



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título

La gamificación y la motivación por el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón

Pallatanga, periodo 2022 – 2023.

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
profesora de Educación Básica**

Autora:

Dennise Madeley Mora Guachichulca

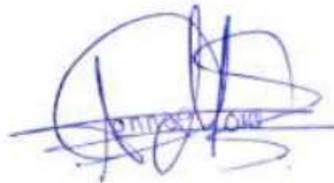
Tutora:

Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria.

Riobamba, Ecuador. 2023

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido del presente trabajo de investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Baica. Sobre, **La gamificación y la motivación por el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga. Periodo 2022 – 2023**, pertenece a **Dennise Madeley Mora Guachichulca**, con cedula de identidad N.º **0605238229** y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Dennise Madeley Mora Guachichulca

ESTUDIANTE

C.I. 0605238229

DICTAMEN DEL TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria**, catedrática adscrita a la Facultad de Nombre de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **La gamificación y motivación por el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga, periodo 2022 – 2023**, bajo la autoría de **Dennise Madeley Mora Guachichulca**, por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 04 días del mes de agosto del 2023.



Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria

C.I:0603864406

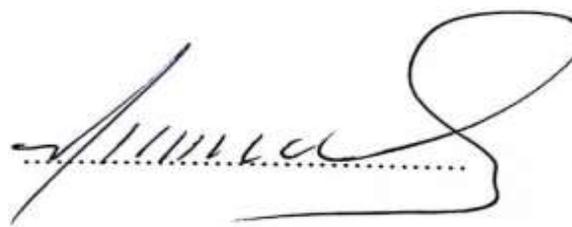
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación. **La gamificación y motivación por el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga. Periodo 2022 – 2023.**, por Dennise Madeley Mora Guachichulca, con cedula de identidad número **060523822-9**, bajo la tutoría de **Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación.

Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autora, no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 05 de diciembre del 2023.

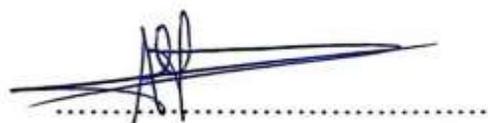
PhD. Manuel Machado
Presidente del tribunal

A handwritten signature in blue ink, consisting of a series of slanted lines followed by a large, looping flourish, positioned above a horizontal dotted line.

Mgs. Aida Quishpe
Miembro del tribunal

A handwritten signature in blue ink, featuring a circular flourish and the name 'Aida Quishpe' written across it, positioned above a horizontal dotted line.

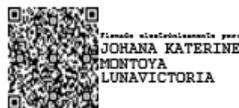
Mgs. Alfredo Figueroa
Miembro del tribunal

A handwritten signature in blue ink, consisting of a series of slanted lines and a vertical stroke, positioned above a horizontal dotted line.

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

Que, Dennise Madeley Mora Guachichulca con CC: 0605238229, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado” **La gamificación y la motivación por el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga. Periodo 2022 – 2023**”, cumple con el 3 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Urkund**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 13 de octubre de 2023



Mgs. Johana Montoya L
TUTOR (A)

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres Jorge y María, que han sido el pilar fundamental en mi vida, ya que han estado para apoyarme y darme fuerzas para continuar en este largo proceso de formación para obtener mis sueños más anhelados.

Y a mi hermano Frixon por ser mi motor para continuar, porque siempre he querido ser un ejemplo para él. También, a mis amigos y compañeros por los buenos momentos que hemos compartido. En especial un gran reconocimiento a Alex y Evelyn ya que son los que me han demostrado que la verdadera amistad existe, y sobre todo he podido evidenciar que puedo contar con ellos sin importar lo que pase. Y por supuesto quiero dedicar este trabajo a una persona muy especial en mi vida, Dennis, que ha sido mi mayor apoyo en este largo proceso, ya que con sus palabras de aliento y su apoyo incondicional he podido seguir adelante para poder culminar con mi gran sueño de ser docente.

Dennise Madeley Mora Guachichulca.

AGRADECIMIENTO.

Un agradecimiento especial a Dios por haber bendecido cada uno de mis pasos y por brindarme la sabiduría necesaria para poder cumplir mi objetivo. Agradecer infinitamente a mis padres y a mi hermano, quienes estuvieron apoyándome, guiándome y dándome ánimos para que me esfuerce cada día más y pueda caminar hacia mi meta.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, que un día me abrió sus puertas para brindarme una educación de calidad, a cada uno de sus docentes, que me han dedicado su tiempo y enseñanzas para que mi formación estudiantil sea eficaz.

Además, agradecer a mis amigos que de una u otra forma han formado parte de este gran camino de lucha, ya que han sabido ser un apoyo en momentos necesarios.

Dennise Madeley Mora Guachichulca.

ÍNDICE GENERAL

AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

DICTAMEN DEL TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRAC

CAPÍTULO I	17
1. Introducción	17
1.1 Planteamiento de problema	18
1.2 Justificación.....	19
1.3 Objetivos.	20
1.4 General	20
1.4.1 Específicos.....	20
CAPÍTULO II	21
2.1. Estado del arte	21
2.1.1 Marco teórico.....	21
2.1.2 La Gamificación.	21
2.1.3 Estrategias de enseñanzas gamificadas.....	22
2.1.4 Tipos de Gamificación.....	23
2.1.5 Objetivos de la gamificación en la educación.	23
2.1.6 Elementos de la gamificación.....	23

2.1.7	Importancia de la gamificación en la Motivación	24
2.1.8	Características de la Gamificación	26
2.1.9	Ventajas de la Gamificación	26
2.2	Desventajas de la Gamificación	27
2.2.1	Beneficios de la gamificación en la educación.....	27
2.2.2	Elementos del juego empleados en la gamificación.....	28
2.2.3	Elementos del juego.	29
2.3	Motivación.....	29
2.3.1	Importancia de motivar a los estudiantes.	30
2.3.2	Tipos de motivación	30
2.3.3.	Dimensiones que ayudan a medir la motivación dentro del aula.	32
2.3.4.	La gamificación y motivación en el proceso educativo.	33
CAPÍTULO III		34
3.1.	Metodología	34
3.2.	Enfoque de la investigación.	34
3.2.1.	Enfoque cualitativo.....	34
3.2.2.	Diseño de la investigación.....	34
3.2.3.	No experimental	34
3.2.4.	Nivel de la investigación	34
3.2.5.	Descriptivo	34
3.2.6.	Tipos de investigación.	34
3.2.7.	De campo	34
3.2.8.	Bibliográfico.....	34
3.2.9.	Tipo de estudio.....	34
3.2.10.	Transversal.	34

3.2.11. Métodos	35
3.2.12. Inductivo.....	35
3.2.13. Científico	35
3.2.14. Unidad de análisis.....	35
3.2.15. Población de estudio.....	35
3.2.16. Tamaño de muestra	35
3.2.17. Técnicas e instrumentos.....	35
3.2.18. Ficha de observación.	35
3.2.19. Entrevista	37
1.4.2 Encuesta.....	37
CAPÍTULO IV.....	38
4.1. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	38
4.2. Resultados de la ficha de observación al docente de octavo grado.....	38
4.1.1. Resultados de la entrevista aplicada al docente.....	47
4.1.2. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.	49
CAPÍTULO V	60
5.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	60
5.1.1. Conclusiones.....	60
5.1.2. Recomendaciones	61
CAPÍTULO VI.....	62
6.1. PROPUESTA	62
6.1.1. Implementación de planificaciones micro curriculares con actividades gamificadas.....	62
6.1.2. Alcance:.....	62
6.1.3. Introducción:.....	62

6.2. Objetivos:	62
6.2.1. Objetivo general.	62
6.2.2. Objetivos específicos:.....	62
6.2.3. Link de la presentación de la propuesta.....	63
7.Bibliografía.....	117
ANEXOS.....	119
ANEXO 1. Ficha de observación.	119
ANEXO 2. Entrevista al docente de octavo grado Paralelo “B” de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.....	122
ANEXO 3. Encuesta al estudiante.....	124
ANEXO 4. Evidencia Fotográfica.....	126
7.1.1. Aplicación de ficha de observación.....	126
7.1.2. Aplicación de actividades gamificadas	126
ANEXO 5. DISEÑO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS.....	128
7.1.3. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN NEARPOD	128
7.1.4. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EDUCAPLAY	130
7.1.5. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN WORDWALL.....	130
7.1.6. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EDUCAPLAY	131
7.1.7. EVALUACION GAMIFICADA EN QUIZIZZ	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población Muestra	35
Tabla 2: Recolección de datos del componente 1.	36
Tabla 3: Recolección de datos del componente 2.....	36
Tabla 4: La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante. ...	38
Tabla 5: Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes.....	39
Tabla 6: Se evidencia actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto	40
Tabla 7: Se evidencia actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto	40
Tabla 8: Se realiza juego de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes	41
Tabla 9: Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción.....	42
Tabla 10: Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo	43
Tabla 11: Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante las clases.....	44
Tabla 12: Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes.....	45
Tabla 13: Se realiza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes.....	46
Tabla 14: ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?	49
Tabla 15: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales? Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.	50
Tabla 16: ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?.....	51
Tabla 17: ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?	52
Tabla 18: ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?.....	53
Tabla 19: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Le gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?	54
Tabla 20: ¿Si las clases fueran voluntarias usted asistiría?	55

Tabla 21: ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en grupo en la asignatura de Ciencias Naturales?	56
Tabla 22: Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales	57
Tabla 23: Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.	38
Gráfico 2: Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes	39
Gráfico 3: Se realiza juego de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes	41
Gráfico 4: Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción.....	42
Gráfico 5: Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo	43
Gráfico 6: Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante las clases.	44
Gráfico 7: Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes.....	45
Gráfico 8: Se realiza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes	46
Gráfico 9: ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?	49
Gráfico 10: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales? Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.	50
Gráfico 11: ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?	51
Gráfico 12: ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?	52
Gráfico 13: ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?	53
Gráfico 14: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Le Gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?	54
Gráfico 15: ¿Si las clases fueran voluntarias usted asistiría?	55
Gráfico 16: ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en equipo en la asignatura de Ciencias Naturales?	56
Gráfico 17: Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales	57
Gráfico 18: Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?	58



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: La gamificación y la motivación por el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga, periodo 2022 – 2023.

RESUMEN

La presente investigación permite conocer y analizar sobre una nueva estrategia como es la Gamificación, la cual se podría implementar en el ámbito educativo para poder mejorar y obtener una educación de calidad en las instituciones, por lo que se ha desarrollado una propuesta que en la cual consta de varias planificaciones en las que contienen actividades y juegos con fines educativos dando así un realce a la educación con la aplicación de la y gamificación dentro del salón de clases de los estudiantes de octavo grado paralelo “A” de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”

Utilizando como metodología un enfoque cualitativo, con método inductivo, científico y un tipo de investigación de campo y bibliográfico. Con una muestra de 32 estudiantes y un docente de la asignatura de Ciencias Naturales; además se señala que para la recopilación de datos se procedió con la aplicación de los instrumentos como: encuesta, entrevista y ficha de observación. Y con esto se determinó que en el salón de clases no se utiliza actividades o juegos con fines educativos que motiven al estudiante a participar e interactuar tanto con el docente y con los mismos compañeros, por lo que esto genera un desinterés y desmotivación por parte de los estudiantes ya que se siguen utilizando estrategias tradicionalistas y tienen a aburrirse a la hora de aprender. Por ello se concluyó que con los beneficios que nos brinda la gamificación como estrategia innovadora en la educación, podemos ayudar a los estudiantes a que se sientan motivados a la hora de aprender, ya que irán desarrollando actividades gamificadas y de esta manera podrán ir aprendiendo de una manera divertida y no de una forma tediosa y tradicionalista.

Palabras claves: Gamificación, interactuar, motivación, desinterés, tradicionalista, educación de calidad.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: La gamificación y la motivación por el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga, periodo 2022 – 2023.

ABSTRACT

This research allows us to know and analyze a new strategy, such as Gamification, which could be implemented in the educational field to improve and obtain a quality education in institutions. So, it has developed a proposal consisting of several planning in which contain activities and games for educational purposes, thus enhancing education with the application of Gamification in the classroom of eighth-grade students parallel "A" of the Educational Unit "Province of Chimborazo".

As methodology was used a qualitative approach, with an inductive, scientific method and a field and bibliographic type of research. With a sample of 32 students and a teacher of the subject of Natural Sciences, it is also noted that for data collection, we proceeded with the application of instruments such as a survey, interview, and observation sheet. It was determined that the classroom does not use activities or games with educational purposes that motivate students to participate and interact with both the teacher and their classmates, which generates disinterest and demotivation on the part of the students since they continue to use traditional strategies and get bored when learning. Therefore, it was concluded that with the benefits of Gamification as an innovative strategy in education, we can help students to feel motivated when learning since they will be developing gamified activities. In this way, they will be able to learn in a fun way and not in a tedious and traditionalist way.

Keywords: Gamification, interact, motivation, disinterest, traditionalist, quality education.



Firmado electrónicamente por:

DARIO
JAVIER
CUTIOPALA
LEON

Reviewed by:

Mg. Dario Javier

Cutiopala Leon

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 060458106

CAPÍTULO I.

1. Introducción

La presente investigación se enfoca en determinar y analizar sobre el tema de la gamificación como una nueva estrategia de motivación por el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales, ya que hoy en día las instituciones siguen trabajando con metodologías que son tradicionalistas, por ende, los estudiantes tienden a aburrirse dentro del salón de clases. Por lo que es importante, conocer nuevas técnicas para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje y así poder implementar un entretenimiento a la hora de aprender, sin embargo, encontramos que dichas actividades son muy poco utilizadas dentro del ámbito educativo, como la técnica de la gamificación, perdiendo los beneficios que la misma nos brinda. Por lo tanto, la implementación de esta nueva estrategia tiene un fin de lograr varios objetivos dentro de esta investigación, como, por ejemplo, analizar la importancia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de octavo grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

“Entendemos por gamificación a la introducción de mecánicas y dinámicas de juego en el aula y en cualquier entorno ya que la gamificación busca estimular la participación y la implicación en una actividad a través del estímulo derivado del reto vinculado a la obtención de logros y a la satisfacción relacionada con la recepción de recompensas a lo largo de juegos con fines educativos, este motivo se ha incorporado progresivamente a las aulas, tratando de estimular el aprendizaje de una manera divertida y efectiva”. (Borras, 2018).

También cabe recalcar que la motivación es una parte esencial en el proceso de enseñanza puesto que en la investigación se logra que el estudiante despierte el interés, la motivación y la creatividad para que realice una actividad sin ningún problema, es más, la motivación es el lazo que une o lleva esa acción de satisfacer esa necesidad o conveniencia, o bien a dejar de hacerlo. El mismo que ayudará a los estudiantes a mantenerse firmes y constantes en el cumplimiento de nuestro objetivo principal.

Determinar la gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga. Periodo 2022 – 2023.

Para ello se ha distribuido en capítulos organizados de la siguiente manera:

Capítulo I Introducción: es la sección inicial para contextualizar el contenido del trabajo, se describe el problema, se presenta la justificación y los objetivos que constituye el eje principal para trabajar en la investigación.

Capitulo II Marco Teórico: se expone la fundamentación teórica en la cual se desglosan los principales conceptos que sustentan el estudio.

Capitulo III Metodología: es un apartado que detalla la metodología de la investigación aplicada, el enfoque, el método, el diseño, tipo de investigación, la población, muestra y las técnicas de recolección que se aplicó mediante instrumentos como la ficha de observación y la entrevista.

Capítulo IV Resultados y Discusión: en este capítulo se encuentran los resultados obtenidos en relación con los objetivos específicos planteados, los cuales se presentan mediante tablas y gráficos con su respectivo análisis e interpretación.

Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones: este capítulo constituye el cierre y la síntesis de la investigación llegando a las conclusiones y recomendaciones basándose en los objetivos de la investigación.

Capítulo VI Propuesta: en este capítulo se desarrollará una propuesta que se aplicará en el salón de clases que se está realizando la investigación, la cual nos ayudará a recolectar mejores resultados sobre el problema observado.

1.1 Planteamiento de problema

Una de las causas que genera la desmotivación en los estudiantes es el desconocimiento por parte del docente de nuevas estrategias que pueden mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, y también la falta de capacitaciones en las cuales ayuden a los docentes de la institución a conocer sobre estrategias que puedan utilizarse dentro del aula para así poder generar un aprendizaje significativo que ayude a los estudiantes a retener la información de una manera más divertida y eficaz.

La motivación dentro del ámbito educativo, Ajello (2003) citado por Naranjo (2009, p. 153) señala la motivación como “la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma”, permitiendo de esta manera mantener actividades que tienen suma importancia y significado para las personas que lo ejecutan, además de llevarlas a cabo de una manera eficaz.

Para un acercamiento al concepto de la gamificación y sus implicaciones en el aprendizaje, resulta imprescindible profundizar en su marco conceptual (Jiménez, 2017). Se trata de una herramienta con ciertas tradiciones y a la vez innovadora y novedosa con muchas peculiaridades que conviene analizar para comprender su significado y no confundirla con otras que tienen similitud como son el aprendizaje basado en juegos o los serious games.

Es por esta razón que se analizó varios trabajos investigativos, en Perú, en la Universidad Nacional de centro de Perú, Facultad de Ciencias Sociales y Educación Filosofía, cuyo título se denomina “La actitud hacia el uso de la gamificación y su relación con la motivación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios del primer ciclo de universidad” bajo la autoría de Cristian Suarez 2019. Esta investigación nos ayudó a entender por qué se fomentó la inclusión de esta nueva estrategia en las aulas, puesto que los docentes veían la desmotivación y el desinterés por aprender de los estudiantes. El autor de esta investigación tomó en cuenta un concepto muy interesante sobre la gamificación que nos dice: Según Fernández (2015) percibe a la gamificación como el proceso de utilizar actividades y dinámicas basadas en juegos educativos en el ámbito educativo para fomentar la relación entre el estudiante y el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, en Ecuador se tomó en cuenta, que, para perfeccionar el proceso de interaprendizaje, es necesario mantener la atención y la motivación, por ello se pretende usar la gamificación como una nueva estrategia de enseñanza, ya que al usar juegos con fines y

propósitos educativos va a transformar la educación, en donde los estudiantes aprendan a su propio ritmo, desarrollando habilidades como la comunicación, imaginación y creatividad.

La desmotivación que se evidencia en las clases de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” ha hecho que los estudiantes pierdan el interés absoluto por aprender, ya que se limitan a la utilización de textos y cuadernos para impartir nuevos conocimientos y esto ocasiona poca participación e interacción de los estudiantes dentro del salón de clases. Los docentes no implementan juegos y actividades innovadoras que les pueda facilitar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que es importante motivar y aplicar técnicas innovadoras como la gamificación que permite potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, ya que mediante la experiencia y la diversión se cree que es más fácil alcanzar aprendizajes significativos y funcionales.

Particularizando el estudio desde la posición empírica del autor y revisión bibliográfica se puede señalar que los docentes de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” no conocen sobre la estrategia de la gamificación, que conllevan juegos y actividades gamificadas en las que puedan aportar a la motivación dentro del salón de clases para que puedan existir un aprendizaje adecuado para cada uno de los estudiantes.

Por lo que la presente investigación busca poner en evidencia la importancia de la gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje para el área de Ciencias Naturales a partir de la identificación de estrategias utilizadas por los docentes de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” y las causas del uso de estrategias tradicionalistas para así proponer estrategias gamificadas que puedan ser incorporadas en las planificaciones micro curriculares y que sirva de aporte al aprendizaje de los estudiantes de octavo año paralelo “B”, ya que se aplicará actividades y juegos con fines y propósitos educativos que motiven al estudiantes a la hora de participar y dar su punto de vista sobre el tema expuesto en clases.

1.2 Justificación

El problema estudiando es de pleno conocimiento de la investigadora puesto que, en el transcurso de las prácticas de observación, ayudantía y ejecución en distintos establecimientos educativos, se ha observado y analizado que no se trabaja con estrategias innovadoras que en este caso podríamos mencionar a la gamificación, y esto hizo que se determine el interés para poder realizar la investigación ya que existe la ausencia de esta estrategia.

Para esto es necesario realizar un análisis referente a los problemas externos e internos que se presenta en relación a la estrategia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo que hoy en día se sigue impartiendo clases tradicionalistas y monótonas que hacen que los estudiantes pierdan el interés por aprender y construir un conocimiento significativo.

El trabajo es inédito porque las variables de estudio se evidencian en el lugar específico, es decir en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” con una realidad propia y única. El estudio corresponde a un estudio vigente por que el problema se acontece en el periodo académico 2022 – 2023.

El valor teórico del proyecto se fundamenta en las conceptualizaciones de autores en las cuales se analizaron conceptos, características y clasificaciones utilizando las técnicas de parafraseo para poder dar un realce a la investigación y así poder tener una visión más amplia para el cumplimiento de los objetivos de la presente investigación.

Por tal motivo esta investigación es relevante porque a través de ella se va a diagnosticar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de Ciencias Naturales y de esta forma contextualizar la importancia de implementar nuevas estrategias para poder mejorar y tener una educación de calidad.

Los beneficiarios de este estudio principalmente son los estudiantes de octavo grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”, pero también el docente de la institución, así como los directivos de la misma puesto que esta investigación les ha permitido conocer sobre una nueva estrategia que es la gamificación la cual se puede utilizar dentro de la institución en cada una de las asignaturas vigentes para desarrollar la motivación en los estudiantes de la unidad educativa.

Esta investigación es viable por que se desarrolló con todos los recursos necesarios como: fuentes bibliográficas, libros y recursos tecnológicos.

1.3 Objetivos.

1.4 General

Determinar la gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo. Cantón Pallatanga. Periodo 2022 – 2023.

1.4.1 Específicos

- Analizar la importancia de la gamificación en la motivación de los estudiantes de octavo grado.
- Identificar en el PEA la motivación por el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.
- Establecer actividades gamificadas como estrategia motivadora por el aprendizaje de Ciencias Naturales para incorporar en las planificaciones micro curriculares.

CAPÍTULO II

2.1. Estado del arte

En la presente investigación se llevó a cabo una revisión bibliográfica basándonos en revistas académicas, buscadores académicos y trabajos de investigación enfocados directamente en el tema de la presente investigación.

Barrio (2016) en su trabajo de investigación realizado sobre la Gamificación en las aulas mediante las TIC, un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Se menciona que, mediante la aplicación de las TIC y el uso de herramientas educativas digitales, ha hecho que los estudiantes españoles obtengan una educación innovadora y de calidad. Es por esto que se puede evidenciar el interés de los docentes que conforman la institución por aplicar estrategias que ayuden a innovar la educación y no mantenerse en el tradicionalismo que se ha evidenciado a lo largo del tiempo. Esta investigación nos aporta una conclusión valiosa que nos beneficia el saber que las tic y herramientas educativas digitales hacen que la educación vaya de la mano con la tecnología y se mantenga en constantes cambios, lo cual ayuda a que la educación sea de calidad.

En el contexto latinoamericano, López, Chacón y Vega (2022) en su trabajo titulado “De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva” desarrollan esta investigación con el fin de dar a conocer las nuevas estrategias metodológicas que se pueden aplicar en la educación para el beneficio de los estudiantes de la institución. Por lo que esta investigación nos aporta una conclusión que se ha podido comprobar que el uso de la Gamificación en la educación ha beneficiado tanto al alumnado como al docente ya que se ha podido evidenciar que los estudiantes tienen a poner más interés por aprender ya que se está trabajando de una manera divertida respetando el contexto educativo.

Dentro del entorno nacional se ha notado un interés por aplicar la gamificación como fuente de motivación dentro de las aulas de clases. Freire (2020) con su trabajo investigativo titulado “La Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales” nos manifiesta que la educación debe ser una actividad lúdica que motive al estudiante a construir su propio conocimiento. Por lo que nos da a conocer que la gamificación es una nueva técnica que ayuda a mejorar el aprendizaje significativo en cualquier campo del conocimiento. Puesto que el autor de la investigación demuestra que los beneficios técnicos de la gamificación ayudan a que los estudiantes alcen sus logros en el aprendizaje de Ciencias Naturales, utilizando las aplicaciones o herramientas educativas como es Kahoot y Plickers. Obteniendo resultados beneficios que nos ayuda a entender que al aplicar nuevas estrategias educativas podemos desarrollar una educación de calidad y eficaz para los estudiantes en este caso en el escenario nacional.

2.1.1 Marco teórico

2.1.2 La Gamificación.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego al sector educativo para obtener mejores resultados o una mejor adquisición de conocimientos, mejorar determinadas habilidades o premiar acciones concretas entre otros muchos objetivos. Este tipo de entrenamiento es cada vez más popular en los métodos de

entrenamiento debido a su carácter lúdico, lo que ayuda a aprender conocimientos de una manera más lúdica, lo que se traduce en una experiencia positiva para los estudiantes.

Este tipo de juego realmente funciona por que motiva a los estudiantes fomenta una mayor participación y fomenta el deseo de mejorar. Usa diferentes mecánicas y dinámicas extrapoladas del juego. (Gaitan, 2017)

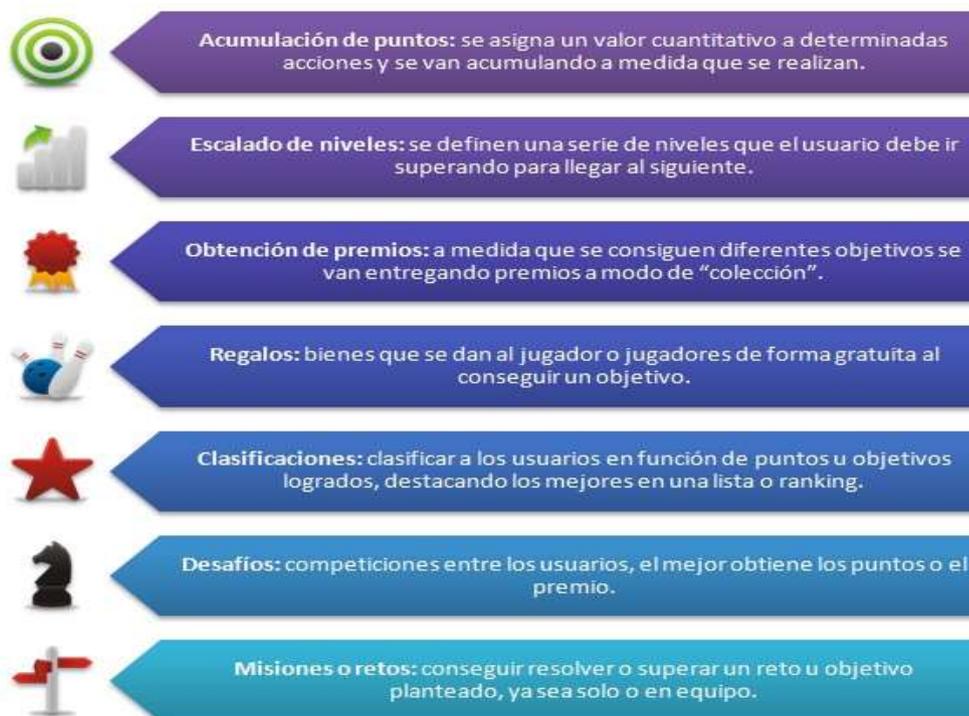


Figura 1: Técnicas mecánicas de la Gamificación.

Fuente: (Gaitan, 2017).

2.1.3 Estrategias de enseñanzas gamificadas.

Las estrategias de aprendizaje se definen como recursos o herramientas que los docentes utilizan en el aula para lograr un buen aprendizaje significativo y un mejor rendimiento académico en la escuela. Orellana (2018) define "Las estrategias didácticas como un componente de la integración del desarrollo cognitivo de los estudiantes con nuevas habilidades y destrezas". Podemos argumentar que la gamificación, por su parte se considera una estrategia de aprendizaje que introduce la mecánica del juego en un entorno educativo o profesional para conseguir mejores resultados, pues el carácter atractivo y didáctico favorece la motivación y la interiorización del conocimiento de forma lúdica y crea una experiencia de aprendizaje positiva.

En el mismo sentido, una estrategia de enseñanza gamificada puede definirse como: una nueva estrategia y método de enseñanza que introduce el mecanismo de la enseñanza de juegos y actividades innovadoras en el entorno educativo y combina varios pasos para asegurar el aprendizaje independiente, significativo y luego cooperativo de los estudiantes. Por lo tanto, al utilizar estrategias didácticas de gamificación, los docentes deben incorporar ciertas habilidades y adaptarlas al contexto profesional.

2.1.4 Tipos de Gamificación.

Existen diferentes tipos de gamificación, entre ellas se encuentra la gamificación superficial o de contenido y la gamificación estructural profunda, las cuales se fundamentan en que tan profundo se quiere llegar con la intención y cuál es el objetivo final de la estrategia. (Murrillo, 2018).

- **La gamificación superficial:** se entiende como la forma de llevar las recompensas a corto plazo en forma de puntos y tablas de líderes, donde se fomenta una competencia activa entre participantes y se lleva a cabo de forma estricta en una clase o actividad puntual.
- **La gamificación profunda:** se da como una forma de que una persona adquiera conocimiento interior a través de la historia y el contexto en el que se ‘presenta el problema a resolver. Este último tipo se incluye en cursos o unidades de estudio completas.

2.1.5 Objetivos de la gamificación en la educación.

Al considerar el aprendizaje cooperativo como un enfoque diferente, uno puede comprender que es la gamificación y su propósito es un gran motivador para los estudiantes, tales como:

- Conectarse con los estudiantes: al hacer que el aula sea más interesante, puede ver que los estudiantes muestran más interés en lo que sea que necesiten aprender a través de una dinámica que se siente interesante y fácil de entender.
- Mejorar sus calificaciones: mantenerlos más interesados en todo lo relacionado con la educación y el aprendizaje creará un hábito en el que no encontrarán aburrido el proceso de aprendizaje, por lo que, si se desarrolla ese interés o conexión, las calificaciones mejorarán rápidamente.
- Motivación: incentivarlos a comprender que aprender o ir a la escuela no tiene por qué ser aburrido, si no divertido. (Euroinnova, 2019).

2.1.6 Elementos de la gamificación

La gamificación está compuesta por tres elementos que se interrelacionan entre sí: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. (Lobato, 2018).

Las dinámicas: están relacionadas con la motivación de los jugadores, explican cómo se comportan los jugadores y las necesidades que satisfacen el juego. Las principales dinámicas utilizadas en la gamificación son:

- **Compensación:** Recompensa por superar el desafío.
- **Estado:** ser reconocido como miembro de la comunidad.
- **Actuación:** la satisfacción personal y superar los retos.
- **Autoexpresión:** expresa autonomía, originalidad y personalidad.
- **Competencia:** compara tus resultados con los demás.
- **Altruismo:** busca beneficiar a los demás sin pedir nada a cambio.

Este es el aspecto que se dirige a un plan de estudio simulado, los comportamientos, motivaciones y aspiraciones que busca crear en los alumnos o jugadores.

Obviamente, esto depende de los objetivos de aprendizaje que desee lograr y de los temas involucrados.

Las mecánicas: contienen los componentes básicos de un juego como reglas, motores y acciones. Los principales mecanismos que estimulan la dinámica anterior son:

- Almacenamiento o acumulación de puntos.
- Subir de niveles.
- Obtención de premios.
- Clasificaciones.
- Retos.
- Misiones.

Cada uno de estos mecanismos está diseñado para satisfacer algunas necesidades que surge en la dinámica, por ejemplo, la acumulación de puntos es un mecanismo que responde a la dinámica de la remuneración.

Los componentes: son recursos y herramientas para la planificación de actividades específicas. Una plataforma LMS o sitio web diseñado específicamente para el proceso de gamificación.



Figura 2: Elementos de la gamificación.

Fuente: (Lobato, 2018)

2.1.7 Importancia de la gamificación en la Motivación

Los juegos educativos se han vuelto importante en la educación porque permite a los estudiantes alcanzar niveles más altos de conocimiento al combinar actividades divertidas con el aprendizaje.

- **Los 8 componentes claves de la Gamificación en la Motivación**

You Kan Chou, (2017) manifiesta que, la gamificación es útil cuando la motivación es un componente clave para el éxito y para lograrlo debemos tener en cuenta que la motivación consta de 8 unidades centrales que nos ayudaran a desarrollar la gamificación en nuestra vida cotidiana y obtener los logros deseados:

- **Significado y llamado épico:** en este punto la persona cree ser “elegido” para hacer algo más importante que el mismo, por lo que se siente motivado a lograr sus metas establecidas ya que se establece que es el líder del juego.
- **Desarrollo y realización:** en este caso las personas tienen el impulso de progresar, desarrollar habilidades, superar desafíos y sentir una sensación de logro por lo que su progreso será premiado mediante puntos, tablas de calificación o barras de progreso, en la que le ayudará a observar cómo se va acercando al éxito y así se sienta con más ganas de progresar.
- **Empoderamiento, potenciación de la creatividad y retroalimentación:** los jugadores sienten que desarrollan su creatividad y para ello tienen que agrupar diferentes habilidades en las que les puedan ayudar a potenciar sus capacidades para lograr sus propósitos en los que los jugadores van adquiriendo nuevos conocimientos en base a las experiencias que viven a lo largo de la actividad. Por lo que esto les ayudara a superar cada nivel de dificultad que se les vaya presentando, y así irán desarrollando la capacidad de tomar decisiones que les ayuden llegar al éxito y no darse por vencidos.
- **Propiedad y posesión:** el usuario o jugador está motivado porque siente que posee el valor de ser el ganador. Y al sentirse dueño de la actividad, quiere y logra mejorar sus habilidades y destrezas para obtener mejores resultados de la actividad que se está desarrollando por lo que al subir de niveles va ganando puntos que le motivan a seguir mejorando sus capacidades como líder o dueño de su propia actividad.
- **Influencia social y relación:** en este punto debemos tomar en cuenta que los elementos sociales que impulsan a las personas como la aceptación, el compañerismo e incluso la competencia y la envidia. Con estos aspectos el jugador o usuario se sentirá inspirado en lo que las otras personas hacen, piensan y dicen. Y es así como los jugadores desarrollaran la competitividad entre ellos y lograrán superar sus expectativas que tenían al inicio de la actividad.
- **Escasez e impaciencia:** en este punto el estudiante o jugador se siente con el impulso de querer algo que no tiene o que tiene una gran dificultad por conseguirlo y en este caso es llegar a la meta final de la actividad o juego establecido. Por lo que esto hace que el estudiante se sienta motivado por querer desarrollar la actividad y terminarla para llegar al éxito.
- **Incredibilidad y curiosidad:** este componente es muy importante ya que el ayudara al jugador a desarrollar dudas y preguntas de cómo resolver las diferentes situaciones que se le presenten, ya que así el estudiante podrá desarrollar la habilidad de tomar decisiones apropiadas que le ayuden a alcanzar sus metas.

- **Perdida y evitación:** aquí el jugador o usuario siente el impulso y desarrolla habilidades para poder evitar perder algo beneficioso o evitar cualquier evento negativo que le haga retroceder su avance en la actividad. Y esto hace que el jugador se sienta motivado para lograr sus éxitos y evitar perder.

Los componentes mencionados nos ayudan a entender que la gamificación se desarrolla de una mejor manera mediante la motivación que se genere durante la actividad por lo que es importante tener en cuenta que al crear actividades gamificadas deberemos aplicar la sensación de miedo, curiosidad y empoderamiento para que así el estudiante pueda desarrollar habilidades que le ayuden a lo largo del juego educativo y así pueda adquirir mejores resultados ya que el mismo podrá ir construyendo sus conocimientos mediante la experiencia que adquiera para llegar a la meta establecida y obtener una recompensa que le motive a seguir participando en las actividades que se lleven a cabo en las clases.

2.1.8 Características de la Gamificación

La elaboración de juegos educativos en la gamificación tiene ciertas características que lo convierten en una alternativa de apoyo en el proceso de aprendizaje, ellas son: (Admin, 2023).

- **La motivación:** es sin duda una de las características más importantes de la gamificación, ya que esta herramienta es fundamental para motivar a los alumnos y así cambiar el comportamiento de quienes implementan y desarrollan actividades gamificadas. Es decir, hay un cierto equilibrio, el juego no debe ser demasiado fácil, pero tampoco demasiado difícil, de modo que el alumno este en un estado constante de motivación para intentar mejorar, así: avanzar a los siguientes niveles, mejorar el rendimiento, obtener más puntos y cumplir todas las misiones.
- **Progreso y retroalimentación:** compartir experiencias y progresos durante y después del juego le da al estudiante mucha motivación para demostrar su desarrollo y su avance. Además, es importante reforzar el conocimiento de las funciones de gamificación durante y después del proceso, ya que la retroalimentación ayuda a aprendizaje a no abandonar el juego ante posibles problemas, si no a desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- **Nivel:** estos niveles son necesarios para mantener el interés en una actividad o juego, ya que sin niveles puede parecer que no hay progreso. La acumulación de rangos puede servir como señal de habilidades, creando la necesidad de pasar a la siguiente meta, marcando así un progreso continuo. (Admin, 2023).

2.1.9 Ventajas de la Gamificación

Con sus muchas ventajas, los juegos educativos se ubican aún más profundamente en el salón de clases.

- Motivar y fomentar la participación de los estudiantes.
- Facilitar el aprendizaje de contenidos.
- Crear comentarios positivos a través de las recompensas.

- Promover la competencia amistosa y leal.
- Aguanta y gana.
- Retener mejor lo que ha aprendido.
- Desarrollar habilidades y competencias.
- Mida los resultados más fácilmente.
- Desarrollar habilidades relevantes.
- Conocimiento digital.
- Haga que las actividades difíciles y aburridas sean factibles y divertidas.
- Crear un ambiente caracterizado por la confianza.
- Promover la comunicación entre colegas.
- Ayudar a definir su identidad. (Causado, 2018).

2.2 Desventajas de la Gamificación

Como toda estrategia, presenta algunos inconvenientes o desafíos antes y durante su uso.

- Distracción y pérdida de tiempo por mala ejecución del juego.
- Inadecuada formación en valores por exceso de competitividad.
- Dificultad para encontrar un equilibrio entre ser interesante y constructivo.
- Energía instantánea. (Causado, 2018).

2.2.1 Beneficios de la gamificación en la educación

Muchos estudios han reconocido los beneficios de crear actividades gamificadas en entornos de aprendizaje. Y con la ayuda de esta tecnología, se puede crear una experiencia de aprendizaje más positivo. (Fernandez H. , 2018).

- **Fomentar habilidades como la lógica o la resolución de problema**

Uno de los elementos principales del juego es establecer desafíos para que el jugador los pueda resolver. Puede ser un acertijo matemático, una trivía o una estrategia que requiera conocimientos de materias como química, ciencias naturales, biología, etc.

El punto es que estas actividades involucran el uso del pensamiento lógico y la aplicación de técnicas como prueba y error. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar aún más este tipo de habilidades.

- **Fomenta la interactividad.**

La gamificación ayuda a cambiar el rol de los estudiantes de receptores pasivos a activos. Las actividades de juego requieren que los estudiantes tomen decisiones y se considera que sus acciones tienen consecuencias.

De tal manera, el aprendizaje se vuelve más interactivo y se recibe retroalimentación en tiempo real.

- **La dificultad va en aumento.**

Tal como sucede en un videojuego, con las actividades gamificadas los alumnos deben ir superando retos para progresar. La dificultad va aumentando poco a poco, pero con un proceso de esfuerzo los participantes serán capaces de ir superando los obstáculos y con ello ir aprendiendo.

- **Aumenta la atención y la concentración.**

Este aspecto está directamente relacionado con la motivación. Si los estudiantes están motivados, se sentirán aptos para comprender los conceptos, incluso si parecen difíciles.

Si disfrutan una actividad, especialmente si es divertida, prestarán más atención, lo que beneficiara su aprendizaje.

- **Estimula las relaciones sociales.**

La mayoría de las herramientas de gamificación están diseñadas para usarse en grupos pequeños. Esto significa que los estudiantes deben aprender a trabajar en equipos y comunicarse con los demás para lograr sus objetivos. Por lo tanto, estimula las relaciones sociales.

No es ningún secreto que a los niños les encanta los juegos, al igual que a los adultos. Por tanto, cualquier actividad o proyecto que parezca interesante aumentara la motivación por aprender.

No exactamente, pero al tratarse de una estrategia lúdica, aumenta las ganas de aprender del alumno sin eliminar de entrada lo que suele significar los conceptos tradicionales de aprendizaje.

2.2.2 Elementos del juego empleados en la gamificación

Los principios o elementos del juego empleados en la gamificación son los siguientes:

1. Metas y objetivos: ayudan a entender el propósito de las tareas y a dirigirlos a los (retos, misiones, desafíos).
2. Reglas: están diseñados específicamente para limitar el comportamiento de los jugadores (límites en los juegos, distribución de rondas, por ejemplo, números de puntos ganados o perdidos).
3. Narrativa: sitúan al participante en un contexto más realista (identidad, personaje, mundo y entorno) donde se pueda practicar la acción.
4. Libertad de elegir: ofrece a los jugadores diferentes opciones para explorar y progresar en el juego.
5. Libertad para equivocarse: se alienta a los jugadores a tomar riesgos y se alienta a los estudiantes a tener confianza y compromiso (posibilidades limitadas).
6. Recompensas: inspira la competencia y un sentido de logro mediante puntos.
7. Retroalimentación: suele ser inmediato, diciéndole al jugador si sus acciones son correctas y en qué medida lograra sus objetivos.
8. Estatus visible: permite a todos los participantes recordar su propio progreso y el de los demás, sus logros y deficiencias.

9. Cooperación y competencias: se alienta a los jugadores a trabajar en equipo para lograr un objetivo común.
10. Restricción de tiempo: esto crea una presión adicional, que puede ayudar a que el esfuerzo por resolver la tarea en un cierto periodo de tiempo sea más concreto.
11. Progreso: se basa en un enfoque de andamiaje donde los estudiantes son guiados y apoyados a través de jerarquías y categorías organizacionales para impulsar el progreso.
12. Sorpresa: agrega un elemento inesperado a un juego esto puede ayudar a motivar e involucrar a los jugadores (Tremblay, 2021).

2.2.3 Elementos del juego.

La mecánica y la dinámica están en un nivel más abstracto. Los elementos del juego se demuestran en la práctica utilizando las experiencias de los estudiantes o jugadores específicos.

Entonces se trata de las herramientas específicas que se utilizarán para seguir la dinámica y la mecánica que se presenta. Estos elementos son, por ejemplo:

- Además de los resultados logrados en el curso, excede los regalos o las insignias en el nivel o el desafío.
- Recopile una lista de objetos acumulativos.
- Desbloquear contenidos o niveles relacionados con temas de aprendizaje.
- Restricciones de tiempo que hacen que los jugadores sientan que deben concentrarse para realizar ciertas acciones.
- Pistas para ayudar a superar desafíos y aprender de los desafíos y así fortalecer el conocimiento. (Rodríguez, 2018)

2.3 Motivación.

Es el interés del estudiante en su propio aprendizaje o actividades lo que conduce al aprendizaje.

Los intereses pueden adquirirse, mantenerse o aumentarse en función de factores internos y externos. Esto hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se denomina motivación en el aula, que no es más que lo que hacen los profesores para motivar a los alumnos.

El concepto de motivación se refiere al hecho de que el sujeto es una realidad auto dinámica, distinguiéndolo así de ser inerte. Por lo tanto, los motivos están relacionados con los factores determinantes que hacen que los sujetos se comporten de ciertas maneras, los cuales tienen a su vez sus propios principios de movimiento.

Tradicionalmente, mezclamos la motivación con el arte de estimular y dirigir el interés de los alumnos por el trabajo escolar.

He tratado de aclarar ambos conceptos, que las actividades adecuadas para el profesor deben ser más claras que las adecuadas para los alumnos, al mismo nivel de verdad (Martínez, 2018).

2.3.1 Importancia de motivar a los estudiantes.

La motivación es el factor que separa la relevancia académica de la no relevancia. La motivación es muy importante para que los alumnos muestren interés por la educación y ganas de aprender.

Cuanto más motivado está un estudiante, más comprometido está con sus estudios, más se dedica y presta atención a sus tareas y, por lo tanto, más fácil le resulta lograr sus objetivos académicos.

Así mismo, la motivación les permite avanzar en sus habilidades y capacidades de superar sus limitaciones. Los estudiantes activos obtendrán buenas calificaciones y mostrarán más interés en continuar su desarrollo y lograr metas cada vez más desafiantes. (Ruiz, 2020).

2.3.2 Tipos de motivación

Antes de explicar los diferentes tipos de motivación, cabe señalar que estos se basan en factores internos y externos del estudiante. Podemos dividir las motivaciones y la forma en la que abordan las actividades escolares, en dos categorías.

- **Motivación intrínseca.**

Relacionado con la tarea: el tema principal de interés que se está estudiando en ese momento debe despertar el interés. Cuando el alumno comienza a aprender el objeto de estudio, se esfuerza, y se distinguen tres tipos a la vez:

- ✓ La experiencia de que se ha aprendido algo o se han mejorado y fortalecido habilidades anteriores, y el deseo de mejorar las propias capacidades.
- ✓ Apreciar que estás haciendo una tarea que quieres hacer, no porque te interese si no porque lo has elegido. La experiencia emocional de ser más o menos consciente de este hecho es reconfortante.
- ✓ Centrarse en la esencia de la tarea y superar el aburrimiento y a ansiedad porque algún aspecto de la realidad o del yo es nuevo y está expuesto.

- **Motivación relacionada con el “YO”**

Al intentar aprender y lograrlo, construimos un autoconcepto positivo, que nos ayudara a seguir aprendiendo. Las experiencias de los estudiantes desarrollaran el autoconcepto y la autoestima.

Es un deseo constante de luchar por la excelencia, siempre guiados por un espíritu positivo. Esta situación obliga a los niños a intentar conseguir uno de los objetivos siguientes:

- Darse cuenta de que eres mejor que nadie, o al menos que ni eres peor que los demás. Es similar a experimentar el orgullo que sigue el éxito en situaciones competitivas.
- No sentirse inferior a los demás. Significa evitar la experiencia de la vergüenza o la humillación que acompaña el fracaso. Estas son semi

independientes, y el logro de estos objetivos no tienen un gran impacto en la autoestima. (Mariana, 2017).

- **Características de la motivación**

- a) **Autodeterminación:** es la capacidad de un individuo para controlar el curso de la vida. Esto a su vez, implicados elementos: por un lado, capacidad de decisión sobre aspectos decisivos; por otro lado, establecer metas y planes que permitan proyectar a la persona en todos sus aspectos.
- b) **Competencias:** se refiere a las habilidades, talentos, destrezas y conocimientos que cada individuo debe poseer para llevar a cabo su proyecto individual. Las habilidades nos definen como sujetos y nos distingue de las demás personas con las que convivimos.
- c) **Relaciones interpersonales:** si bien la motivación intrínseca es una tarea de cada individuo, las relaciones interpersonales siguen siendo la base para que cada indiviso determine sus intereses. Los reflejos de los demás son necesarios porque ellos también nos definen de alguna manera como individuos.
- d) **Curiosidad:** es la condición humana innata de buscar el conocimiento. La curiosidad es una motivación en sí misma y debe canalizarse de acuerdo con las metas del individuo. Si nuestros intereses difieren, puede ser porque nuestra curiosidad también es diferente. Además, a través de él podemos buscar respuestas sin estímulos externos. (Perez, 2021).

- **Fuentes de motivación.**

Una fuente de motivación es un elemento, factor o circunstancia que motiva a un estudiante a adoptar una actitud positiva hacia determinadas actividades. Para obtener una comprensión más amplia de las fuentes de motivación, es importante considerar los siguientes aspectos. (Valdez, 2019).

- a) **Necesidad del estudiante:** muchas veces los estudiantes muestran una necesidad de motivación, la misma motivación puede venir de fuera, lo que se considera de naturaleza sociobiológica, pero también puede venir de dentro de ellos mismos, lo que significa que es interna.
- b) **Ambiente escolar adecuado:** para crear suficientes procesos motivacionales que contribuyan al desarrollo de los niños, es importante y no debe olvidarse un buen ambiente escolar, tanto en términos de recursos de aprendizaje como la presencia de un buen compañerismo dentro y fuera del aula, que el factor principal es como los maestros, los estudiantes crean un ambiente en el que se instalan y se sienten felices y bien.
- c) **Vida social:** el desarrollo de los estudiantes en relación, con su entorno, familia, comunidad y sociedad, es importante, pues fortalece sus procesos motivacionales y les brinda un gran apoyo, considerando que son útiles a la sociedad en diversas formas.

- d) **Personalidad del maestro:** un maestro activo, investigador y respetado siempre hace un buen trabajo fortaleciendo el estado motivacional de los niños en todas sus actividades.
- e) **Competición:** siempre deben ser guiados a competir con respeto y no comprometer su autoestima, lo que significa que deben sentirse cómodos no como ganadores y perdedores, si no que deben permitirles mejorar los errores o dificultades que hayan cometido en el camino. (Valdez, 2019).



Figura 3: Fuentes de motivación

Fuente: (Valdez, 2019)

2.3.3. Dimensiones que ayudan a medir la motivación dentro del aula.

Si nos centramos en la motivación académica, podemos distinguir tres dimensiones, las cuales las detallaremos a continuación:

- ✓ **Componente de valor:** se refiere por qué y el con que, es decir, la intención. Sumada a la alta o baja relevancia que el estudiante le lleve a cabo o se le otorga.
- ✓ **El componente motivacional de la expectativa:** está relacionado con el autoconcepto. El éxito del desarrollo de la misión depende en gran medida de la acción y esfuerzo. Los estudiantes creen en sus capacidades y habilidades para lograr sus objetivos.
- ✓ **El componente activo de la motivación:** está relacionado con los sentimientos y las relaciones afectivas. Cuando se logra una meta, se crea una respuesta emocional positiva. Pero al no lograrlo se generan sentimientos negativos que lo llevaran a no querer realizar actividades que se le presenten en el futuro. (Fernandez L. , 2020).

2.3.4. La gamificación y motivación en el proceso educativo.

Normalmente, en gamificación, se habla de motivación como fin, donde los componentes de juego participan de manera activa en su adquisición.

Solemos hacerlo desde dos tipos diferente: intrínseca y extrínseca, simplificando el proceso y clasificando la información o los contenidos que con lleva cada una de ellas y que nos permite crear clases lúdicas que nos ayuden a favorecer el aprendizaje.

Quizás la curiosidad que se les genera a lo largo de la clase es el primer valor motivacional. Ya que muchas veces, en el aula el proceso de la gamificación busca en primer instante, generar dudas y curiosidades en los estudiantes. (Conde, 2021).

CAPÍTULO III

3.1. Metodología

3.2. Enfoque de la investigación.

3.2.1. Enfoque cualitativo.

La presente investigación aplicara un enfoque cualitativo, ya que se basa en el análisis de contenido, seleccionando información relevante de publicaciones científicas encontradas en bases de datos y repositorios universitarios accesibles a la temática que estamos analizando, lo que nos ha permitido revisar una serie de experiencias gamificadas que nos ayudan a entender y comprender la problemática que estamos investigando.

3.2.2. Diseño de la investigación

3.2.3. No experimental

El trabajo investigativo será no experimental pues no se manipulará ninguna de las variables, sino más bien se detallará lo que sucede con la técnica de la Gamificación y motivación dentro del aula, luego de observar los hechos tal y como se presentaran en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado; es decir que, se obtendrá resultados en la Unidad Educativa y se analizara la técnica utilizada para el desarrollo de la clase.

3.2.4. Nivel de la investigación

3.2.5. Descriptivo

En la presente investigación se realizará un nivel descriptivo ya que se detallará la importancia de las variables investigadas, personas y situaciones que estuvieron en el medio intervenido.

3.2.6. Tipos de investigación.

3.2.7. De campo

El tipo de investigación a utilizarse es de campo ya que se acudirá al lugar investigado en donde se va a recopilar datos directamente con la realidad y nos permita obtener información verídica y de primera mano, apoyándonos en técnicas e instrumentos que agiliten el diagnostico de los resultados de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.

3.2.8. Bibliográfico

También se aplicará el tipo de investigación bibliográfico en donde la investigación se basará en documentos, artículos científicos, tesis, libros digitales, revistas científicas, repositorios universitarios, sitios web, entre otro, para la realización de la presente investigación.

3.2.9. Tipo de estudio.

3.2.10. Transversal.

El tipo de estudio es transversal ya que se lo ejecutara en el periodo 2022 – 2023 en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” para obtener datos e información válida para la investigación.

3.2.11. Métodos

3.2.12. Inductivo.

En el presente trabajo de investigación se aplicará el método inductivo ya que se basará en la observación del problema en este caso la desmotivación dentro del salón de clases en la asignatura de Ciencias Naturales, para lo cual se respaldó la investigación en información de autores para sustentar y validar el objeto de estudio.

3.2.13. Científico

También se va a emplear el método científico, mismo que se presenta como un conjunto de pasos ordenados que se emplean para adquirir nuevos consentimientos.

3.2.14. Unidad de análisis

Se considera como unidad de análisis a los 42 docentes y 1320 estudiantes que conforman la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” del cantón Pallatanga de la provincia de Chimborazo.

3.2.15. Población de estudio

La población o universo de estudio constituyen al octavo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” a continuación, se detalla:

Población

Tabla 1: Población Muestra

Extracto	Número	Porcentaje
Niños y niñas	32	98%
Docentes	1	2%
Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa **Fuente:** “Provincia de Chimborazo”

Elaborado por: Dennise Mora

3.2.16. Tamaño de muestra

En el presente trabajo de investigación, tamaño de la muestra es no probabilístico, debido a que la población con la que se está trabajando es manejable y no es extensa, ya que está conformado por 32 estudiantes y un docente de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”, por esta razón, se decidió trabajar con todo el universo, por lo que se ha considerado que es factible y accesible para viabilizar el desarrollo de la investigación.

3.2.17. Técnicas e instrumentos

Mendoza y Ávila (2020) manifiesta que: “las técnicas e instrumentos son aquellos elementos que aseguran el hecho empírico de la investigación, donde el método representa el camino a seguir de la investigación, las técnicas constituyen el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método, mientras que el instrumento incorpora el recurso o medio que ayuda a realizar la investigación (p.51 – 53).

3.2.18. Ficha de observación.

Es una herramienta que facilita el análisis del desarrollo de la motivación en el proceso de enseñanza que utiliza el docente y permite una fusión entre el sustento teórico y

la experimentación que los estudiantes adquieren según la metodología con la que trabaja el docente. Por lo que la ficha de observación se ha dividido en dos componentes los cuales son:

Componente 1. Contenidos

En este apartado se van a observar si se desarrollan actividades que motiven a los estudiantes a mejorar la participación y entendimiento del tema expuesto en clase.

Tabla 2: Recolección de datos del componente 1.

C. 1. CONTENIDOS
1. La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.
2. Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes.
3. Se evidencian actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto.

Elaborado por: Dennise Mora.

Componente 2. Metodología

En esta parte se observará si el docente aplica estrategias innovadoras que ayuden a la motivación del estudiante mediante juegos con fines educativos que generen curiosidades por aprender.

Tabla 3: Recolección de datos del componente 2.

C.2. METODOLOGIAS
MOMENTO INICIAL (ANTICIPACIÓN)
1. Se realiza juegos de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes.
2. Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción.
MOMENTO DE DESARROLLO (CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO)
2. Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo.
4. Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan e los estudiantes durante las clases.
MOMENTO DE CONSOLIDACIÓN Y EVALUACIÓN
5. Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes.
6. Se utiliza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes.

Elaborado por: Dennise Mora

3.2.19. Entrevista

Esta es una técnica muy útil en la investigación cualitativa porque nos permite recopilar datos importantes a través de un dialogo cómodo entre el entrevistado y el entrevistador.

En este caso, me ayudo a obtener información valiosa y precisa sobre la importancia de utilizar el juego como estrategia de motivación en el aula.

Se aplico con el fin de conocer si el docente tenía conocimientos sobre esta nueva estrategia y si la aplicaría en el salón d clases para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.4.2 Encuesta

Según K. Malhotra (2012) “las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar respuestas verídicas sobre las preguntas que se encuentran en el instrumento, por lo que la encuesta es aplicada a una muestra representativa de la población” en este caso se encuestaran a 32 estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Para poder recolectar información que ayuden a verificar si se desarrolla la motivación en las clases del área de Ciencias Naturales.

La encuesta constara de 6 preguntas que re relacionen a la importancia de la motivación que desarrollan los estudiantes dura

CAPÍTULO IV

4.1.RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.2.Resultados de la ficha de observación al docente de octavo grado.

Los análisis y resultados de la ficha de observada aplicada al docente de la asignatura de Ciencias Naturales serán analizadas mediante los días que se realizó la observación en el grado establecido que en este caso son 10 días.

Pregunta 1. La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.

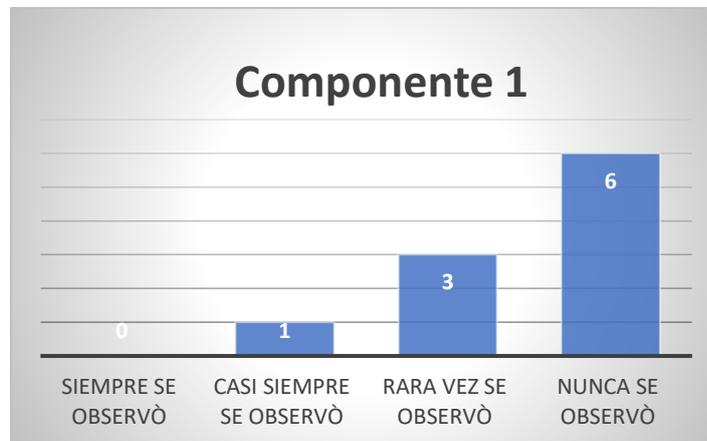
Tabla 4:La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	1	10%
Rara vez se observó	3	30%
Nunca se observó	6	60%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Gráfico 1: La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Análisis:

De los resultados obtenidos en la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha observado que casi siempre las clases inician con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante y esto corresponde a un 10% de los días que se ha aplicado dicha ficha, mientras que se ha observado que rara vez las clases inician con actividades que llamen la atención y motiven a los estudiantes con un 30%, y por último se

ha observado que las clases nunca empiezan con actividades que motiven al estudiante con un 60%.

Interpretación:

Los resultados adquiridos indican que se debe reforzar por parte del docente el cumplimiento de actividades que generen motivación en los estudiantes a la hora de impartir sus clases ya que se trabaja de una manera tradicionalista y monótona. Porque los estudiantes tienden a no participar a la hora de clases de la asignatura de Ciencias Naturales.

Por lo que el docente debería investigar nuevas estrategias de aprendizaje para poder enseñar de una forma más didáctica.

Pregunta 2. Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes

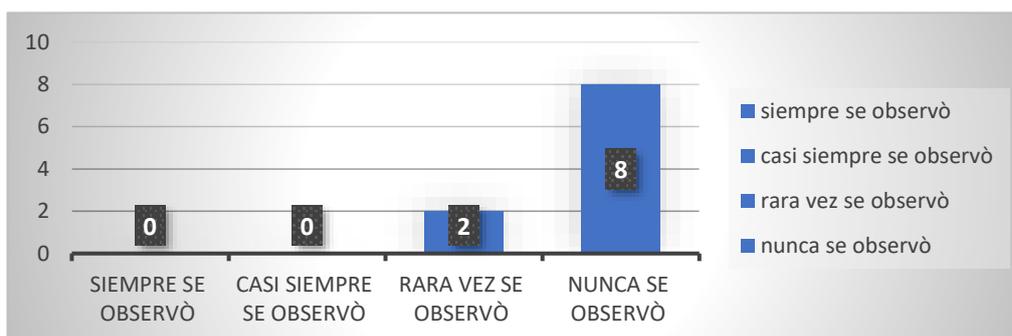
Tabla 5: Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	2	20%
Nunca se observó	8	80%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 2: Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Análisis.

De los resultados obtenidos con la ficha de observación aplicada al docente de 8vo grado paralelo “B” se ha observado que rara vez se desarrollan las clases con material didáctico adecuado que motiven a la participación de los estudiantes con un 20%, mientras

tanto se ha observado que las clases nunca se desarrollan con material que ayude a los estudiantes a participar con un 80%.

Interpretación.

Con el análisis que se ha generado de la pregunta dos podemos decir que los docentes desconocen de estrategias o metodologías didácticas que ayuden a que los estudiantes se motiven a participar por lo que sería recomendable investigar y conocer nuevas estrategias que ayuden a mejorar la educación que se genera en la institución.

Pregunta 3. Se evidencia actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto

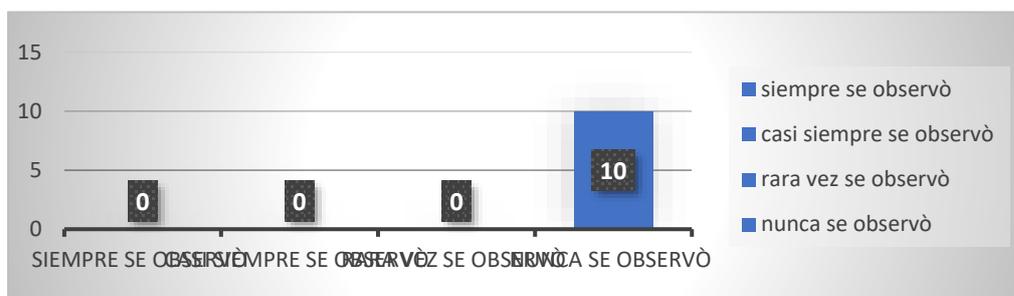
Tabla 6: Se evidencia actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	-	-
Nunca se observó	10	100%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Tabla 7: Se evidencia actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis.

De los resultados obtenidos en la ficha de observación aplicada al docente de 8vo grado paralelo “B”, se ha observado que nunca se ha evidenciado actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a entender el tema expuesto con un 100%.

Interpretación.

Después de haber analizado los resultados obtenidos podemos decir que la monotonía y el tradicionalismo por el que el docente imparte su clase hace que las mismas se vuelvan aburrida y tediosas para el estudiante ya que no se aplica actividades ni dinámicas que ayuden a que el estudiante pueda entender y aprender de una manera divertida las clases expuestas.

Pregunta 4. Se realiza juego de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes

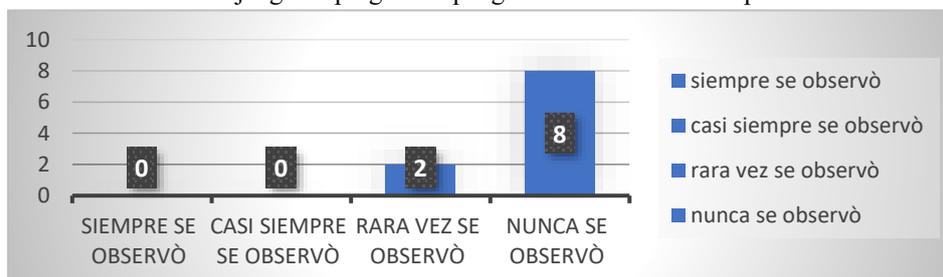
Tabla 8: Se realiza juego de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	3	30%
Nunca se observó	7	70%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 3: Se realiza juego de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Análisis

De los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha evidenciado que rara vez se realizan juegos de preguntas que generen curiosidad por aprender en los estudiantes con un 20%, mientras tanto se ha observado que nunca se realizan juegos o actividades que ayuden a generar dudas en los estudiantes por aprender con un 80%.

Interpretación.

Después de haber analizado los resultados podemos decir que al no aplicar actividades o juegos que generen dudas y preguntas por parte del estudiante hace que se pierda el interés por aprender por lo que es importante aplicar el juego de preguntas mediante

lluvia de ideas que ayude a que los estudiantes resuelvan las dudas que se generen a lo largo de las clases.

Pregunta 5. Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción

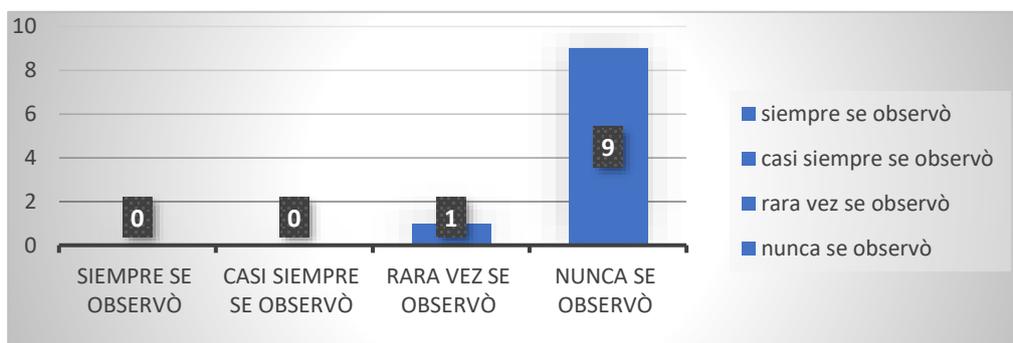
Tabla 9: Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	1	10%
Nunca se observó	9	90%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 4: Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis.

De los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha observado que rara vez los conocimientos se relacionan con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para generar una mejor interacción entre docente y estudiante correspondiente con un 10%, mientras tanto se ha observado que nunca se relacionan los conocimientos con la vida cotidiana para generar una mejor interacción con los estudiantes y docentes con un 90%.

Interpretación

En base al análisis realizado podemos decir que la metodología que utiliza el docente no desarrolla una buena interacción entre el docente y el estudiante por lo que las clases tienen a ser aburridas para los estudiantes por lo que se debería realizar actividades en las que se puedan relacionar los temas expuestos con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes porque esto también hará que se desarrolle la participación de los estudiantes en clase.

Pregunta 6. Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo

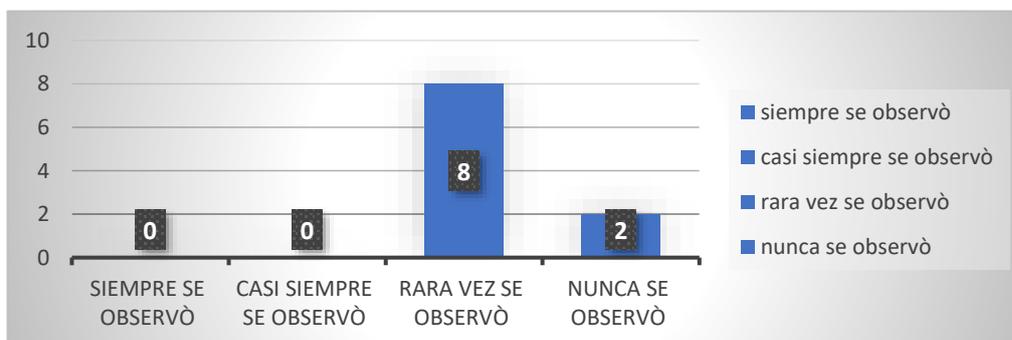
Tabla 10: Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	8	80%
Nunca se observó	2	20%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 5: Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De los resultados obtenidos mediante la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha observado que rara vez se realizan actividades grupales donde que el estudiante toma decisiones que ayuden a desarrollar un mejor trabajo en equipo con un 80% mientras tanto se ha observado que nunca realizan actividades grupales que les ayuden a desarrollar un mejor trabajo en equipo con un 20%.

Interpretación

En base al análisis realizado podemos decir que el docente debería incentivar a realizar más trabajos grupales en la que les ayude a los estudiantes a desenvolverse en cualquier entorno y situación, y para esto también les ayudara a formarse tanto como lideres o como integrantes en la que ayuden a tomar decisiones que sea favorable para un mejor trabajo en equipo

Pregunta 7. Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante las clases.

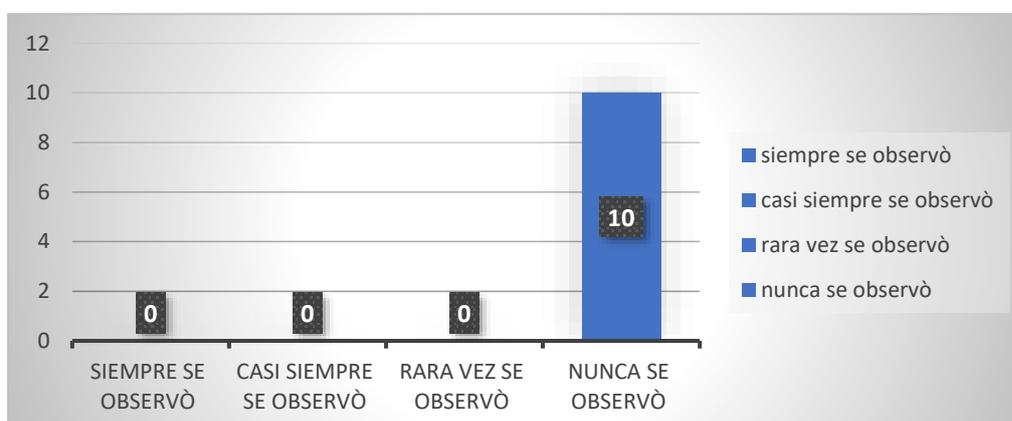
Tabla 11: Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante las clases.

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Casi siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	-	-
Nunca se observó	10	100%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 6: Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante las clases.



Análisis

De los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo "B", se observa que nunca se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan en los estudiantes durante la clase con un 100%.

Interpretación

En base al análisis realizado podemos decir que el docente desconoce de esta nueva estrategia que es la gamificación por lo que no se realizan actividades innovadoras que

ayuden a los estudiantes a aprender una manera más divertida y eficaz. Por lo que es importante que el docente se dé la oportunidad de aplicar actividades gamificadas que mejoren la educación que se imparte en la institución.

Pregunta 8. Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes

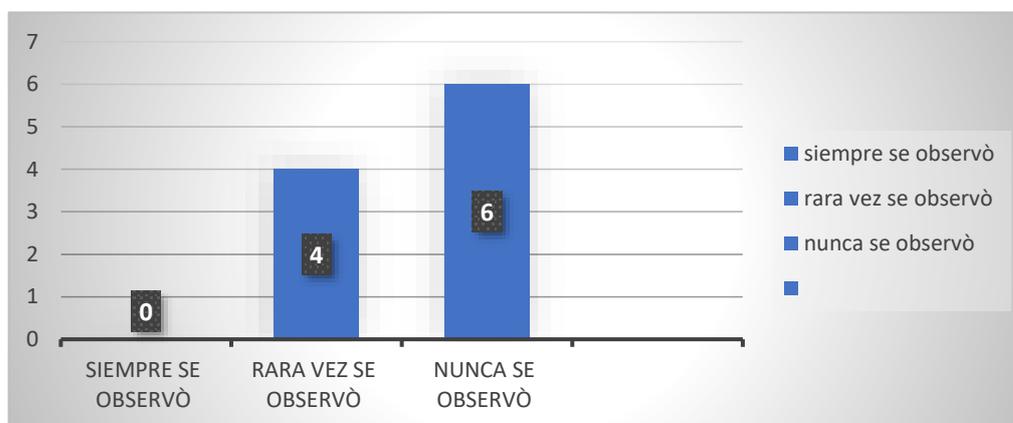
Tabla 12: Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes

Escalas	Frecuencia (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	4	40%
Nunca se observó	6	60%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 7: Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha observado que rara vez se aplican actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes con un 40%, mientras tanto se ha observado que nunca se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de ellos con un 60%.

Interpretación

En base a los análisis realizados se puede manifestar se debería investigar y aplicar actividades que ayuden a que el estudiante mejore en su rendimiento académico como en su rendimiento personal por lo que es importante realizar actividades que desarrollen estas aptitudes en los estudiantes.

Pregunta 9. Se realizan juegos con fines educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes

Tabla 13: Se realiza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes

Escalas	Frecuencias (días)	Porcentaje
Siempre se observó	-	-
Rara vez se observó	-	-
Nunca se observó	10	100%
Total	10	100%

Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Gráfico 8: Se realiza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes



Fuente: observación general aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Análisis:

De los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada al docente de octavo grado paralelo “B”, se ha observado que nunca se realiza o se aplica juegos con fines educativos con el fin de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes con un 100%.

Interpretación:

En base al análisis realizado se puede decir que esta situación se genera por el desconocimiento de nuevas estrategias que ayuden a innovar la educación para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje es por eso que las clases tienen a ser monótonas y no ayudan a fortalecer los conocimientos de los estudiantes.

4.1.1. Resultados de la entrevista aplicada al docente

<p>1. ¿Ha escuchado el término gamificación?</p>	<p>Realmente es un término que no he escuchado a lo largo de mi trayectoria de educador por lo que se me hace interesante conocer y saber sobre el tema.</p>
<p>2. ¿Aplica gamificación en sus clases? ¿Si, no, por qué? De ser positiva la pregunta 2, sino continuar a la 4.</p>	
<p>3. Al aplicar esta nueva estrategia de aprendizaje que es la Gamificación en el aula de clases. ¿Usted notó un cambio en los estudiantes a la hora de participar? ¿Si, no, cuáles?</p>	
<p>4. ¿Aplicaría esta nueva estrategia en su proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?</p>	<p>Si la aplicaría por la razón que he observado que los estudiantes se mostraron con un mejor entusiasmo a la hora de opinar sobre el tema tratado. Además, pude analizar que los estudiantes se pudieron divertir a la hora de aprender y eso hace que la enseñanza sea amena y apta para un mejor entendimiento</p>
<p>5. ¿Usted cree que la gamificación ayudaría a mejorar la motivación en el estudiante dentro del salón de clases?</p>	<p>Por supuesto, ya que son estrategias que van de la mano con la tecnología y como se sabe, los estudiantes hoy en día se relacionan más con el internet que con los métodos tradicionalistas que se utiliza dentro del salón de clases.</p>
<p>6. ¿Considera que el trabajar con la estrategia de la gamificación aporta a la concentración y retención de información en los estudiantes?</p>	<p>Puedo considerar que si, por que los estudiantes encuentran interesante y llamativa la forma de enseñar con esta nueva estrategia educativa, por lo que la concentración de cada alumno mejora y así puede retener de una mejor manera la información</p>
<p>7. ¿Usted cree que al aplicar la gamificación dentro del salón de clases los estudiantes desarrollan de una mejor manera sus habilidades como su confianza, buena comunicación y desenvolverse libremente sin temor a equivocarse?</p>	<p>Esta nueva estrategia si podría ayudar a los estudiantes a desenvolverse libremente, porque se ha evidenciado que al aplicar juegos educativos los estudiantes tienden a querer participar y dar a conocer sus inquietudes para poder desarrollar un aprendizaje más significativo.</p>

<p>8. Los estudiantes cada día generan dudas con los temas expuestos en clases. ¿Usted considera que la gamificación ayudaría a despejar esas dudas de una manera más divertida en la que ellos puedan aprender mejor?</p>	<p>Claro, esta sería una forma más divertida en la que ellos puedan adquirir conocimientos verídicos que ayuden a despejar cada una de las dudas que se le generen a lo largo de la clase.</p>
<p>9. ¿Las actividades que se desarrollan dentro de la gamificación generan competencia motivacional dentro de los estudiantes a la hora de aprender y participar dentro del aula?</p>	<p>Si, por que los juegos educativos que se han aplicado con esta nueva estrategia, han hecho que los estudiantes tiendan a participar por las recompensas que se han mencionado al inicio de la clase que en este caso serian puntos que les ayuden a mejorar sus calificaciones por lo que esto genera competencias entre los estudiantes para superarse entre sí.</p>
<p>10. ¿De existir una guía para trabajar con gamificación en el aula, lo usaría?</p>	<p>Por supuesto, porque evidenciado que ayuda mucho en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la motivación de los estudiantes, y esto nos ayudaría tanto a los estudiantes como a los mismos docentes.</p>

Fuente: entrevista al docente de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora

Interpretación de los resultados obtenidos

Una vez entrevistado al docente de octavo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” se concluye que sería importante investigar y analizar nuevas estrategias educativas que ayuden al desarrollo de una mejor educación de la institución. Por lo que sería favorable salir de la monodía que se genera a lo largo del ciclo escolar, ya que esto hace que los estudiantes tiendan a aburrirse y a dejar a un lado el interés por aprender y por adquirir los conocimientos de la asignatura que en este caso es de Ciencias Naturales.

Ya que, al dialogar con el docente, se pudo evidenciar que no conocía sobre el tema de la gamificación, y dio a conocer que esta nueva estrategia si favoreció en la motivación de los estudiantes a la hora de particular y de aprender.

También se pudo concluir que los estudiantes mejoraron su concentración para poder desarrollar las actividades y juegos con fines educativos que se presentaron a lo largo de la clase que se estaba impartiendo.

4.1.2. Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes.

Pregunta 1. ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?

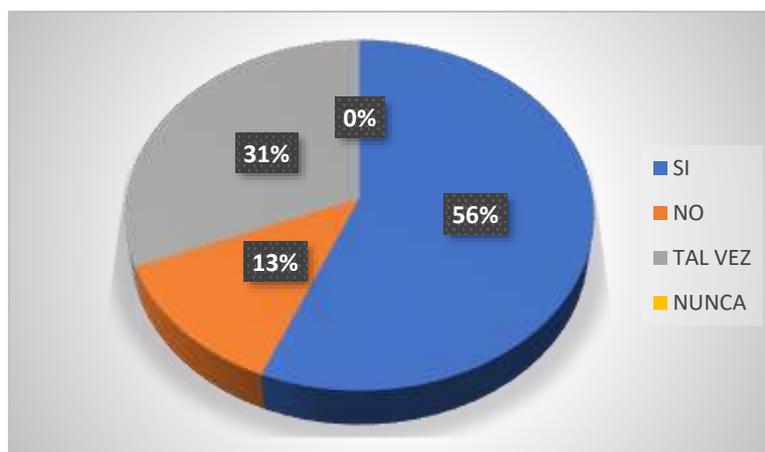
Tabla 14: ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Si	18	56%
No	4	13%
Tal vez	10	31%
Nunca	0	0%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 9: ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que 18 estudiantes de octavo grado consideran que las clases de Ciencias Naturales les van a servir a lo largo de su vida con un 56%, mientras tanto el 13% manifiesta que no les servirán las clases de Ciencias Naturales a lo largo de su vida, y por último con un 31% que equivale a 10 estudiantes han manifestado tal vez les puedan servir las clases de Ciencias Naturales a lo largo de su vida.

Interpretación:

En base al análisis realizado con la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año, se puede decir que la mayoría de los estudiantes consideran que la asignatura de Ciencias Naturales sí les puede servir a lo largo de su vida ya que es un área que es

muy interesante de aprender y es por esto que los estudiantes se interesan en el por qué y en el cómo de varios temas tratados en clases.

Pregunta 2. Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales? Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.

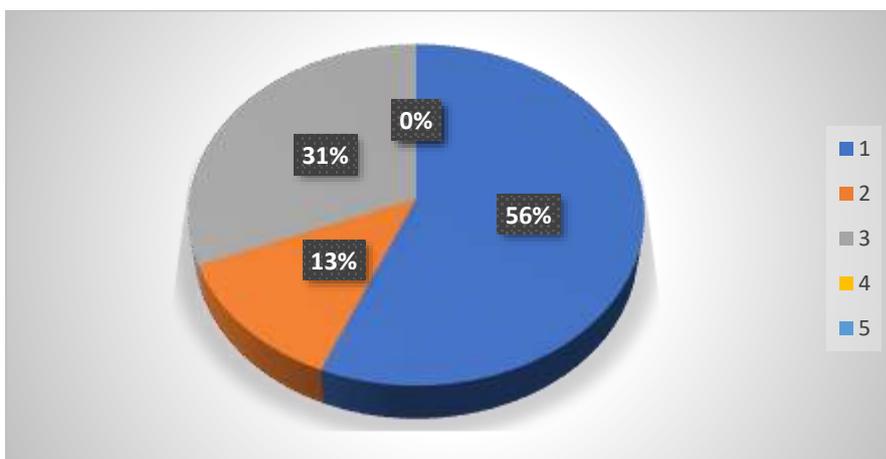
Tabla 15: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales? Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
1	18	56%
2	4	13%
3	10	31%
4	0	-
5	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 10: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales? Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado, se ha evidenciado que el 56% de los estudiantes les gusta las clases de Ciencias Naturales, mientras tanto 4 estudiantes con un porcentaje de 13% que les agrada las clases de Ciencias Naturales, y por último 10 estudiantes han manifestado que les llama la atención las clases de ciencias naturales con un 31%.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos de la encuesta, se puede decir que la mayoría de los estudiantes les agrada y les gusta las clases de Ciencias Naturales, ya que genera comodidad y emociones positivas que hacen que los estudiantes quieran aprender de los temas que se exponen en clases.

Pregunta 3. ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?

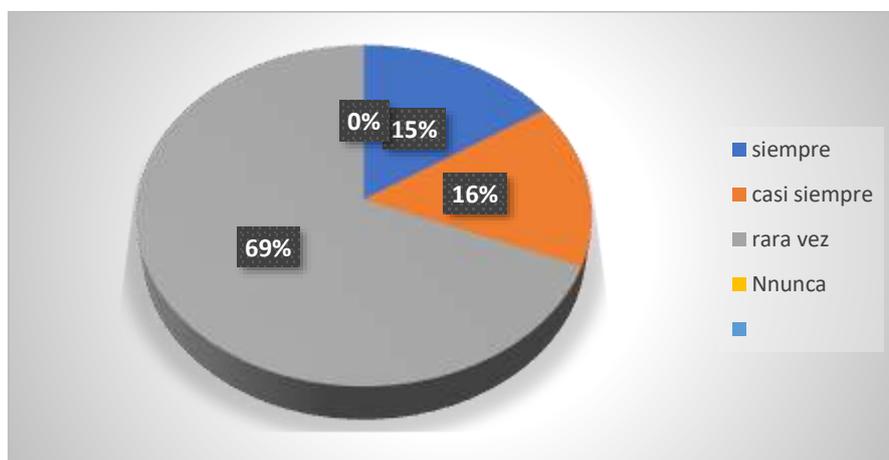
Tabla 16: ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Siempre	5	15%
Casi siempre	5	16%
Rara vez	22	69%
Nunca	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 11: ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos con la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado, se ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes con un 69% se sienten motivados rara vez en la asignatura de Ciencias Naturales, mientras tanto se pudo evidenciar que 5 estudiantes con un 16% casi siempre se sienten motivados en la clase de la asignatura, y por último 5 estudiantes han dicho que siempre se sienten motivados en las clases de la asignatura de Ciencias Naturales con un 15%.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada, se puede decir que la mayoría de los estudiantes no se sienten tan motivados a la hora de aprender ya que no se realizan actividades que ayuden a desarrollar este tipo de interés por aprender de la asignatura.

Pregunta 4. ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?

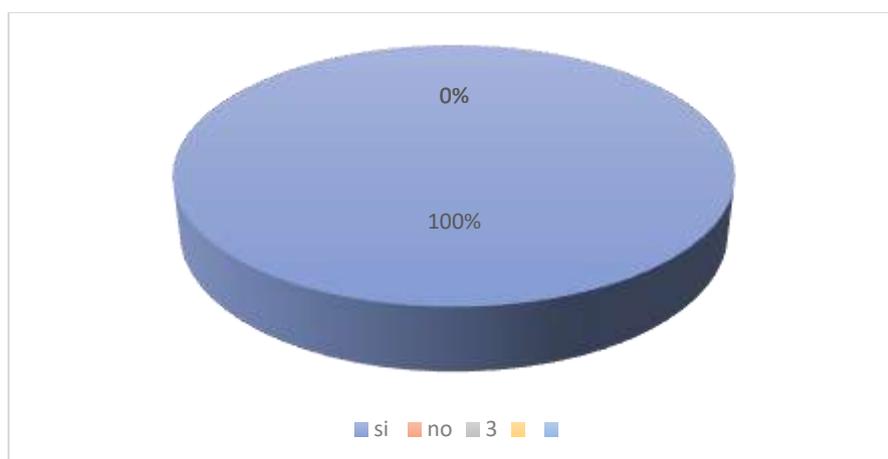
Tabla 17: ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Si	32	100%
No	0	-
Tal vez	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 12: ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado, se ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes les gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos con un 100%.

Interpretación

En base al análisis realizado de la encuesta aplicada, se puede decir que es necesario aplicar actividades o juegos con fines educativos que ayuden a que los estudiantes

desarrollen el interés y motivación por aprender los temas que se den a conocer a lo largo del ciclo escolar.

Pregunta 5. ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?

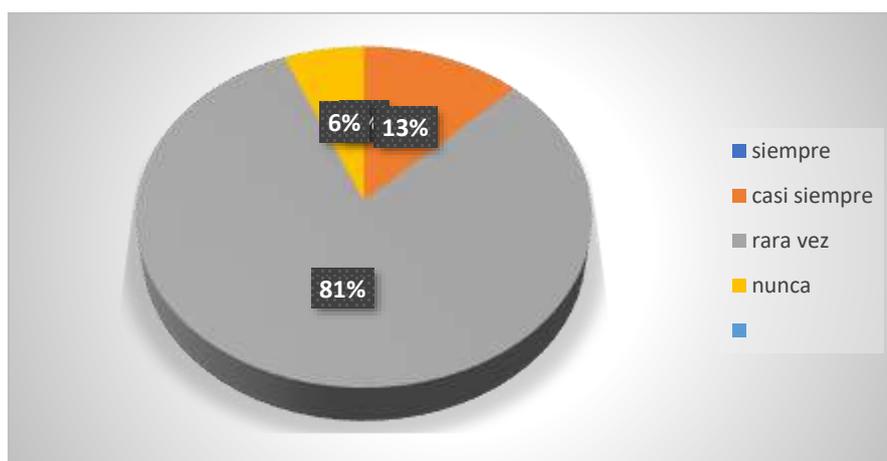
Tabla 18: ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Siempre	0	-
Casi siempre	4	13%
Rara vez	26	81%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 13: ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo “B”

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado, se ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes con un 81% rara vez se mantienen concentrados en las clases de Ciencias Naturales, mientras tanto que un porcentaje de 13% de estudiantes han manifestado que casi siempre se mantienen concentrados en la clase de la asignatura mencionada, y por último el 6% de los estudiantes han dicho que nunca se mantienen concentrados en las clases de Ciencias Naturales.

Interpretación

En base al análisis realizado de la encuesta podemos decir que se debería buscar estrategias educativas que llamen la atención del estudiante y así puedan aprender de una mejor manera y mantenerse concentrados en las clases de Ciencias Naturales. Por lo que los estudiantes así podrán tener una educación de calidad.

Pregunta 6. Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Le gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?

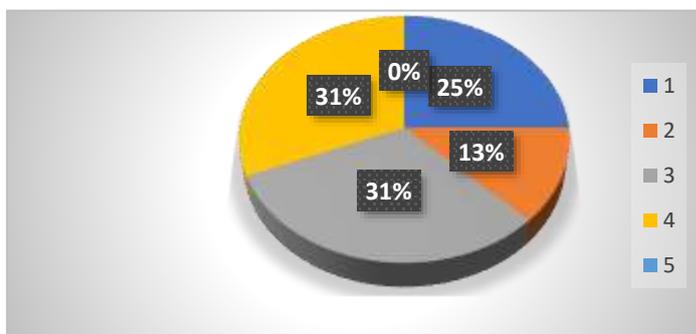
Tabla 19: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Le gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
1	8	25%
2	4	13%
3	10	31%
4	10	31%
5	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 14: Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Le Gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo grado, se ha evidenciado que de la escala del 1 al 5 los estudiantes con un empate de 31% equivalente a 10 estudiantes les gusta participar rara vez con un puntaje de 3 y 4 que es muy bajo, mientras tanto con un porcentaje de 25% dijeron que si les gusta participar en clases de Ciencias Naturales, y por ultimo con un porcentaje de 13% por ciento los estudiantes han manifestado que participan en las clases con la escala del 2 que es bueno.

Interpretación

En base al análisis realizado se puede decir que los estudiantes no le gustan mucho participar en las clases de la asignatura y esto se puede llevar a cabo por el desconocimiento por parte del docente de actividades lúdicas que incentiven a los estudiantes a dar sus opiniones y puntos de vista. Y es muy importante desarrollar la motivación y el interés de participar de los estudiantes ya que así ellos podrán ir construyendo sus propios conocimientos

Pregunta 7. ¿Si las clases fueran voluntarios usted asistiría?

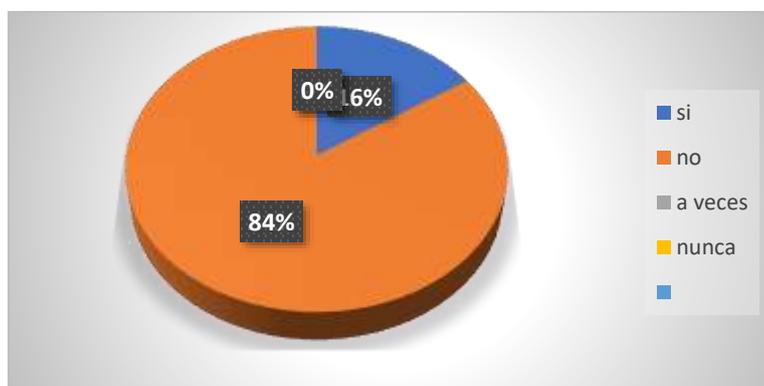
Tabla 20: ¿Si las clases fueran voluntarias usted asistiría?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Si	5	16%
No	27	84%
A veces	0	-
Nunca	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 15: ¿Si las clases fueran voluntarias usted asistiría?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

En base a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada, se puede decir que la mayoría de los estudiantes no asistirían a clases si fueran voluntarias con un 84%, mientras tanto el 16% dijo que si asistiría a clases en tal caso de ser voluntarias.

Interpretación

De acuerdo al análisis realizado de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado se puede decir que la mayoría de los alumnos no se sienten motivados por asistir a las clases si en tal caso fueran voluntarias, por lo que se da a conocer que el método con el que se trabaja es tradicionalista y esto hace que los estudiantes se sientan aburridos y no tengan ánimos de asistir a la institución a estudiar por un mejor futuro.

Pregunta 8. ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en grupo en la asignatura de Ciencias Naturales?

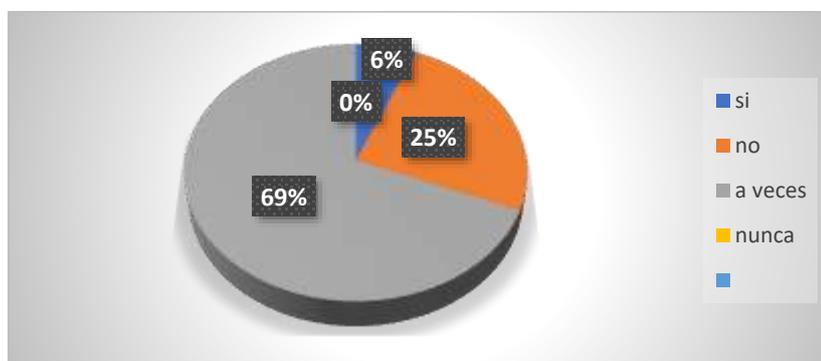
Tabla 21: ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en grupo en la asignatura de Ciencias Naturales?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Si	2	6%
No	8	25%
A veces	22	69%
Nunca	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 16: ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en equipo en la asignatura de Ciencias Naturales?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes manifiestan que a veces se realizan trabajos en equipo en las clases de Ciencias Naturales con un 69%, mientras tanto 8 estudiantes han manifestado que no se realizan trabajos en equipo con un 25%, y por último 2 estudiantes con un porcentaje de 6% han manifestado que si se trabaja en equipo.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos se puede decir que la mayoría de los estudiantes manifiesta que a veces se realiza trabajos en equipo lo cual es una de las actividades que ayudan al estudiante a desenvolverse en cualquier ámbito en el que se encuentre, por lo que estos trabajos en equipo le ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas, como la toma de decisiones, liderazgo y el respeto.

Pregunta 9. Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales

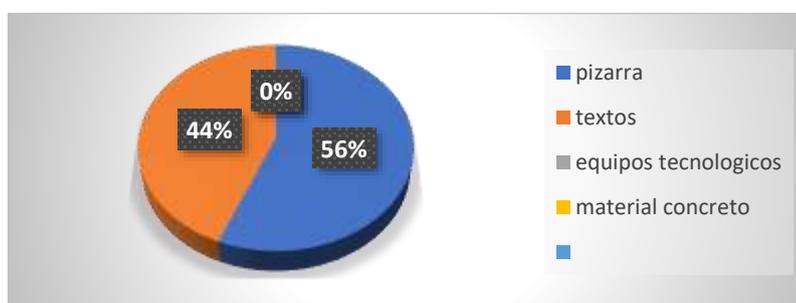
Tabla 22: Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Textos	18	56%
Pizarra	14	44%
Equipos tecnológicos	0	-
Materiales concretos	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 17: Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado, se ha evidenciado que la mayoría de los estudiantes han escogido los textos y la pizarra como materias que se usan normalmente en clases con un 56% en la pizarra y en los textos con un 44%

Interpretación

En base al análisis realizado se puede decir que la educación se basa en un modelo tradicionalista que se enfoca solo en la utilización de textos y la pizarra para impartir sus clases, por lo que sería importante aplicar recursos tecnológicos que le ayuden al docente y al estudiante a innovar las clases y de este modo el estudiante pueda sentirse motivado a la hora de aprender los temas de Ciencias Naturales y así puedan adquirir los conocimientos de una manera divertida y eficaz

Pregunta 10. Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?

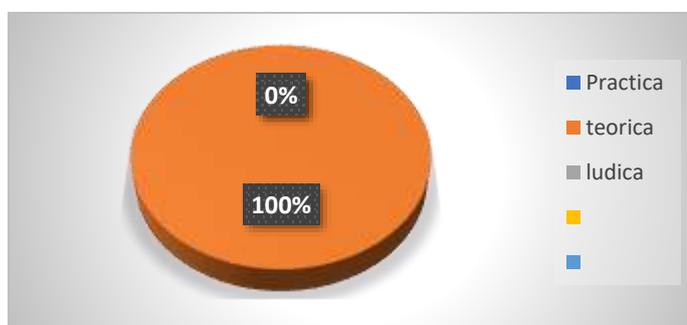
Tabla 23: Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?

Escalas	Frecuencia (Estudiantes)	Porcentaje
Practica	0	-
Teórica	32	100%
Lúdica (juegos)	0	-
Total	32	100%

Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Gráfico 18: Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado paralelo "B"

Elaborado por: Dennise Mora.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo grado se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes con un 100% han dicho que las clases son totalmente teóricas.

Interpretación

En base al análisis realizado de la encuesta se puede decir que al trabajar de esta manera los estudiantes tienen a aburrirse por lo que no se sienten motivados por aprender, ni por participar y así van desarrollando su desconcentración dentro del salón de clases ya que

no existen actividades que les llame la atención por aprender. Por esto es muy importante conocer e investigar acerca de estrategias educativas que ayuden a innovar las clases para que así el proceso de enseñanza - aprendizaje se vuelva dinámico y divertido.

CAPÍTULO V

5.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1.1. Conclusiones

- A través del estudio realizado en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”, se determina las siguientes conclusiones que se da a conocer el cumplimiento de los objetivos de la investigación.
- Después de haber analizado la importancia y los beneficios que nos trae las nuevas metodologías educativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje podemos concluir que al conocer la Gamificación como una nueva estrategia innovadora podemos ayudar a la motivación del estudiante y así generar más interés a la hora de aprender, por lo que es importante que el docente motive a los estudiantes mediante actividades y juegos con fines educativos para poder alcanzar una educación eficaz y de calidad. Puesto que si se sigue trabajando con una metodología tradicionalista hará que los estudiantes tiendan a perder el interés y se aburran durante la hora de clases.
- De acuerdo al diagnóstico realizado en el trabajo de investigación, en el octavo grado parale “B” de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” se identificó en base a los elementos del PEA de la institución que los docentes no planifican actividades que fomenten una motivación por aprender, por esto se estableció actividades en donde se pueda desarrollar de una mejor manera el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales. Y para esto se utilizó herramientas educativas que son necesarias para poder conocer la estrategia de la gamificación dentro del salón de clases como, por ejemplo: internet, laptop, infocus y aplicaciones educativas que contienen actividades gamificadas que constan de juegos con fines educativos para poder tener una clase fuera de la rutina tradicionalista. En este caso se la propuso la aplicación de Nearpod, Wordwall, Genially, Educaplay, Kahoot entre otras, las mismas que contenían diapositivas interactivas, juegos de escalar mediante preguntas, juegos de completación de textos, espacios donde los estudiantes pueden desarrollar su creatividad mediante dibujos con relación al tema y evaluación divertidas. De esta manera se pudo observar que los estudiantes se divertían a la hora de aprender y daban a conocer sus inquietudes y sus opiniones con la relación al tema tratado.
- Finalmente se diseñaron cuatro planificaciones microcurriculares donde que se propuso la estrategia de la gamificación mediante aplicaciones educativas que ayudarían tanto al docente como a estudiante a salir de la monotonía del proceso de enseñanza – aprendizaje. En este caso se propuso clases creativas y divertidas para generar en los estudiantes una motivación por aprender de manera diferente construyendo así un aprendizaje autónomo, adaptándose a los contenidos de los textos del ministerio para que así puedan participar libremente sin el miedo de equivocarse ya que son juegos con fines educativos que ayudan al estudiante a aprender y a retener la información de una mejor manera.

5.1.2. Recomendaciones

De acuerdo con los resultados obtenidos en la presente investigación se puede proponer las siguientes recomendaciones desde el punto de vista de la investigadora:

- Se recomienda que el docente se abra a las posibilidades de investigar y aplicar nuevas estrategias educativas como es la gamificación ya que esto ayudará a que las clases se tornen hacia un lado más dinámico y divertido por lo que esto favorecerá al estudiante a motivarse y a incentivar sus ganas por aprender. Es muy importante aplicar actividades y juegos con fines educativos dentro del salón de clases, puesto que esto llamará la atención del estudiante y mejorara su concentración y así podrán retener la información de una mejor manera, en vista de que están aprendiendo de una forma divertida y saliendo de la rutina en la que se mantenían.
- Para desarrollar un buen aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales se necesita proporcionar a los estudiantes diferentes experiencias de aprendizaje a través de actividades y juegos con fines educativos para generar intriga y más ganas por aprender, y así se podrá aplicar nuevas estrategias como es la gamificación que esto nos ayudaría a salir de una educación tradicionalista en la que nos encontramos hoy en día, a una educación entretenida donde que el estudiante puede aprender de una forma más didáctica y divertida, donde que se pueda conseguir que los estudiantes desarrollen sus habilidades y capacidades para resolver problemas o curiosidades que se generen a lo largo de la clase.
- Se requiere la utilización de planificaciones micro curriculares con actividades gamificadas que ayuden a la motivación del estudiante y así alcanzar un mejor rendimiento escolar por parte de los mismo. Es recomendable investigar y poner en práctica actividades que ayuden a desarrollar la creatividad y el interés por aprender a través de la exploración de herramientas didácticas y aplicaciones que contengan juegos con fines educativos que resulten útiles y necesarios para incentivar la participación autónoma o por equipos de trabajo.

CAPÍTULO VI

6.1. PROPUESTA

6.1.1. Implementación de planificaciones micro curriculares con actividades gamificadas.

LA GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”. CATÓN PALLATANGA. PERIODO 2022 – 2023.

6.1.2. Alcance:

Las planificaciones micro curriculares con actividades gamificadas se establecen de acuerdo a las falencias educativas encontradas mediante la información recolectada de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” directamente de los estudiantes de octavo grado paralelo “B” en el área de Ciencias Naturales.

6.1.3. Introducción:

La gamificación se ha vuelto tan importante en la educación porque permite a los estudiantes alcanzar niveles más altos de conocimiento al combinar actividades divertidas con el aprendizaje, es por ello que las herramientas educativas fueron creadas con el fin de implementar nuevas estrategias de aprendizaje que faciliten tanto al docente como al estudiante de una manera fácil y divertida.

Se ha investigado herramientas que ayuden y aporten de manera positiva a la creación de clases interactivas e innovadoras que ayuden a salir de la monotonía en la que se mantiene el docente a la hora de impartir sus clases. Es por esto que se realizó una investigación minuciosa en la que nos ayudó a conocer los beneficios que conllevan el aplicar o utilizar la estrategia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por lo que se realizó una propuesta en la que se aplicará planificaciones micro curriculares que contengan actividades gamificadas que ayuden en el fortalecimiento de conocimientos mediante juegos con fines educativos en los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”

6.2. Objetivos:

6.2.1. Objetivo general.

Reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales mediante actividades gamificadas para los estudiantes de octavo grado.

6.2.2. Objetivos específicos:

- Definir la importancia que conlleva el aplicar la estrategia de la gamificación dentro de la educación.
- Diseñar planificaciones micro curriculares que contengan actividades gamificadas que favorezca el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales.

- Fomentar un aprendizaje dinámico e interactivo que beneficie la motivación de los estudiantes de octavo grado mediante la gamificación.

6.2.3. Link de la presentación de la propuesta.

<https://view.genial.ly/64c013205f7fb800186e8b3b/presentation-presentacion-uni-educacion>



2023

PROPUESTA

**Aprendamos Ciencias Naturales de
manera divertida e innovadora a
través de la Gamificación**

ÍNDICE

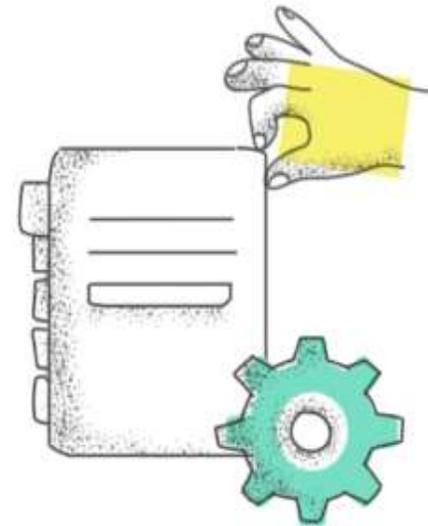
1 Introducción →

2 Objetivos →

3 Conceptualización →

4 Herramientas de la Gamificación y pasos de la creación de cada uno de ellas →

5 Planificaciones micro curriculares y actividades gamificadas →



Introducción

La gamificación se ha vuelto tan importante en la educación porque permite a los estudiantes alcanzar niveles más altos de conocimientos al combinar actividades divertidas con el aprendizaje, es por ello que las herramientas educativas fueron creadas con el fin de implementar nuevas estrategias de aprendizaje que faciliten tanto al docente como al estudiante a aprender de una manera fácil y divertida.

Se ha investigado herramientas que aporten de manera positiva a la creación de clases interactivas que ayuden a salir de la monotonía en la que se mantiene el docente a la hora de impartir sus clases. Es por esto que se realizó una investigación minuciosa en la que nos ayudó a conocer los beneficios que conlleva el aplicar o utilizar la estrategia de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.



Objetivos



Reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales mediante actividades gamificadas para los estudiantes de octavo grado.

Objetivo General



- **Definir la importancia que conllevar el aplicar la estrategia de la gamificación dentro de la educación.**

Objetivo Especifico 1



- **Diseñar planificaciones micro curriculares que contengan actividades gamificadas que favorezcas el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales.**

Objetivo Especifico 2

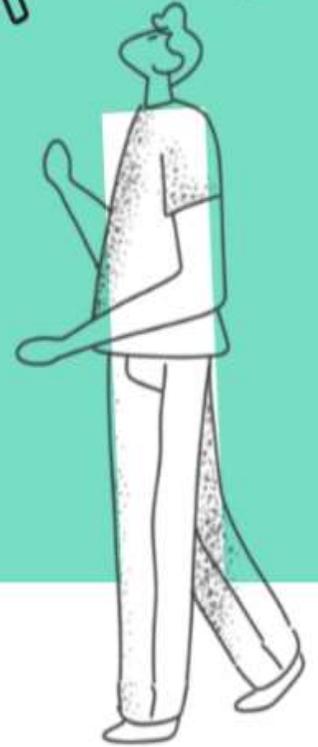
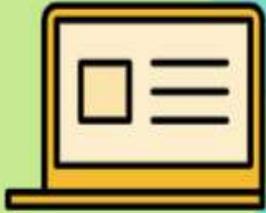


- **Fomentar un aprendizaje dinámico e interactivo que beneficie la motivación de los estudiantes de octavo grado mediante la gamificación.**

Objetivo Especifico 3

CONCEPTUALIZACIÓN

¿Qué es la gamificación?



Concepto de Gamificación



La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas de juego al sector educativo para obtener mejores resultados o una mejor adquisición de conocimientos, mejorar determinadas habilidades o premiar acciones concretas entre otros muchos objetivos.

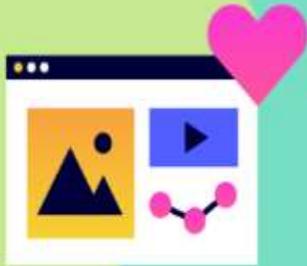
Este tipo de juego realmente funciona porque motiva a los estudiantes, fomenta una mayor participación y fomenta el deseo de mejorar. Usa diferentes mecánicas y dinámicas extrapoladas del juego (Gaitán, 2016)



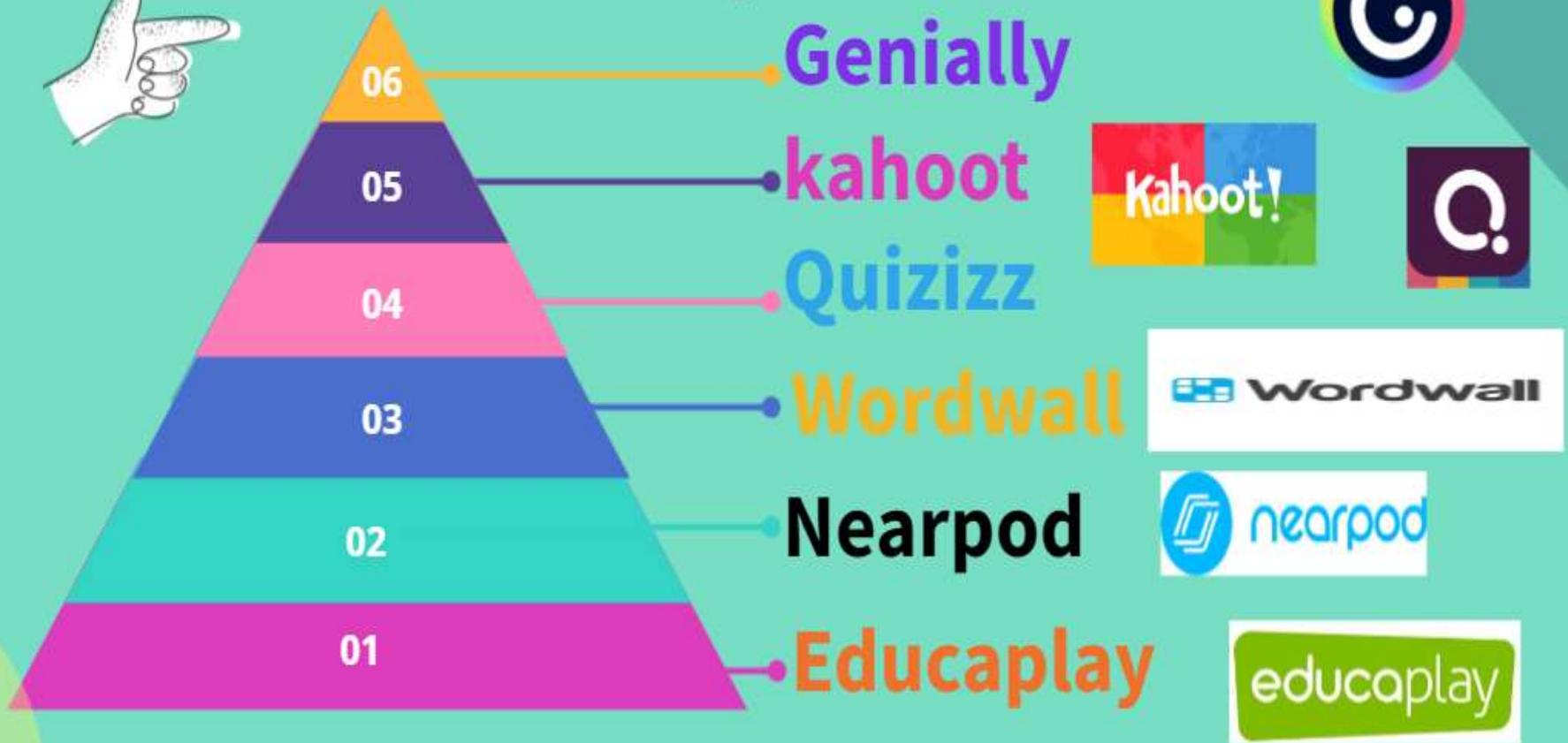
PLAY ▶



Herramientas de la gamificación



Herramientas gratuitas para fomentar la Gamificación



GENIALLY

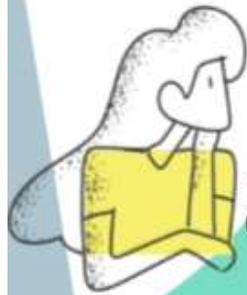


Ejemplo

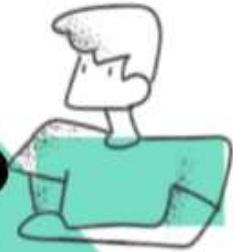


Es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, presentaciones o mapas con el típico interfaz de "arrastrar y soltar" y, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador.



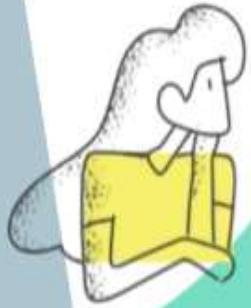


¿Cómo crear una actividad en Genially?



PASO 1. Buscar en Google la aplicación de Genially



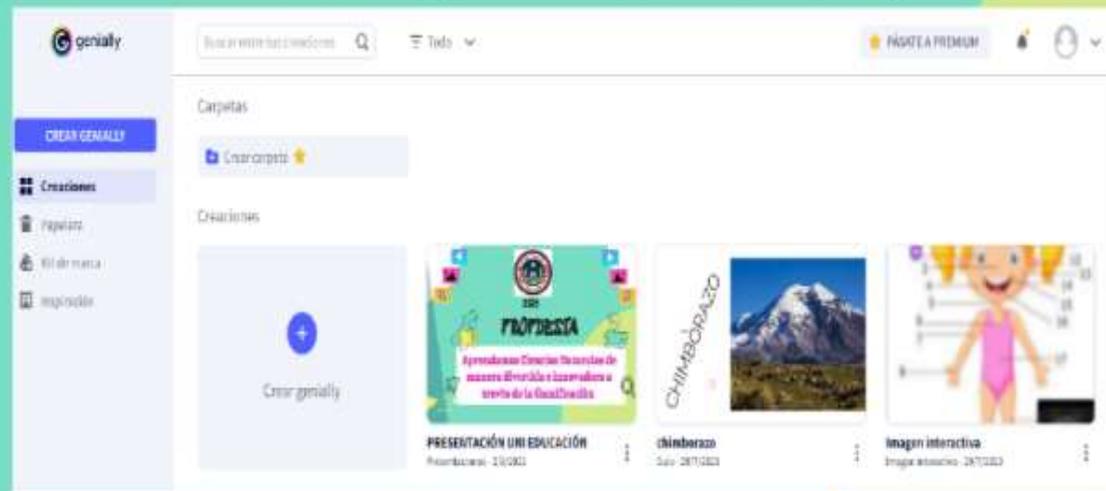


PASO 2.

Iniciar sesión con un correo electrónico que utilices constantemente.



PASO 3. Por consiguiente se nos desplaza la ventana donde podremos encontrar plantillas para poder crear nuestras diapositivas interactivas, al igual que difentes actividades.





QUIZIZZ

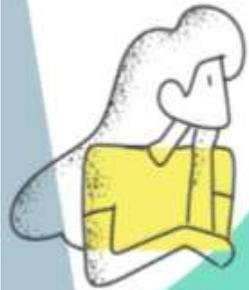
Quizizz es una página web que nos permite crear cuestionarios online interactivos que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas:

- En un juego en directo (tipo Kahoot)
- Como tarea (los resultados le llegan al maestro)
- De manera individual (“solo game”)

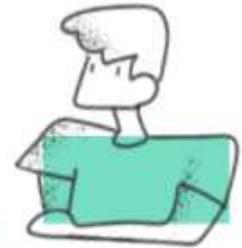


Ejemplo:



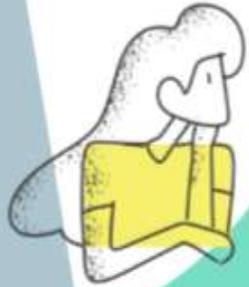


¿Cómo crear una actividad en Quizizz?



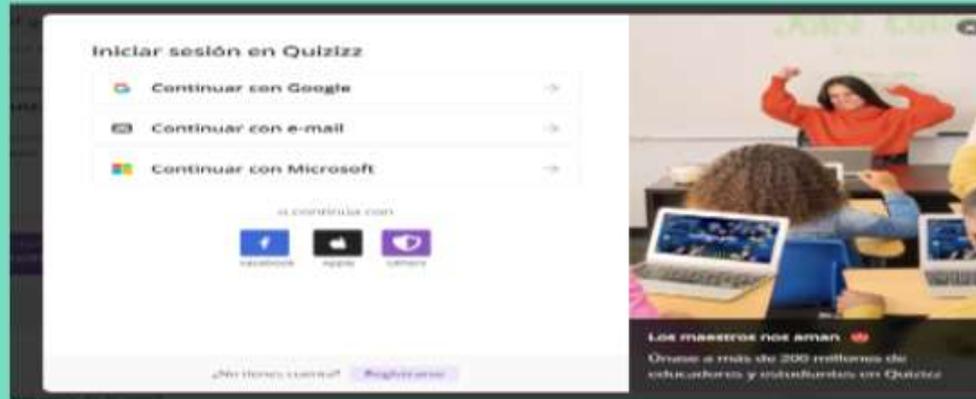
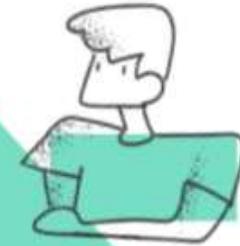
PASO 1. Buscar en Google la aplicación de Quizizz

The screenshot shows a Google search for 'quizizz'. The search bar contains 'quizizz' and the results show the Quizizz website as the top result. The website description includes 'Free Online Quizzes, Lessons, Activities and ...' and 'Motivate every student to master with easy-to-customize content plus tools for inclusive assessment, instruction, and practice.' There are also links for 'Enter code - Join my quiz' and '¡Quizizz en español!'.

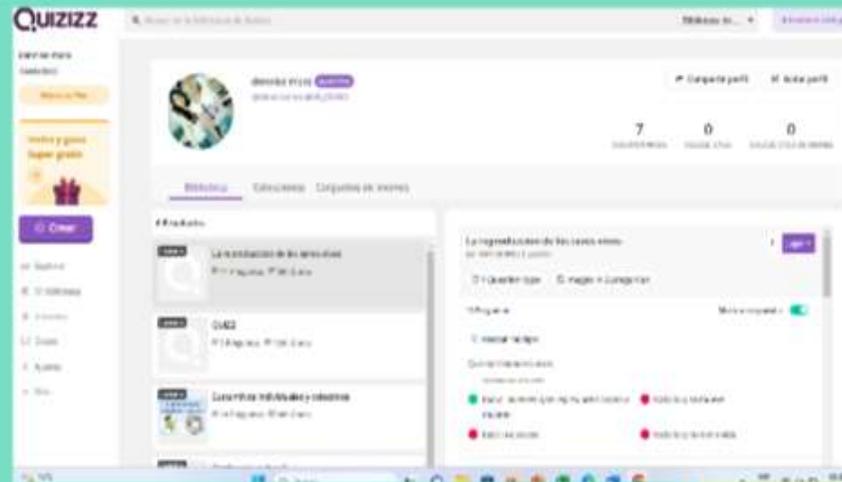


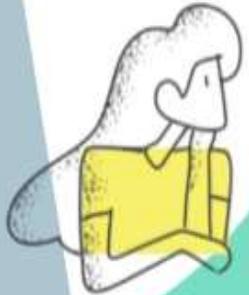
PASO 2.

Iniciar sesión con un correo electrónico que utilices constantemente.



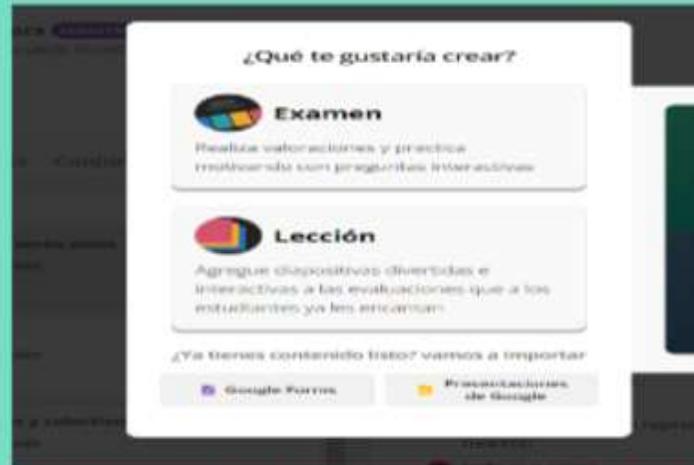
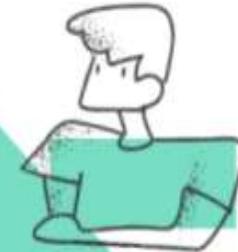
PASO 3. Por consiguiente se nos desplaza la ventana donde podremos crear evaluaciones divertidas.



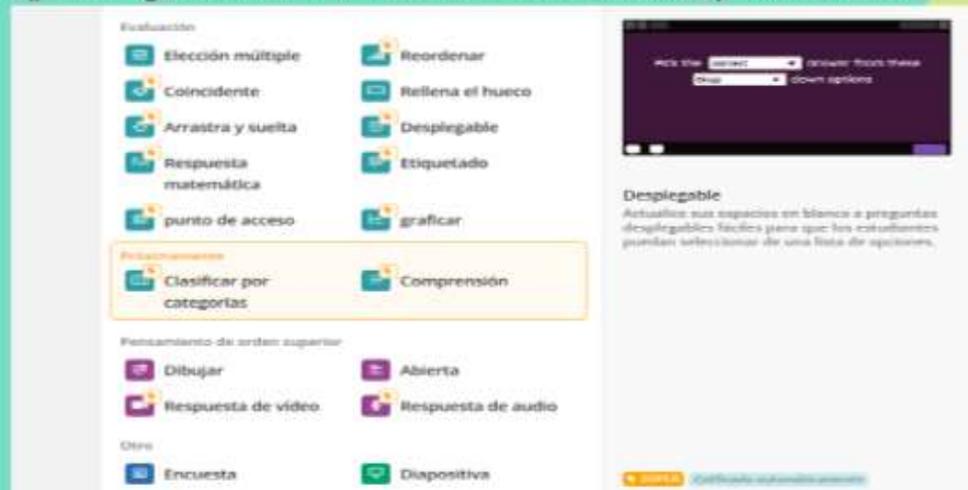


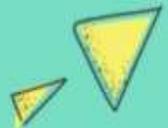
PASO 4.

Al hacer click en crear se nos va a desplazar dos opciones para poder crear un examen o lecciones interactivas.



PASO 5. Por último podremos encontrar la variedad de opciones que nos brinda esta aplicación para poder generar un examen interactivo y divertido





KAHOOT

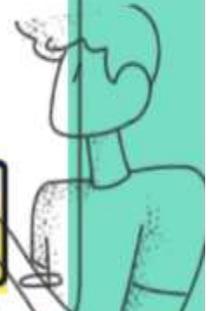


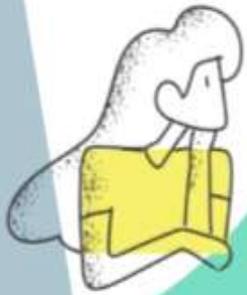
Ejemplo



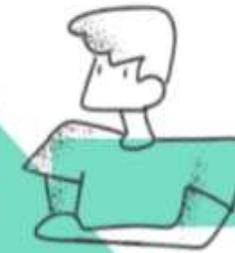
Es una herramienta de refuerzo, pues tiene fines educativos en mente, aunque podría perfectamente ser usado para aprender divirtiéndote.

Aquí lo bueno es que el profesor -o aquel que está controlando la partida- puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias.



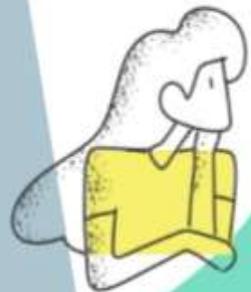


¿Cómo crear una actividad en Kahoot?



PASO 1. Buscar en Google la aplicación de Kahoot.

The screenshot shows a Google search for 'kahoot'. The search bar contains the word 'kahoot' and the Google logo is on the left. Below the search bar are buttons for 'Crear gráfico', 'Pin', 'Login', 'Crear', 'Play', 'Imágenes', 'Jobs', 'Grupos', and 'En español'. To the right of these buttons are 'Todos los filtros', 'Herramientas', and 'SafeSearch'. The search results show 'Cerca de 25.300.000 resultados (0,31 segundos)'. The first result is for 'Kahoot!' with the URL 'http://kahoot.it'. The description says 'Join a game of kahoot here. Kahoot! is a free game-based learning platform that makes it fun to learn - any subject, in any language, on any device. ...' and 'Viste esta página varias veces. Última vista: 29/07/23'. The second result is for 'Kahoot! | Learning games' with the URL 'http://kahoot.com'. The description says 'Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!'. On the right side of the search results, there is a video thumbnail for 'Kahoot!' with the text 'Juego de video' and a play button icon. The video thumbnail shows the Kahoot! logo and several colorful game cards.



PASO 2.

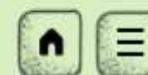
Iniciar sesión con un correo electrónico que utilices constantemente.



The screenshot shows the 'Iniciar sesión' (Log in) page. It features a title 'Iniciar sesión' at the top. Below it are two input fields: 'Nombre de usuario o email' and 'Contraseña'. The password field has an eye icon to toggle visibility. Below the password field is a link: '¿Olvidaste tu contraseña? [Restablece tu contraseña](#)'. At the bottom is a grey button labeled 'Iniciar sesión'.

PASO 3. Por consiguiente se nos desplaza la ventana donde podremos crear evaluaciones o lecciones que sean divertidas e innovadoras, ya que nos da la opción de utilizar plantillas de la aplicación misma

The screenshot shows the 'Crear un nuevo kahoot' (Create a new kahoot) screen. It has three main options in white boxes: 1. 'Lienzos en blanco' (Blank canvases) with a plus icon and the subtext 'Crea desde cero'. 2. 'Plantillas' (Templates) with a document icon and the subtext 'Kahoots predefinidos'. 3. 'Generador de preguntas' (Question generator) with a question mark icon and the subtext 'Crea kahoots fáciles para jugar con IA', plus a small 'Asistido por IA' badge. At the bottom center is a 'Cerrar' (Close) button.



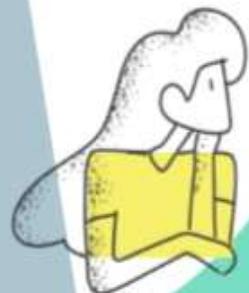
WORDWALL



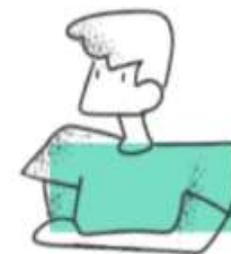
Wordwall es una herramienta para crear actividades de forma muy sencilla y atractiva. Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Una vez creada la actividad se puede editar muy fácilmente.

Las actividades interactivas se reproducen en cualquier dispositivo, ya sea un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva, a través de cualquier navegador Web.



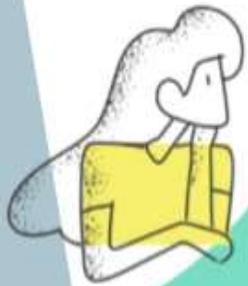


¿Cómo crear una actividad en Wordwall?



PASO 1. Buscar en Google la aplicación de Wordwall.

The screenshot shows a Google search interface. The search bar contains the text 'wordwall'. Below the search bar, there are several filters: 'Crear actividad en', 'Matemática', 'Imágenes', 'Games', 'English', 'Juegos niños', 'Community', and 'Gratis'. The search results show 'Cerca de 17.800.000 resultados (0,46 segundos)'. The first result is for 'Wordwall' with the URL 'https://wordwall.net/'. The description for this result reads: 'Cree mejores lecciones de forma más rápida - Wordwall. Necesita un nuevo recurso que se ajuste a su estilo de clase y de enseñanza? Cree un paquete personalizado de actividades interactivas e imprimibles en un... Visitado esta página el 29/07/23.' Below this, there is a 'Juego' section with a refresh icon and the text 'Persecución en laberinto - Juego de concurso - Daniel aguilara'. At the bottom, there is an 'Inicio de sesión' section with the text 'Iniciar sesión en Wordwall. o. ¿Recordarme? Iniciar sesión ...'.



PASO 2.

Se nos desplazará una ventana con varias actividades innovadoras que ayuden a trasladar la educación tradicionalista a una educación divertida y eficaz, en la cual podremos editar las actividades ya que nos dan plantillas para adaptarla al tema de clases



The screenshot shows the Wordwall website interface. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo, the tagline "Cree mejores lecciones de forma más rápida", and links for "Inicio", "Características", "Mis actividades", "Mis resultados", "Crear actividad", "Mejorar", and a user profile "denriemora...". Below the navigation bar is a section titled "Mis actividades" with a search bar and a grid of activity cards. The activity cards are:

- Copia de rueda**: Rueda del azar, Privado.
- Copy of copia Medidas de Long**: Abre la caja, Público (14).
- Copy of El rey manda**: Rueda del azar, Privado.
- Copy of Búsqueda del tesoro**: Abre la caja, Privado.
- Copy of RULETA DE IMAGENES**: Rueda del azar, Privado.

NEARPOD



Es una herramienta que permite realizar una presentación con capacidad de incorporar contenidos multimodales e interactuar con los estudiantes mediante juegos y actividades que estimulan la participación de los mismos.





¿Cómo crear una actividad en Nearpod?



PASO 1. Buscar en Google la aplicación de Nearpod

The screenshot shows a Google search interface. The search bar contains the text 'nearpod'. Below the search bar are several filters: Code, Student, Login, Join, App, Imágenes, Teacher, Join quiz, and Gratis. The search results show approximately 1,890,000 results in 0.46 seconds. The top result is for 'Nearpod' with the URL 'https://nearpod.com'. The snippet for this result reads: 'Nearpod; You'll wonder how you taught without it. Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamified learning, formative assessment, and activities ... Visitaste esta página varias veces. Última visita: 21/07/23.' Below the snippet are two links: 'Student' (Join a lesson. Your teacher will give you a 5 letter CODE to ...) and 'Sign In' (Sign in. Don't have an account? Sign Up. Use any of your ...).



PASO 2.

Se nos desplazará tres opciones para ingresar a la plataforma en la que deberemos escoger teachers.

However you teach, it's in Nearpod

Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities — all in a single platform.

STUDENTS

Join a lesson

Enter *CODE*



TEACHERS

Sign up for **FREE**

or [Log in](#)

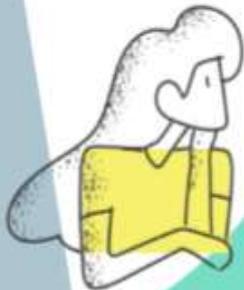
ADMINISTRATORS

Discover more

or [Request a quote](#)

PASO 3.

Iniciar sesión con un correo electrónico

A screenshot of the Nearpod login interface. The title is "Ingresa" with a link for "¿No tienes una cuenta? Regístrate". On the left, under "Usa cualquiera de tus cuentas existentes", there are four buttons: "Acceder con Google", "Acceder con Office 365", "Acceder con Clever", and "Acceder con ClassLink". On the right, there are input fields for "Email de la escuela" (containing "jane.doe@gmail.com") and "Contraseña" (with masked characters). There is a "Recordarme" checkbox and a link "¿Olvidaste tu contraseña?". A blue "Ingresar" button is at the bottom right.

PASO 4. se no abrirá una ventana donde podremos crear nuestra actividad

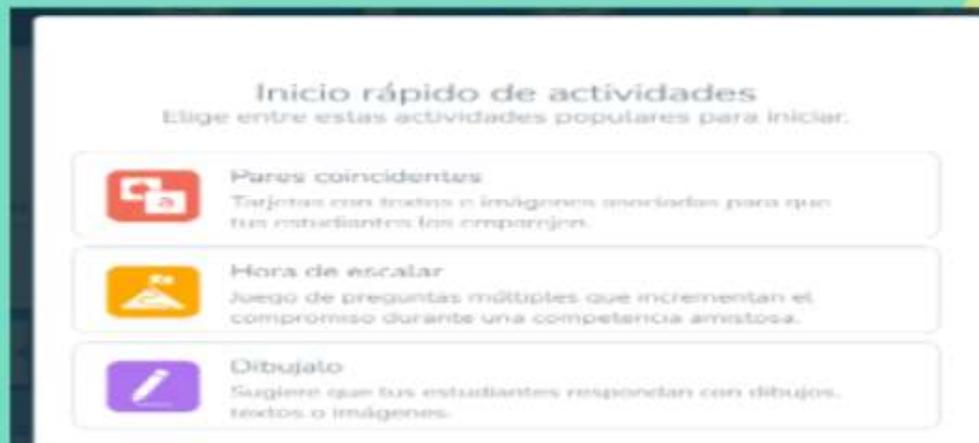
A screenshot of the Nearpod dashboard. The top navigation bar includes the Nearpod logo, a search bar, and user information. The main content area is titled "mis lecciones" and shows a grid of lesson cards. The first card is "EXPLORA LA BIBLIOTECA DE NEARPOD". Other cards include "Lección de Matemáticas" and "Lección de Ciencias". A sidebar on the left contains navigation options like "Inicio", "Mis lecciones", "Mi perfil", and "Informes".

PASO 5.

Podremos escoger si queremos realizar una lección o actividades para una clase interactiva.



PASO .6 Y se nos desplazará las opciones de las actividades que podremos agregar a nuestro trabajo





EDUCAPLAY



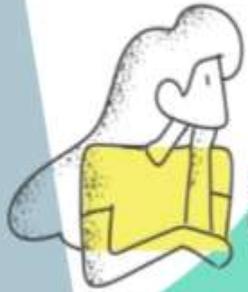
Ejemplo



Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.





¿Cómo crear una actividad en EducaPlay?



PASO 1. Buscar en Google la aplicación de EducaPlay

Google educaplay

Pin Imágenes Iniciar sesión Gratis Learning resources Español Crucigrama

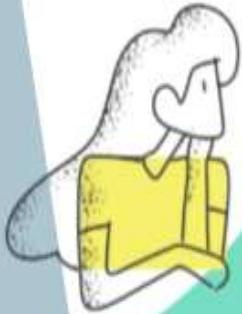
Cerca de 2.770.000 resultados (0,36 segundos)

 **EducaPlay**
<https://es.educaplay.com> · Traducir esta página

EducaPlay: Free educational games generator
Making games with **EducaPlay** is as easy and fast as ordering a pizza. Sharing them too. And saving the scores, integrating them to other platforms.

Actividades educativas gratuitas
Crear actividad · Tipos de actividades · Recursos educativos

Game Pin
Access to challenges: Enter your Game Pin.



PASO 2.

Se abrirá una ventana en la que nos da la opción de crear la actividad que deseemos, en ese caso sopa de letras, crucigramas, juegos de memorización y completación de textos.



educaplay

Ej.: Risa de Europa...

Q Todos las actividades

Crear actividad

¡Hola, soy Ray!

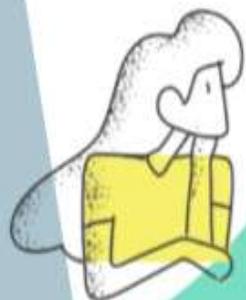
Con sólo un título Ray creará tu juego

Probar ahora

Elige un juego y prueba

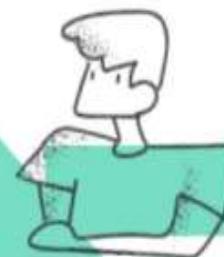
MEMORY PAIRS

WSEA
P O R C
U Z H
Z L E D



PASO 3.

En esta parte para poder crear una sopa de letras, nos dan la opción de ir colocando las palabras que queremos que los estudiantes encuentren y se irá generando automáticamente nuestra sopa de letras



1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

Crear Sopa de letras

Hecho con **Ray**, tu creador automático con IA

¡Vamos allá!

1 Sopa de letras

Índice de calidad

No puedes publicar la actividad porque el valor es inferior al 25%

10%

Palabras

1- Escribe aquí la palabra

2- Escribe aquí la palabra



Observe las planificaciones con sus respectivas actividades gamificadas



PLANIFICACIONES CON ACTIVIDADES GAMIFICADAS.pdf

null

Google Docs





UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Grado/ curso	Octavo	Materia:	Ciencias Naturales	Paralelo:	B
Institución:	Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”			Docente:	Dr. Mario Santillan

2. PLANIFICACIÓN

ÁREA: Ciencias Naturales.

Objetivo de aprendizaje.

O.CN.4.1 Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

CN.4.1.4. Describir, con apoyo de modelos, la estructura de las células animales y vegetales, reconocer sus diferencias y explicar las características, funciones e importancia de los organelos.

Semana	11	Fecha de inicio:	Lunes 19 de junio de 2023	Fecha Final	Viernes 23 de junio de 2023
---------------	----	-------------------------	---------------------------	--------------------	-----------------------------

Indicadores de Evaluación	Actividades de aprendizaje	Recursos	Técnicas / instrumentos	Evaluación
<p>I.CN.4.2.1. Determina la complejidad de las células en función de sus características estructurales, funcionales y tipos e identifica las herramientas tecnológicas que contribuyen al conocimiento de la citología. (J.3., I.2.)</p>	<p>EXPERIENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos a través de preguntas. • ¿Qué es la célula? • ¿Crees que es importante tener en cuenta conocimiento de las células? ¿Por qué? <p>REFLEXIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de gráficos, de videos, mapas y fotografías sobre el núcleo de la célula. <div data-bbox="779 879 1173 1201" data-label="Image"> </div> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre la estructura y función de la célula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Parlantes - Internet - Videos educativos -La aplicación de Nearpod. 	<p>Observación directa</p>	<p>Las actividades acordes al tema tratado, se realizarán durante toda la semana.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la dotación cromosómica • Análisis de la dotación cromosómica. • Determinación las características de la dotación cromosómica. • Comparación entre núcleo de la célula y la dotación cromosómica <p>APLICACIÓN</p> <p>Con el tema tratado se aplicó 2 actividades gamificadas en las cuales consisten en una sopa de letras que ayudaran a recordar palabras importantes del tema expuesto.</p> <p>Link:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/58698566/copia-de-rueda</p> <p>Y por último aplicamos un juego de ordenar palabras en que todos los estudiantes puedan participar y ordenar el concepto principal del tema.</p> <p>Link:</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15591650-el-nucleo-celular.html</p>			
ELABORADO	APROBADO			

Dennise Mora	Lic. Julio
 Firma:	Firma: 

Diseño de actividades

Actividad 1.

Objetivo:

Enriquecer los saberes pedagógicos de los estudiantes mediante actividades y juegos

Link de la actividad:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15591555>

Pasos a seguir

La actividad se proyectará dentro del salón de clases con la ayuda de una computadora y un infocus el cual podrá ser visible para todos los estudiantes.

En este caso se requiere la concentración de todos para poder encontrar las palabras que se solicita en la actividad, las mismas que se relación al tema tratado en clase.

1. Se proyectará la actividad en la pizarra del salón de clases
2. Se dará un tiempo de 4 minutos para que observen la sopa de letras y puedan encontrar las palabras solicitadas.
3. Se dará lugar a cada uno de los estudiantes que levanten la mano para poder obtener una participación en la actividad
4. El estudiante que encuentre una de las palabras solicitadas tendrá la oportunidad de ganarse un punto en una calificación con bajo promedio.



Actividad 2

Pasos a seguir:

Objetivo:

Link de la actividad:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15591650-el_nucleo_celular.html

Esta actividad se la realizará por equipos de trabajo ya que consta de ordenar las palabras para poder construir el concepto del tema principal de la clase.

1. Los estudiantes de octavo grado tendrán 5 minutos para conformar equipos de trabajo de cuatro participantes.
2. La actividad será proyectada en la pizarra del salón de clases para que puedan observar y formar su idea del concepto.
3. Todos los equipos tendrán 8 minutos para poder construir el concepto requerido.
4. El equipo ganador obtendrá una nota adicional como recompensa de su trabajo





UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Grado/ curso	Octavo	Materia:	Ciencias Naturales	Paralelo:	B
Institución:	Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”		Docente:	Dr. Mario Santillan	

2. PLANIFICACIÓN

ÁREA: Ciencias Naturales.

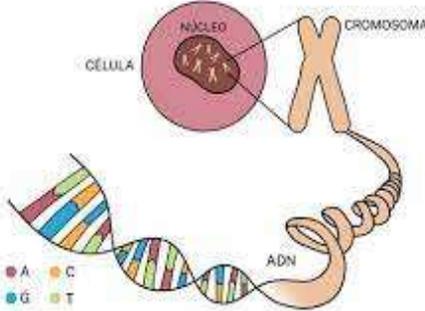
Objetivo de aprendizaje.

O.CN.4.1 Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

CN.4.1.6. Analizar el proceso del ciclo celular e investigar experimentalmente los ciclos celulares mitótico y meiótico, describirlos y establecer su importancia en la proliferación celular y en la formación de gametos.

Semana	12	Fecha de inicio:	Lunes 26 de junio de 2023	Fecha Final	Viernes 30 de junio de 2023
Indicadores de Evaluación	Actividades de aprendizaje		Recursos	Técnicas / instrumentos	Evaluación

<p>LCN.4.2.3. Explica el ciclo celular de diferentes tipos de células, su importancia para la formación de tejidos animales, tejidos vegetales y gametos e identifica la contribución tecnológica al conocimiento de la estructura y procesos que cumplen los seres vivos. (J3, I2)</p>	<p>TEMA: EL CICLO CELULAR.</p> <p>EXPERIENCIA Activación de conocimientos previos a través de preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el ADN? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de gráficos, de videos, mapas y fotografías sobre del ciclo celular.  <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre las fases del ciclo celular • Descripción de la división celular • Análisis de la mitosis • Determinación las características de la citocinesis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Parlantes - Internet - Videos educativos - 	<p>Observación directa</p>	<p>Las actividades acordes al tema tratado, se realizarán durante toda la semana.</p>
--	---	--	----------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación del ciclo celular. <p>APLICACIÓN Se realizará una pequeña lección mediante preguntas en la herramienta educativa de Kahoot.</p> <p>Link:</p>			
ELABORADO		APROBADO		
Dennise Mora		Lic. Julio		
<p>Firma:</p> 	<p>Firma:</p> 			

Diseño de actividades

Actividad 1.

Objetivo:

Evaluar los conocimientos adquiridos durante la clase a través de una herramienta educativa innovadora.

Link:

<https://create.kahoot.it/creator/a187ce75-b77d-4269-a910-bcbeb1775c9f>

Pasos a seguir

1. Los estudiantes deberán responder 5 preguntas basándose en el tema de clases
2. Tienen 30 segundos para responder cada pregunta, ya que consta de preguntas de selección y verdadero y falso.
3. Los estudiantes que respondan correctamente las 5 preguntas obtendrán una nota adicional.





UNIDAD EDUCATIVA "PROVINCIA DE CHIMBORAZO"



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Grado/ curso	Octavo	Materia:	Ciencias Naturales	Paralelo:	B
Institución:	Unidad Educativa "Provincia de Chimborazo"		Docente:	Dr. Mario Santillan	

2. PLANIFICACIÓN

ÁREA: Ciencias Naturales.

Objetivo de aprendizaje.

O.CN.4.1 Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva

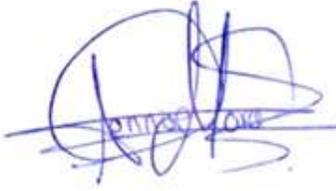
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

CN.4.1.9. Usar modelos y describir la reproducción asexual en los seres vivos, identificar sus tipos y deducir su importancia para la supervivencia de la especie

Semana	14	Fecha de inicio:	Lunes 10 de julio de 2023	Fecha Final	Viernes 14 de julio de 2023
Indicadores de Evaluación	Actividades de aprendizaje		Recursos	Técnicas / instrumentos	Evaluación

<p>I.CN.4.2.2. Diferencia las clases de tejidos, animales y vegetales, de acuerdo a características, funciones y ubicación e identifica la contribución del microscopio para el desarrollo de la histología. (J.3., I.2.)</p>	<p>TEMA: TEJIDOS VEGETALES</p> <p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos a través de indagación de preguntas. • ¿Qué es un tejido? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de videos sobre los tejidos vegetales. <div data-bbox="721 683 1160 1141" data-label="Image"> </div> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre el tejido vegetal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Parlantes - Internet - Videos educativos - 	<p>Observación directa</p>	<p>Las actividades acordes al tema tratado, se realizarán durante toda la semana.</p>
--	--	--	----------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la clasificación del tejido vegetal • Explicación sobre la división de los tejidos vegetales. • Reconocimiento de la acción meiótica. <p>APLICACIÓN</p> <p>Se aplicará actividades educativas mediante la aplicación de Nearpod, en la que consiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de completacion relacionados al tema. • Juegos de escalar mediante preguntas. • Juegos de memorización mediante imágenes. • Y por supuesto un espacio en donde los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades de ser creativos mediante dibujos que se relación al tema. <p>Link:</p> <p>https://app.nearpod.com/?pin=i6bp7</p>			
ELABORADO	APROBADO			

Dennise Mora	Lic. Julio
FIRMA: 	FIRMA: 

Diseño de actividades

Actividad 1.

Objetivo:

Demostrar que la motivación por participación mejora mediante la utilización de actividades gamificadas

Link de la actividad:

<https://app.nearpod.com/?pin=i6bp7>

Pasos a seguir

En la siguiente actividad se les dará a conocer el tema mediante diapositivas en la que se les dividirá el tema principal en varios subtemas por lo que cada uno de ellos contendrán varias actividades que deberán ir cumpliendo.

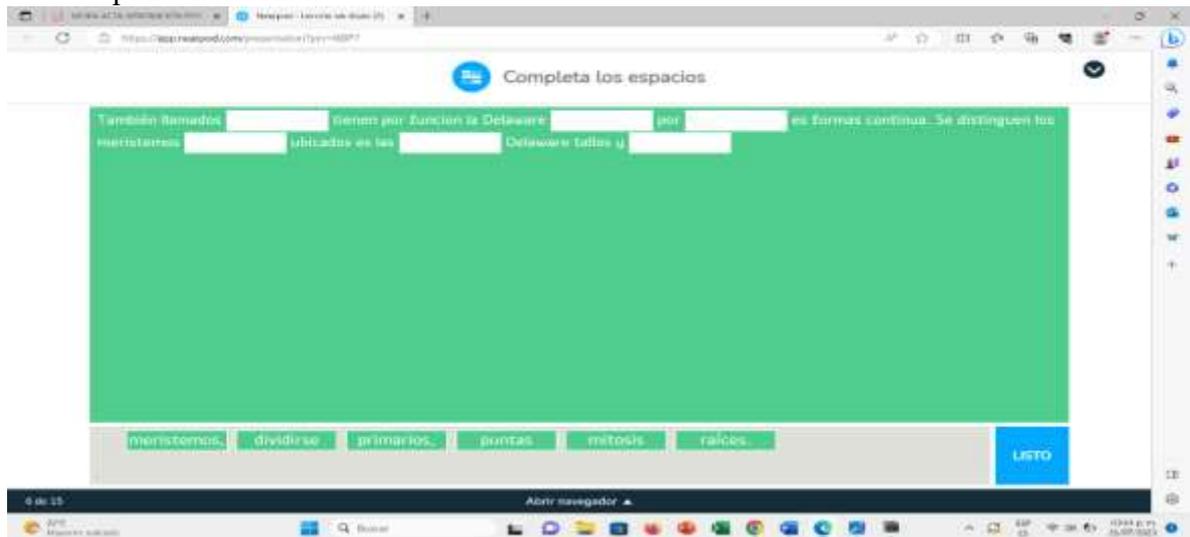
Juego de escalar mediante

1. En este apartado el estudiante deberá escoger un avatar del que guste para poder escalar la montaña según las preguntas que respondan correctamente
2. Los estudiantes tendrán 30 segundos para escoger la respuesta correcta
3. Al responder correctamente seguirá subiendo de nivel hasta llegar a la cima
4. El mejor puntaje se ganará un punto adicional



- Los estudiantes deberán buscar una pareja para completar la siguiente actividad
- Tendrán 2 minutos para poder observar donde se colocará las respuestas correctas

- Al terminar de formar el concepto del tema principal el `primer equipo obtendrá un punto adicional.



Desarrolle su creatividad

- La siguiente actividad requiere que los estudiantes dibujen la estructura de los tejidos vegetales antes mencionados.
- Los estudiantes que dibujen y coloquen sus partes correctamente ganaran una recompensa que consta de un punto adicional.





UNIDAD EDUCATIVA "PROVINCIA DE CHIMBORAZO"



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

1. DATOS INFORMATIVOS:

Grado/ curso	Octavo	Materia:	Ciencias Naturales	Paralelo:	B
Institución:	Unidad Educativa "Provincia de Chimborazo"		Docente:	Dr. Mario Santillan	

2. PLANIFICACIÓN

ÁREA: Ciencias Naturales.

Objetivo de aprendizaje.

O.CN.4.1 Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:

CN.4.1.9. Usar modelos y describir la reproducción asexual en los seres vivos, identificar sus tipos y deducir su importancia para la supervivencia de la especie

13	Fecha de inicio:	Lunes 03 de julio de 2023	Fecha Final	Viernes 07 de julio de 2023	
Indicadores de Evaluación	Actividades de aprendizaje		Recursos	Técnicas / instrumentos	Evaluación

<p>I.CN.4.2.2.</p> <p>Diferencia las clases de tejidos, animales y vegetales, de acuerdo a características, funciones y ubicación e identifica la contribución del microscopio para el desarrollo de la histología. (J.3., I.2.)</p>	<p>TEMA: LA REPRODUCCIÓN DE LOS SERES VIVOS</p> <p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activación de conocimientos previos a través de indagación de preguntas. • ¿Qué es la reproducción? ¿Cuál es la importancia de la reproducción? <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de gráficos y videos sobre la función de reproducción en los seres vivos. 	<p>a</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computador - Parlantes - Internet -Videos educativos - 	<p>Observación directa</p>	<p>Las actividades acordadas al tema tratado, se realizarán durante toda la semana.</p>
---	---	---	----------------------------	---

	<p style="text-align: center;">CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre la función de reproducción en los seres vivos. • Análisis del material genético. • Descripción de los tipos de reproducción. • Identificación: de la función de reproducción en el ser humano. • Determinación de las características de la reproducción en los seres humanos. • Explicación sobre la reproducción de gametos • Reconocimiento de la acción meiótica. • Indagación el proceso de la formación de los gametos. • Comparación sobre la reproducción de los seres vivos. <p style="text-align: center;">APLICACIÓN</p> <p>En este caso se aplicó una evaluación gamificada con la aplicación de Quiz en la que constaba de una competencia de conocimientos mediante preguntas que contenían puntos y una escala donde que cada estudiante iba ocupando un puesto según iba respondiendo correctamente</p> <p style="text-align: center;">Link:</p>			
--	--	--	--	--

	https://quizizz.com/join?gc=185762 Zoom: https://us04web.zoom.us/j/75611542723?p <u>wd=</u>			
ELABORADO		APROBADO		
Dennise Mora		Lic. Julio		
 Firma:		 Firma:		

Diseño de actividades

Actividad 1.

Objetivo:

Evaluar de manera divertida los aprendizajes adquiridos durante la clase de Ciencias Naturales

Link de la actividad:

<https://quizizz.com/join?gc=18>

Pasos a seguir

La siguiente actividad se realizó de manera virtual ya que se trata de una evaluación divertida en la que cada estudiante compite por el primer puesto de la tabla de posiciones.

1. Los estudiantes deberán ingresar a la evaluación mediante el link o digo que el docente les imparta
2. Tienen un minuto para responder cada pregunta ya que son preguntas de selección.
3. Al ir respondiendo correctamente los estudiantes irán acumulando puntos que los colocará en la tabla de posiciones
4. Por ultimo los 3 mejores puntajes obtendrán puntos extra



Bibliografía

- Admin. (2023). *CAPADOCIA*. características de la gamificación : <https://capadoccia.com.mx/caracteristicas-de-la-gamificacion/>
- Barrio, C. M. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las tic un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/cittes?codigo=62213>
- Borras, O. (2018). *Fundamentos de la gamificación* . https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Causado, E. (2018). *El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar*. <https://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1971/2287>
- Chou, Y. K. (2017). Los ocho principios de la gamificación; jugar para competir mejor .
- Claudia Vergara, J. N. (2022). *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2027-83062021000200569&script=sci_arttext
- Conde, v. (2021). *la gamificación como motivación en el aula* . Agora : <https://www.agorabierta.com/2021/06/la-motivacion-en-la-gamificacion-en-el-aula/>
- Euroinnova. (2019). *La importancia de la gamificación y sus objetivos en la enseñanza educativa*. Euroinnova: <https://www.euroinnova.ec/blog/gamificacion-objetivos>
- Fernandez, H. (2018). *Aplicaciones y herramientas para la gamificación* . EconomíaTic: <https://economiatic.com/diccionario-tecnologico/aplicaciones-de-gamificacion-educativa/>
- Fernandez, L. (2020). *dimensiones para medir la motivación* . <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-tres-dimensiones-de-la-motivacion/#:~:text=Si%20nos%20centramos%20en%20la,la%20expectativa%20y%20la%20afectividad.>
- Freire, T. (2020). *Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>

- Gaitan, V. (2017). *Educativa Blog*. La Gamificación : <https://www.educativa.com/wp-content/uploads/2013/10/gamificacion1.jpg>
- Lobato, P. (2018). *Smart Mind_ Blog de formación online y presencial*. Elementos de la gamificación : <https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/#:~:text=Los%20tres%20elementos%20de%20la,las%20mec%C3%A1nicas%20y%20los%20componentes.>
- Mariana, S. (2017). *tipos de motivacion*. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/3821587003.pdf>
- Martinez, E. (2018). *la motivacion en el aprendizaje*. <https://educomunicacion.es/didactica/0083motivacion.htm>
- Murrillo, G. (2018). *La gamificación como estrategia de enseñanza en el area de Ciencias Naturales*. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/34671/u808262.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Perez, A. (2021). *OBS*. características de la motivación : <https://www.obsbusiness.school/blog/conoce-la-motivacion-intrinseca-y-sus-principales-caracteristicas>
- Rodriguez, J. (2018). *Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo*. DIGIMETORE: <https://www.digimetore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>
- Ruiz, M. (2020). *Flup*. La importancia de la motivacion de los estudiantes: <https://www.flup.es/importancia-motivacion-estudiantes/>
- Tremblay, R. (2021). *elementos de la gamificacion empleados con el juego*. DOCEBO: <https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/elementos-de-gamificacion-para-mejorar-el-desempeno-de-empleados/#:~:text=En%20esencia%2C%20la%20gamificaci%C3%B3n%20tiene, cuando%20superan%20obst%C3%A1culos%20y%20objetivos>
- Valdez, C. (2019). *fuentes de motivacion* . <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2016/10/motivacion-concepto-y-teorias-principales-5.jpg>

ANEXOS.

ANEXO 1. Ficha de observación.

Universidad Nacional de Chimborazo

Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías

Carrera de Educación Básica



Tema de investigación: La gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga Periodo 2022 – 2023.

Objetivo: Recolectar información verídica sobre la gamificación y la motivación que se desarrolla dentro del salón de clases de los estudiantes de 8vo grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

Orientaciones: el motivo de esta ficha de observación tiene como finalidad recolectar información verídica de cómo se desarrolla la motivación dentro del salón de clases por parte del docente con los estudiantes de 8vo grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

Indicaciones: Marque con una X en el casillero que considere pertinente, según la información que proporciones, ya que la misma será confidencial y será utilizada con fines académicos.

La valoración de cada opción es la siguiente:

4	Siempre se observó
3	Casi siempre se observó
2	Rara vez se observó

**FICHA DE OBSERVACIÓN AL DOCENTE DE 8VO GRADO DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO”**

FICHA DE OBSERVACIÓN						No. 1
DATOS INFORMATIVOS						
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:	Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”		UBICACIÓN:	Pallatanga	JORNADA:	Vespertina
Docente encargado del salón de clases:	Dr. Mario Santillan.	Nombre del observador:	Dennise Mora	CONTENIDO:	ÁREA	Ciencias Naturales
					MOD	Presencial
GRADO O CURSO:	octavo	PARALELO:	“B”	No. DE ESTUDIANTES:	32	
C. 1. CONTENIDOS				4	3	2
1. La clase inicia con actividades que llamen la atención y motiven al estudiante.						
2. Se desarrolla la clase con material didáctico adecuado que motive la participación de los estudiantes.						
3. Se evidencian actividades y dinámicas creativas o motivadoras que ayuden al estudiante a un mejor entendimiento del tema expuesto.						

PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

C.2. METODOLOGIAS	ESCALA VALORATIVA				OBSERVACIÓN
MOMENTO INICIAL (ANTICIPACIÓN)	4	3	2	1	
3. Se realiza juegos de preguntas que generen curiosidad de aprender en los estudiantes.					
2. Los conocimientos se los relaciona con la vida cotidiana de cada uno de los estudiantes para poder generar una mejor interacción.					
MOMENTO DE DESARROLLO (CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO)	4	3	2	1	OBSERVACIÓN
3. Se realiza actividades en grupo donde el estudiante toma decisiones que ayudan a desarrollar un mejor trabajo en equipo.					
4. Se utiliza actividades gamificadas con fines educativos para generar y responder dudas que se produzcan e los estudiantes durante las clases.					
MOMENTO DE CONSOLIDACIÓN Y EVALUACIÓN	4	3	2	1	OBSERVACIÓN
5. Se aplica actividades o dinámicas que ayuden a la motivación de superación de cada uno de los estudiantes.					
6. Se utiliza la estrategia de la gamificación como por ejemplo juegos educativos con el fin					

de obtener mejores resultados a la hora de evaluar a los estudiantes.					
---	--	--	--	--	--

ANEXO 2. Entrevista al docente de octavo grado Paralelo “B” de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA SOBRE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL AULA DE CLASES

Tema de investigación: La gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga Periodo 2022 – 2023.

Objetivo: Recolectar información de la importancia de aplicar la gamificación como motivación en los estudiantes de octavo grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

Orientaciones: el motivo de esta entrevista tiene como finalidad recabar información que el docente obtuvo al aplicar la gamificación como estrategia motivadora en los estudiantes de 8vo grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

Nombre del entrevistador: Dennise Mora.

Nombre del entrevistado: Dr. Mario Santillán.

1. ¿Ha escuchado el término gamificación?
2. ¿Aplica gamificación en sus clases? ¿Si, no, por qué?

De ser positiva la pregunta 2, sino continuar a la 4.

3. Al aplicar esta nueva estrategia de aprendizaje que es la Gamificación en el aula de clases. ¿Usted notó un cambio en los estudiantes a la hora de participar? ¿Si, no, cuáles?
4. ¿Aplicaría esta nueva estrategia en su proceso de enseñanza- aprendizaje? ¿Por qué?

5. ¿Usted cree que la gamificación ayudaría a mejorar la motivación en el estudiante dentro del salón de clases?

6. ¿Considera que el trabajar con la estrategia de la gamificación aporta a la concentración y retención de información en los estudiantes?

7. ¿Usted cree que al aplicar la gamificación dentro del salón de clases los estudiantes desarrollan de una mejor manera sus habilidades como su confianza, buena comunicación y desenvolverse libremente sin temor a equivocarse?

8. Los estudiantes cada día generan dudas con los temas expuestos en clases. ¿Usted considera que la gamificación ayudaría despejar esas dudas de una manera más divertida en la que ellos puedan aprender mejor?

9. ¿Las actividades que se desarrollan dentro de la gamificación generan competencia dentro de los estudiantes a la hora de aprender y participar dentro del aula?

10. ¿De existir una guía para trabajar con gamificación en el aula, lo usaría?

Gracias por su colaboración

ANEXO 3. Encuesta al estudiante

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DE LA MOTIVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO.

Tema de investigación: La gamificación como estrategia motivadora en el aprendizaje de Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga Periodo 2022 – 2023.

Objetivo: Recolectar información valiosa y verídica que ayuden a identificar si los estudiantes se sienten motivados a la hora de aprender Ciencias Naturales.

Indicaciones: lea detenidamente cada pregunta y seleccione la alternativa que usted considere que se relacione a lo que experimenta en el salón de clases, marcando con una X la respuesta que corresponda.

1. ¿Considera que las clases de Ciencias Naturales le van a servir a lo largo de su vida?

Si

No

Tal vez

Nunca

2. Marque en la tabla de 1 al 5 ¿Cuánto le gusta las clases de Ciencias Naturales?

Siendo lo más bajo 5 y lo más alto 1.

1	
2	
3	
4	
5	

3. ¿Se siente motivado en las clases de Ciencias Naturales?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Nunca

4. ¿Le gustaría aprender los temas de Ciencias Naturales mediante juegos educativos?

Si

No

Tal vez

5. ¿Se mantiene concentrado durante las clases de Ciencias Naturales?

Siempre

Casi siempre

Rara vez

Nunca

6. Marque en la tabla del 1 al 5 ¿Le gusta participar en las clases de Ciencias Naturales?

1	
2	
3	
4	
5	

7. ¿Si las clases fueran voluntarias, usted asistiría?

Si

No

A veces

Nunca

8. ¿Se fomenta el trabajo colaborativo y en equipo en la asignatura de Ciencias Naturales?

Si

No

A veces

Nunca

9. Marque con una X los recursos que se usan en las clases de Ciencias Naturales.

Textos	
Pizarra	
Equipos tecnológicos	
Materiales concretos (físicos)	

10. Marque con una X ¿Cómo clasificaría a las clases de Ciencias Naturales?

Practica	
Teórica	
Lúdica (juegos)	

Gracias por su colaboración

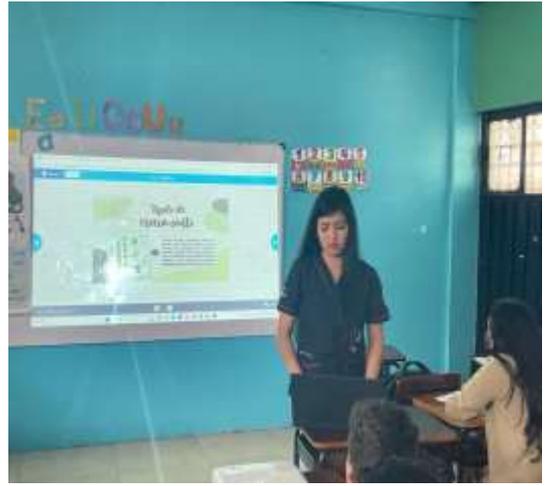
ANEXO 4. Evidencia Fotográfica

7.1.1. Aplicación de ficha de observación



7.1.2. Aplicación de actividades gamificadas



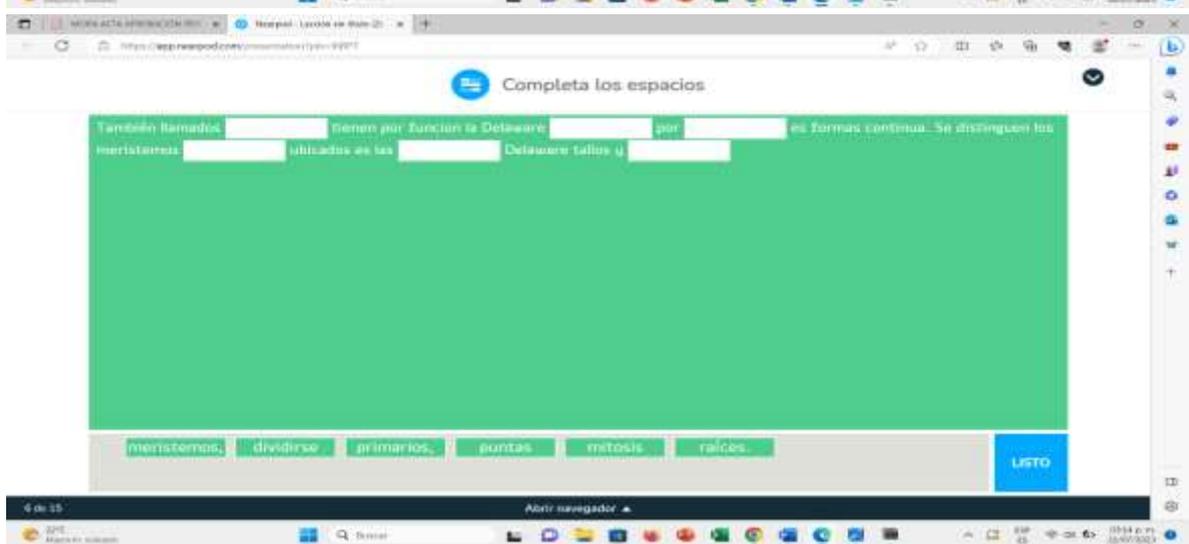
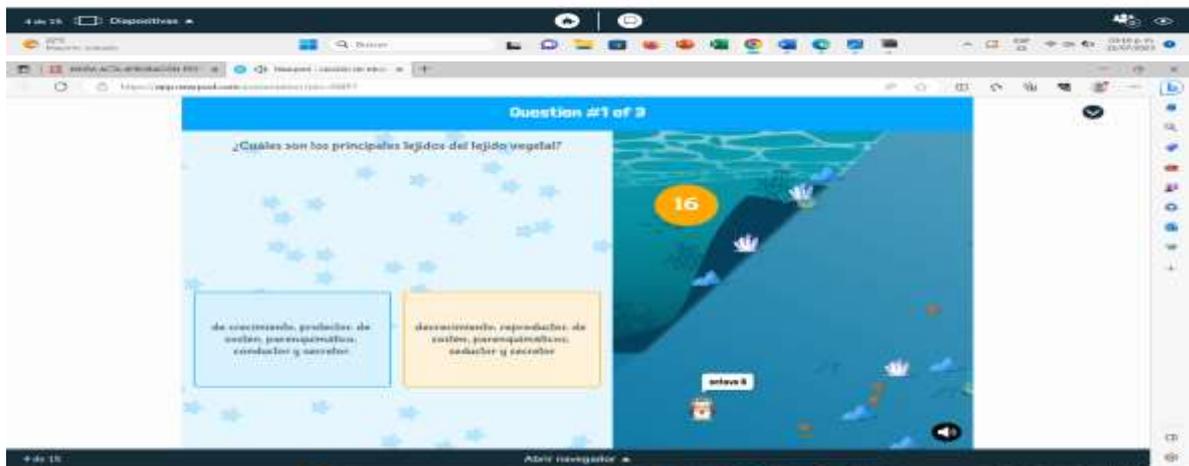


ANEXO 5. DISEÑO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS

7.1.3. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN NEARPOD

LINK DE ACCESO: [Nearpod - Lección sin título \(2\)](#)





7.1.4. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EDUCAPLAY

LINK DE ACCESO: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15591555-el-nucleo-dotacion-cromosomica.html>



7.1.5. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN WORDWALL

LINK DE ACCESO: <https://wordwall.net/es/resource/58698566/copia-de-rueda>



7.1.6. ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EDUCAPLAY

LINK DE ACCESO: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15591650-el_nucleo_celular.html



7.1.7. EVALUACION GAMIFICADA EN QUIZIZZ

LINK DE ACCESO: <https://quizizz.com/join?gc=020021>

