



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGIAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

Gamificación y ambientes de aprendizaje con los niños del Sexto Grado de la Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2023-2024.

Trabajo de investigación previo a la obtención del título
Licenciado en Educación Básica.

Autor:

Luis Eduardo Gavilanes Tamame

Tutora:

Mgs. Gladys Patricia Bonilla González

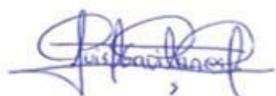
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Luis Eduardo Gavilanes Tamame, con cédula de ciudadanía 0202038931, autora del trabajo de investigación titulado **GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO “NUEVO MUNDO” CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 28 de febrero del 2024.



Luis Eduardo Gavilanes Tamame
C.I: 0202038931



**Dirección
Académica**
VICERRECTORADO ACADÉMICO

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 29 días del mes de febrero de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **LUIS EDUARDO GAVILANES TAMAME** con CC: 0202038931 de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"GAMIFICACIÓN Y AMBIENTE DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DE SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Gladys Patricia Bonilla González
TUTORA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO" CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024**, presentado por Luis Eduardo Gavilanes Tamame, con cédula de identidad número 0202038931, bajo la tutoría de la Mgs. Gladys Patricia Bonilla González; 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 autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 09 de abril del 2024

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Paco Fernando Janeta Patiño



Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADEMICO



CERTIFICACIÓN

Que, **GAVILANES TAMAME LUIS EDUARDO** con CC: **0202038931**, estudiante de la Carrera **EDUCACION BASICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGIAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", CANTON RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024"**, cumple con el **2 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 6 de marzo de 2024

Mgs. Gladys Patricia Barilla González
TUTOR (A)

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico primeramente a Dios, por ser quien me dio fuerzas para continuar con este proceso de obtener uno de mis anhelos más deseados.

A mis padres Julio Gavilanes y Flor Tamame, quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir esta meta tan especial y sacrificada, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo, honradez, responsabilidad y valentía, han sido mi orgullo, me siento muy privilegiado de ser su hijo, me enseñaron a no temer a las adversidades que se me presente en la vida, y recordar que siempre hay una solución en medio de la oscuridad.

A mi hermano Cristian Jesús Gavilanes Tamame por su cariño, amor y apoyo incondicional, durante este proceso, por estar conmigo en todo momento. Gracias a toda mi familia porque con su amor, consejos, palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis proyectos de vida.

Luis Eduardo Gavilanes Tamame.

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo quiero utilizar este espacio para agradecer a Dios por todas las bendiciones que me ha dado en la vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal docente que forman la Universidad Nacional de Chimborazo, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitir realizar mi formación profesional en tan prestigiosa institución siempre estaré agradecido.

También quiero agradecer a todas las autoridades y personal que conforman la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, por haberme brindado la oportunidad de realizar todo el proceso de investigación dentro de su establecimiento educativo, gracias por confiar en mí y abrirme las puertas.

Quiero agradecer a mi tutora Mgs. Gladys Patricia Bonilla González, quien con sus conocimientos y apoyo me oriento a través de cada una de las etapas de este proyecto para alcanzar los resultados que buscaba.

Finalmente, quiero agradecer a toda mi familia, por apoyarme aun cuando mis ánimos decaían. En especial, quiero mencionar a mis padres, que siempre estuvieron ahí para darme palabras de apoyo y un abrazo reconfortante para renovar energías.

Muchas gracias a todos.

Luis Eduardo Gavilanes Tamame.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	15
INTRODUCCIÓN.....	15
ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES.....	17
CAPÍTULO II.....	25
MARCO TEÓRICO	25
2.1 GAMIFICACIÓN.....	25
2.1.1 OBJETIVOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	26
2.1.2. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.....	26
2.1.3. GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE.....	27
2.1.4. CLASIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN.....	27
2.1.5. GAMIFICACIÓN EMPRESARIAL.....	28
2.1.6. GAMIFICACIÓN EN MARKETIN.....	28

2.1.7. OTROS SECTORES DONDE PODEMOS APLICAR LA GAMIFICACIÓN.....	29
2.1.8. TECNICAS DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.....	29
2.1.9. ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	31
2.1.10- CLAVES PARA GAMIFICAR.....	31
2.1.11. USO DE LA GAMIFICACIÓN.....	32
2.1.12. DIFERENCIA ENTRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.....	33
2.1. 13. VENTAJAS DE DESARROLLAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.....	34
2.1.14. DESVENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN.....	34
2.1.15. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.....	35
2.1.16. METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN.....	36
2.1.16. IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.....	37
2.1.17. TIPOS DE GAMIFICACIÓN.....	37
2.1.18. DISTINCIONES DE LA GAMIFICACIÓN.....	38
2.1.19. APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.....	39
2.1.20. LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.....	39
2.1.21. GAMIFICACIÓN: UNA TECNOLOGÍA EMERGENTE.....	40
2.1.22. RIESGOS DE LA GAMIFICACION.....	40
2.1.23. HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR LA CLASE.....	41
2.2 AMBIENTE DE APRENDIZAJE.....	42
2.2.1 IMPORTANCIA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	42
2.2.2 ENTORNOS DE APRENDIZAJE.....	43
2.2.3. CLAVES SOBRE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	43
2.2.4. TIPOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJES.....	44
2.2.4.1 Físicos.....	44
2.2.4.2 Virtuales.....	45
2.2.4.3 Formales.....	45

2.2.4.4 Informales.....	45
2.2.5. ELEMENTOS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	45
2.2.6. DIMENSIONES DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	46
2.2.7. CARACTERISTICAS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	47
2.2.8. PAPEL DEL DOCENTE EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	48
2.2.9. PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	49
2.2.10. FACTORES QUE INFLUYEN EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.....	49
2.2.11. RECOMENDACIONES PARA CONSTRUIR AMBIENTES PROPICIOS PARA EL APRENDIZAJE.....	51
CAPITULO III	52
METODOLOGIA.....	52
3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	52
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	52
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	52
3.3. METODOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
3.4. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	54
3.4.1. Por los objetivos.	54
3.4.1.1. Básica.....	54
3.4.2. Por el lugar.....	54
3.4.2.1. Bibliográfica.	54
3.4.2.2. De campo.....	55
3.4.3. Por el tiempo.....	55
3.4.3.1. Transversal o Transeccional.	55
3.5. NIVEL O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	55
3.5.1. Diagnostica.	55
3.5.2. Exploratorio	56
3.5.3. Descriptiva.....	56

3.5.4. Correlacional	56
3.5.5. Explicativo.....	56
3.6. UNIDAD DE ANALISIS	57
3.6.1. Población	57
3.6.2. Muestra.	57
3.7. TECNICAS PARA EL ANALISIS, PROCESAMIENTO E INTERPRETACION DE DATOS E INFORMACION.	58
3.7.1 Técnica 1: Encuesta.....	58
3.7.2 Técnica 2: Entrevista	58
3.8. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	58
CAPÍTULO IV	60
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60
4. Resultados y discusión	60
4.2. PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA AL DOCENTE.....	73
CAPÍTULO V.....	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1. CONCLUSIONES.....	77
5.1.1. Conclusiones Generales.....	77
5.1.2. Conclusiones Especificas	77
5.2. RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	80
ANEXOS.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tamaño de la población.....	57
Tabla 2 Tamaño de la muestra.....	57
Tabla 3 ¿Te gustaría aprender de una manera más lúdica(jugando)	60
Tabla 4 ¿En qué asignaturas el docente aplica técnicas como el juego, dinámicas o retos?	61
Tabla 5 ¿En las horas de las asignaturas el docente para mejorar el aprendizaje usa?.....	62
Tabla 6 ¿Dentro de clases el docente usa la motivación mediante?	64
Tabla 7 ¿Para ejecutar las tareas en clases, se lo realiza de forma?	65
Tabla 8 ¿En casa con que dispositivos electrónicos cuenta para realizar las tareas?	66
Tabla 9 ¿En clases el docente para mejor tu aprendizaje ha utilizado?	67
Tabla 10 ¿El docente para reforzar las actividades de aprendizaje ha utilizado una de estas herramientas?.....	69
Tabla 11 ¿Con que dispositivos electrónicos cuenta la institución educativa para mejor su aprendizaje?	70
Tabla 12 ¿Considera importante la aplicación de estas técnicas de forma?	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 ¿Te gustaría aprender de una manera más lúdica(jugando)	60
Gráfico 2 ¿En qué asignaturas el docente aplica técnicas como el juego, dinámicas o retos?	61
Gráfico 3 ¿En las horas de las asignaturas el docente para mejorar el aprendizaje usa? ...	63
Gráfico 4 ¿Dentro de clases el docente usa la motivación mediante?	64
Gráfico 5 ¿Para ejecutar las tareas en clases, se lo realiza de forma?	65
Gráfico 6 ¿En casa con que dispositivos electrónicos cuenta para realizar las tareas?	66
Gráfico 7 ¿En clases el docente para mejor tu aprendizaje ha utilizado?.....	68
Gráfico 8 ¿El docente para reforzar las actividades de aprendizaje ha utilizado una de estas herramientas?.....	69
Gráfico 9 ¿Con que dispositivos electrónicos cuenta la institución educativa para mejor su aprendizaje?.....	70
Gráfico 10 ¿Considera importante la aplicación de estas técnicas de forma?	71

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Elementos de la Gamificación.....	25
Ilustración 2 Técnicas de la Gamificación.....	30
Ilustración 3 Elementos de la Gamificación.....	31

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución administrativa (aprobación de designación de tutor).....	87
Anexo 2 . Aprobación del perfil del proyecto de investigación	92
Anexo 3 Encuesta dirigida a los estudiantes de Sexto grado de la Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”	93
Anexo 4 Entrevista al docente.....	95
Anexo 5 Fotografías	96
Anexo 6 Matriz de consistencia	1
Anexo 7 Matriz de operacionalización de variables	2

RESUMEN

El trabajo investigativo tiene como objetivo identificar la gamificación y los ambientes de aprendizaje con los niños del Sexto grado de educación general básica en la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, desarrollando una serie de interrogantes que nos llevaron a la investigación de cada variable establecida, identificando el bajo conocimiento de la técnica de la gamificación en los estudiantes y por parte de los docentes de la institución, el trabajo fue sustentada con información confiable y verídica en fuentes seguras, cada criterio mencionado en la investigación es puramente del investigador.

La metodología del trabajo tuvo un enfoque mixto, porque se basa en la comprensión profunda del fenómeno a investigar y la aplicación de los instrumentos de recolección de datos la cual nos exige analizar la información de nuestro problema, con el fin de obtener datos numéricos, y poder representarlo a través de cuadros o pasteles.

La interpretación de los datos se realizó con las técnicas que sugiere cada enfoque de acuerdo al instrumento aplicado: para el procesamiento de los datos, se usó la objetividad con el programa Excel, complementado con la elaboración de estadígrafos que nos sirvió para el análisis de cada pregunta, siendo así los resultados obtenidos de forma global según la participación del docente y estudiantes donde se verifico que la comunidad educativa ha realizado varios encuentros institucionales sobre la gamificación y los ambientes de aprendizaje, se implementó nuevas herramientas pedagógicas para poder aplicar la técnica de la gamificación en las diferentes asignaturas impartidas por el docente.

Al incluir la técnica de la gamificación en clases se incrementó la participación y la motivación en los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo.

Palabras claves: Gamificación, Ambientes de aprendizaje, herramienta pedagógica, motivación, Innovador.

ABSTRACT

This research aims to identify gamification and learning environments among sixth-grade children of basic general education at "Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo". It develops a series of questions that led to the research of each established variable, identifying the low knowledge of gamification techniques among students and the institution's teachers. The work was supported by reliable and truthful information from secure sources, and each criterion mentioned in the research is purely from the researcher. The methodology of the work had a mixed approach because it is based on a deep understanding of the phenomenon to be investigated and the application of data collection instruments, which requires us to analyze the information of our problem to obtain numerical data and represent it through charts or graphs. Data interpretation was carried out using the techniques suggested by each approach according to the applied instrument: for data processing, objectivity was used with Excel software, complemented by the creation of statistical graphs that served for the analysis of each question. Thus, the results obtained globally according to the participation of teachers and students were verified, showing that the educational community has held several institutional meetings on gamification and learning environments. New pedagogical tools were implemented to apply the gamification technique in the various subjects taught by the teacher. By including the gamification technique in classes, participation, and motivation among sixth-grade students at "Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo" increased.

Keywords: Gamification, Learning Environments, Pedagogical Tool, Motivation, Innovative.



EDISON RAMIRO
DAMIAN ESCUDERO

Reviewed by:

MsC. Edison Damian Escudero

ENGLISH PROFESSOR

C.C.0601890593

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El trabajo investigativo sobre la gamificación y los ambientes de aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de educación básica media es de gran interés ya que fue un trabajo de manera lúdica de enseñar a través de juegos didácticos teniendo como resultado la motivación de los estudiantes por aprender. Donde los ambientes de aprendizaje son estimulados por las metodologías, que los docentes plantean en las aulas de clase para transmitir los conocimientos, se plasmó varias actividades que se tomaron en cuenta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación.

La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un método innovador con el que se pretende que los alumnos aprendan a través de juegos. En el sistema educativo suele hacer que el aprendizaje sea más atractivo cuando se implementa como estrategia y recurso en el aula de clase donde una lección gamificada mantiene los mismos objetivos de aprendizaje, pero hace que el proceso sea más divertido. (Merino Barona, Recalde Drouet, Burneo Robles, Idrovo Palacios, & Sánchez Pazmiño, 2023)

Al aplicar la metodología de la gamificación obtendríamos resultados positivos, como el fortalecimiento del aprendizaje de los niños mediante juegos. Estos posibilitarían varias estrategias donde se solucionarían problemas de atención. Lo interesante del proyecto de investigación es que al ser aprovechada esta técnica permitirá que mediante los juegos se obtengan una variedad de conocimientos, que desarrollen nuevas habilidades y cambiar incluso su forma de pensar.

El propósito es identificar como influye la gamificación y los ambientes de aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de educación básica media, considerando que la gamificación es una técnica de aprendizaje que se realiza mediante el juego lúdico. Este estudio se realizó en una lógica de cinco capítulos los mismo que se explica en cada uno de

ellos los factores claves, detallados de la investigación con sustento teórico científico, experimental y criterio de la investigación y la muestra escogida.

En el **capítulo I** Introducción hace referencia a los antecedentes, planteamiento del problema, trabajos y estudios contemplados en diversos contextos mediante los análisis críticos para poder partir y determinar la formulación del problema con las preguntas planteadas que nos guiara el trabajo investigativo, como también la importancia de la justificación al estudio donde se evidencio los siguientes factores: La relación que existe entre el investigador con el problema, la originalidad en la interpretación de la información, el impacto social, entre otros que nos servirá para plantear objetivos claros.

En el **capítulo II** Consta el marco teórico se planteó el soporte Literario-científico donde se implementó información de fuentes confiables y de alto impacto, antecedentes de investigaciones anteriores, diseño y la respectiva elaboración de matriz de operacionalización y por el aporte del investigador se estableció categorías y subcategorías conceptuales, respetando las normas de elaboración, este proyecto de investigación se elaboró a partir de las dos variables investigadas : La Gamificación y los ambientes de aprendizaje.

El **capítulo III**. La metodología de la investigación tuvo un enfoque cuantitativo puesto que se abordó diferentes perspectivas como es la recolección de información a través de la encuesta y su instrumento de aplicación el cuestionario, su diseño fue no experimental puesto sé que percibió en contexto real y en un tiempo determinado, el tipo de investigación Analítico- Sintético el cual nos permitió identificar el problema en pequeños elementos fundamentales, luego llegar a estudiar cada parte, cada variable poder relacionar y buscar comprender el problema de investigación. Por el lugar es bibliográfica y de campo

En el **capítulo IV**. Encontramos cuadros, diagramas de barras con sus respectivos análisis e interpretación como resultado de haber aplicado los instrumentos de la

investigación, tanto de la encuesta que proveyó de información confiable que por medio del programa Excel se puede procesar y representar haciendo así entendible la información y para ser comprensible por quien lo lea.

El **capítulo V**. Se centra en las conclusiones y recomendaciones a las que llegamos después del trabajo realizado, dando respuesta a los objetivos planteados en la investigación, aportes que tiene como finalidad enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en el aula y que sea aplicado tanto en la institución educativa de nuestra ciudad y provincia con esta técnica innovadora.

ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES.

Previo a la ejecución de este proyecto de investigación se ha dado paso a la búsqueda y selección de fuentes confiables, con un alto impacto de valides en las investigaciones anteriores y similares que guarden importante relación con el presente estudio, esta información se llevara a cabo con un enfoque macro, meso, micro, detallando todos los aspectos más importantes y que hacen referencia a los siguientes:

En este estudio realizado por Araya Roberto (2019) titulado “Funciona la Gamificación en la educación” realizado en Chile por la universidad de chile el objetivo fue aumentó la preferencia de los alumnos para utilizar la tecnología en el aprendizaje de matemática y promovió la idea entre los alumnos y la inteligencia se puede mejorar cuando uno estudia intensamente describir la gamificación como una nueva metodología de aprendizaje. Metodología se efectuó un análisis cualitativo y cuantitativo, realizando observación entre dos grupos de individuos a los que se les aplico metodología de gamificación en una misma asignación, completando con un análisis numérico de su desempeño académico. Se concluye la gamificación afectiva positivamente el proceso de

aprendizaje dado que permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre docente y estudiante.

La gamificación no se trata de crear juegos si no crear contextos de enseñanza-aprendizaje que se centre en el desarrollo de nuevos conceptos donde se aplique metodologías de aprendizaje lúdicos. El objetivo de esta técnica es motivar a los estudiantes mediante diferentes estrategias haciendo que ellos aprendan de manera divertida, interesante y diferente

En la tesis realizada por Beleño Bassa J & Pomares de los Reyes D (2022) titulado “Ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales” realizado en Barranquilla, Colombia por la Universidad de la Costa, el objetivo de esta investigación fue configurar una secuencia didáctica fundamentada en ambientes de aprendizaje mediados por la gamificación para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado de la IED Fundación Pies Descalzos y la Escuela Normal Superior del distrito de Barranquilla. Metodología aplicada en esta investigación fue la etnográfica, ya que se centra en el estudio de un grupo específico, donde se toma en cuenta las tradiciones, los valores y normas del ambiente en el que se desenvuelven el grupo de personas antes mencionadas. La conclusión de esta investigación fue el planteamiento de la gamificación para el fortalecimiento de los conocimientos donde se toma a la gamificación como un medio para fortalecer las habilidades y competencias socioemocionales en los estudiantes de primer grado, estos estudiantes necesitando esos espacios para reencontrar el interés por las temáticas que en una formación tradicional puedan tornarse aburridas.

En el estudio realizado por Saucedo María (2020) titulado “La gamificación: Estrategia pedagógica en la educación básica superior” realizada en Ecuador por la Universidad Técnica de Babahoyo el objetivo fue la implementación de la gamificación

como metodología lúdica para llegar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el uso de la tecnología. La metodología usada en este proyecto de investigación fue la inductiva ya que la población fue de 90 estudiantes que pertenecen a la Unidad Educativa Particular Padre Daniel Diez García del cantón Simón Bolívar provincia del Guayas, donde se busca conocer si los estudiantes y docentes de dicha institución estaría completamente de acuerdo en utilizar herramientas gamificadas con la finalidad de motivar dentro del proceso aprendizaje interactivo. Conclusión la gamificación es considerada un concepto relativamente nuevo y no se ha logrado crear una serie de pasos que permitan su aplicación eficaz en entornos educativos donde nos permitan la motivación y la obtención de mejores resultados académicos.

En este trabajo realizado por Sagñay Miguel(2021) titulado “Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote” realizada en la Universidad nacional de Chimborazo, Riobamba, el objetivo fue Desarrollar una metodología de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación básica superior em la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso seguido de esto tenemos la metodología de gamificación planteada en esta investigación son actividades de forma dinámica e interactiva y la evaluación tipo test de forma gamificada. Conclusión se llega a que el uso de la gamificación fortalece los fundamentos teóricos y metodológicos sobre los aspectos pedagógicos, didácticos, psicológicos y sobre las características mínimas y requerimientos de objetivos de aprendizaje gamificados.

La gamificación es simplemente una estrategia educativa que busca adaptar de manera efectiva los elementos de los juegos de computadora al entorno académico, utilizando las características inherentes de este recurso para enriquecer los métodos de enseñanza de los estudiantes.

En la tesis realizada para la obtención del título en la carrera de educación básica realizado por Cepeda Jesica (2021) Titulado “Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación general básica del C.E.I “Dolores Veintimilla de Galindo en el año lectivo 2019-2020” realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo, el objetivo planteado fue determinar la incidencia de la gamificación basada en herramientas virtuales en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica, utilizando una metodología cuantitativa ya que los datos son recolectados para aprobar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el propósito de establecer patrones de comportamiento y probar teorías. La conclusión analiza los temas de gamificación educativa y habilidades cognitivas se establece que, el docente en el proceso de selección de un juego gamifica y orienta al aprendizaje de manera adecuada en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.1.Planteamiento de problema.

A nivel mundial la gamificación ha sido implementada en múltiples iniciativas educativas con el objetivo de enseñar y aprender, manifestando ser una técnica efectiva para motivar a los estudiantes a participar en actividades que antes consideraban aburridas, llegando así a fomentar los hábitos de trabajo, el esfuerzo y promover la autonomía en la resolución de problemas. (Coello Arias & Lescay Blanco, 2022)

En este sentido la gamificación debería ser usada en todos los aspectos de la educación porque genera en los estudiantes resultados positivos, interés por aprender de una manera innovadora y desarrollar todo su potencial al aprender mediante el juego

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. (Mora Guachichulca, 2023)

En nuestro país se ha llevado a cabo una exitosa exploración de la Gamificación en el campo de la Educación como una estrategia didáctica motivadora, que ha tenido un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es una de las técnicas innovadoras a disposición de los docentes para transformar sus aulas de clases, fomentar la creatividad y mejorar el ambiente de aprendizaje de sus estudiantes.

En la Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo” del cantón Riobamba se notaron falencias durante el tiempo de la ejecución de las prácticas preprofesionales que existe desconocimiento sobre la técnica innovadora de la Gamificación por parte de los docentes y estudiantes generando así una desmotivación considerable en el ambiente de aprendizaje de los alumnos. Estos Factores llegan a causar un impacto negativo en el aprendizaje de los educandos, por eso no ha tenido un gran apoyo la gamificación para ser incluida en el sistema educativo, pero a pesar de eso hay excepciones, existen instituciones que la usan y tienen resultados positivos ya que generan en sus estudiantes interés por aprender.

En esta investigación se pone a consideración las formas de utilizar la gamificación ya que por algunos investigadores dan a conocer que es una manera de potenciar a los estudiantes y apoyar a los videojuegos desmesurados sin control de un adulto, pero así mismo hay aspectos positivos al momento de aplicarla como ya puede ser la motivación del aprendizaje a través de dinámicas y juegos tradicionales.

También se busca a través de esta investigación llegar a la inclusión de la Gamificación en el aula haciendo que se aumente la participación y la motivación en los estudiantes de sexto grado de educación Básica de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo.

1.1.1. Formulación del problema.

¿De qué manera la gamificación fortalece los ambientes de aprendizaje en los niños de sexto grado de la unidad educativa liceo Nuevo Mundo del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2023- 2024

1.1.2. Preguntas de investigación.

- ✚ ¿Utilizan los docentes la gamificación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje?
- ✚ ¿Cómo consideran los docentes necesarios aplicar los tipos de ambientes de aprendizaje?
- ✚ ¿Cuál es la importancia de la gamificación y los ambientes de aprendizaje?

1.2. Justificación.

El presente trabajo investigativo se enfoca en el estudio de la gamificación como técnica al aplicarse en la educación y observar cómo influye en los ambientes de aprendizaje a el sistema educativo, sabemos que la gamificación tiene barreras que nos imposibilita el uso o nos impide aplicarla en el sistema educativo pero si se lograra la implementación de esta innovadora técnica didáctica como es la Gamificación se lograría un gran avance en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que tanto docentes como estudiantes serían los principales participantes en esta técnica que se desarrolla a través de actividades lúdicas.

Es de gran importancia porque al saber que es la gamificación y aplicarla mejoraríamos los ambientes en el que los estudiantes viven a diario y aprender de ello, cambiaríamos el sistema de educación, evolucionando los conocimientos mediante juegos divertidos, ya que se ha presenciado que en la actualidad hay poca utilización de este sistema educativo ya sea por falta de información o el elevado costo de los materiales que se vaya a utilizar para aplicarla.

El valor teórico del proyecto de investigación se basa en las ideas y definiciones proporcionadas por diversos autores, quienes han analizado conceptos, características y clasificaciones relevantes con información actualizada y confiable que se utilizó hasta cinco años anteriores. Se han utilizado técnicas de parafraseo para resaltar la importancia de la investigación logrando una comprensión más completa y poder cumplir con los objetivos planteados en este estudio.

La Investigación tiene una originalidad propia, siendo el primer trabajo investigativo en la institución, con la que se han identificado aspectos importantes que fueron tomados como base, artículos y trabajos académicos y científicos. Se ha realizado una correcta cita de los diferentes conceptos recopilados, con el fin de brindar apoyo al docente en sus clases.

Para que este proyecto de investigación sea factible se eligió a la Unidad Educativa Particular Liceo “Nuevo Mundo”, ubicada en la ciudad de Riobamba, en el grado de sexto año de educación general básica media, junto con su docente y estudiante. Esta elección se hizo con el propósito de recopilar información directa y obtener una comprensión precisa de la realidad que ocurre dentro de las aulas de clases. Además, se valoró la disposición y el tiempo brindado por las autoridades de la institución educativa para llevar a cabo esta investigación

Los beneficiarios directos de este estudio principalmente son los estudiantes de Sexto grado de la Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”, y su docente de la institución, así como la Carrera de Educación Básica y la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, puesto que esta investigación ha permitido conocer sobre esta nueva técnica de la gamificación la cual puede ser planificada y desarrollada en cada una de las asignaturas impartida por los docentes, fortaleciendo la motivación en cada uno de los estudiantes en sus proceso de aprendizaje.

1.3.Objetivos.

1.3.1. Objetivos generales.

Analizar la gamificación y los ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”, cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el periodo Lectivo 2023- 2024

1.3.2. Objetivos específicos.

- ✚ Establecer el uso de la gamificación en el desarrollo del Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- ✚ Identificar los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje que aplican los docentes.
- ✚ Conocer la importancia de la Gamificación y ambientes de aprendizaje.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 GAMIFICACIÓN.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de juegos al ámbito educativo-profesional con la finalidad de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones concretas, entre otros objetivos. Esta técnica puede ser útil tanto en la educación básica como en la educación superior; la razón es, porque cuando se aprende jugando se adquieren conocimientos constantemente y esto hace que la predisposición del alumno esté siempre alerta, por ello, no solo se utiliza en los niveles más básicos, ya que a todos nos gusta aprender de una forma más didáctica sin importar la edad. (Rodríguez, 2022)

En base a lo que nos manifiesta Rodríguez nos da a conocer que la Gamificación es una técnica donde se busca motivar a los estudiantes mediante juegos, ya que promueve un constante flujo de conocimientos y mantiene a los alumnos siempre alerta y dispuestos a participar, por ello la gamificación no solo se usa en niveles básicos sino a niveles superiores ya que a todos nos agrada aprender de manera más dinámica y divertida sin importar nuestra edad.

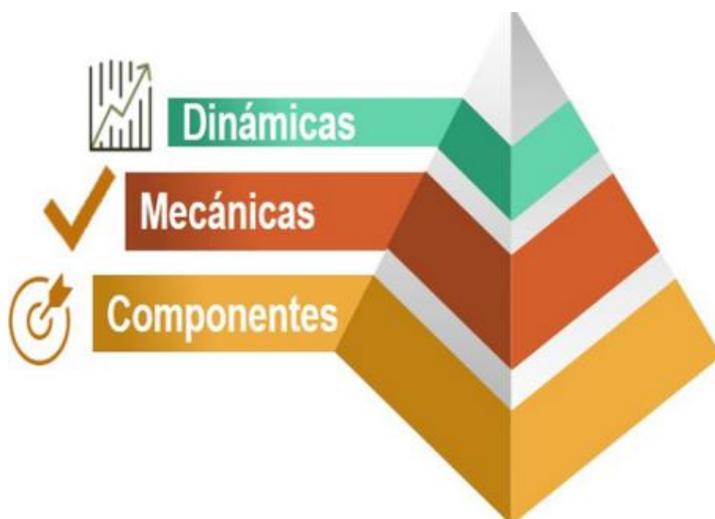


Ilustración 1 Elementos de la Gamificación.
Fuente: (Fernández, 2020)
Elaborado por: Luis Gavilanes.

2.1.1 OBJETIVOS DE LA GAMIFICACIÓN

El objetivo de la Gamificación es potenciar las habilidades de los niños, jóvenes y adultos que lo ponen en práctica, mediante esta, se experimenta a través del juego, adquiriendo experiencia y diversión al momento de aprender, el realizar este proceso creamos un conocimiento fácil de alcanzar donde sus aprendizajes son significativos y funcionales.

Las actividades que se realiza mediante la aplicación de la Gamificación buscan lograr dos objetivos los cuales son:

- ✚ La satisfacción que tiene el alumno al crear un vínculo con los contenidos que se esté trabajando.
- ✚ Se busca motivarlos y finalmente optimizar y recompensar a los alumnos que se han aplicado y han conseguido sus propios conocimientos.

2.1.2. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

La gamificación en la educación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados. Se aplica para absorber más rápido un conocimiento, mejorar alguna habilidad o recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje está ganando terreno entre las metodologías de formación gracias a su carácter lúdico, ya que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida y genera una experiencia positiva en el alumno. Este modelo de juego realmente consigue buenos resultados porque despierta el interés y la atención. (UNIVERSAE, 2022)

Mediante la gamificación se puede enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes puesto que fomenta la participación, la autoestima, la diversión y la comprensión del conocimiento de una forma dinámica, para ello se aplica estrategias lúdicas

que despiertan el interés por aprender y generar experiencias y obtener buenos resultados en los estudiantes.

2.1.3. GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE.

La gamificación utiliza la predisposición natural del ser humano hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas que, gracias a estos métodos, pasan a ser realizadas de forma más dinámica y efectiva. Según un estudio del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), la dopamina es el neurotransmisor encargado de motivarnos en los momentos difíciles con la promesa de una recompensa, alcanzar un nuevo objetivo activa los centros neuronales de placer, es decir, con la búsqueda de ese placer y a través de las mecánicas del juego se aumentan los niveles neuronales de dopamina, y, por tanto, la motivación por trabajar para conseguir una recompensa que nos guste. (Prieto Andreu, 2018)

2.1.4. CLASIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN.

La neurociencia ha demostrado que el juego es un recurso muy útil cuando de aprender se trata, independientemente de que hablemos de niños o de adultos. Aplicados de forma correcta, los juegos ofrecen grandes ventajas no solo a nivel académico, sino también a nivel empresarial y personal. (Roura, 2023)

Varios estudios demuestran que los juegos son muy útiles a la hora de aprender, tanto en niños como en adultos. Teniendo en cuenta que, si se usa correctamente, los juegos nos brindan grandes beneficios no solamente a nivel académico, sino también a nivel empresarial y personal.

En el ámbito educativo, la gamificación pretende mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de dinámicas de juego. La absorción de contenidos y la participación de los alumnos es posible a través de la gamificación educativa que, mediante el uso de sistemas

de recompensas, puntuación, clasificaciones, cumplimiento de roles y tareas, aumenta la motivación de los alumnos para aprender más y mejor.

Dentro de la gamificación educativa se dividen en dos las cuales son: la gamificación primaria y la gamificación secundaria.

Gamificación primaria.

La gamificación en esta etapa del niño es muy importante ya que ayuda a la adquisición de los conocimientos de una forma divertida, con el objetivo que los estudiantes estén predispuestos a aprender. Los juegos en el contexto académico ayudan a cambiar la conducta de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases.

Gamificación secundaria.

En la educación secundaria, la gamificación consiste en que los estudiantes se enfrenten a desafíos y busquen superarlos con el apoyo de un profesor que comprende sus preocupaciones y motivaciones. Indudablemente, la aplicación del juego en el ámbito educativo de la escuela secundaria promueve un aprendizaje activo y logra despertar el interés del estudiante por aquellas materias que se consideran complicadas o difíciles en un principio.

2.1.5. GAMIFICACIÓN EMPRESARIAL.

La gamificación empresarial incrementa la competitividad entre los empleados, refuerza su compromiso con la empresa, aumenta la productividad, estimula la creatividad y facilita el desarrollo de habilidades específicas. Consiste en aplicar dinámicas y mecánicas de juego en el entorno laboral.

2.1.6. GAMIFICACIÓN EN MARKETIN.

La gamificación en el campo del marketing implica mucho más que simplemente realizar pruebas de conocimiento. En el ámbito del marketing, la creatividad desempeña un

papel crucial para alcanzar los objetivos establecidos, y los juegos interactivos, por ejemplo, pueden ser una herramienta útil para lograrlo.

2.1.7. OTROS SECTORES DONDE PODEMOS APLICAR LA GAMIFICACIÓN.

Se puede entender que la gamificación se aplica en diferentes áreas del conocimiento, en las más utilizadas resaltan el sector educativo y el empresarial, pero no hay que desmerecer a los sectores como:

La salud que están incorporando actividades de gamificación que ayudan a fomentar buenos hábitos a los ciudadanos para así prevenir enfermedades.

En **lo social** también se puede utilizar el juego, ya sea para proteger el medioambiente utilizando dinámicas gamificables que transmitan el amor y respeto por el planeta.

2.1.8. TECNICAS DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.

Para implementar la gamificación como una estrategia educativa efectiva, se emplean una variedad de técnicas mecánicas y dinámicas inspiradas en los elementos de los juegos. Estas técnicas se utilizan para crear diferentes juegos que se adaptan a diversas estrategias de gamificación.

La técnica de aprendizaje basada en la mecánica del juego es una forma en la cual se recompensa a los niños a medida en la cual se cumplen los objetivos planteados algunos ejemplos son:

Acumulación de puntos

Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan

Escalado de niveles

Se definen niveles que el usuario deberá ir superando.

Obtención de premios o regalos

Se van entregando a medida que se van cumpliendo objetivos

Clasificaciones

Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará en un ranking.

Desafíos

Competiciones entre los usuarios para lograr los premios

Misiones o retos

Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, sólo o en equipo.

(Malvido, 2019)



Ilustración 2 Técnicas de la Gamificación
Elaborado por: Luis Gavilanes.
Fuente (Malvido, 2019)

2.1.9. ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN.



Ilustración 3 Elementos de la Gamificación

Fuente: (Fernández, 2020)

Elaborado por: Luis Gavilanes.

2.1.10- CLAVES PARA GAMIFICAR.

- ✚ **Conocer al alumno**, sus gustos, inquietudes para partir de ellas en la gamificación.
- ✚ Fijar **la narrativa**. Esos intereses de los alumnos pueden ser la base del hilo conductor que enlaza todo el proceso de gamificación, es decir la narrativa.
- ✚ Establecer **los objetivos**. La gamificación es un proceso educativo por lo que nunca se debe perder de vista el curriculum y el objetivo didáctico que se pretende perseguir. Una vez están fijados, los vamos a transformar en objetivos de juego.
- ✚ Instaurar unas **normas de juego** que permitan disfrutar del proceso.
- ✚ Diseñar **los retos** a superar por el alumnado.

- ✚ Seleccionar **las recompensas** que se pueden conseguir luego de superar los retos.
- ✚ **La evaluación** del proceso, del alumnado y de la práctica docente. Es importante que el alumnado sepa que se va a esperar de ellos desde el inicio de la dinámica. (Ordóñez, 2021)

Es importante tener en cuenta todos estos aspectos que son claves para utilizar la gamificación en el aprendizaje de los alumnos, con ello podremos obtener actividades bien planteadas y seguir de manera ordenada el proceso educativo.

2.1.11. USO DE LA GAMIFICACIÓN.

La gamificación ha sido adoptada en el área de la educación y ha llegado a un punto de desarrollo avanzado. Una gran cantidad de profesores utilizan esta técnica en sus clases, debido a que consideran que el juego es una forma efectiva de aprendizaje. Cuando los estudiantes a través del juego disfrutan aprendiendo, los resultados académicos mejoran considerablemente. El uso de la gamificación aporta de manera significativa y ayuda al estudiante en aspectos como:

- ✚ **Aumenta la motivación en los participantes:** Es fundamental que, dentro de los salones de clase, se motive a los estudiantes para poder obtener buenos resultados en sus aprendizajes.
- ✚ **Incrementa la interacción entre los participantes:** Se fomenta el compañerismo y las relaciones entre docente - estudiantes para un mejor desempeño en el proceso enseñanza- aprendizaje.
- ✚ **Permite la medición del proceso, en base a los niveles y puntos otorgados a los participantes:** Mediante esta técnica se puede medir el grado de

aprendizaje de los estudiantes mediante puntos obtenidos al realizar o cumplir las tareas planteadas en clase.

✚ **Desarrollo de la autonomía de los participantes:** Fomenta la autoconfianza en los estudiantes y a tener más seguridad al momento de interactuar con el docente.

✚ **Propicia una mayor interacción con dispositivos electrónicos:** Brinda la oportunidad de conocer y utilizar la tecnología de manera positiva en la transmisión de los conocimientos a través del juego motivacional. (Bitalearn, 2021)

2.1.12. DIFERENCIA ENTRE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.

La Gamificación funciona como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para provocar comportamientos específicos en el alumno dentro de un ambiente que le sea atractivo, que genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo.

El Aprendizaje Basado en Juegos es el uso de juegos como medios de instrucción. Este usualmente se presenta como el aprendizaje a través de juegos en un contexto educativo diseñado por los profesores. Generalmente son juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas, y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido en el mundo real. (Bores , 2018)

2.1. 13. VENTAJAS DE DESARROLLAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.

- ✚ **Motivación:** Una de las características principales del juego es la competitividad, y es evidente que se trata de un aspecto motivador para cualquier persona.
- ✚ **Rendimiento:** Cuando la motivación está servida, el rendimiento aumenta de manera indiscutible. Y es que somos mucho más productivos cuando algo nos gusta y nos divierte.
- ✚ **Cooperación:** La unión hace la fuerza y el trabajo en común multiplica las capacidades y aptitudes de las personas. Si bien algunos de los juegos que se llevan a cabo en la gamificación en el aula no tienen en cuenta este factor, existe una gran cantidad de prácticas que requieren de la cooperación de sus participantes para desarrollarse.
- ✚ **Superación personal:** La competitividad también hace que uno intente superarse constantemente a sí mismo.
- ✚ **Mayor aprovechamiento de las Tics:** Las tecnologías de la información y de la comunicación son un recurso fundamental para la gamificación. Sin duda, aprovechar todas estas innovaciones en el aprendizaje supone un notable crecimiento para la formación. (Market Research, 2022)

2.1.14. DESVENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN.

Debemos tener en cuenta que todo proceso tiene sus ventajas y desventajas y la gamificación no es la excepción a continuación vamos a conocer las desventajas más comunes que provoca la gamificación en la educación:

- ✚ Puede suponer un elevado coste, tanto si es un sistema de gamificación analógico como tecnológico, pues hay que conseguir mucho material que, en ocasiones se tarda en preparar.
- ✚ Los sistemas de recompensas tan a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar sólo frente a pequeños objetivos y premios o tener buen comportamiento solamente para conseguir recompensas. Descontextualizar el sistema de recompensas puede hacer que éstos pierdan su sentido y su importancia.
- ✚ En un juego normal todo jugador puede abandonarlo cuando quiera, no así en el contexto educativo ya que no es un contexto voluntario y deben jugar sí o sí. Las normas deben estar bien explicadas y claras para todos desde el primer día ya que puede llevar a algunos alumnos a impacientarse, desesperarse y querer abandonar.
- ✚ Desconocimiento del profesorado sobre esta nueva tendencia que puede provocar resultados negativos al principio. Además, la gamificación supone un reto y mucho trabajo para el docente en cuanto a la elaboración de materiales, especialmente si son materiales propios y originales.
- ✚ Si no se controla y se enseña a canalizar la competencia por querer ‘ganar’, ésta puede provocar reacciones negativas e impulsar la agresividad y enemistad entre los alumnos. (Blas, 2019)

2.1.15. BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.

Existen muchas personas que muestran cierta desconfianza cuando se plantea la idea de utilizar la gamificación con propósitos educativos, ya que creen que los juegos son únicamente para el entretenimiento y el ocio.

A continuación, se describe algunas ventajas al aplicar la metodología de la gamificación.

1. Aumenta el interés de los alumnos.
2. Mas compromiso en las clases.
3. Despierta la curiosidad de los alumnos.
4. Rompe las objeciones.
5. Estimula la competición sana.
6. Se puede utilizar con todas las edades.
7. Ayuda a aumentar el nivel de atención de los estudiantes. (Hotmart, 2022)

2.1.16. METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN.

La gamificación consta con una metodología o pasos a tomar en cuenta para poder desarrollarse de una buena manera donde se busca innovar las experiencias de la educación.

Para ello se sigue los siguientes pasos fundamentales para poder gamificar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- ✚ **Análisis del estudiante y el contexto.** - Identificar la diversidad de estudiantes que tenemos en nuestro salón de clases para poder planificar las actividades educativas que permitirá alcanzar los objetivos planteados.
- ✚ **Definición de los objetivos de aprendizaje.** – Se deben definir que competencias son necesarias para dar por alcanzados los objetivos del tema o la asignatura.
- ✚ **Diseño de la experiencia.** - Tiene que estar organizada en etapas, en donde cada etapa corresponde a secuencias de aprendizajes que deben ser superadas y lograr el objetivo establecido.

✚ **Identificación de los recursos.** – Aquí se definirá las etapas que el estudiante debe superar, se deben además identificar cuales estarán gamificadas y como lo estarán.

✚ **Aplicación de los elementos de gamificación.** – Incorporación de elementos de juego, llamados mecánicas. (González González & Mora Careño, 2019)

2.1.16. IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

La gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje. (Ruiz Baena, 2021)

En aquellos centros donde se ha apostado por la gamificación, se ha observado una mayor interacción y motivación en los alumnos, los cuales se encuentran más preparados para alcanzar sus objetivos académicos. Es importante señalar que es una metodología efectiva que mejora la experiencia educativa de los individuos.

2.1.17. TIPOS DE GAMIFICACIÓN.

Según Werbach & Hunter (2018) nos mencionan tres tipos de gamificación.

✚ **Internas:** Donde se busca mejorar la motivación dentro de una organización.

✚ **Externas:** Cuando se busca de todas maneras la interacción entre el estudiante y docente para mejorar las relaciones en el proceso enseñanza aprendizaje.

✚ **Cambio de comportamiento:** Busca generar nuevos hábitos dentro y fuera del salón de clases, consiguiendo que puedan escoger opciones sanas y que aprendan más mientras se divierten.

Estas técnicas ayudan al docente a conocer el proceso que tiene la gamificación y orienta a que lo puedan poner en práctica para alcanzar buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.18. DISTINCIONES DE LA GAMIFICACIÓN.

La gamificación se puede implementar en diversos entornos, ya sean virtuales o presenciales. Puede ser aplicada tanto durante las clases en el aula como en actividades gamificadas de refuerzo fuera del aula. Además, resulta una estrategia muy efectiva al combinarla con otras metodologías innovadoras como la clase invertida o flipped classroom. Por lo tanto, se debe tener en cuenta que se puede realizar actividades con o sin soportes tecnológicos.

A continuación, se distinguen dos tipos de gamificación:

- ✚ **Gamificación unplugged:** es aquella en donde se aplican las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos sin soporte tecnológico. Por ejemplo, se puede realizar una actividad gamificada utilizando tarjetas o cartas, juegos de mesa, etc. o realización de una actividad tipo escape room donde el alumnado debe ir resolviendo acertijos para ir abriendo puertas, cajas, etc.
- ✚ **Gamificación plugged:** es aquella en donde se aplican las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos virtuales o con algún soporte tecnológico. Por ejemplo, una actividad muy extendida es el uso de herramientas tipo Kahoot con móviles o tabletas para motivar al alumnado con preguntas y respuestas que otorgan puntuaciones y clasificaciones según sean las respuestas correctas y sean respondidas en el menor tiempo posible. (González, 2019)

2.1.19. APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA.

Según (Briceño, 2021) Para aplicar la gamificación en el aula de clases se sigue los siguientes pasos.

- ✚ **Premiación:** por cada objetivo alcanzado quien gane recibe un premio.
- ✚ **Puntaje:** según la cantidad de metas cada una tendrá un porcentaje, ponderación o cantidad de puntos a recibir por cada meta alcanzada.
- ✚ **Clasificación:** en base al desempeño o puntos obtenidos clasificar por lugar, posición o listas.
- ✚ **Desafío:** aquí se utiliza la competición para determinar quién o qué grupo obtendrá los puntos o el premio.
- ✚ **Misión:** el/los participantes deberán resolver un problema, acertijo, pregunta o reto para conseguir el objetivo o puntuación.
- ✚ **Bonificación:** según los objetivos alcanzados se les otorga un regalo, beneficio o bonificación.

Las características del juego lo configuraron en una herramienta adecuada para fomentar que los estudiantes desarrollen y mejoren habilidades esenciales como la creatividad, la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico. Además, el juego también influye en habilidades sociales como la empatía, la resolución de conflictos, la negociación, la toma de decisiones y el liderazgo, por nombrar algunos.

2.1.20. LAS TIC Y LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA.

La gamificación educativa y las TIC cambian el sentido del juego y el uso de las nuevas tecnologías en contextos formales de aprendizaje. El aprendiz, normalmente socializado en el juego y en el uso de las TIC en su entorno más cercano, reencuentra de esta manera en el contexto escolar las claves que ya conoce por sus prácticas sociales fuera del

aula y las aplica con normalidad a la nueva tarea de aprender a través de las estructuras y dinámicas del juego y de las posibilidades que abren el ordenador e Internet en el aula. (Malvido, 2019)

2.1.21. GAMIFICACIÓN: UNA TECNOLOGÍA EMERGENTE

La gamificación es una tecnología persuasiva que intenta influir en los comportamientos humanos activando motivos individuales a través de elementos utilizados en el diseño de juegos, siendo este un ejemplo de cómo crear un entorno de resolución de problemas basados en la camaradería, donde las tareas se pueden explorar y mejorar de una manera orientada a objetivos, todo a través de un enfoque de juego. (Hernandez, 2021)

2.1.22. RIESGOS DE LA GAMIFICACION.

Los peligros de la gamificación se pueden dividir a grandes rasgos en cinco categorías:

- ✚ **Personal:** es el impacto de la tecnología que afecta a una persona y su comportamiento, en su desempeño profesional o su salud.
- ✚ **Social:** es un impacto que afecta la forma en que una persona interactúa con otras personas.
- ✚ **Ético:** es un impacto que, si bien puede no ser ilegal, sería visto como inadecuado por un miembro promedio de la sociedad.
- ✚ **Legal:** es un impacto que directa o indirectamente viola las leyes de los países en los que opera.
- ✚ **Negocio / Económico:** es un impacto que afecta la condición económica o el éxito general de una empresa o persona. (Hernandez, 2021)

2.1.23. HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR LA CLASE.

En la actualidad, hay una amplia gama de juegos y aplicaciones basados en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que se pueden emplear en todos los niveles educativos con el objetivo de fomentar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Asimismo, también resultan fundamentales para incentivar a los profesores en la creación y desarrollo de actividades innovadoras, divertidas y estratégicas que tengan como finalidad despertar el interés del estudiante y mejorar su rendimiento académico.

Para ellos se plantea tres herramientas muy importantes para desarrollar un mejor aprendizaje de los estudiantes los cuales se mencionan a continuación:

- ✚ **Kahoot:** Es una plataforma de aprendizaje mixta basado en el juego que permite a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Además, ofrece a los estudiantes una voz en el aula y permite a los educadores que se dediquen y se concentren en sus estudiantes a través del juego y la creatividad. (Guevara, Cordero, & Erazo, 2022)
- ✚ **Socrative:** Es una herramienta poderosa para utilizar en el aula, ya que nos permite realizar test y evaluar al alumnado de una forma amena, rápida y sencilla, todo ello desde el entorno del juego. (Mora, Arroyo, & Leal, 2018)
- ✚ **Quizizz:** Es una herramienta que permite crear cuestionarios online que los estudiantes pueden responder desde cualquier dispositivo. Está orientada a crear, compartir y evaluar contenidos educativos acompañados de avatares, tablas de clasificación, temas, mensajes motivadores, música y memes que van apareciendo al desarrollar una pregunta. (Edith Gaspar Huaamani, 2021)

2.2 AMBIENTE DE APRENDIZAJE.

Que es un ambiente de aprendizaje, es importante que se determine primeramente que es el entorno, entendiéndose como todo aquello que rodea al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, así como aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales. Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable o no tanto en el aprendizaje del alumno. (Rodríguez Vite, 2019)

2.2.1 IMPORTANCIA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Los entornos educativos favorables generan un interés en los estudiantes por aprender, ya que les permite percibir el proceso de enseñanza-aprendizaje como algo divertido y motivador, en lugar de solo una obligación académica. Esto hace que el aprendizaje sea relevante y significativo, asociándolo con emociones positivas y placer, lo que a su vez contribuye a que los conocimientos adquiridos se retengan a largo plazo.

Si en el entorno educativo el alumno se siente respetado como individuo, siendo tratado como una persona cuyo punto de vista merece ser respetado y escuchado y se le permite hacer preguntas sin temor a sentirse juzgado, la implicación en el proceso educativo es todavía mayor. En los entornos donde los niños tienen libertad para preguntar y dar rienda suelta a su asertividad hace que aprendan más y mejor. (Montagud, 2021)

Los ambientes de aprendizaje son muy importantes y se debe tomar en cuenta los siguientes puntos:

- ✚ Favorecen la comunicación porque permite practicar “la escucha”, aprender a esperar, tomar su turno, pensar con claridad sobre sus ideas y sentirse y establecer diálogos fluidos.
- ✚ Los Ambientes de Aprendizaje enriquecen los saberes y las experiencias de los estudiantes a través de su participación voluntaria en estas actividades. Puede profundizar sobre temas fundamentales, por medio del desarrollo de habilidades cognitivas y motrices.
- ✚ Tiene dos características claves: es multiedad, es decir, estudiantes de diferentes grados comparten el mismo espacio, y en segundo lugar, los aprendizajes que se desarrollan son basados en la pasión.
- ✚ Ayudan a generar herramientas no académicas para el futuro de los estudiantes.
- ✚ Promueven la integración de estudiantes de varios niveles y edades, fortaleciendo las habilidades escolares. (Beltrán, 2021)

2.2.2 ENTORNOS DE APRENDIZAJE.

El entorno de aprendizaje se refiere a los diferentes lugares físicos, contextos y culturas en los que los estudiantes adquieren conocimientos. Dado que los estudiantes pueden aprender en una variedad amplia de entornos, como al aire libre o fuera de la escuela, este término se suele utilizar como una alternativa más precisa al concepto de aula, el cual tiene connotaciones más limitadas y tradicionales, asociadas a escritorios y pizarras.

2.2.3. CLAVES SOBRE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Para poder obtener excelentes resultados en el proceso de enseñanza- aprendizaje se establecen claves que facilitaran a los docentes la creación de ambiente educativo de calidad los cuales son:

- ✚ El ambiente de aprendizaje no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo o a las relaciones interpersonales entre maestros y alumnos.
- ✚ Se establece en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que implican acciones, experiencias y vivencias de cada participante; actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, así como múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura.
- ✚ El ambiente de aprendizaje no solamente hace referencia al aula, sino a otros espacios y elementos, es importante que colabore toda la institución educativa para construirlo.
- ✚ Si el ambiente de aprendizaje es positivo, es mucho más factible que se logren los propósitos planteados en el proceso, de ahí la necesidad de atender de manera pertinente este rubro. (Guerrero Hernández, 2020)

2.2.4. TIPOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJES.

Cualquier entorno diseñado con el propósito de facilitar un aprendizaje significativo para los estudiantes puede ser considerado como un ambiente de aprendizaje. No obstante, estos entornos pueden clasificarse en cuatro categorías basándose en dos aspectos principales: el grado de presencialidad (físicos o virtuales) y formalidad (formales o informales).

2.2.4.1 Físicos

Se trata del entorno físico que envuelve a los estudiantes, mayormente el aula de la escuela. Suelen ser los espacios fijos en donde los alumnos y el profesor interactúan entre ellos durante unas cuantas horas.

Los ambientes de aprendizaje físicos contienen los recursos que la escuela y los profesores deben ajustar con el fin de lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa.

2.2.4.2 Virtuales

Los ambientes virtuales son cualquier entorno digital en el que se lleve a cabo algún proceso de aprendizaje. Es una forma telemática de enseñar que puede hacerse a través de ordenadores, tabletas o móviles y cualquier otro dispositivo electrónico.

2.2.4.3 Formales

Los ambientes de aprendizaje formales son los que han sido elaborados por los sistemas educativos institucionalizados y estructurados, aplicado en escuelas, institutos, universidades y cualquier otro centro docente reglado.

2.2.4.4 Informales

Los ambientes de aprendizaje informales son los entornos donde el individuo adquiere conocimientos sin el acompañamiento de un docente o de un plan de estudios. Este tipo de ambientes son a los que más veces estamos expuestos, siendo nuestro hogar, un museo, un zoo, una conferencia o la calle misma, y nos enseñan conocimientos útiles para nuestro día a día. (Montagud Rubio, 2021)

2.2.5. ELEMENTOS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

En cualquier entorno de aprendizaje educativo encontramos diferentes tipos entre los más destacados tenemos cuatro los cuales son:

2.2.5.1. Interacción.

Donde se establece una relación de confianza entre estudiante- estudiante y también estudiante maestro para generar así un buen ambiente de aprendizaje.

2.2.5.2. Información.

Nos referimos al contenido que el estudiante va a adquirir, con las indicaciones del docente para que su aprendizaje sea más eficiente y de forma autónoma.

2.2.5.3. Producción.

La producción se refiere al resultado final que cada estudiante genera después de haber adquirido conocimientos y habilidades. Este resultado es un indicador de la eficacia del ambiente de aprendizaje, que ha facilitado la adquisición de conocimientos tanto en el aula como en otros contextos en los que se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.5.4. Exhibición.

Se refiere a cualquier oportunidad en que la escuela brinda a los estudiantes la posibilidad de demostrar lo que han aprendido y el nivel de comprensión alcanzado en su proceso educativo.

2.2.6. DIMENSIONES DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

- ✚ **Dimensión física:** Ella se integra por todo aquel elemento material que permita construir, alimentar y organizar el ambiente. El aula, las estructuras y los mobiliarios son ejemplos de dimensión física.
- ✚ **Dimensión funcional:** Como su nombre lo indica, esta se refiere a la manera de utilizar los espacios. Esto quiere decir que son todas aquellas actividades que se llevan a cabo en un espacio determinado.
- ✚ **Dimensión temporal:** La organización del tiempo y los momentos de utilización del espacio son los protagonistas en esta dimensión. Gracias a ella se establece el ritmo de desarrollo de las clases y de las actividades.

- ✚ **Dimensión relacional:** Esta dimensión abarca las dimensiones anteriores. Hace referencia a las relaciones que se crean en los ambientes de aprendizaje en el aula, partiendo de la organización del ambiente de aprendizaje y la participación de los actores. (Rivera, 2021)

2.2.7. CARACTERISTICAS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Los ambientes de aprendizaje se caracterizan por permitir profundizar en su propio concepto y además facilita la creación de aspectos que se debe tomar en cuenta, los más principales son:

- ✚ **Actores fundamentales: Docente y alumnos.**

Los entornos educativos son creados y utilizados por los actores principales del proceso donde los profesores tienen la responsabilidad de fomentar una comprensión adecuada del contenido y proporcionar estrategias de aprendizaje apropiadas.

- ✚ **Incluyen actividades fundamentales.**

Se destacan las actividades de coordinación como también las de aprendizaje cada una es importante, considerando la de coordinación que ayudan al docente a desarrollar y planificar los ambientes de aprendizaje y planes de estudio mientras que las actividades de aprendizaje fortalecen la transmisión de saberes y la apropiación de estos.

- ✚ **Deben adaptarse fácilmente.**

Debemos entender que estos entornos se ajustan rápidamente a las circunstancias en las que se encuentran los estudiantes, teniendo en cuenta aspectos externos como el contexto social y cultural.

Son variables.

No es necesario que todos los ambientes de aprendizaje sean idénticos. La premisa es que deben ser dinámicos desde su concepción, con el objetivo de mantener el interés y la participación de las personas involucradas.

2.2.8. PAPEL DEL DOCENTE EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

El docente tiene la tarea de generar ambientes que favorezcan el logro de los propósitos educativos. Por ello es indispensable el planteamiento de actividades de enseñanza aprendizaje que tomen en consideración las características, recursos y posibilidades que ofrece el contexto.

Para promover ambientes adecuados para el aprendizaje debe realizar adecuaciones paulatinas en el medio físico, los recursos y materiales con los que se trabaja en la escuela y, particularmente, en la forma de interacción de sus protagonistas. De igual manera, requiere brindar experiencias desafiantes, en donde los alumnos se sientan motivados por indagar, buscar sus propias respuestas, experimentar, aprender del error y construir sus conocimientos mediante el intercambio trabajo colaborativo, esto conlleva que el profesor asuma el papel de mediador, acompañando a los alumnos en el proceso. (Guerrero Hernández, 2020)

Cabe resaltar que el rol del docente dentro del aula en la creación de los ambientes de aprendizaje muy esencial porque son quienes están estimulando a los estudiantes a un mejor proceso educativo, a su vez son los encargados de fortalecer, mejorarlo el ambiente en el cual están aprendiendo los niños, si es el adecuado; entonces como futuros docentes debemos dentro de la planificación trabajar para la creación de un buen ambiente de aprendizaje garantizando una educación de calidad.

2.2.9. PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Este tiene como finalidad transmitir los conocimientos sobre una asignatura, área o conocimientos dentro de la educación, es vista como la relación que se establece entre profesor y el alumno, o viceversa, donde el docente dentro del aula de clases aplica diferentes métodos, estrategias, actividades para que el estudiante alcance el aprendizaje significativo.

Siendo este un proceso de reconstrucción de los significados que cada persona establece de acuerdo con la experiencia que en alguna situación la vivencia.

Dentro de este proceso el principal beneficiario es el alumno ya que es quien recibe directamente los conocimientos del docente y utiliza a su favor la tecnología, siempre y cuando sea aplicada de la mejor manera en beneficio de la construcción de su aprendizaje.

2.2.10. FACTORES QUE INFLUYEN EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Clima de aprendizaje.

Comprende la interacción y fundamentalmente la comunicación donde se busca que todos los estudiantes estén conectados con el aprendizaje, deben sentir que aportan de manera positiva al proceso y cultura educativa.

Abordar las necesidades de los alumnos.

Se debe considerar algunas necesidades de los estudiantes que puede ser de seguridad, amor, inclusión, pertenecía y libertad a la diversión, por ello se debe fortalecer a enseñar dentro del marco de derechos y valores de una manera dinámica con una actitud positiva.

Mantener un ambiente siempre positivo.

Un ambiente educativo positivo se da cuando los alumnos son estimulados a través de elogios y recompensas, donde se observe la libertad de expresión

tanto individual como grupal, obteniendo, así como resultado un clima de energía positivo.

Estrategias de instrucción variadas.

Las estrategias instruccionales son procedimientos que nos permiten organizar para construir metas y objetivos considerando esta afirmación; el mantener un único método de transmisión de conocimientos resulta aburrido por ello hay que evitarlo, se requiere ejecutar una mezcla de actividades de aprendizaje para impartir información y desarrollar habilidades. Podemos citar entre las distintas estrategias que se pueden abarcar como las discusiones en grupo y técnicas más innovadoras hasta juegos de roles, estaciones de aprendizaje y ejercicios físicos entre otros.

Suministrar retroalimentación.

Durante el proceso de retroalimentación, la participación del docente es fundamental porque ayuda al estudiante a saber cuáles son sus debilidades y mejorarlas, a través de diferentes estrategias, estos ejercicios ayudaran a aprender a través de la practica constante y así tener un ambiente de aprendizaje interactivo.

Factores físicos y de infraestructura.

Este incluye toda la parte física y material aquí se toma en cuenta la luz, temperatura, el silencio, la calidad del aire e incluso el color de las paredes, aulas, espacios verdes ya que incidí directamente en el proceso de aprendizaje del estudiante. Al tener en cuenta estos factores antes mencionados se puede desarrollar una cultura de aprendizaje prospero.

2.2.11. RECOMENDACIONES PARA CONSTRUIR AMBIENTES PROPICIOS

PARA EL APRENDIZAJE.

- ✚ Tener certeza respecto del propósito educativo que se quiere alcanzar o el aprendizaje que se busca lograr con los alumnos.
- ✚ Implementar diversas estrategias como: el aprendizaje colaborativo, simulaciones, aprendizaje basado en problemas, actividades lúdicas, entre otras.
- ✚ Tomar en consideración el enfoque de la asignatura o materia, pues con base en él deben plantearse las actividades de aprendizaje en el espacio que esté al alcance, así como las interacciones entre los alumnos.
- ✚ Llevar a cabo una adecuada organización y disposición espacial del aula.
- ✚ El aprovechamiento de los espacios y sus elementos para apoyar directa o indirectamente el aprendizaje, lo cual permite las interacciones entre los alumnos y el maestro.
- ✚ Incorporar y aprovechar aspectos del contexto en el que se encuentra la escuela como: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semirural, indígena o urbano del lugar, el clima, la flora y fauna, entre otros. (Guerrero Hernández, 2020)

CAPITULO III

METODOLOGIA

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.

El trabajo investigativo estuvo enforcado en una metodología Mixto, como investigador diseñe un proceso sistemático con base científica de la obra Metodológica de la investigación de los autores Hernández, Sampieri, Ñaupas Humberto, Mejía Elías, Novoa Eliana & Villagómez Alberto (2014), además se contó con el documento de (Fernández Pino, 2019) que apporto de manera eficaz para desarrollar este capítulo.

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación se realizó con un enfoque **mixto** (cuantitativo y cualitativo) ya que desde la identificación del problema “Gamificación y ambientes de aprendizaje” la información obtenida se enfocó en la comprensión del contexto más a profundidad y la subjetividad del fenómeno a investigar. Además, se analiza y aplica técnicas e instrumentos de recolección de datos como la Encuesta, entrevistas y cuestionarios; donde a través de estas, nos ha exigido la interpretación de la información a través de proceso estadísticos o matemáticas.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

En la investigación se utilizó un diseño no experimental, ya que no se manipulo ninguna de las dos variables, es decir se trata de estudios donde no se varia la variable independiente en relación con la variable dependiente. La investigación no experimental se trata de observar el fenómeno tal cual se encuentra en el entorno. Es así que la Gamificación y los ambientes de aprendizaje, fueron observados en su contexto empírico y en un tiempo determinado en la Institución Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo”, En esta parte

también se establece los métodos y técnicas cuantitativas que se utilizara para la recolección de datos informativos.

3.3. METODOS DE LA INVESTIGACIÓN.

El estudio realizado exigió operar algunos métodos de investigación científica y educativa, el principal método que se usó para la búsqueda de información y sustento el trabajo investigativo fue el método universal **Analítico- Sintético** el cual consiste en analizar y descomponer el problema identificado en pequeños elementos fundamentales, luego se estudian las partes individuales, se identifican la relación que existe entre ellas y se busca comprender como funcionan por separado. Una vez que se ha realizado el análisis, se pasa al método sintético, donde se sintetizan las partes estudiadas y se reconstruye el todo. Se buscan las conexiones y relaciones entre las partes y se comprende cómo interactúan entre sí para formar un conjunto coherente y completo.

Para la construcción del conocimiento en esta investigación se utilizó el método **Inductivo- Deductivo** este método implica la observación de varios casos individuales y recopilar información relevante. A partir de esta información, se busca identificar patrones o regularidades que lleven a la construcción de nuevos conocimientos teniendo en cuenta aspectos macro, meso y micro, partiendo de ejemplos concretos para establecer una conclusión más amplia.

Método **Hipotético-Deductivo** nos permite crear nuevas deducciones, a partir de la objetividad y rigurosidad, es un procedimiento que sigue el investigador para hacer del trabajo investigativo una práctica científica.

Este Método hipotético-deductivo se presentó en la observación del fenómeno a investigar por medio de la institución educativa y la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, creación de hipótesis que nos sirvieron para explicar el fenómeno en

el transcurso de la investigación. El presente método es una herramienta valiosa para el avance de la ciencia y la comprensión del mundo que nos rodea.

3.4. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

La investigación se fundamentó en una investigación **Diagnostica-Exploratoria-Descriptiva**, ya que nos obligó hacer un estudio absoluto de las características, condiciones y los efectos que causan cada una de las variables de la investigación, de esta manera se a llegado a varios acercamientos a la institución y tener una relación educativa entre directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, lo cual enriqueció en la identificación de los límites, experiencias y estrategias pedagógicas en el proceso de educación implementando nuevas metodologías de impartir clases y la reacción del estudiante a nivel de aprendizaje.

Este trabajo investigativo tuvo los siguientes tipos de investigación de acuerdo con una clasificación técnica-metodología que se necesitó para este estudio:

3.4.1. Por los objetivos.

3.4.1.1. Básica.

Esta investigación tiene un enfoque básico ya que se enfocó en ampliar los conocimientos y la comprensión de las variables de estudio, sin tener que aplicar practicas directas, al contrario, se descubrió principios fundamentales, leyes o teorías que expliquen fenómenos sociales, naturales y que ayudaran a promover la innovación de conocimientos.

3.4.2. Por el lugar.

Los tipos de investigación son bibliográficos de campo y documental:

3.4.2.1. Bibliográfica.

Este trabajo investigativo se apoya en la recopilación, búsqueda, valoración e información de datos bibliográficos, es esencial realizar este tipo de investigación ya que

nos ayuda en la observación, interpretación, reflexión y análisis de la información obtenida que ayuda en el desarrollo de la investigación. La información se tomó de varias fuentes o referencias bibliográficas confiables como: libros, revistas científicas, artículos y tesis de varias investigaciones relacionadas a las variables de estudio que en este caso es la gamificación y los ambientes de aprendizaje.

3.4.2.2. De campo

Este estudio investigativo se realizó en la Unidad Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo” con los niños de sexto grado de educación general básica, en la cual se identificó el problema de investigación y se logró tener la aprobación y predisposición por parte de las autoridades a cargo de la institución educativa, padres de familia, docentes y estudiantes que nos ayudaron a realizar nuestro trabajo investigativo.

3.4.3. Por el tiempo

3.4.3.1. Transversal o Transeccional.

La investigación se centró en el eje **transversal** ya que se ejecutará en un periodo determinado, en un tiempo específico y donde las técnicas e instrumentos de recolección de datos se aplicará por una sola vez a la muestra seleccionada.

3.5. NIVEL O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.

En la investigación se encuentra varios niveles de conocimientos científicos (descriptivo, explicativo, observación, correlacional) todos estos niveles quedan a criterio del investigador el cómo va a utilizar.

3.5.1. Diagnostica.

Es importante esta investigación ya que ayudo a proporcionar una base sólida para poder identificar el problema de investigación y nos permite tomar decisiones adecuadas,

desarrollar soluciones eficaces. De esta manera nos ayuda a establecer y evaluar los resultados alcanzados de las variables Gamificación y ambientes de aprendizajes.

3.5.2. Exploratorio

En este estudio investigativo tiene como objetivo examinar e indagar información sobre el problema planteado a investigar del cual no se ha tenido información claramente definida, es decir, estudiar cuando no se a investigado a profundidad y las ideas son vagamente relacionadas con el problema de investigación, buscar desde nuevas perspectivas.

3.5.3. Descriptiva

Este nivel de investigación se utilizó para especificar las propiedades, características de las variables a investigar, como a evolucionado los ambientes de aprendizaje en torno a la aplicación de la gamificación en la educación, describe el tema de investigación y caracteriza la población que se va a estudiar en la situación real.

3.5.4. Correlacional

Relaciona las dos variables buscando conocer el grado de asociación que existe entre ellas. (Gamificación y ambientes de aprendizaje). El principal objetivo de este estudio es poder identificar cual es el comportamiento de una variable al conocer el comportamiento de otra variable relacionada.

3.5.5. Explicativo.

Nos ayudó a responder las causas del fenómeno a investigar, explica él por qué y en qué condiciones se manifiesta nuestro problema de investigación además nos ayuda a explicar cómo se desarrolló nuestro proceso paso a paso.

3.6. UNIDAD DE ANALISIS

3.6.1. Población

La población o universo de estudio en la investigación está formado por elementos que forman parte de esta, ya puede ser: La institución educativa, padres de familia y estudiantes de la misma institución. Que forman parte del problema de investigación.

La población en nuestro estudio de investigación fueron los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo”

Tabla 1 Tamaño de la población

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Estudiantes	233	89,96%
Docentes	26	10,04%
Total	259	100%

Fuente: Datos obtenidos en la Unidad Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo”
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

3.6.2. Muestra.

La muestra se estableció a conveniencia del investigador, al observar el fenómeno y adquirir conocimientos previos por lo tanto no se incluyó procedimientos matemáticos o estadísticos, se trabajó con los estudiantes de la Básica media Sexto grado de Educación General Básica y los docentes que interactuaban a diario en el proceso enseñanza aprendizaje.

Tabla 2 Tamaño de la muestra

EXTRACTO	NÚMERO	PORCENTAJE
Estudiantes	16	94,12%
Docentes	1	5,88%
Total	17	100%

Fuente: Datos obtenidos en la Unidad Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo”
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

3.7. TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS, PROCESAMIENTO E INTERPRETACION DE DATOS E INFORMACION.

La técnica e instrumentos que se utilizó para la recolección de datos en la investigación fueron los siguientes:

3.7.1 Técnica 1: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

(Variable independiente: Gamificación)

La técnica de la encuesta nos permite obtener información valiosa a través de una serie de preguntas específicas dirigidas a un grupo determinado, en este caso a nuestra muestra, estudiantes de sexto grado de la Educación Básica Mediade la Unidad Educativa Particular Liceo “Nuevo Mundo”

3.7.2 Técnica 2: Entrevista

Instrumento: Guía de entrevista

(Variable dependiente: Ambientes de aprendizaje)

Esta técnica se basa en el dialogo entre el entrevistador y entrevistado con el fin de recopilar información valiosa sobre nuestro fenómeno en investigación a través de una serie de preguntas abiertas dirigidas al entrevistado en este caso a la docente del sexto grado de la unidad educativa Liceo “Nuevo Mundo”

3.8. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

Los datos recaudados se organizan en tablas numéricas y diagrama de barras con su análisis e interpretación respectivamente que nos sirve para detallar los elementos que

intervienen en la gamificación y los ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta las estrategias lúdicas en cumplimiento con las actividades como:

- ✚ Diseño, elaboración de instrumentos de recolección de datos
- ✚ Revisión y aprobación por parte del tutor
- ✚ Aplicación de los instrumentos de recolección de datos definitivos
- ✚ Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos
- ✚ El diseño, elaboración y aplicación de las Encuestas
- ✚ Revisión y aprobación por parte del tutor
- ✚ Aplicación de los instrumentos
- ✚ Tabulación y representación gráfica de los resultados
- ✚ Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4. Resultados y discusión

Tabla 3 ¿Te gustaría aprender de una manera más lúdica(jugando)

Respuestas	f	%
Siempre	9	56%
Casi siempre	4	25%
A veces	3	19%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 1 ¿Te gustaría aprender de una manera más lúdica(jugando)



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

Los datos muestran que el 56% de los estudiantes prefieren aprender de manera didáctica mediante el juego "siempre", mientras que el 25% lo prefieren "casi siempre" y el 19% respondieron "a veces". Es interesante destacar que no se registraron respuestas en las categorías "pocas veces" y "nunca".

Interpretación:

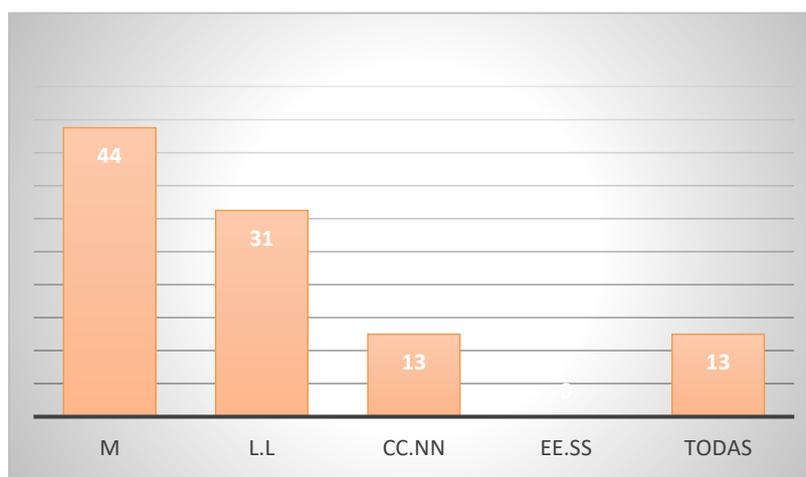
La preferencia por el aprendizaje lúdico por parte de los estudiantes encuestados nos sugiere que esta metodología es altamente valorada y considerada efectiva para un mejor aprendizaje. Sin embargo, es importante reconocer que una minoría optó por diferentes enfoques de aprendizaje teniendo en cuenta la diversidad de aprendizajes y el contexto en determinadas situaciones. Estos resultados respaldan la idea que el aprendizaje lúdico puede ser una estrategia valiosa y bien aceptada, para promover el proceso educativo.

Tabla 4 ¿En qué asignaturas el docente aplica técnicas como el juego, dinámicas o retos?

Respuestas	f	%
Matemáticas	7	44%
Lengua y Literatura	5	31%
Ciencias Naturales	2	13%
Estudios Sociales	0	0%
Todas	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 2 ¿En qué asignaturas el docente aplica técnicas como el juego, dinámicas o retos?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

El análisis de los datos revela que el 44% de los estudiantes encuestados seleccionaron Matemáticas como la asignatura en la que aplican técnicas como el juego, dinámicas o retos. Además, el 31% mencionó que en Lengua y Literatura. Por otro lado, el 13% seleccionó Ciencias Naturales lo que indica una menor presencia en comparación con Matemáticas y Lengua y Literatura. El 13% de los encuestados mencionó que estas técnicas se utilizan en todas las asignaturas. Por último, ningún estudiante seleccionó Estudios Sociales.

Interpretación:

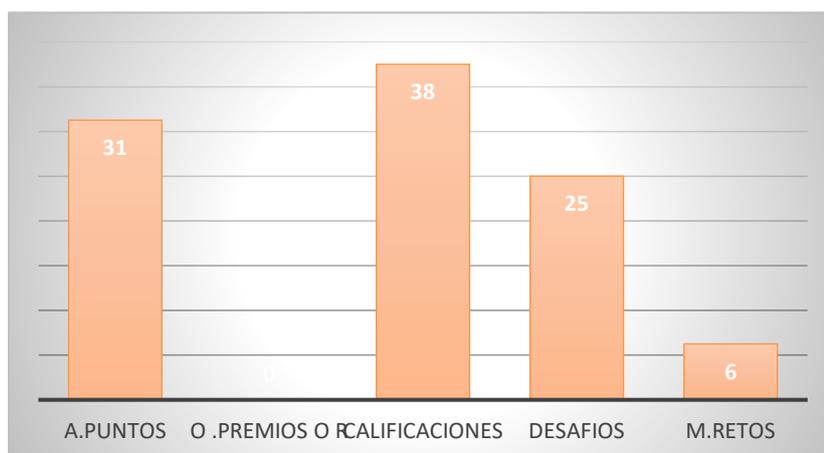
Estos datos revelan que un porcentaje considerable de encuestados mencionó que son utilizadas técnicas como: el juego, dinámicas o retos y actividades lúdicas en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura y Estudios Sociales porque el juego mejora las habilidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás, controlar sus emociones y a la comprensión y el aprendizaje de conceptos difíciles. Además, ayuda con la comunicación, con las destrezas de las áreas básicas también tiene un aporte significativo porque ayuda a los niños a sobrellevar el estrés. Lo que indica que hay docentes que adoptan un enfoque más holístico e integrador en su enseñanza.

Tabla 5 *¿En las horas de las asignaturas el docente para mejorar el aprendizaje usa?*

Respuesta	f	%
Acumulación de puntos	5	31%
Obtención de premios o regalos	0	0%
Calificaciones	6	38%
Desafíos	4	25%
Misiones o retos	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 3 ¿En las horas de las asignaturas el docente para mejorar el aprendizaje usa?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

En el análisis de los datos, se observa que el 38% mencionó el uso de calificaciones como medio para mejorar el aprendizaje. El 31% de los encuestados seleccionaron la acumulación de puntos. El 25% de los estudiantes indicó que los docentes utilizan desafíos como parte de su enseñanza para mejorar el aprendizaje, mientras que solo el 6% seleccionó misiones o retos. El 0% no mencionan la opción de obtención de premios o regalos como una estrategia utilizada por los docentes.

Interpretación:

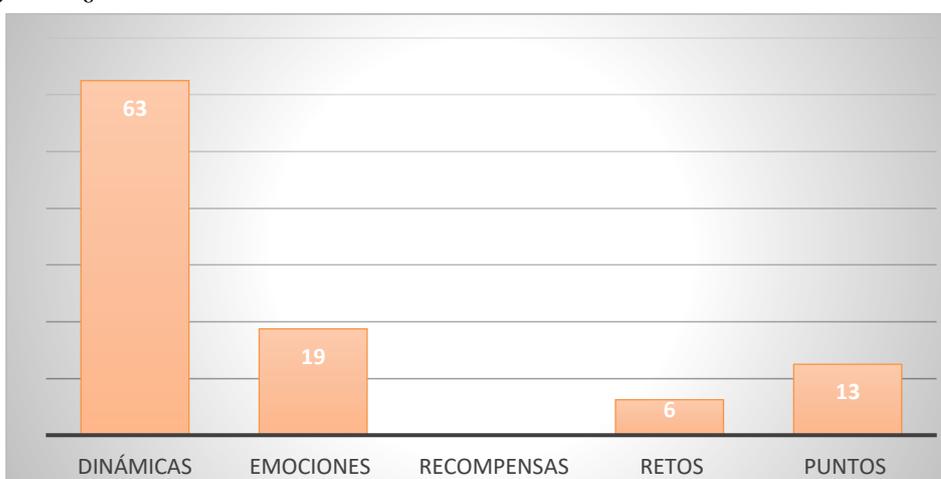
Las estrategias más comunes utilizadas por los docentes para mejorar el aprendizaje durante las horas de clase, según la percepción de los estudiantes son calificaciones, acumulación de puntos, desafíos, misiones y retos. Estas estrategias están arraigadas en un enfoque más tradicional de evaluación y motivación basado en la obtención de resultados y la competencia. Para alcanzar aprendizajes significativos y para la vida el docente debe planificar actividades que permitan a los alumnos poner en práctica lo aprendido. Para ello, se debe plantear situaciones reales que obliguen a los alumnos a buscar, seleccionar y procesar la información adecuada, potenciando la variedad metodológica de aprendizaje

Tabla 6 ¿Dentro de clases el docente usa la motivación mediante?

Respuestas	F	%
Dinámicas	10	63%
Emociones	3	19%
Recompensas	0	0%
Retos	1	6%
Puntos	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 4 ¿Dentro de clases el docente usa la motivación mediante?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

Según los datos recopilados, se observa que el 63% de los estudiantes encuestados mencionaron que los docentes utilizan la motivación mediante dinámicas en el aula. Además, el 19% seleccionó emociones, el 6% dijo retos, el 13% seleccionó puntos y el 0% mencionó recompensas como estrategias motivacionales utilizadas por los docentes.

Interpretación:

Los resultados indican que la mayoría de los encuestados perciben que los docentes utilizan dinámicas como una estrategia motivacional efectiva en el aula. Esto sugiere que las actividades interactivas y participativas son valoradas por los estudiantes. Sin embargo, las

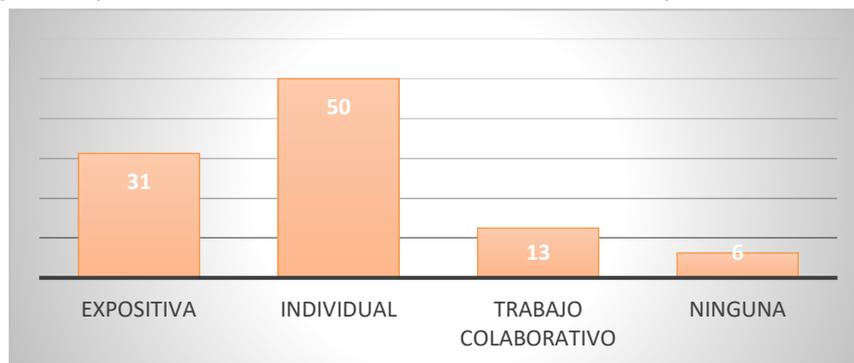
estrategias basadas en emociones, retos, puntos y recompensas parecen ser menos comunes. Es importante que los docentes consideren explorar una variedad de enfoques motivacionales para atender las necesidades individuales de los estudiantes y promover un ambiente de aprendizaje estimulante.

Tabla 7 ¿Para ejecutar las tareas en clases, se lo realiza de forma?

Respuestas	f	%
Expositiva	5	31%
Individual	8	50%
Trabajo colaborativo	2	13%
Ninguna	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 5 ¿Para ejecutar las tareas en clases, se lo realiza de forma?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

De acuerdo con los datos proporcionados, se observa que el 50% de encuestados indicó que se realizan de manera individual. El 31% mencionó que las tareas en clase se llevan a cabo de forma expositiva. Mientras que, el 13% de los encuestados mencionó el trabajo colaborativo como forma de ejecutar las tareas, y solo el 6% seleccionó la opción "ninguna".

Interpretación:

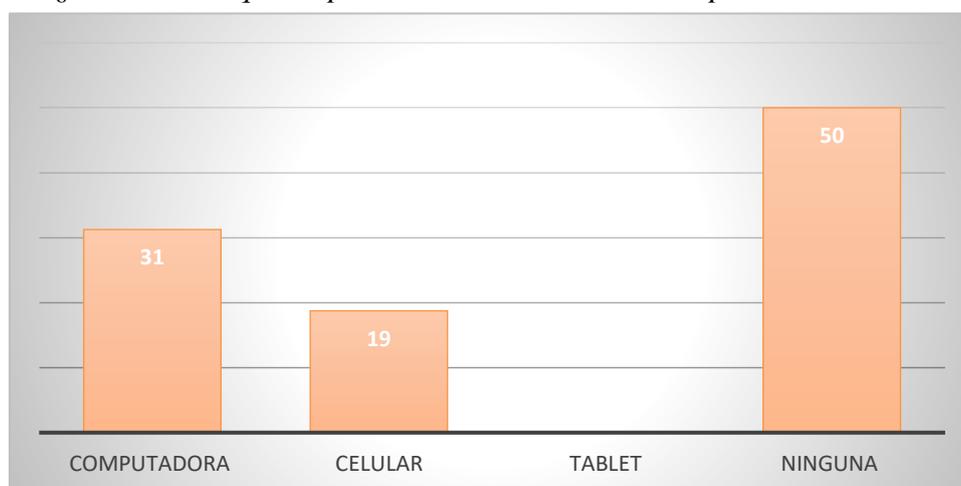
Los resultados revelan que la mitad de los investigados para ejecutar las tareas lo realizan en forma individual, donde les asignan actividades autónomas para que los estudiantes las realicen por sí mismos fortaleciendo sus conocimientos de manera independiente. Es importante resaltar que otra forma de presentación de sus tareas son expositivas con criterios propios donde transmiten los conocimientos después de la reflexión también se resalta el trabajo colaborativo donde se fomenta actividades compartidas, en responsabilidades y motivación entre los integrantes del equipo de trabajo en el contexto de las tareas. En general, estos resultados sugieren la importancia de diversificar las estrategias de enseñanza e incrementar la incorporación de más trabajos colaborativos para promover un aprendizaje interactivo y participativo.

Tabla 8 ¿En casa con que dispositivos electrónicos cuenta para realizar las tareas?

Respuestas	f	%
Computadora	5	31%
Celular	3	19%
Tablet	0	0%
Ninguna	8	50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 6 ¿En casa con que dispositivos electrónicos cuenta para realizar las tareas?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

Según los datos se observa que el 50% de los encuestados seleccionó la opción "ninguno", lo que indica que no tienen acceso a dispositivos electrónicos para realizar las tareas. 31% de los encuestados mencionó que cuentan con una computadora para realizar las tareas en casa, mientras que el 19% afirmó utilizar un celular. Por otro lado, ningún estudiante mencionó contar con una Tablet.

Interpretación:

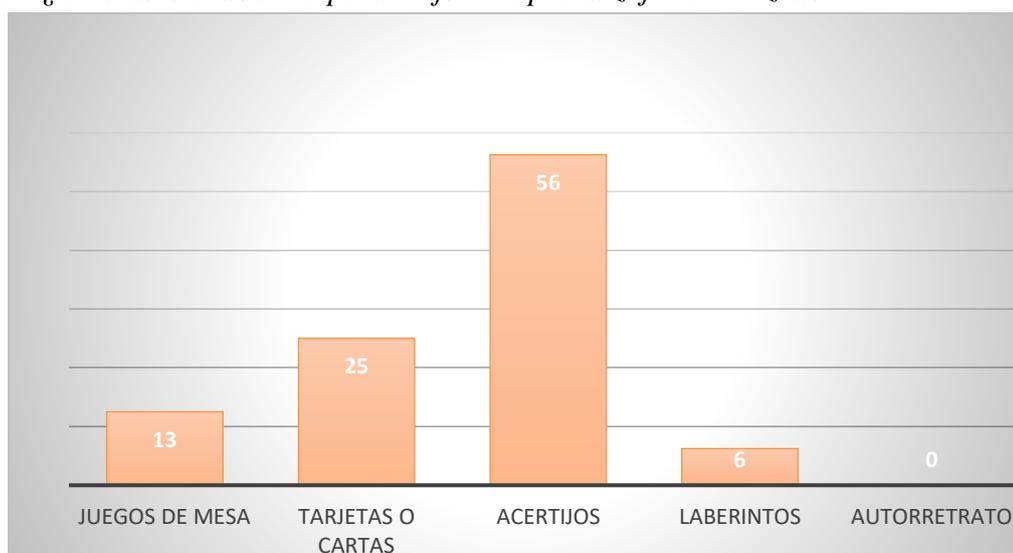
Los resultados revelan que la mitad de los encuestados no tiene acceso a ningún dispositivo electrónico en casa para realizar sus tareas, lo que genera que el docente planifique actividades de refuerzo para la casa donde no sea necesario el uso de dispositivos electrónicos para evitar la desigualdad en el refuerzo y evaluaciones del aprendizaje. Considerando que se debe estar a la par con la tecnología (computadora o celular) y que esta puede ser una alternativa que fortalezca la enseñanza y facilita la retroalimentación de los conocimientos. Por lo tanto, se destaca la importancia de abordar la brecha digital, a fin de asegurar igualdad de oportunidades en el cumplimiento de las tareas y en el proceso de aprendizaje.

Tabla 9 *¿En clases el docente para mejor tu aprendizaje ha utilizado?*

Respuestas	f	%
Juegos de mesa	2	13%
Tarjetas o cartas	4	25%
Acertijos	9	56%
Laberintos	1	6%
Autorretrato	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 7 ¿En clases el docente para mejor tu aprendizaje ha utilizado?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

En los datos proporcionados, se observa que el 56% dijo acertijos, el 25% seleccionó tarjetas o cartas, 13% de los encuestados mencionó que los docentes utilizan juegos de mesa, el 6% mencionó laberintos y el 0% mencionó autorretratos como estrategias utilizadas en clase para mejorar el aprendizaje.

Interpretación:

Los resultados revelan que el uso de acertijos, juegos de mesa, tarjetas o cartas son las estrategias más utilizadas para mejorar el aprendizaje, siendo las más manejadas en las diferentes áreas. Entendiendo que son herramientas efectivas para fomentar el razonamiento lógico, el desarrollo cognitivo, potencializar la creatividad y ayuda en la resolución de problemas en el aula, llegando así aprendizajes significativos.

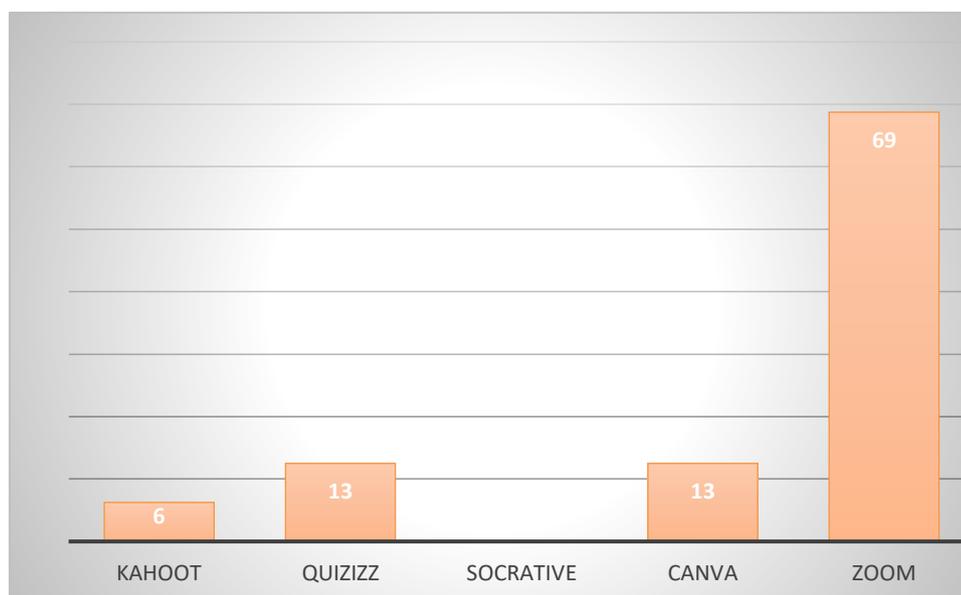
Tabla 10 ¿El docente para reforzar las actividades de aprendizaje ha utilizado una de estas herramientas?

Respuestas	f	%
Kahoot	1	6%
Quizizz	2	13%
Socrative	0	0%
Canva	2	13%
Zoom	11	69%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo

Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 8 ¿El docente para reforzar las actividades de aprendizaje ha utilizado una de estas herramientas?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo

Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

En los datos proporcionados, se observa que el 69% de los encuestados seleccionó Zoom, el 13% seleccionó Quizizz y Canva, 6% de los estudiantes seleccionó Kahoot como herramienta utilizada por los docentes y el 0% mencionó Socrative como una herramienta utilizada para reforzar las actividades de aprendizaje.

Interpretación:

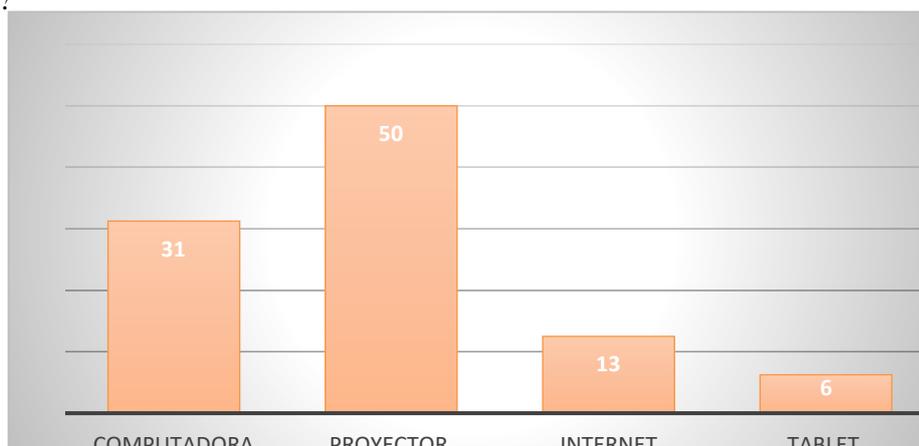
El Zoom es la herramienta más ampliamente utilizada por los docentes para reforzar las actividades de aprendizaje, lo que destaca la importancia de la retroalimentación e interacción y la colaboración en línea. Además, Quizizz y Canva también son manipuladas por los docentes para las evaluaciones interactivas y recursos visuales para mejorar los contenidos. Estas herramientas contribuyen de manera significativa y de forma lúdica permitiendo fortalecer y mejorar el proceso educativo.

Tabla 11 ¿Con que dispositivos electrónicos cuenta la institución educativa para mejor su aprendizaje?

Respuestas	f	%
Computadora	5	31%
Proyector	8	50%
Internet	2	13%
Tablet	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 9 ¿Con que dispositivos electrónicos cuenta la institución educativa para mejor su aprendizaje?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

Según los datos proporcionados, se observa que el 50% seleccionó proyector, 31% de los encuestados mencionó que la institución educativa cuenta con computadoras, el 13% mencionó acceso a Internet y el 6% dijo que la institución cuenta con tablets.

Interpretación:

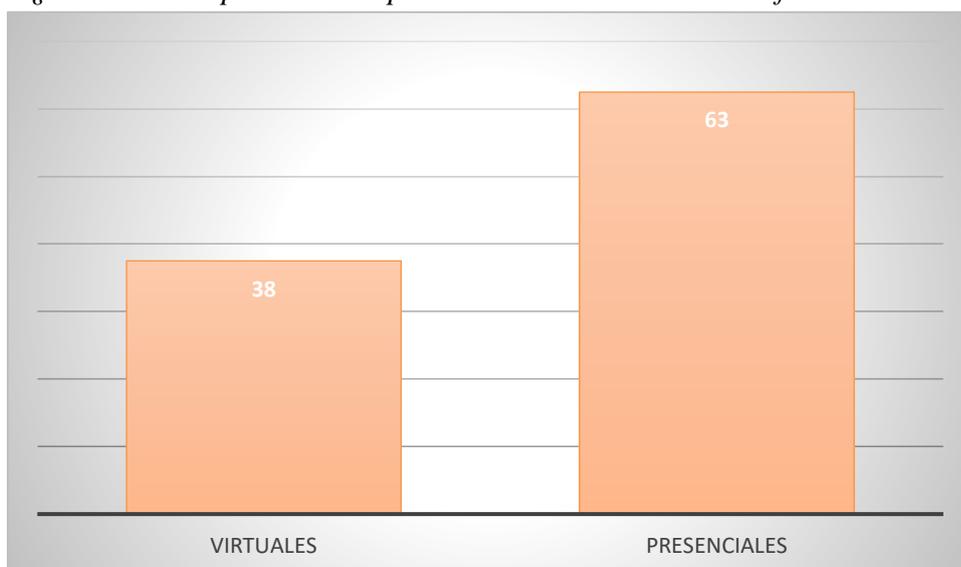
Los resultados destacan que la institución educativa cuenta con dispositivos electrónicos: computadoras, internet y los proyectores, lo que indica el uso de la tecnología para presentar, reforzar y visualizar temas planificados en las diferentes áreas. La utilización de estos dispositivos promueve el acceso a los recursos digitales y actividades interactivas en el entorno educativo.

Tabla 12 ¿Considera importante la aplicación de estas técnicas de forma?

Respuestas	f	%
Virtuales	6	38%
Presenciales	10	63%
TOTAL	16	100%

Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Gráfico 10 ¿Considera importante la aplicación de estas técnicas de forma?



Fuente: Datos obtenidos por los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa Liceo Nuevo Mundo
Elaborado por: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Análisis:

Según los datos proporcionados, el 63% considera importante la modalidad presencial, el 38% de los estudiantes considera importante la aplicación de técnicas de enseñanza en modalidad virtual.

Interpretación:

Los resultados revelan en una gran mayoría la importancia de la aplicación de las técnicas de enseñanza en forma presencial consideran que la interacción directa en un entorno físico del aula es esencial para el aprendizaje efectivo mediante la comunicación directa, confianza, empatía y mejora las relaciones socioemocionales. Estos resultados resaltan la importancia del proceso educativo en forma directa y en contacto docente-alumnos que se adapten a las preferencias y necesidades individuales, y enfatizan la necesidad de garantizar una educación inclusiva y efectiva.

4.2.PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA AL DOCENTE

1. ¿Que conoce sobre los ambientes de aprendizaje y la gamificación?

Hoy en día sabemos que la educación está teniendo una transformación gigante en lo que tiene que ver en el avance tecnológico y dentro de ello se encuentra la gamificación en el salón de clase, ya no podemos limitarnos a ser los transmisores de conocimientos y de una manera teórica depositar los mismos en la cabeza de nuestros estudiantes, debemos ser los guías en donde creamos ambientes favorables ya no la clásica fila, sino más bien grupos, ubicarles a los niños de acuerdo a nuestras necesidades de aprendizaje, creando ambientes de trabajo ya sea grupal, como también en forma de “U” adecuar el salón de acuerdo al tema que se va a impartir dentro de un proceso de gamificación.

2. ¿Para iniciar sus actividades como organiza el aula?

Dependiendo de la asignatura y de lo que se quiere lograr en esa hora en clases con respecto al tema, en primer lugar se busca las condiciones del espacio adecuado ubicarles a los chicos en grupos de acuerdo a lo que se va a trabajar y se inicia a través de una motivación, evocando el tema anterior así como también aplicando una dinámica que tenga que ver con el tema que se va a tratar en base a la técnica de lluvia de ideas en donde los chicos puedan aportar conocimientos previos así como también divertirse un poquito antes de comenzar con la conceptualización y la aplicación de la técnica en la clase.

3. ¿Qué actividades realiza para motivar e impartir clases en sus asignaturas?

Generalmente nosotros trabajamos por medio de juegos, retos y también siempre poniéndole un toque de alegría, de gracia, de entusiasmo a los niños para que ellos pongan todo de su parte y puedan desarrollar correctamente sus actividades

4. ¿Cuáles son los aspectos que considera importante para crear un ambiente de aprendizaje?

Los aspectos importantes son primeramente el tiempo que les damos a ellos para motivarles, así como también el espacio que es muy importante para que ellos se sientan a gusto, otro de los aspectos también es brindarles todas las bases suficientes para que ellos puedan realizar correctamente su trabajo, un ambiente de cordialidad, respeto y de ayuda hacia los niños para que ellos se sientan en un ambiente agradable

5. ¿Su espacio de trabajo de clase cuenta con una buena ventilación, iluminación, recursos tecnológicos entre otros?

Bueno aquí en el Liceo Nuevo Mundo contamos con aula más o menos espaciadas con su ventilación lo que nos falta un poquito es en los implementos tecnológicos ya que no contamos directamente con una computadora, un infocus en cada una de las aulas que es muy necesario para el aprendizaje hoy en día.

6. Considera usted que el mismo ambiente de aprendizaje se utilizaría para todas las asignaturas.

No porque cada asignatura trae consigo sus metas a conseguir supongamos en Matemáticas generalmente nosotros utilizamos como material de apoyo cosas concretas cosas manipulables, fichas, dados, cartulinas, palos de helados, palos dentales, cotonetes, etc. En Ciencias Naturales es más experimental entonces realizamos proyectos dentro del aula en donde hay recompensas al grupo que cumple con todas las características del tema. En Sociales por ejemplo muchas de las veces hacemos líneas de tiempo dándoles solo las bases a los estudiantes para que ellos vayan argumentando supongamos sobre la vida y obra de los presidentes y también se lo hace a través de actuaciones en donde ellos representan a cada uno de los personajes y van acumulando puntos, donde se hace dos grupos y el que mejor conteste o la mejor presentación es el que más gana los puntos, entonces estamos dando paso a lo que es un aprendizaje por medio de juegos, actuaciones o presentaciones.

7. ¿Dentro de la planificación de clases considera a la técnica de la Gamificación como metodología de trabajo.

Es trascendental ya que todo lo que es monótono, teórico los chicos no asimilan en su totalidad, pero si nosotros llegamos con ellos por medio del juego y de la técnica de premiación a su esfuerzo entonces ellos ponen el 100% de su parte por ser el mejor grupo, por tener la mejor actuación, por ganarse los puntos, entonces se les está motivando para que haya un verdadero aprendizaje de calidad.

8. ¿Para llegar a un aprendizaje significativo se debe considerar el ambiente de aprendizaje y la gamificación como metodología de trabajo?

Efectivamente si nosotros aplicamos el aprendizaje por medio de juegos los chicos van a grabarse y a recordar toda su vida lo que aprendió; por ejemplo los tipos de textos en Lengua y Literatura a través de una exposición, con el texto persuasivo que yo en mi clase convencí a mis estudiantes para que compren tal y cual producto por medio de la actuación, de la presentación del trabajo didáctico de mi exposición con material concreto entonces ellos se van a recordar toda su vida que aprendió ese tema por medio del juego y de la actuación.

9. ¿Es conveniente socializar a los padres de familia la técnica de gamificación que será empleada en las asignaturas impartidas por usted?

Es muy necesario ya que ellos forman un elemento más de la trilogía educativa entonces en casita considero que es necesario que nos ayuden también complementando estos conocimientos, supongamos que yo les doy un tema sobre porcentajes se les pide a ellos la colaboración que cuando vayan a pagar sus impuestos, a los niños les hagan notar que tal porciento se paga de ese impuesto, como se saca y así también en cosas muy pequeñas, por favor que les lleven a un supermercado hagan que ellos paguen, ellos sumen, que vean cual es el gasto semanal en la canasta familiar, entonces de esta manera nosotros

vamos complementando el conocimiento y haciéndolo significativo para su vida por medio de la experimentación del juego del análisis que es muy importante en estos días.

ANALISIS DE LA ENTREVISTA.

Tanto la Gamificación como los ambientes de aprendizaje son muy necesarios en el proceso de enseñanza, puesto que nos proporciona un enfoque motivador en la educación de los niños, ya que utiliza elementos del juego para mantener la atención y participación de los estudiantes, por otro lado, los ambientes de aprendizaje nos brindan entornos estimulantes y colaborativos desarrollando habilidades y conocimientos. Debemos tener en claro que los ambientes de aprendizaje y la gamificación se adaptan a las necesidades tanto individuales como grupales de los niños, favoreciendo así un aprendizaje significativo y duradero.

Además, es importante contar con una buena iluminación, ventilación y los recursos tecnológicos en las aulas de clase ya que nos brindan un ambiente saludable, un buena concentración, bienestar visual y acceso a las herramientas interactivas, mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Los docentes al combinar estas dos estrategias que se complementan mutuamente pueden mejorar las experiencias educativas, aumentar la motivación de los alumnos, dinamizar, estimular el desarrollo integral de los estudiantes y además promover un aprendizaje profundo y duradero.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se muestran los principales resultados de mi investigación que se realizó mediante la recopilación de información y realizada el análisis e interpretación de los datos, donde damos respuesta a los objetivos y al planteamiento del problema determinado en la investigación, llegando así a las siguientes conclusiones:

5.1. CONCLUSIONES

5.1.1. Conclusiones Generales

- ✚ Se identificó que la gamificación aporta significativamente en el aprendizaje de los estudiantes fomentando la participación al momento de ponerlo en práctica, tanto docentes como estudiantes fueron beneficiarios al aplicar esta nueva metodología de enseñanza. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que hay factores en contra como la distracción en el estudiante, y al docente es necesario el fortalecimiento para la aplicación de la Gamificación en el aprendizaje.

5.1.2. Conclusiones Especificas

- ✚ Se determinó que el uso de la gamificación en el desarrollo del proceso enseñanza de los niños de Sexto Grado de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo les gusta aprender de manera lúdica través del juegos, dinámicas o motivaciones haciendo que sea el aprendizaje más atractivo para el estudiante ya sea individual como grupal, siendo así una de las opciones que los docentes deben tener en cuenta para que su proceso educativo sea más significativo.

En donde los estudiantes se sienten motivados, más participativos, interactúan con facilidad, donde van construyendo sus propios aprendizajes

- ✚ Los tipos de ambientes de aprendizaje que los docentes de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo implementan en sus horas clase, son los ambientes de aprendizaje físicos y formales, entornos en que los estudiantes interactúan aprovechando los recursos que la institución posee para un aprendizaje más significativo, alineados por el sistema educativo institucional
- ✚ Se concluye que existe una relación significativa entre Gamificación y ambientes de aprendizaje, puesto que si se incorpora y combina esta técnica innovadora con un adecuado entorno educativo favorable de aprendizaje, permitiendo que los niños se sientan motivados para aprender, que lo sientan como algo divertido o motivador, esto conlleva que el aprendizaje sea relevante y significativo donde consideran también las emisiones positivas que contribuyen a conocimientos más sólidos y centrados en el estudiante.

5.2. RECOMENDACIONES

Basándonos en los hallazgos obtenidos en la investigación, se formulan las siguientes recomendaciones.

- ✚ A los docentes de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo que consideren capacitaciones de la gamificación como una Técnica efectiva para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Para lograrlo, es fundamental que los docentes se actualicen en esta técnica. Además, se sugiere fomentar el intercambio de experiencias y buenas prácticas entre los docentes para maximizar los beneficios de la gamificación en el aula.

- ✚ Se sugiere a los docentes de la institución educativa tomar en cuenta a la gamificación en sus clases como una técnica prometedora para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico. Para aplicarla de manera efectiva, los docentes deben identificar objetivos de aprendizaje específicos, diseñar actividades y estrategias que involucren elementos de juego apropiados, evaluar regularmente el impacto en el aprendizaje de los estudiantes y compartir experiencias con otros educadores para promover la mejora continua.
- ✚ Para una educación de calidad es indispensable que los docentes implementen ambientes de aprendizaje físicos, formales, virtuales e informales. Estas acciones permitirán adaptar los entornos educativos a las necesidades individuales de los estudiantes a enriquecer la experiencia de aprendizaje con recursos digitales, promoviendo la colaboración y realizando retroalimentación constructiva y oportuna, evaluando el progreso de manera formativa.
- ✚ La investigación nos arroja que existe una relación positiva por lo tanto se recomienda la implementación en todas las asignaturas por que fortalece al aprendizaje significativo de los estudiantes mediante actividades lúdicas gamificadas en entornos adecuados, innovando así a la educación y dando un cambio versátil en la actualidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- González González, C., & Mora Careño, A. (21 de Marzo de 2019). *Técnicas de gamificación aplicadas en la*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/299169806_Tecnicas_de_gamificacion_aplicadas_en_la_docencia_de_Ingenieria_Informatica/links/56ef84ac08aea35d5b9a5a82/Tecnicas-de-gamificacion-aplicadas-en-la-docencia-de-Ingenieria-
- Merino Barona, A., Recalde Drouet, E., Burneo Robles, L., Idrovo Palacios, M., & Sánchez Pazmiño, O. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Internacional*, 7633-7647.
- Montagud Rubio, N. (21 de Julio de 2021). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/ambientes-aprendizaje>
- Rizo Rodríguez, M. (10 de agosto de 2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Multi-Ensayos*, 6(12), Pág 2-4. doi:<https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez Vite, H. (2019). *Universidad autonoma del estado de hidalgo*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Santoveña Casal , S. M. (2019). Metodología didáctica en entornos virtuales de aprendizaje. *Revistaeticanet*, 3, Pág 4-6. Obtenido de https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia_didactica.pdf
- Zambrano Orellana, G. A., Moreira Ponce, M. J., Morales Zambrano , F. F., & Amaya Conforme, D. R. (2021). *Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia*. Manabí: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Chone, Manabí, Ecuador.
- Acosta , S. M. (2020). 4 claves para entender la evolución de la Educación a Distancia en el Ecuador. *UTPL*, págs. 2-4.
- Acosta, L. (2011). *Historia de la educación virtual*. Mexico: Sociedad Cooperativa de Produccion "Taller Abierto", S.C. L.
- Aguilar Gordóna, F. d. (2020). *Educación virtual en tiempo de pandemia* . Quito: Universidad Politecnica Salesiana.
- Alarcon, C. (2014). Educación Virtual. *GCF Aprende Libre*.

- Begoña, M. (2004). *Educación y nuevas tecnologías. Educación a Distancia y Educación Virtual*. Venezuela: Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.
- Beltrán, S. (22 de Diciembre de 2021). *San Diego Colegio Campestre*. Obtenido de <https://sandiego.edu.co/ambientes-de-aprendizaje-para-ninos/#:~:text=Por%20qu%C3%A9%20es%20importante%20implementarlos%20%20Favorecen%20la,participaci%C3%B3n%20voluntaria%20en%20estas%20actividades.%20...%20M%C3%A1s%20elementos>
- Bitalearn*. (2021). Obtenido de <https://bit4learn.com/es/lms/gamificacion/>
- Blas, J. (26 de Junio de 2019). *Didactia*. Obtenido de <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Bores, E. (Septiembre de 2018). GAMIFICACIÓN. *EduTrends*. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Briceño Garay, G. (2021). *Métodos para enseñar la lectoescritura*. Chile: Aucal.edu.
- Briceño, G. (19 de Abril de 2021). *Servicios Sociales*. Obtenido de <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/gamificacion-metodologia-activa-en-el-aula/#:~:text=Algunas%20mec%C3%A1nicas%20utilizadas%20para%20aplicar%20la%20gamificaci%C3%B3n%20en,clasificar%20por%20lugar%20%20posici%C3%B3n%20o%20listas.%20M%>
- Caballeros, M. (2014). *Aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad*. Guatemala : Interamerican Journal of Psychology, vol. 48, núm. 2, -, 2014, pp. 212-222.
- Casco, A. (2016). *La educación virtual en el siglo XXI*. Mexico: CFPTE.
- Castillo Anleu, J. A. (2011). *Proceso lector como instrumento de aprendizaje*. Guatemala: Centro Universitario San Marcos, USAC.
- Castillo, M. (2017). *Estrategias y enseñanza-aprendizaje*. España: Departamento de Lenguas de la Universidad Pedagógica Nacional.
- Chong Baque, P. G., & Marcillo García, C. E. (2020). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Manabí: Universidad Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Campus Portoviejo, Sede .
- Classlife*. (6 de julio de 2021). Obtenido de <https://www.classlife.education/blog/gamificacion-educativa/>

- Coello Arias, B. P., & Lescay Blanco, D. M. (2022). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea del nivel Básica Media. *Mikarimin.Revissta Científica Multidisciplinaria*, 2528-7842.
- Cooperberg, A. F. (2015). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia*. España: S/E.
- Criollo Tapia, A. C. (2012). *La lectoescritura y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de la escuela 10 de agosto del Cantón Santa Isabel Provincia del Azuay*. Ambato, Tungurahua, Sierra: Universidad Técnica de Ambato.
- Daviña, L. (2001). *Adquisición de la lectoescritura*. Argentina: Lux-M.
- ECLKC. (2016). *Head start*. Obtenido de <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/entornos-de-aprendizaje#:~:text=Los%20entornos%20de%20aprendizaje%20son,espacios%20bien%20organizados%20y%20administrados>.
- Edith Gaspar Huaamani. (Junio de 2021). Obtenido de <file:///C:/Users/luis0/Downloads/adminunife,+2.+Gaspar.pdf>
- El País. (18 de junio de 2020). LA CRISIS DE LA COVID-19. *Ecuador: la educación online desde casa es imposible e injusta*, págs. Pág 4-6. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html
- Espín Pozo, J. L. (2019). *Metodologías activas en el aprendizaje de la lectoescritura, de los niños y niñas de segundo inicial paralelo "C" de la Unidad Educativa Vigosky centro, Riobamba, Chimborazo, Periodo 2018-2019*. Riobamba: Unach.
- Espinoza, A. (2021). *Año de pandemia, Año de clases Virtuales*. Riobamba: Liceo Times.
- Fernández Morales, A., & Vallejo Casarin, C. (2020). *La educación en línea: Una perspectiva basada en la experiencia de los países*. Argentina: Universidad de Palermo.
- Fernández Pino, J. (2019). *Modulo de la Investigación: Diseño de Proyectos de Tesis de Grado*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Fernández, P. (24 de Agosto de 2020). *PRISMA SOCIAL*. Obtenido de <file:///C:/Users/luis0/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoTecnicaDeAdquisicionDeCompetenci-7625998.pdf>
- Gómez Arteta, I., & Escobar Mamani, F. (2021). *educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú*. Perú: Scielo Preprints.
- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: Ludificación espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Obtenido de

- https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando
- Guerrero Hernández, J. (5 de Julio de 2020). *Docentes al día*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2020/07/05/los-ambientes-de-aprendizaje-definicion-caracteristicas-y-recomendaciones/>
- Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (16 de Agosto de 2022). *Digital Publisher*. Obtenido de <file:///C:/Users/luis0/Downloads/Dialnet-KahootComoHerramientaDeGamificacionDelAprendizaje-8561207.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2016). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México: McGrawHifl.
- Hernandez, E. (24 de Octubre de 2021). *Linkedin*. Obtenido de <https://www.linkedin.com/pulse/gamificaci%C3%B3n-una-tecnolog%C3%ADa-emergente-edgar-hernandez-rojas/?originalSubdomain=es>
- Hotmart. (15 de Noviembre de 2022). *Hotmart Blog*. Obtenido de <https://hotmart.com/es/blog/gamificacion-en-educacion>
- Logroño Rodríguez, M. C., & Mena Pazos, A. G. (2015). “*Las Precisiones De Enseñanza Aprendizaje Para desarrollar las macro destrezas de leer y escribir en los niños de tercer año paralelo “A”, de Educación General Básica, de la escuela Sergio Quirola, de la parroquia Veloz, ciudad de Riobamba. Riobamba, Chimborazo, Ecuador-Sierra : Universidad Nacional de Chimborazo.*
- Malvido, A. (30 de Julio de 2019). *femxa*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Martínez, L., & Ávila, Y. (2014). *Papel del docente y los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje enfocado en la Ética y valores* (Órbita Pedagógica ed.). España: Universidad de España.
- Merchán Velasco, J. A., Samaniego Díaz, C. A., Tenesaca Caguana, P. M., & Lucero Saeteros, D. C. (2020). *La función de la familia en los procesos de aprendizaje virtuales originados por la COVID-19*. Cuenca: Revista de experiencias pedagógicas MAMAKUNA.

- Millan, J. (2018). *Monografía: Plataformas Educativas* . Perú: Universidad Nacional de Educación: Enrique Guzmán y Valle .
- MINTEL. (2020). Conectividad Escolar en Ecuador. *Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información*. Obtenido de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/conectividad-escolar/>
- Montagud, N. (29 de Julio de 2021). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/ambientes-aprendizaje>
- Montealegre, R. (2016). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. Bogotá: Acta Colombiana de Psicología, vol. 9, núm. 1, mayo, 2006, pp. 25-40.
- Mora Guachichulca, D. (2023). *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*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Mora, M., Arroyo, V., & Leal, A. (Junio de 2018). *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592018000100004
- Morillo Revelo, J., & Morales Puruncaja, I. (2021). *La educación virtual en la Universidad Central del Ecuador: ¿Un nuevo reto académico?* Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador. doi:: <https://doi.org/10.32719/25506641.2022.11.6>
- Municipio de Riobamba . (2020). Reducir brecha digital en el Cantón Riobamba. *Ilustre Municipio de Riobamba*. Obtenido de www.gadmriobamba.gob.ec
- Naciones Unidas . (2020). *Acceso de los niños a la educación virtual* . México : Noticias Uno .
- Nieto, R. (2012). *Educación Virtual o Virtualidad en la educación*. Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Ordóñez, É. (15 de Enero de 2021). *Érica OP Academy*. Obtenido de <https://www.ericapop.es/7-pasos-para-disenar-una-gamificacion-educativa/#:~:text=1%20Conocer%20al%20alumnado%2C%20sus%20gustos%2C%20inquietudes%E2%80%A6%20para,del%20alumnado%20y%20de%20la%20pr%C3%A1ctica%20docente.%20>
- Prieto Andreu, J. (Diciembre de 2018). *EDUTECH*. Obtenido de <file:///C:/Users/luis0/Downloads/1085-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3965-2-10-20190212.pdf>

- Reyes, P. (2015). La importancia de la lectura y la escritura. *Caligrafix Comprometidos con la educación*, págs.15-17.
- Rivera, A. (19 de Noviembre de 2021). *Prueba Luca*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/que-es-un-ambiente-de-aprendizaje/>
- Roura, M. (21 de Marzo de 2023). *easypromos*. Obtenido de <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>
- Rugeles Contreras, P. S., Mora González, B., & Metaute Paniagua, P. M. (2015). *El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC*. Madrid: Lasallista de Investigación. doi:1794-4449
- Ruiz Baena, M. (17 de Diciembre de 2021). *Flup*. Obtenido de <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/>
- Salmerón, H. (2010). *Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual*. Huelva, España: Grupo Comunicar: España.
- Santander Silva , M., & Tapia Bruna , Y. (2012). *Modelos de lecto-escritura: "Implicancias en la conformación del tipo de lector escolar mediante el uso de un determinado modelo de lecto-escritura*. Santiago de Chile: Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales.
- Santoveña, S. (2015). *Metodología Didáctica en entornos virtuales de aprendizaje* . Granada, España : Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) .
- Torres Murillo, I., Padilla Avendaño, V. P., & Córdón Marín, S. M. (2013). *Procesos de Lectura y Escritura en los niños y niñas de la Biblioteca Comunitaria las Acacias a partir del cuento*. Bogotá D.C: Universidda pedagógica Nacional; Facultad de Educación; Departamento de Psicopedagogía.
- UNESCO. (1998). *Desarrollo de destrezas en la lectura y escritura*. Estados Unidos de América: Organización de las Naciones Unidas.
- UNIVERSAE. (21 de Marzo de 2022). Obtenido de <https://universae.com/cl/blog/la-gamificacion-en-la-educacion/#>
- Valencia Castillo, I. M., Aramburo Vivas , R., & Valencia Rodallega, Y. P. (2016). *mejoramiento de la Lectura y escritura en niños de tercer grado en la Institución Educativa Esther Etelevina Aramburo*. Buenaventura: Fundación Universitaria los Libertadores.

Valencia, C. (2014). Educación Virtual. *Ecuared*, Página 4. Obtenido de https://www.ecured.cu/Educaci%C3%B3n_Virtual

Velasco, V. (2018). Desarrollo de Habilidades de lectura y escritura de textos escritos en estudiantes de primaria . *EUMED*.

ANEXOS.

Anexo 1 Resolución administrativa (aprobación de designación de tutor)



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0021- DFCEHT-UNACH-2023

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión de fecha 29 de junio del 2021, en su Art. 20, literal b), párrafos 3 y 4, determina: "La Dirección de Carrera remitirá al Decanato la propuesta de asignación de tutores para su aprobación, en un término de hasta dos días a partir de haber elaborado la propuesta de asignación de tutores."; **Una vez aprobada la propuesta de designación de tutores, el Decanato notificará, a través de la correspondiente resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, en un término de hasta tres días a partir de haber recibido la propuesta de asignación de tutores.** **El formato de subrayado y negrita, me corresponde;**

Que, mediante Oficio No.012.CEB-UNACH-2023, el Dr. Mgs. Manuel Joaquín Machado Sotomayor, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "...la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre período 2022-2S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.";

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de tutores de los Proyectos de Investigación, de los estudiantes de séptimo semestre período 2022-2S, de la carrera de Educación Básica, en base al listado remitido por el señor Director de Carrera, mediante Oficio No.012.CEB-UNACH-2023, conforme el siguiente detalle:



No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	ANTE CHANGOLUIZA LEYDY ALEXANDRA	IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA PSICOMOTRIZ EN NIÑOS CON RETRASO MADURATIVO DEL DESARROLLO DE 5 AÑOS, DE LA PARROQUIA TAISHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
2	AUSHAY DAQUILEMA ANA LUCIACO		
3	BALLA YUQUILEMA EDISSON ARIEL	PROPUESTA DE PERTINENCIA DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. PERIODO ACADÉMICO 2023-1S	DR. EDGAR ALBERTO MARTÍNEZ ARCOS
4	PEREZ PERALTA FERNANDO JAVIER		
5	BERRONES CARRASCO DAYANA NICOLE	DESARROLLO PSICOMOTOR Y AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 7MO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.TATIANA FONSECA
6	BOCANCHO QUINGALUISA LETICIA GENOVEVA	EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE, EN LOS NIÑOS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023 -2024.	MGS.TATIANA FONSECA
7	BOLAÑOS CHICAIZA MISHHELL DOMENICA	APLICACIÓN DEL MÉTODO VACACHADAFÁ PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO DE EGB, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023 - 2024	MGS.FÉLIX JOSÉ ROSETO LÓPEZ
8	SACA MUÑOZ KARINA ALEXANDRA		
9	BUÑAY TENEZACA YADIRA MARILY	LAS FAMILIAS DISFUNCIONALES Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, DE LA FUNDACIÓN "EMANUEL", DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA. PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.PACO FERNANDO JANETA PATIÑO
10	FREIRE SALAZAR KATHERINE LIZETH	REPOSITORIO DE MATERIAL AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE	MGS.HUGO MARCELO CAMPOS YEDRA



11	MACÁS TIERRA DAYANA ISABEL	LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2023-2024.	
12	GALARZA SISA NELLY DEL PILAR	CLIMA DE AULA AFECTIVO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO NUEVO MUNDO DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS.GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ
13	GALLO GARCIA SINAI VICTORIA	COMPETENCIAS TICS DE LOS DOCENTES DE EGB MEDIA, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS INFANTE" EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS.JOHANA KATHERINE MONTROYA LUNAVICTORIA
14	GARCES ARMAS SHIRLEY DAYANA	EL MÉTODO ROBINSON EN EL PROCESO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE, EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA FUNDACIÓN "EMANUEL" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO ACADÉMICO 2023-2024 1S.	MGS.RUTH TATIANA FONSECA MORALES
15	GAUIN MOROCHO BETTY JOHANNA	PERCEPCIONES SOBRE LA IMPORTANCIA DEL IDIOMA KICHWA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE ÑUCANCHIK YACHAY	MGS.QUISHPE SALCÁN AIDA CECILIA
16	GAVILANES TAMAME LUIS EDUARDO	GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ
17	GUAMAN CHACUA MARIA CARMEN	LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, EN EL CUARTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", EN EL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2023- 2024.	MGS.GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ
18	MOROCHO PUCULPALA FERNANDA NAYELI	DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
19	MOYA PARRA NUSSI ESTESY	ACTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS Y MÉTODOS, DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE	DR.EDGAR ALBERTO MARTÍNEZ ARCOS
20	ZUMBA BUENO CARLOS		



	MAURICIO	CHIMBORAZO. PERIODO ACADÉMICO 2023-1S	
21	PALATE PALATE SILVIA LIZBETH	DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
22	PANATA PUNINA JENIFFER MELIZA	LA FAMILIA COMO PROMOTORA DEL DESARROLLO DE DESTREZAS BLANDAS, PARA EL CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO DE VIDA, EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
23	PAZ BRAVO RAMONA BEATRIZ	LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUA DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "SAN PABLO" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
24	POMA GARCIA VALERIA SHANTELL	LA EMPATÍA AFECTIVA PARA EL DESARROLLO DE LA AUTOCONFIANZA EN LOS NIÑOS DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ", DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS.RUTH TATIANA FONSECA MORALES
25	TADAY USHCA VIVIANA ELIZABETH	LA MOTIVACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO, PARALELO "A", DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ", PARROQUIA LICAN, CANTÓN RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023- 2024.	MGS.RUTH TATIANA FONSECA MORALES
26	TIERRA TIERRA GABRIELA MISHEL	LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL APRENDIZAJE DE LAS CULTURAS DEL ECUADOR, EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS.JOHANA KATHERINE MONTOYA LUNAVICTORIA
27	HEREDIA YEPEZ LISA NIKOLE		
28	TIGRERO MORLA ANGELICA BRIGGITTE	LA MOTRICIDAD FINA PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE LAS AULAS HOSPITALARIAS UNIDOCENTE DE LA CIUDAD DE	MGS.RUTH TATIANA FONSECA MORALES



		RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023-2024.	
29	TOCTAQUIZA TOCTAQUIZA SARIAH ALEJANDRA	BIBLIOTECAS VIRTUALES COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA EN LA BÁSICA MEDIA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA", DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA CHIMBORAZO. PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.JOHANA KATHERINE MONTOYA LUNAVICTORIA
30	VALLEJO MENDOZA MONICA ALEXANDRA	PRÁCTICAS FAMILIARES Y DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS.PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO
31	VASQUEZ GUEVARA JESSICA VIRGINIA	EL NÚCLEO FAMILIAR Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS.GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ

Dada en la ciudad de Riobamba, a los veintisiete días del mes de enero de 2023



AMPARO LILIAN
CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.

DECANA

c.c. Archivo

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla.
Elaborado por: Mgs. Zola Jácome.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Directoría de carrera	27-01-2023	

Anexo 2 . Aprobación del perfil del proyecto de investigación



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



ACTA DE APROBACIÓN
PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los **02 días del mes de mayo del 2023**, se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por la estudiante **Luis Eduardo Gavilanes Tamame**, con CC: **0202038931**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **Acta de aprobación del perfil del proyecto de investigación** titulado **Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado, de la Unidad Educativa liceo "Nuevo Mundo", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Periodo Lectivo 2023-2024**, que corresponde al **dominio científico** Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana y alineado a la **línea de Investigación** Ciencias de la Educación y Formación profesional/no profesional.



PhD. Manuel Joaquín Machado Sotomayor
DIRECTOR CARRERA



Mgs. José Félix Rosero López
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA



Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA



Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA



Srta. Dayana Nicole Berrones Carrasco
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL

Anexo 3 Encuesta dirigida a los estudiantes de Sexto grado de la Unidad Educativa Liceo "Nuevo Mundo"



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO NUEVO MUNDO.

Tema: Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa liceo "Nuevo Mundo", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Periodo Lectivo 2023-2024

- **Objetivo:** Determinar el uso de la gamificación en el desarrollo del Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Fecha:

Instrucciones:

- La información solicitada será utilizada con fines de investigación es totalmente anónima y confidencial.
- Lea detenidamente cada pregunta y seleccione la respuesta.

1. ¿Te gustaría aprender de una manera más didáctica (jugando)?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Pocas veces
 Nunca

2. ¿En qué asignaturas el docente aplica técnicas como el juego, dinámicas o retos?

- Matemáticas
 Lengua y Literatura
 Ciencias Naturales
 Estudios Sociales
 Todas

3. ¿En las horas de las asignaturas el docente para mejorar el aprendizaje usa?

- Acumulación de puntos
 Obtención de premios o regalos
 Calificaciones
 Desafíos
 Misiones o retos

4. ¿Dentro de clases el docente usa la motivación mediante?

- Dinámicas
 Emociones
 Recompensas
 Retos
 Puntos

5. **¿Para ejecutar las tareas en clases, se lo realiza de forma?**

- Expositiva
- individual
- Trabajo colaborativo
- Ninguna

6. **¿En casa con que dispositivos electrónicos cuenta para realizar las tareas?**

- Computadora
- Celular
- Tablet
- Ninguna

7. **¿En clases el docente para mejor tu aprendizaje ha utilizado?**

- Juegos de mesa
- Tarjetas o cartas
- Acertijos
- Laberintos
- Autorretrato

8. **¿El docente para reforzar las actividades de aprendizaje ha utilizado una de estas herramientas?**

- Kahoot
- Quizizz
- Socrative
- Canva
- Zoom

9. **¿Con que dispositivos electrónicos cuenta la institución educativa para mejor su aprendizaje?**

- Computadora
- Proyector
- Internet
- Tablet

10. **¿Considera importante la aplicación de estas técnicas de forma?**

- Virtuales
- Presenciales

Gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO NUEVO MUNDO.

Tema: Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa liceo “Nuevo Mundo”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Periodo Lectivo 2023-2024

- **Objetivo:** Definir los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje que aplican los docentes.

Fecha:

Instrucciones:

- La información solicitada será utilizada con fines de investigación es totalmente anónima y confidencial.

PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA AL DOCENTE

1. ¿Que conoce sobre los ambientes de aprendizaje y la gamificación?
2. ¿Para iniciar sus actividades como organiza el aula?
3. ¿Qué actividades realiza para motivar e impartir clases en sus asignaturas?
4. ¿Cuáles son los aspectos que considera importante para crear un ambiente de aprendizaje?
5. ¿Su espacio de trabajo de clase cuenta con una buena ventilación, iluminación, recursos tecnológicos entre otros?
6. Considera usted que el mismo ambiente de aprendizaje se utilizaría para todas las asignaturas.
7. ¿Dentro de la planificación de clases considera a la técnica de la Gamificación como metodología de trabajo.
8. ¿Para llegar a un aprendizaje significativo se debe considerar el ambiente de aprendizaje y la gamificación como metodología de trabajo?
9. ¿Es conveniente socializar a los padres de familia la técnica de gamificación que será empleada en las asignaturas impartidas por usted?

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo 5 Fotografías



Fuente: Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”

Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Fecha: Noviembre, 2023



Fuente: Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”

Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Fecha: Noviembre, 2023



Fuente: Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”
Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo
Fecha: Noviembre, 2023



Fuente: Unidad Educativa Liceo “Nuevo Mundo”
Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo
Fecha: Noviembre, 2023

Anexo 6 Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO – TEMA: Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa liceo “Nuevo Mundo”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Periodo Lectivo 2023-2024.

AUTOR/A: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

TUTOR/A: Mgs. Gladys Patricia Bonilla González

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	3. HIPÓTESIS	4. MARCO TEÓRICO	5. METODOLOGÍA	6. TÉCNICAS E IRD – INSTR-RECOLEC-DATOS
<p>1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera la gamificación fortalece los ambientes de aprendizaje en los niños de sexto grado de la unidad educativa liceo Nuevo Mundo del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2023- 2024 	<p>2.1 OBJETIVO GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar la gamificación y ambientes de aprendizaje en los niños de Sexto grado 	<p>3.1 HIPÓTESIS GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: La Gamificación importa significativamente en el ambiente de aprendizaje con los niños del sexto grado de la unidad educativa liceo nuevo mundo. 	<p>4.1 Variable independiente: Gamificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Que es la Gamificación -Objetivos de la gamificación -Ventajas de desarrollar la gamificación en el aula. ¿Cuál es la importancia de la gamificación en la educación? <p>4.2 Variable dependiente: Ambientes de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un ambiente de aprendizaje? -Importancia de los ambientes de aprendizaje. -Tipos de aprendizajes. Papel del docente en los ambientes de aprendizaje. 	<p>5.1 Enfoque o corte Cuantitativo</p> <p>5.2 Diseño No experimental</p> <p>5.3 Tipo de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> Por el nivel-alcance Diagnostica, exploratorio, Descriptivo, Por el objetivo Básica Por el tiempo Transversal- Transeccional Por el lugar De campo, Bibliográfica, <p>5.4 Unidad de análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> Población de estudio Tamaño de Muestra 	<p>2.2 Variable independiente: Gamificación</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario de preguntas</p> <p><i>Descripción general</i></p> <p>2.3 Variable dependiente: Ambientes de aprendizaje</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación.</p> <p><i>Descripción general</i></p>
<p>1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Utilizan los docentes la gamificación en el PEA? ¿Cuándo consideran los docentes necesarios aplicar los tipos de ambientes de aprendizaje? ¿Qué relación de correspondencia existe entre la gamificación y ambientes de aprendizaje? 	<p>2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar el uso de la gamificación en el desarrollo del PEA. Definir los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje que aplican los docentes Analizar la correlación entre las variables: Gamificación y ambientes de aprendizaje. 	<p>3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: Los docentes aplican la gamificación en el desarrollo del PEA. H2: Los diferentes tipos de ambientes de aprendizaje son confiables para un mejor conocimiento. H3: Existe una relación directa entre las variables: Gamificación y ambientes de aprendizaje. 			

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo”

Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Fecha: Noviembre, 2023

Anexo 7 Matriz de operacionalización de variables



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA



ASIGNATURA: DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – REACTIVOS
CURSO: OCTAVO SEMESTRE A

PERÍODO ACADÉMICO: ABRIL- AGOSTO 2023
FECHA: 20 de junio del 2023

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: INDEPENDIENTE

TÍTULO – TEMA: Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa liceo "Nuevo Mundo", Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Período Lectivo 2023-2024
AUTOR/A: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Independiente: Gamificación:</p> <p>La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas.</p> <p>Gamificación es una técnica donde se busca motivar a los estudiantes mediante juegos, esta técnica es poco usada en las instituciones educativa ya que piensan que se genera distracciones en el aprendizaje o se incentiva al uso excesivo de la tecnología.</p>	Técnica	Dialogo	Se obtiene opiniones individuales y grupales. Se intercambia los comentarios.	¿Se respetan las opiniones en el aula de clases?	<p>Técnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta - Descripción general <p>Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> • cuestionario - Descripción general
		Dramatización	Refuerza los lazos entre compañeros y fomenta la construcción de la autoconfianza	¿En el aula de clases se observa un ambiente de autoconfianza?	
		Dibujo	Estimula los hemisferios del cerebro y aumenta la creatividad.	¿Cree considerable ser estimulado por medio de dibujo?	
	Aprendizaje	Visual	Se utiliza imágenes para mejorar el aprendizaje de los niños.	¿Usted aprende al ver imágenes?	
		Auditivo	Permite asimilar la información a través de música, videos	¿Le gustaría que el docente incorpore música en sus clases?	
		Kinestésico	Interacción entre compañeros, mediante movimientos del cuerpo y la experimentación.	¿Las dinámicas cree que mejoraría su aprendizaje?	
	Motivar	Intrínseca	Satisfacción personal de las tareas planteadas	¿Cuándo cumples todas tus tareas como te sientes?	
		Extrínseca	Es la dependencia de lo que digan las demás personas.	¿Haces siempre lo que el docente te dice o lo que tus compañeros hacen?	



MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: DEPENDIENTE

TÍTULO – TEMA: Gamificación y Ambientes de aprendizaje con los niños del sexto grado de la Unidad Educativa liceo “Nuevo Mundo”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo en el Periodo Lectivo 2023-2024

AUTOR/A: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Dependiente: Ambientes de aprendizaje:</p> <p>Los ambientes de aprendizaje son aquellos entornos que han sido diseñados para que las personas que participan en ellos adquieran de forma efectiva los conocimientos precisos y desarrollen las competencias planteadas.</p> <p>Es importante que se determine primeramente que es el entorno, entendiéndose como todo aquello que rodea al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel.</p>	Entorno	Físicas	Aire libre, fuera de la escuela, tener contacto y ser estimulados.	¿Usa entornos para dar clases a sus alumnos?	<p align="center">Técnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta - Descripción general <p align="center">Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario - Descripción general
		Cultural	Como los estudiantes relacionan ante un salón con interculturalidad.	¿Respetan la cultura de los demás compañeros?	
		Contexto	Los estudiantes aprenden de diferentes maneras y a su ritmo.	¿Todos los estudiantes captan los conocimientos que transmite?	
	Conocimientos	Percepción	Captación del conocimiento de forma directa	¿Los estudiantes aprenden de forma directa y dinámica?	
		Motivación	Técnicas que activen a los estudiantes	¿Usa estrategias que motiven sus clases?	
		Atención	Focaliza los diferentes estados del conocimiento	¿Las clases son focalizadas y estimuladas por sus alumnos?	
	Enseñanza-aprendizaje	Estudiante	Principal involucrado en el aprendizaje y capta los conocimientos	¿Los estudiantes al momento de aprender responden sus preguntas?	
		Docente	Quien transmite sus conocimientos.	¿ Los docentes ponen importancia al transmitir los conocimientos a los estudiantes?	

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo”

Elaborado: Gavilanes Tamame Luis Eduardo

Fecha: Noviembre, 2023