permite el desarrollo agudo de la capacidad mental del aprendiz. La guía servirá de piloto para, asimismo, aplicarla en otras áreas del conocimiento aplicando las mismas estrategias que se presenta en el área de Lengua y Literatura.

4.3 Objetivos de la propuesta

Objetivo General

- Diseñar una guía de estrategias gamificadas para el desarrollo cognitivo de los escolares, mediante el planteamiento de métodos y técnicas que produzcan aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura para poder alcanzar un rendimiento escolar de calidad de los estudiantes de educación general básica.

Objetivos Específicos

- Implementar estrategias gamificadas para el rendimiento escolar a través de la investigación pedagógica y didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Promover el desarrollo cognitivo y calidad de la educación con la aplicación de una “Guía estratégica gamificada” mediante técnicas de razonamiento, interpretación, lúdicas, autónomas, grupales y funcionales.

4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta

Aspecto Pedagógico

El aspecto pedagógico sustenta la razón de ser del trabajo de investigación, pues, se relaciona directamente con la educación y el uso de estrategias gamificadas que propicien un mejor rendimiento escolar de los estudiantes en la institución educativa.

(Lucio, 2016), define la pedagogía como el saber sobre la educación tematizado y explícito que se interroga por la educación, con el

fin de orientar las prácticas dotándolas de fines e intencionalidades. En esta misma línea, (Zambrano, 1995, p. 178.): “La pedagogía como discurso sobre educar, está unida a la consolidación de un paradigma de referencia que explica el comportamiento complejo del hecho educativo y desemboca en el saber”.

Por lo dicho, en la cita, estos preceptos se refieren a la influencia que tiene la pedagogía en la potenciación de las estrategias de aprendizajes, es decir, formas y estilos para adquirir conocimientos.

Aspecto Psicológico

El aspecto psicológico en la educación estudia a fondo la variedad de formas o maneras de que el hombre adquiere saberes. Estudia al niño desde que nace y su proceso de evolución progresiva de cómo aprende y capta experiencias. Plantea diferentes estrategias para facilitar al adquisición de conocimientos mediante el desarrollo de las capacidades cognitivas del sujeto. El proceso de socialización y el desarrollo de su entorno social también influyen en el ámbito de la educación y tiene impacto sobre los escolares.

Aspecto Legal

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE ECUADOR 2008

(Asamblea Nacional Constituyente, 2008-2011)

Art.26.- La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación debe ser íntegra en todos sus aspectos dirigida a la persona, respetando todos sus derechos, género, raza, que sea encaminada a la excelencia y útiles a la sociedad.

4.5 Factibilidad del proyecto

Técnica

La institución educativa cuenta con equipos y herramientas técnicas que facilitarán la aplicación de la propuesta que ofrece la guía de estrategias gamificadas con las cuales se podrán realizar diferentes actividades que dinamicen los aprendizajes y perfecciones habilidades y destrezas cognitivas.

Financiera

Este proyecto será financiado por la autora del presente proyecto educativo, ya que los propósitos serán enfocados al diseño de la guía y que redundarán en un mejor nivel académico de los estudiantes, en este caso, en el área de Lengua y Literatura.

Humana

Cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia, además de las responsables de la propuesta. Los estudiantes de básica serán los beneficiarios directos, ya que podrán mejorar el rendimiento escolar en el área de Lengua y Literatura.

4.6 Descripción de la propuesta

La Guía de Estrategias Gamificadas para el rendimiento escolar apunta a mejorar el rendimiento escolar de los educandos mediante la

aplicación de diversidad de técnicas para desarrollar el pensamiento lógico y lograr aprendizajes cognitivos. Tiene como propósito fundamental detallar de forma ordenada y secuencial estrategias gamificadas para el desarrollo de la capacidad cognitiva de los aprendices a través del desarrollo de habilidades y destrezas que estimulen la asimilación de los nuevos conocimientos y a la adquisición de información nueva mediante el uso de tecnología educativa incluidas las TIC.

Otorgar a las docentes nuevas estrategias gamificadas que pueden utilizar en la enseñanza – aprendizaje en el área de Lengua y Literatura que también pueden ser utilizadas las mismas técnicas con otros contenidos en otras áreas.

La propuesta plantea 10 estrategias de métodos y técnicas de enseñanza que favorezcan al desarrollo cognitivo, al trabajo autónomo y grupal o cooperativo, a la creatividad, a la comunicación oral y escrita, a los valores humanos, a la cooperación e integración social, al desarrollo de habilidades y destrezas con el fin de obtener resultados significativos en el PEA.

Al finalizar la descripción de la Guía, se realizará la planificación micro curricular de cuatro clases de acuerdo a lo que determina el Ministerio de Educación, basados en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.



GUÍA DE GAMIFICACIÓN

ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR

GAMIFICACIÓN VS. JUEGOS SERIOS VS. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

<p>Gamificación Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje; no propiamente del uso de juegos en sí mismos.</p>	<p>Juegos Serios Son juegos inmersivos basados en computadora con fines educativos e informativos.</p>	<p>Aprendizaje Basado en Juegos Utiliza juegos o videojuegos como medio para el aprendizaje.</p>
---	---	---

Tecnológico de Monterrey

Fuente:[www.http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion](http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-gamificacion)

Autora:

Zaira Magdalena Zapata Vega

Guayaquil-2019

Introducción

La guía que se propone a continuación, incluye estrategias gamificadas que están relacionadas estrategias de gamificación para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de básica de la Unidad Básica “FAE N° 2”. La propuesta elaborada por la autora del proyecto de investigación han considerado fundamental que tanto estudiantes como docentes dominen estas estrategias gamificadas para lograr aprendizajes cognitivos así superar el déficit en el rendimiento escolar de los educandos.

La investigadora está interesada que los alumnos a través de sus maestros aprendan a aprender de una forma distinta motivando y estimulando los aprendizajes con diferentes técnicas y estrategias: jugando, razonando, inquietando el pensamiento curioso y creativo de manera que los estudiantes puedan desarrollar el pensamiento y desarrollo cognitivo, además que estas estrategias pueden ser utilizadas y ponerlas en práctica en otras áreas del conocimiento humano. Lo importantes es aprender razonando, relacionando, interpretando, creando, argumentando y pensando de forma lógica y proactiva.

Los docentes siempre deben ser dinámicos, creativos, alegres, espontáneos comunicativos, organizados, afectivos y sobre todo nunca permitir que esa imagen tan linda que pueden ofrecer a sus alumnos se derribe, que den todo lo mejor, pero lo hagan de corazón, por lo que deben utilizar diversas estrategias y técnicas para el perfeccionamiento de una actividad educativa que les permita facilitar y ofrecer una mejor enseñanza y calidad de educación.

En conclusión, los educadores son los comprometidos a organizar nuevas estrategias y actividades gamificadas, y quienes aportan sus saberes, experiencias, para impartir a sus alumnos y ellos puedan tener un aprendizaje cognitivo.

ESTRATÉGIAS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN

ESTRATEGIA N° 1

“LA MADEJA”

Objetivo:

- Profundizar el conocimiento que tiene cada uno de los alumnos sobre sus compañeros.

Recursos:

- Madeja

Tiempo

- De 1 a 2 minutos por niño(a).

Desarrollo de las estrategias

a.- Motivación

- Esta actividad se la realizará dentro del aula jugando con los demás compañeros, lo que les ayudara a interactuar entre ellos.

b.- Explicación de la Actividad

- Los niños y niñas se colocan y se selecciona una persona al azar a la que se le dará una madeja de lana.

c.- Ejecución

- Este niño o niña le dará la madeja al azar a cualquiera de sus compañeros y pensará en la cualidad de algún compañero/a y le

tirá la madeja diciéndole porqué se la tira. Por ejemplo: Se lo tiro a Juan porque siempre ayuda al resto.

- Así hasta que todos los niños y niñas estén enredados a modo de tela de araña.
- Podemos, una vez concluido esta fase, hacer que los niños y niñas vuelvan a formar la madeja haciendo el proceso inverso; esto es que el niño o niña que recibió el hilo devuelva un mensaje positivo al compañero o compañera que se lo envió.



d.- Evaluación Técnica

La observación. Mediante la observación inducimos al estudiante a descubrir las cualidades del otro compañero y a expresarlas.

Instrumento

- Elaborar ficha para la observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR DE LOGRO	1	2	3	4	5
Reconoce patrones numéricos					
Aplica lo aprendido					
Utiliza recursos que están a su alcance					
Desarrolla y corrige algunos errores con la ayuda del docente					

Elaborado por: Investigadora.

ESTRATEGIA N° 2

“EL AGUA, UN BIEN QUE DEBEMOS CUIDAR”

Objetivo:

- Comprender la importancia de estar adecuadamente hidratados y su relación con la salud.
- Conocer los factores que condicionan el equilibrio hídrico y ser conscientes de en qué condiciones varían.
- Conocer cuáles son las mejores bebidas para hidratarse en niños y en adolescentes.

Recursos:

- Agua isotónica
- Se precisan también 4 o 5 bancos suecos

Tiempo

- 30 minutos

Desarrollo de las estrategias

a.- Motivación

- Quien de una buena explicación de que se trataba el juego y de recomendaciones adecuadas para la hidratación se les dará un punto en la materia

b.- Explicación de la Actividad

- 4 minutos de carrera continua.
- Ejercicios de movilidad y estiramientos musculares.

- El profesor repasa con los alumnos la importancia de un estado de hidratación adecuado y cuáles son los factores que lo condicionan.
- Se explicará la influencia de la temperatura ambiental a la hora de hidratarnos.
- A mayor temperatura externa mayor deshidratación.

c.- Ejecución

- Equipos de 5 o 6.
- Un banco sueco por equipo.
- Todos los alumnos con el banco entre las piernas.
- A la voz de «ya» los alumnos elevan el banco del suelo para desplazarlo lo más rápidamente posible por el circuito establecido por el profesor.
- Es obligatorio tener una zona de avituallamiento donde los alumnos dejarán sus botellas preparadas y una «zona de baños» donde los alumnos tienen que hacer parada obligatoria



d.- Evaluación Técnica

La observación.

- Los alumnos comentaran lo que han observado y comentará la importancia no solo de hidratarse durante el ejercicio sino después del ejercicio dependiendo además de las condiciones del ambiente, como han visto en clase.

Instrumento

- Elaborar ficha para la observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR DE LOGRO	1	2	3	4	5
Reconoce patrones numéricos					
Aplica lo aprendido					
Utiliza recursos que están a su alcance					
Desarrolla y corrige algunos errores con la ayuda del docente					

Elaborado por: Investigadoras.

ESTRATEGIA N° 3

“¡HOY COMEMOS EN...!”

Objetivo:

- Conocer un poco más sobre la variedad gastronómica y las principales características de la cocina de algunos países.
- Adquirir el sentido de interculturalidad y multiculturalidad.
- Favorecer la expresión corporal como medio de comunicación no verbal.

Recursos:

- Dibujos de las banderas de distintos países.
- Colchonetas
- Un balón.
- Tarjetas pequeñas en blanco o cuartillas sacadas de un folio.

Tiempo

- 40 minutos

Desarrollo de las estrategias

a.- Motivación

- El equipo ganador obtendrá puntos adicionales en dicha materia.

b.- Explicación de la Actividad

- Primero los alumnos deberán realizar 5 minutos de carrera continua.
- Estiramientos de los grandes grupos musculares.

c.- Ejecución

- Se eligen dos banderas y se divide la clase en dos equipos.
- Cada equipo tiene en su campo colocado en un lugar visible la bandera del equipo contrario.
- El juego consiste en que cada país recupere su bandera y evite perder la que tiene en posesión.
- Cada equipo comienza el juego en su campo en una zona marcada.
- Si eres tocado por un contrario debes volver a esa zona marcada para poder continuar jugando.
- Gana el equipo que recupere la bandera y la lleve a su zona sin ser tocado.
- Luego de eso manteniendo los mismos equipos que en el juego anterior, simularán que no pueden entenderse entre unos y otros por el idioma.
- El profesor dirá a cada equipo un ingrediente básico de la comida de ese país y el equipo entero tendrá que escribirlo.



d.- Evaluación Técnica

La observación.

- Los alumnos están observando cada actividad y explicará el ingrediente básico que dio su compañero de a lado

Instrumento

- Elaborar ficha para la observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR DE LOGRO	1	2	3	4	5
Reconoce patrones numéricos					
Aplica lo aprendido					
Utiliza recursos que están a su alcance					
Desarrolla y corrige algunos errores con la ayuda del docente					

Elaborado por: Investigadoras.

ESTRATEGIA N° 4

“¡HOY COMEMOS EN...!”

Objetivo:

- desarrollar la capacidad de concentración del jugador.

Recursos:

- un lápiz
- un sacapuntas
- una hoja
- una venda para los ojos
- una goma de borrar.

Tiempo

- 15 minutos

Desarrollo de las estrategias

a.- Motivación

- El equipo ganador obtendrá puntos adicionales en dicha materia.

b.- Explicación de la Actividad

- Se les proporciona materiales como lápiz, borrador.
- Se indica las reglas del juego.
- Luego se les venda los ojos.

c.- Ejecución

- Los jugadores, con los ojos vendados, disponen de una hoja de papel bastante rígida, de un lápiz, de una goma y de un sacapuntas.

- El director del juego les dicta lentamente una historia que los jugadores se esfuerzan por escribir lo mejor posible.
- El director del juego repite cada frase tres veces.
- Después de haber dictado la primera frase, el árbitro se acerca a los jugadores y les rompe la punta del lápiz; éstos deben sacarle punta rápidamente para poder escribir la segunda frase.
- Después de ésta, el árbitro se detiene por segunda vez, y, acercándose a cada jugador, le toma la mano y le hace pintar una cruz en una parte blanca de la hoja.
- Finalmente el árbitro dicta la última frase y luego le pide a cada jugador que le entregue la hoja y vuelva a su puesto, sucesivamente.
- No se toman en consideración las faltas de ortografía, pero toda palabra ilegible, la cruz insuficientemente borrada, o la incapacidad para, incluso, sacar punta al lápiz en corto espacio de tiempo o escribir en líneas rectas, significan puntos negativos para el jugador.
- La clasificación es inversamente proporcional a los puntos obtenidos.



FUENTE EN LOS CUADROS

d.- Evaluación Técnica

La Concentración.

- Es un juego muy interesante para desarrollar la concentración del alumno.

Instrumento

- Elaborar ficha para la observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR DE LOGRO	1	2	3	4	5
Reconoce patrones numéricos					
Aplica lo aprendido					
Utiliza recursos que están a su alcance					
Desarrolla y corrige algunos errores con la ayuda del docente					

Elaborado por: Investigadoras.

ESTRATEGIA N° 5

“¡LOS OBJETOS ORDENADOS!”

Objetivo:

- Desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual del alumno.

Recursos:

- 10 (o más) objetos.
- Trocitos de papel numerados del 1 al 10 (o hasta cubrir el número de objetos utilizados en el juego).

Tiempo

- 30 minutos

Desarrollo de las estrategias

a.- Motivación

- Por cada objeto colocado en su sitio incorrecto, se apuntará al jugador tantos puntos de penalización como casillas de distancia haya de su sitio real al lugar en que ha sido colocado.

b.- Explicación de la Actividad

- El jugador, observa los objetos durante un minuto y luego se aparta de la mesa.
- El director del juego recoge los objetos y los amontona a un lado.
- Ahora, en un minuto de tiempo, el jugador ha de volverlos a colocar en el mismo orden en que estaban situados.

c.- Ejecución

- Sobre una mesa se colocan distintos objetos (lápices, pluma, borrador), procurando que sean lo más diferentes posible entre sí, situándolos en línea o radialmente.

- Posteriormente sobre cada uno de los objetos se coloca un trozo de papel enumerándolos correlativamente, como se puede observar en el dibujo.
- El jugador, observa los objetos durante un minuto y luego se aparta de la mesa, y, el director del juego recoge los objetos y los amontona a un lado.
- Ahora, en un minuto de tiempo, el jugador ha de volverlos a colocar en el mismo orden en que estaban situados.



d.- Evaluación Técnica

La observación.

- Este juego estimula al estudiante para desarrollar la capacidad de observación y retentiva visual.

Instrumento

- Elaborar ficha para la observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADOR DE LOGRO	1	2	3	4	5
Reconoce patrones numéricos					
Aplica lo aprendido					
Utiliza recursos que están a su alcance					
Desarrolla y corrige algunos errores con la ayuda del docente					

Elaborado por: Investigadoras.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
<p>Participar en contextos y situaciones que evidencien la funcionalidad de la lengua escrita como herramienta cultural.</p> <p>*Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.</p> <p>*Establecer las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar fuentes.</p>	<p>*Adivina adivinador</p> <p>*Hagamos historias</p> <p>*Dialogando nos entendemos</p>	<p>*Interactuar con diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita.</p> <p>*Comprender discursos orales en diversos contextos de la actividad social y cultural y analizarlos con sentido crítico.</p> <p>*Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.</p> <p>*Escribir relatos y textos expositivos, descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento.</p> <p>*Aplicar los recursos del lenguaje, a partir de los textos literarios, para fortalecer y profundizar la escritura creativa</p>	<p>*Textos Literarios.</p>	<p>*Transmisión cultural de la lengua.</p> <p>*Habilidades Lingüísticas.</p> <p>*Interpretación</p> <p>*Lista de cotejo</p> <p>*estrategias cognitivas de comprensión.</p>

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “FAE N° 2”
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR N° 1

TEMA CURRICULAR: Estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento escolar en el dominio del conocimiento de Lengua y Literatura en los niños de subnivel medio básico.

1. FECHA: diciembre del 2018

2. OBJETIVO EDUCATIVO: Desarrollar el aprendizaje gamificados en los alumnos. **TIEMPO:** 45 minutos.

3. Subnivel Medio-Básico OBJETIVO ESPECÍFICO: Motivar a los estudiantes en las diferentes técnicas de recolección, clasificación y registro de datos.

4. METODOLOGIA: Observación, Descripción, Comparación, Asociación.

Valoración: Escala numérica

INDICADORES	VALOR				
1. Participa activamente en clase.					
2. Realiza preguntas sobre el tema.					
3. Reconoce el fondo del tema.					
4. Razona e interpreta lo estudiado.					
5. Argumenta de forma oral y escrita.					
TOTAL					

Fuente: Unidad Educativa “FAE N° 2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
<p>*Participar en equipos de trabajo en la solución de problemas de la vida cotidiana empleando como estrategias los algoritmos de las operaciones con números naturales, decimales y fracciones, la tecnología y los conceptos de proporcionalidad.</p> <p>*Descubrir en diversos juegos infantiles, en edificaciones, en objetos culturales, entre otros, patrones, secuencias numéricas, figuras poligonales para apreciar la matemática y fomentar la perseverancia en la búsqueda de soluciones a situaciones cotidianas.</p>	*Latinoamérica soy yo.	<p>*Calcular, aplicando algoritmos y la tecnología, sumas, restas y multiplicaciones y divisiones con números decimales</p> <p>*Resolver y plantear problemas con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con números decimales utilizando varias estrategias e interpretar la solución dentro del contexto del problema.</p>	<p>*Material didáctico.</p> <p>*Juegos de Simulación</p>	<p>*Estrategias de cálculo Mental.</p> <p>*Lista de Cotejo</p> <p>*Indicadores</p> <p>*emplea de forma crítica la tecnología, como medio de verificación de resultados.</p>

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “FAE N° 2”
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR N° 2

TEMA CURRICULAR: Estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento escolar en el dominio del conocimiento de Matemáticas en los niños de subnivel medio básico.

1. FECHA: diciembre del 2018

2. OBJETIVO EDUCATIVO: Desarrollar el aprendizaje gamificados en los alumnos. **TIEMPO:** 45 minutos.

3. Subnivel Medio-Básico OBJETIVO ESPECÍFICO: Desarrollar la curiosidad y la creatividad a través del uso de herramientas matemáticas al momento de enfrentar y solucionar problemas de la realidad nacional, demostrando actitudes de orden, perseverancia y capacidades de investigación.

4. METODOLOGIA: Observación, Descripción, Comparación, Asociación.

Valoración: Escala numérica

INDICADORES	VALOR				
1. Participa activamente en clase.					
2. Realiza preguntas sobre el tema.					
3. Reconoce el fondo del tema.					
4. Razona e interpreta lo estudiado.					
5. Argumenta de forma oral y escrita.					
TOTAL					

Fuente: Unidad Educativa “FAE N°2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
<p>*Participar en equipos de trabajo en la solución de problemas de la vida cotidiana empleando como estrategias los algoritmos de las operaciones con números naturales, decimales y fracciones, la tecnología y los conceptos de proporcionalidad.</p> <p>*Descubrir en diversos juegos infantiles, en edificaciones, en objetos culturales, entre otros, patrones, secuencias numéricas, figuras poligonales para apreciar la matemática y fomentar la perseverancia en la búsqueda de soluciones a situaciones cotidianas.</p>	*Latinoamérica soy yo.	<p>*Calcular, aplicando algoritmos y la tecnología, sumas, restas y multiplicaciones y divisiones con números decimales</p> <p>*Resolver y plantear problemas con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones con números decimales utilizando varias estrategias e interpretar la solución dentro del contexto del problema.</p>	<p>*Material didáctico.</p> <p>*Juegos de Simulación</p>	<p>*Estrategias de cálculo Mental.</p> <p>*Lista de Cotejo</p> <p>*Indicadores</p> <p>*emplea de forma crítica la tecnología, como medio de verificación de resultados.</p>

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

**UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “FAE N° 2”
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR N° 3**

TEMA CURRICULAR: Estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento escolar en el dominio del conocimiento de Ciencias Naturales en los niños de subnivel medio básico.

1. FECHA: diciembre del 2018

2. OBJETIVO EDUCATIVO: Desarrollar el aprendizaje gamificados en los alumnos. **TIEMPO:** 45 minutos.

3. Subnivel Medio-Básico OBJETIVO ESPECÍFICO: Integrar los conceptos de las ciencias biológicas, químicas, físicas, geológicas y astronómicas, para comprender la ciencia, la tecnología y la sociedad, ligadas a la capacidad de inventar, innovar y dar soluciones a la crisis socio ambiental.

4. METODOLOGIA: Observación, Descripción, Comparación, Asociación.

Valoración: Escala numérica

INDICADORES	VALOR				
1. Participa activamente en clase.					
2. Realiza preguntas sobre el tema.					
3. Reconoce el fondo del tema.					
4. Razona e interpreta lo estudiado.					
5. Argumenta de forma oral y escrita.					
TOTAL					

Fuente: Unidad Educativa “FAE N°2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
<p>*Indagar e identificar al Sol como fuente de energía de la Tierra e inferir su importancia como recurso renovable.</p> <p>*Demostrar experimentalmente y diferenciar entre temperatura y calor, verificarlas por medición en varias sustancias y mediante el equilibrio térmico de los cuerpos.</p> <p>*Experimentar la transmisión de calor y deducir la forma en que se producen la conducción, la convección y la radiación.</p>	<p>*El Sol, energía para la vida</p>	<p>*Inferir algunas de las relaciones de causa-efecto que se producen en la Tierra, como la radiación solar.</p>		<p>*Método Inductivo.</p> <p>*Método Deductivo.</p> <p>*Lista de cotejos.</p> <p>*Método de Laboratorio.</p> <p>*Método Científico.</p> <p>*Indicadores.</p>

Fuente: Unidad Educativa "FAE N°2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega

**UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “FAE N° 2”
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR N° 4**

TEMA CURRICULAR: Estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento escolar en el dominio del conocimiento de Ciencias Naturales en los niños de subnivel medio básico.

1. FECHA: diciembre del 2018

2. OBJETIVO EDUCATIVO: Desarrollar el aprendizaje gamificados en los alumnos. **TIEMPO:** 45 minutos.

3. Subnivel Medio-Básico OBJETIVO ESPECÍFICO: Integrar los conceptos de las ciencias biológicas, químicas, físicas, geológicas y astronómicas, para comprender la ciencia, la tecnología y la sociedad, ligadas a la capacidad de inventar, innovar y dar soluciones a la crisis socio ambiental.

4. METODOLOGIA: Observación, Descripción, Comparación, Asociación.

Valoración: Escala numérica

INDICADORES	VALOR				
1. Participa activamente en clase.					
2. Realiza preguntas sobre el tema.					
3. Reconoce el fondo del tema.					
4. Razona e interpreta lo estudiado.					
5. Argumenta de forma oral y escrita.					
TOTAL					

Fuente: Unidad Educativa “FAE N°2”.

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
<p>*Reconocer el agua como fuente de vital para la vida de los seres vivos.</p> <p>*Demostrar experimentalmente y diferenciar entre los estados del agua.</p> <p>*Experimentar los estados líquidos, gaseosos y sólidos, y deducir la forma en que se producen.</p>	<p>*El agua, líquido vital para la vida de los seres vivos,</p>	<p>*Inferir algunas de las relaciones de causa-efecto que se producen en cambio de estado del agua.</p>		<p>*Método Inductivo.</p> <p>*Método Deductivo.</p> <p>*Lista de cotejos.</p> <p>*Método de Laboratorio.</p> <p>*Método Científico.</p> <p>*Indicadores.</p>

Fuente: Unidad Educativa "FAE N° 2".

Elaborado por: Zaira Magdalena Zapata Vega.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “FAE N° 2”
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR N° 5

TEMA CURRICULAR: Estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento escolar en el dominio del conocimiento de Estudios Sociales en los niños de subnivel medio básico.

1. FECHA: diciembre del 2018

2. OBJETIVO EDUCATIVO: Desarrollar el aprendizaje gamificados en los alumnos. **TIEMPO:** 45 minutos.

3. Subnivel Medio-Básico OBJETIVO ESPECÍFICO: Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales locales, regionales y globales, en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros.

4. METODOLOGIA: Observación, Descripción, Comparación, Asociación.

CONCLUSIONES GENERALES

1. Las estrategias gamificadas son fundamentales para proporcionar aprendizaje cognitivo para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes del subnivel medio – básico de la Unidad Básica "FAE N° 2".
2. Las autoridades y los docentes están conscientes que deben innovar las estrategias de aprendizaje, ya que no son las apropiadas en el proceso actual, por ende, los estudiantes tienen poco desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas e interés en los estudios, por tal razón, se les dificulta un mejor rendimiento académico de los educandos.
3. La guía propuesta está acorde con la propuesta del proyecto en la cual se incluye aula estrategias de gamificación para mejorar el desarrollo cognitivo afín de producir aprendizajes significativos en los estudiantes

Los docentes y los estudiantes están comprometidos a ejecutar la Guía de Gamificación, elaborada por la autora del proyecto el objetivo de conocer diferentes estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.7 Referencias Bibliográficas

- Acosta, R., & otros. (2012). *Percepción de los estudiantes sobre los estilos de enseñanza de los docentes y su relación con el tipo de aprendizaje que tienen sobre los conceptos y proposiciones de la clase de ciencias naturales*. s/n: Autor.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008-2011). *Constitución Política de Ecuador; Ley Orgánica LOEI*. Quito: Registro Oficial-Ecuador.
- Bohorquez, A. (4 de 3 de 2017). PALABRA MAESTRA. *Gamificación*, pág. 9.
- Cerda, H. (2008, p. 75). *Elementos de la investigación*. . Mexico: Panamericana.
- Chimento, L. (2016). *GAMIFICATION*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Universidad de Torcuato Di Tella.
- Cruz Lara, S. F. (2013, p. 16). ENFOQUES INNOVADORES EN JUEGOS SERIOS. *IEEE VAEP RITA*, 16-19.
- Ecuador, A. C. (2010). *Ley Orgánica de educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Gómez, A. (s/d de s/m de 2018, p. 99.). *ELE Internacional*. Obtenido de ELE Internacional: <https://eleinternacional.com/gamificacion/>
- Hernández, A. (2007, p. 4-5.). *Metodología de la Investigación*. Lima Perú: Ediciones ANAYA.
- Jurado, A. D. (27 de 7 de 2017). *EducaWeb*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/27/gamificacion-como-proceso-estrategico-aprendizaje-15056/>
- Langendonck, M. v. (27 de 10 de 2016). *EL TIEMPO*. Obtenido de EL TIEMPO: <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-del-juego-para-el-desarrollo-congnitivo-y-social-40370>
- Lizano Zambrano, K., & Pinela Cuzco, E. (2018). *Paradigma educación software gamificación*. . Guayaquil: Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. .

- Locke, J. (2013). *Obra completa. Edición Agustín Izquierdo. Biblioteca de Grandes Pensadores*. Madrid: Editorial Gredos.
- LÓPEZ, I. (2015). JUEGOS SERIOS EN EL APRENDIZAJE. VENTANALES.
- Lucio, R. (2016). *Educación, pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones*. Bogotá.: Universidad de La Salle.
- MERINO CAMPOS, C. F. (2016). LOS BENEFICIOS DE LOS VIDEOJUEGOS INTERACTIVOS. *NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH*.
- Nasheli. (5 de 1 de 2015). *Hipertextual*. Obtenido de <https://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- Palazon, J., & Velasco, S. (19 de 7 de 2018). *educaciontrespuntocero*. Obtenido de *educaciontrespuntocero*: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>
- Ramírez, L. T. (2017).
- Retana Bonilla, O. (28 de noviembre de s.f). *www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar*. Obtenido de *www.psicopedagogia.com/definicion/rendimiento%20escolar*: www.psicopedagogia.com
- Rojas, G. (2011, p. 182.). *Uso adecuado de las estrategias metodológicas en el aula*. s/n: Investigación Educativa.
- Vygotsky, L. (1998, p. 133.). *La Imaginación y el Arte en la Infancia*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Zambrano, M. (1995, p. 178.). *La Vocación del Maestro*. Málaga: Agora.

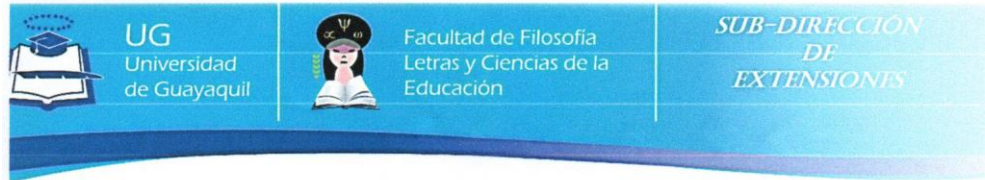
A N N E X O S



ANEXO 1

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

CARTA DE LA UNIVERSIDAD DIRIGIDA A LA ESCUELA



Guayaquil, 15 de Enero del 2019

Lcda. Teresa Del Pozo Nan, MSc.

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "FAE" N° 2
Ciudad.

De mis consideraciones:

Con un saludo cordial y conmovedores de su alto espíritu de colaboración con la futura profesional en Ciencias de la Educación mención Primaria solicito a Usted o a quien corresponda me permita realizar el Proyecto Educativo en la **UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "FAE" N° 2** que Usted dirige a la estudiante **ZAIRA MAGDALENA ZAPATA VEGA. C.C. 050209508-6.**

Tema: ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE

Propuesta: GUIA DE GAMIFICACION
Anticipo un cordial agradecimiento.

Atentamente

MSc. Luis Sánchez Orellana
DIRECTOR DE LA CARRERA
PRIMARIA SEMIPRESENCIAL



“Juntos vamos juntos a la excelencia”

Cdla. Universitaria, Av. Kennedy s/n y Av. Drita - www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador



ANEXO 1-A

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

CARTA DE LA ESCUELA DIRIGIDA A LA UNIVERSIDAD



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "FAE"
MATUTINA – VESPERTINA
CDLA. FAE
GUAYAQUIL – GUAYAS – ECUADOR



Guayaquil, 14 de enero del 2019.

Ing.
Luis Sánchez Orellana Mg.
DIRECTOR DE LA CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA SISTEMA SEMIPRESENCIAL
En su despacho. -

De mis consideraciones:

Estimado Director:

Reciba un cordial saludo de la rectora de la Escuela de Educación Básica Unidad Educativa fiscal "FAE", a la vez doy respuesta, aceptando que la estudiante **Zapata Vega Zaira Magdalena** realice el TRABAJO EDUCATIVO en la Institución que dirijo.

Sin otro particular me suscribo de usted con sentimientos de consideración y alta estima.

Atentamente,



MSc. Teresa Del Pozo Nar

RECTORA





ANEXO 2

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD



FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Guayaquil, 19 de febrero del 2019

Habiendo sido nombrado Msc. BARROS MORALES ROOSEVELT LINDORFO, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por ZAPATA VEGA ZAIRA MAGDALENA con C.C. 0502095086 con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización EDUCACIÓN PRIMARIA Se informa que el trabajo de titulación: ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio URKUND quedando el 10% de coincidencia

URKUND interface showing document details, source list, and a side-by-side comparison of text from 'CAPITULO I EL PROBLEMA' in two different versions.

https://secure.orkund.com/view/46954678-520274-158535

Handwritten signature of the Antiplagiarism Manager and printed name: Firma del Gestor Antiplagio FDT-PLA-0007

Handwritten signature of the supervisor, Msc. Barros Morales Roosevelt Lindorfo.

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

**APLICANDO ACTIVIDADES A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FAE N°2**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTAS A REPRESENTANTES LEGALES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FAE N°2**

**Representantes
escuchando
las indicaciones de la
entrevista**



**Padres de familia contestando las
encuestas**





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FAE
Nº2**





ANEXO 3-C

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA FAE
Nº2**



Entrevista con la Directora de la Institución Educativa



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TUTORÍAS DE TESIS





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “FAE N° 2”**

Entrevistada: Directora.

Entrevistadora: Zaira Magdalena Zapata Vega.

1. ¿Considera usted que los docentes deben actualizar sus capacitaciones en lo referente a metodologías de educación?
- 2.- ¿Cree usted que el bajo rendimiento de los estudiantes de la básica elemental se debe al poco conocimiento sobre metodologías asociada a la gamificación y al desarrollo cognitivo?
- 3.- Los docentes deberían aplicar técnicas de gamificación que alienten a los estudiantes despertar la motivación por aprender.
- 4.- ¿Cree Ud., que implementando estrategias gamificadas mejoraría el rendimiento escolar de los estudiantes?
- 5.- ¿Considera Ud., que los talleres para docentes sobre estrategias gamificadas ayudaría a desarrollar el aprendizaje cognitivo? ¿Por qué?



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DE SUBNIVEL MEDIO-BASICO
LA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FAE N° 2”**

INDICADORES	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. ¿El docente debe capacitarse constantemente en metodologías actualizadas que motiven la gamificación para poder obtener un nivel superior de desarrollo cognitivo proporcionando mejor rendimiento escolar?					
2. ¿Las actividades académicas que realiza en docente deben estar orientadas al desarrollo de destrezas y capacidades de los alumnos?					
3. ¿Considera usted que el método memorístico o repetitivo es un procedimiento de educación que debe usarse en todas las clases?					
4. ¿Deben los docentes aplicar estrategias de gamificación que apliquen al aprendizaje cognitivo?					
5. ¿Cree usted que las estrategias gamificadas motivan y mejoran el rendimiento académico?					
6. ¿El bajo rendimiento de los estudiantes se debe a que se están aplicando incorrectamente diferentes tipos de estrategias en clase?					
7. ¿La aplicación de estrategias gamificadas generará habilidades y destrezas cognitivas de los alumnos?					
8. ¿La estrategia gamificadas y usos de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), coadyuvará a elevar el rendimiento académico de los estudiantes?					
9. ¿Considera que el diseño de una guía didáctica que oriente la aplicación de gamificadas para mejorar el rendimiento escolar a los alumnos va a motivar y mejorar los procesos de aprendizajes y el desarrollo cognitivo?					
10. ¿Cree usted que la aplicación de una guía de estrategias gamificadas definitivamente va a optimizar la calidad de la educación y el desempeño escolar de los discentes?					



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DE BÁSICA

ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FAE N° 2”

INDICADORES	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. ¿Considera usted que los docentes del plantel enseñan a sus hijos utilizando recursos didácticos y gamificadas motivadoras?					
2.¿Considera que los docentes deben educar con materiales didácticos gamificados que permita el desarrollo cognitivo, habilidades y destrezas de su representado para así animarlo a estudiar?					
3. ¿Considera usted que las estrategias de estudio que están aplicando en clase los profesores son repetitivas y memorística lo que hace que su hijo pierda interés por estudiar?					
4. ¿Considera que si los docentes aplican aprendizajes con recursos tecnológicos y métodos gamificados que hagan que el estudiante participe activamente en clase, van a elevar el rendimiento escolar?					
5. ¿Cree usted que con la aplicación y práctica de una guía didáctica gamificadas que oriente a los alumnos a participar activamente en clase y a desarrolla capacidades cognitivas, mentales definitivamente van a mejorar su desempeño escolar?					



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA DIRIGIDA A
LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL FAE N° 2,
CIUDAD DE GUAYAQUIL. AÑO 2017-2018.**

- 1) ¿Rango de edad al que perteneces?
 - 8-9 años.
 - 10-11 años.
 - 12 años en adelante.

- 2) ¿Cómo valoras las clases que recibes de parte de tu profesor?
 - Interesantes.
 - Aburridas.
 - Pésimas.

- 3) ¿Te cuesta recordar lo que tu maestro o maestra te enseñaron durante el día?
 - Siempre.
 - A veces.
 - Nunca.

- 4) ¿En qué materias tienes más dificultades para aprender?
 - Matemáticas.
 - Lenguaje.
 - Ciencias Naturales.
 - Estudios Sociales.
 - Lengua extranjera.

- 5) ¿Cuántas horas en la semana ocupas tiempo en video juegos?
 - De 1 a 5 horas.
 - De 6 a 10 horas.
 - Más de 11 horas.

- 6) ¿Alguna vez has utilizado algún juego del internet o aplicación para adquirir algún conocimiento, como por ejemplo, matemáticas o inglés?
 - Siempre.
 - A veces.
 - Nunca.

- 7) ¿Te gustaría que en clases se utilicen video juegos para poder aprender mejor las materias?
 - No me gustaría.
 - Me gustaría poco.
 - Me encantaría.



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CERTIFICADO DE PRÁCTICA DOCENTE



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146



CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el señor (a) (ita), ZAPATA VEGA ZAIRA MAGDALENA, con documento nacional de identidad Nº 0502095086, especialización EDUCACIÓN PRIMARIA, modalidad SEMIPRESENCIAL del Centro de Estudios GUAYAQUIL, realizó y aprobó las Prácticas Docentes Reglamentarias en la Escuela Fiscal "RINA ORTIZ DE BUCARAM", bajo la supervisión del (a) MSc. VICTOR AVILES, con la mención APROBADO, correspondiente al periodo lectivo 2004 – 2005. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, septiembre 17 de 2018.-

Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE



Elaborado por:	Lcdo. Juan Aguilar Dominguez - Asistente 2
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

CERTIFICADO DE VINCULACIÓN



CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) ZAPATA VEGA ZAIRA MAGDALENA, con C.I. 0502095086 carrera EDUCACION PRIMARIA en la modalidad SEMIPRESENCIAL, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, bajo la tutoría de la MSc. MARIBEL MONTOYA NOBILLO, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 21 de Febrero de 2019.-.....

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

Ab. Gustavo Jara Ruiz

Coordinador de Gestión Social del Conocimiento



Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

Elaborado y Revisado por:	Johanna Moreta., Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	Ab. Gustavo Jara Ruiz - Coordinador de Gestión del Conocimiento



ANEXO 7

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA – MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DE LA GAMIFICACION EN EL APRENDIZAJE. GUIA DE GAMIFICACION		
AUTORA:	ZAIRA MAGDALENA ZAPATA VEGA		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MSc. SONIA VENEGAS PAZ DR. ROOSEVELT BARROS MORALES MSC.		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	CARRERA EDUCACIÓN PRIMARIA		
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	MARZO DE 2019	No. DE	92
		PÁGINAS:	
ÁREAS TEMÁTICAS:	LENGUA Y LITERATURA		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Gamificación, ámbito educativo, acciones concretas, técnicas mecánicas y dinámicas,		
RESUMEN/ABSTRACT La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/>	SI	<input type="checkbox"/>
		NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0991339885	E-mail: zairita_zapata79@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
	Teléfono: 2-287072 / 2-284505		
	E-mail: WWW.UG.EDU.EC		