

ACTIVIDADES GAMIFICADORAS PARA FORTALECER LA
MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE



Actividades gamificadoras para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza
aprendizaje.

Ingrid Carolina Cruz González ID: 617840

Karoll Vanessa Romero Cruz ID: 600571

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sur Occidente

Sede Guadalajara de Buga (Valle del Cauca)

Programa Licenciatura en Pedagogía infantil

noviembre de 2021

ACTIVIDADES GAMIFICADORAS PARA FORTALECER LA
MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE

Actividades gamificadoras para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza
aprendizaje.

Trabajo de Grado Presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Pedagogía
infantil

Martha Elena Torres Castaño
Mg. en Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Rectoría Sur Occidente
Sede Guadalajara de Buga (Valle del Cauca)
Programa Licenciatura en Pedagogía infantil
noviembre de 2021

Dedicatoria

Ingrid Carolina Cruz González

Este proyecto va dedicado primeramente a Dios, por haberme brindado su inteligencia, su amor, comprensión y fortaleza durante todo el proceso de construcción de este. Seguidamente se lo dedico a mi madre, quien ha sido la persona encargada de empujarme hacia delante cuando he querido retroceder, a mi esposo por estar ahí siempre presente con sus ánimos y apoyo incondicional.

Karoll Vanessa Romero Cruz

El presente trabajo de investigación lo quiero dedicar principalmente a mi padre celestial Dios, quien es el que me llena de fuerza, sabiduría, paciencia y fortaleza día a día, especialmente en todo el proceso de mi carrera y en la culminación de este trabajo para conquistar una de mis metas. A mi familia, Esposo e hijos quienes son el motor de mi vida y la razón por la cual me levanto cada día a dar lo mejor de mí, madre y hermanos quienes me entregan su amor incondicional y apoyo en cada uno de los obstáculos que se presentan en el camino.

Y a todas las personas que de una u otra manera ayudaron o motivaron a la realización de este trabajo.

Agradecimientos

Ingrid Carolina Cruz González

Primeramente, le agradezco a Dios por permitirme culminar una de tantas metas que tiene pronosticadas para mí, mil gracias padre amado por guiar siempre mi camino, por estar presente en cada momento, en cada escritura, investigación y demás aspectos relevantes que hicieron posible la realización de esta tesis.

Le agradezco a mi madre querida su apoyo incondicional y a mi esposo por haber soportado tantas trasnochadas y desvelos, enormemente agradecida con ellos.

Finalmente le agradezco a ese amigo absoluto que siempre estuvo pendiente de mis avances, mis esfuerzos y demás, gracias por importarle tanto mi tesis como si fuera de él. Gracias amiga y compañera de estudio por que juntas logramos sacar adelante nuestro proyecto, afrontando situaciones difíciles y muy complejas, pero a la final la gloria de Dios está presente siempre en nuestras vidas.

Karoll Vanessa Romero Cruz

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por la vida, porque es el responsable de mi sabiduría, mis fuerzas, mi vocación y mi paciencia. Por ser mi apoyo y fortaleza, a mi familia que es mi ancla, mi consuelo, mi soporte, mi inspiración y mi mayor bendición.

Gracias a mi tutora Martha Elena Torres por ser una guía, por su paciencia y consejos, al igual que los docentes quienes hicieron parte de este proceso con sus conocimientos para guiarnos y orientarnos a lo largo de la carrera. A la Corporación universitaria minuto de Dios por ser la sede principal de todo el conocimiento adquirido.

Agradezco Silvia Inés Correa Sánchez Directora y licenciada del Colegio fantasías del saber por prestarnos sus instalaciones, apoyarnos y dejarnos hacer nuestro proyecto de investigación.

Finalmente quiero agradecer a mi amiga y compañera de tesis por ser mi compañera, por soportarme por apoyarme, extenderme su mano y darme fuerzas cuando creí desfallecer.

Contenido

Lista de figuras	VII
Lista de anexos	VIII
Resumen	IX
Summary	X
Introducción	11
CAPITULO I.....	13
1. Planteamiento del problema de investigación	13
1.1.1 justificación	13
1.1.2 Planteamiento del problema y pregunta de investigación.....	14
1.1.3 Objetivos	17
1.1.4 Objetivo general	17
1.1.5 Objetivos específicos	17
1.1.6 Antecedentes de investigación	17
1.1.7 Ámbito internacional	18
1.1.8 Ámbito nacional	20
CAPITULO II	23
2. Marcos de referencia.....	23
2.1.1 Marco teórico	23
2.1.2 La motivación.....	23
2.1.3 El aprendizaje.....	26
2.1.4 Motivación y aprendizaje	28
2.1.5 Gamificación	31
2.1.6 El juego.....	35
2.1.7 El círculo mágico.....	37
2.1.8 Gamificación y motivación.....	38
2.1.9 Gamificación y educación.....	41
2.1.10 Gamificación y procesos de enseñanza y aprendizaje	43
2.1.11 Classdojo	46
2.1.12 Marco legal	47
2.1.13 Marco contextual.....	48
CAPITULO III	50
3. Metodología	50
3.1 Enfoque y fases de la investigación	50
3.2 Población y muestra.....	53
3.3 Instrumentos.....	54
3.4 Diseño didáctico y actividades.....	56
CAPITULO IV.....	60
4. Análisis de los resultados.....	60
4.1 Procesos de análisis.....	60
4.2 Discusión.....	79
CAPITULO V.....	82
5.1 Conclusiones y recomendaciones	82
Referencias	84

Anexos 89

Lista de figuras

Figura No 1 .	Diseño de una clase de gamificación.....	44
Figura No 2.	Items de la lista de cotejo.....	55
Figura No 3.	Edad de la población objeto de estudio	60
Figura No 4.	Género de la población objeto de estudio.....	61
Figura No 5.	Ítem presenta participación en clase (pretest).....	62
Figura No 6.	Ítem presenta interés por aprender (pretest).....	63
Figura No 7.	Item mantiene la atención durante las explicaciones en clase (pretest).....	64
Figura No 8.	Ítem responde a las preguntas hechas por la docente (pretest)	65
Figura No 9.	Item presenta interés en la participación de actividades grupales (pretest).....	66
Figura No 10 .	Item presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula (pretest).....	67
Figura No 11.	Item se expresa con confianza en el salón de clases (pretest)....	68
Figura No 12.	Item apoya a sus compañeros de clase (pretest).....	69
Figura No 13.	Ítem presenta participación en clase (postest)	70
Figura No 14.	Ítem presenta interés por aprender (postest).....	71
Figura No 15.	Item mantiene la atención durante las explicaciones en clase (postest).....	72
Figura No 16.	Ítem responde a las preguntas hechas por la docente (postest)..	73
Figura No 17.	Item presenta interés en la participación de actividades grupales (postest).....	74
Figura No 18.	Item presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula (postest).....	75
Figura No 19.	Item se expresa con confianza en el salón de clases (postest)....	76
Figura No 20.	Item apoya a sus compañeros de clase (postest).....	77
Figura No. 21.	Tabla de análisis cualitativo- Diarios de campo.....	78

Lista de Anexos

Anexo A.	Consentimiento informado.....	89
Anexo B.	Lista de cotejo para motivación en los procesos escolares	93
Anexo C.	Diarios de campo.....	94
Anexo D.	Cartas de validación.....	114

Resumen

Este proyecto investigativo, presenta como objetivo el fortalecimiento de la motivación en los estudiantes de primero de básica primaria de la Institución Educativa “Fantasías del Saber” de la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca por medio de actividades de gamificación. Por lo anterior, se desarrolla un detallado análisis de los distintos puntos de vista teóricos sobre la temática, el cual permite establecer las características de la motivación presentes en la población, por medio del desarrollo de una lista de cotejo, que se construyó tomando como base, la lista de cotejo de Motivación y Estilo de Aprendizaje elaborado por el docente José Fernández Torres (s.f) y que permite evidenciar que características como la participación en clase , se presenta en un 55% , y que el interés en participar en las actividades grupales en un 27%. De igual manera, se desarrolló un análisis cualitativo de los diarios de campo. Por lo anterior, se diseñaron cuatro misiones de las actividades de gamificación teniendo en cuenta aspectos como los objetivos, aventura, niveles, reglas de juego, recompensas, herramientas tic, escenario, equipos, avatares, música, competencias, capacidades y desempeños. Después de la ejecución de estas actividades, se aplicó el post test, el cual permitió evidenciar el impacto positivo de estas actividades a las características de la motivación presentes en la población objeto de estudio. Los resultados permitieron mostrar que la participación en clase pasó a un 82%, y que el interés en participar en las actividades grupales pasó a un 64%. Esto evidencia el impacto positivo de la gamificación en la motivación, al igual que en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, Motivación, Enseñanza, Aprendizaje.

Summary

The objective of this research project is to strengthen motivation in first grade students of the Educational Institution "Fantasías del Saber" in the city of Tuluá - Valle del Cauca through gamification activities. Therefore, a detailed analysis of the different theoretical points of view on the subject is developed, which allows to establish the characteristics of the motivation present in the population, through the development of a checklist, which was built on the basis of , the checklist of Motivation and Learning Style prepared by the teacher José Fernandez Torres (sf) and which allows to show that characteristics such as participation in class, is presented in 55%, and that the interest in participating in group activities by 27%. Similarly, a qualitative analysis of the field diaries was developed .Therefore, four missions of the gamification activities were designed taking into account aspects such as objectives, adventure, levels, game rules, rewards, tic tools, scenario, teams, avatars, music, skills, abilities and performances. After the execution of these activities, the post test was applied, which made it possible to demonstrate the positive impact of these activities on the characteristics of motivation present in the population under study. The results showed that participation in class increased to 82%, and that interest in participating in group activities increased to 64%. This shows the positive impact of gamification on motivation, as well as on the teaching-learning processes.

Keywords: Gamification, Motivation, Teaching, Learning

Introducción

La motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje comprende uno de los factores de mayor incidencia al momento del desarrollo integral como estudiantes de los niños y niñas. La motivación puede ser entendida como esa fuerza de naturaleza intrínseca e extrínseca que dirige a la persona a realización de una acción o al alcance de una meta o un objetivo. A nivel de enseñanza y aprendizaje, es esa fuerza la cual dirige al estudiante a la realización de sus deberes como estudiante, y a la adquisición de sus saberes o aprendizajes significativos, al tiempo que subyacen una serie de procesos de este proceso, entre los cuales se puede encontrar la autoestima, la autonomía, el trabajo en equipo, entre otros que, a su vez, fortalecen el desarrollo integral de los estudiantes. Es por lo anterior, que este proyecto investigativo, se enfoca al fortalecimiento de la motivación utilizando actividades de gamificación.

De esta manera, el objetivo general de este proyecto, es el fortalecer la motivación en los estudiantes de primero de básica primaria de la Institución Educativa “Fantasías del saber” de la ciudad de Tuluá por medio de actividades de gamificación. Los específicos, se constituyen de establecer las características de la motivación presentes en la población objeto de estudio a través de un pre test, el diseñar las actividades de gamificación para el fortalecimiento de la motivación e implementarlas en los estudiantes de grado primero de esta institución educativa, y por último, el determinar el impacto en los estudiantes del grado primero en la implementación de las actividades de gamificación, por medio de la realización de un post test.

Lo descrito, debido a que lo que pudo identificar en el salón de primero del Colegio “Fantasías del Saber” de la ciudad de Tuluá, y en el cual, por medio de la observación, se

identificó problemáticas en algunas características de la motivación escolar de los estudiantes de este salón. Su aspecto teórico comprende lo expuesto por varios autores sobre temáticas como la motivación, el aprendizaje, la motivación y el aprendizaje, gamificación, el juego, el círculo mágico, gamificación y motivación, gamificación y educación, entre otros. Su aspecto metodológico comprende el enfoque cualitativo, y de investigación acción – participación, por lo cuales se aplicó un pre y post test, al igual que el análisis cualitativo de los diarios de campo, que permitió establecer el impacto de las actividades de gamificación de cuatro misiones diseñadas (“El tesoro de los grupos consonánticos”, “Juguemos y aprendamos con la puntuación”, “My body” y “Disfrutamos y conocemos el paisaje y sus tipos”), impacto positivo que se reflejó en las características de la motivación que se indagaron en la lista de cotejo, y en los diarios de campo.

CAPÍTULO I

1 Planteamiento del problema de investigación

1.1.1 Justificación

El quehacer docente, comprende mucho más que dar unos contenidos pedagógicos y posteriormente evaluarlos, comprende poner en práctica un sin número de estrategias y metodologías de naturaleza pedagógica enfocadas al fortalecimiento de los procesos relacionados al binomio que constituyen la enseñanza y el aprendizaje. Este oficio, se debe caracterizar por ser agradable para los niños y niñas, mucho más, si estos están desarrollando los primeros años del ciclo educativo. Por lo anterior, estas actividades deben generar el interés de los estudiantes por aprender las distintas temáticas que se manejen y así, alcanzar los aprendizajes significativos que se esperan desde las distintas esferas educativas- normativas gubernamentales. En este orden de ideas, el docente debe presentar las habilidades suficientes para planear los distintos ejes temáticos, de una manera lúdica o didáctica que genere la motivación o el interés de los estudiantes en las temáticas, y así, evitar la presencia de situaciones que dificulten estos procesos educativos.

En el grado primero del colegio “Fantasías del Saber”, se ha identificado en la población de estudiantes algunas actitudes que podrían estar relacionadas con la falta de motivación en los procesos de aprendizaje. En síntesis, lo anterior indica que algunos niños y niñas participan de manera esporádica en las clases, su rendimiento académico en ocasiones presenta dificultades, faltan mucho a clases, ambiente escolar un poco tenso, incumplimiento a sus labores, entre otras situaciones.

Por lo anterior, y teniendo en cuenta las edades en las cuales se encuentran los estudiantes de este grado (6 a 7 años), se hace necesario establecer las características de la motivación presentes en esta población, para que, por medio de actividades de gamificación, se fortalezcan los niveles de aprendizajes, y así, potencializar estos aspectos motivacionales para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

1.1.2 Planteamiento del problema y pregunta de investigación

El ideal educativo sugiere que los niños y las niñas, deben crecer y desarrollar sus habilidades en un ambiente escolar que se perciba como una extensión del hogar. Este ambiente escolar se debe caracterizar por presentar las condiciones socioemocionales suficientes para generar la motivación de permanecer en este, a consecuencia de que es allí en donde pasan la mayor cantidad de tiempo en el día, construyendo aprendizajes significativos, socializando y estableciendo relaciones de la dinámica emergente entre los conceptos de enseñanza y aprendizaje. Lo anterior se consolida en el fortalecimiento que se debe presentar en las esferas sociales, cognitivas y físicas. Por ende, los procesos de enseñanza se enfocan en el fortalecimiento de las dimensiones de los niños y niñas, siendo estas la Cognitiva, la Comunicativa, la Corporal, la Socio – Afectiva y la Sensorio – Motriz, al tiempo que se atiende y se respeta sus necesidades, intereses y particularidades de cada niños y niña, para así, generar un entusiasmo para aprender y poder integrar el sentir, el pensar y el hacer. Por lo anterior, para Téllez et al. (2007), plantea que en los procesos de enseñanza se debe de tener en cuenta aspectos concernientes al desarrollo social, intelectual, y afectivo de los niños y niñas, como lo es el ritmo evolutivo de estos.

Así, la motivación se presenta como una de las bases fundamentales al momento de establecer procesos de enseñanza – aprendizaje, y mucho más en etapas como la niñez. Esta etapa se caracteriza por la construcción y adquisición de los conocimientos presentes en los primeros años de vida, razón suficiente para fortalecer la motivación en los niños y niñas.

Dado lo anterior, una de las situaciones que se pudo identificar en el Colegio “Fantasías del Saber”, en el grado primero y por medio de la observación participante, son actitudes de poca motivación hacia sus procesos de aprendizaje. De esta manera, se puede observar a niños y niñas, con poca participación en las clases, algo de dispersión, desinterés y distracción ante lo propuesto por la profesora, estas condiciones podrían incidir de manera negativa en el salón de clases, presentándose indisciplina, y afectando notoriamente el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Es comprensible que la educación a nivel histórico se haya basado en modelos o escuelas de una gran antigüedad e importancia, y que, por ende, los modelos pedagógicos institucionales y el estilo de trabajo de los docentes sean demarcados por estos, pero al mismo tiempo, se debe ser consciente de que los tiempos van cambiando, y la educación debe ir de la mano de estos. Lo anterior se constituye en uno de los mayores desafíos que debe impulsar al docente a la búsqueda de nuevas estrategias para poder dar frente a las exigencias y particularidades de cada uno de los niños y las niñas.

En conclusión, se hace necesario por parte de los docentes, la búsqueda e implementación de herramientas y recursos pedagógicos y didácticos, que se encuentren orientados al fortalecimiento y mejoramiento de los procesos educativos, para hacerlos más dinámicos e

interactivos y así, fortalecer la motivación de estos en los contenidos pedagógicos. Por lo anterior, y teniendo en cuenta lo planteado por Chacón (2008), se expone que las estrategias deben de estar dirigidas al fortalecimiento de la motivación en los niños y niñas, para que, de esta manera, sientan la necesidad de aprender. Por consiguiente, los juegos y las herramientas tecnológicas sirven actualmente para apoyar y mejorar el desempeño académico de los estudiantes, además de fortalecer las habilidades cognitivas y la motivación. El uso de los videojuegos se considera un elemento eficaz que puede ser abordado como herramienta educativa, a esto se le conoce actualmente como gamificación, ya que mediante esta se logra que los niños y las niñas se involucren, se motiven, se concentren y se esfuercen por participar de las actividades. (Kapp, 2012, como se citó en González, 2017, p. 16) Afirma que: “La gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Por lo anterior surge el siguiente cuestionamiento ¿Por qué las actividades de gamificación son un medio para fortalecer la motivación en los procesos de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas de grado primero del “Colegio Fantasías del Saber” de la ciudad de Tuluá – Valle?

1.1.3 Objetivos

1.1.4 Objetivo general

- Fortalecer la motivación en los estudiantes de primero de básica primaria de la Institución Educativa “Fantasías del saber” de la ciudad de Tuluá por medio de actividades de gamificación.

1.1.5 Objetivos específicos

- Establecer las características de la motivación presentes en los estudiantes de primero de básica primaria a través de un pre test.
- Diseñar las actividades de gamificación para el fortalecimiento de la motivación e implementarlas en los estudiantes de grado primero de esta institución educativa.
- Evaluar los resultados en los estudiantes del grado primero, de la implementación de las actividades de gamificación, por medio de la realización de un post test.

1.1.6 Antecedentes de investigación:

En este marco de antecedentes se presentan los estudios desarrollados en universidades locales, nacionales o internacionales, y tiene como objetivo exponer el estado del arte sobre la temática a abordar en este proceso investigativo, siendo esta la relacionada a las categorías de gamificación, aprendizaje, motivación, Tics y nivel de primero de primaria.

1.1.7 Ámbito internacional

El primer antecedente internacional, se constituye de la investigación titulada “Propuesta Didáctica basada en un taller de sumas y restas a través de la gamificación en 1º de Educación Primaria”, desarrollada por Treviño (2021), de la Universidad Internacional de La Rioja – España. Este trabajo presenta como objetivo general, analizar en qué consiste el cálculo mental y diseñar una propuesta didáctica donde se trabaje el concepto de suma y resta vinculado siempre con el entorno más cercano de los alumnos, utilizando una metodología de naturaleza lúdica como se constituye la gamificación dirigida a estudiantes de primer grado de educación primaria.

Esta investigación se llevó a cabo en un centro educativo – privado en Madrid – España, a un total de 20 estudiantes. La Unidad Didáctica que se diseñó, trabaja los conceptos de sumas y restas por medio de la gamificación, utilizando el tema transversal de los planetas. Sus ejes temáticos comprenden en primer lugar, los números naturales: Números del 0 al 99: Identificación, orden y descomposición, Lectura y escritura de los números, La decena y la recta numérica, y en segundo lugar, las operaciones, constituyéndose esta del uso de la suma y la resta. Los resultados permitieron concluir que el uso de los materiales de tipo manipulativo, ayudan a aprender y a relacionar los conceptos por medio de la manipulación de los mismos, hasta el punto de desarrollar distintas hipótesis, al tiempo que se inicia en el pensamiento de naturaleza crítica por medio de la resolución de los distintos problemas que se encuentren vinculados a su entorno más cercano. Lo anterior ayuda a los estudiantes a poner en práctica los conocimientos adquiridos en la cotidianidad, al tiempo que se comprueba el uso que presentan de las matemáticas.

El otro antecedente internacional, se presenta el artículo titulado “La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles”, realizado por Gil y Prieto (2020), de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España. Esta investigación tiene como objetivo, descubrir la concepción que tienen el alumnado y el profesorado sobre lo que es gamificación, y como objetivo específico, el estudiar el grado de aplicación de sistemas gamificados en el proceso de aprendizaje de educación primaria en España, y presenta una población de 182 estudiantes de ambos géneros, pertenecientes a siete centros de educación de España. Su metodología es mixta, y se realizó la aplicación de unos instrumentos, entre los cuales se encuentra un cuestionario de preguntas estructuradas en Google Forms, que presenta ítems tipo Likert, al igual que el uso de entrevistas semiestructuradas.

Los resultados permiten concluir que la gamificación es un campo muy novedoso, los docentes apenas están comenzando a entender la naturaleza de la misma, de igual manera, esta es percibida como un reto para las personas que le apuestan a una pedagogía de naturaleza participativa e interactiva. Como conclusión final, se plantea que se debe de seguir apostando, por la gamificación, como nuevo modelo pedagógico y comunicativo, en donde la construcción de un conocimiento colectivo se lleve a cabo en la sociedad, para una igualdad en los procesos de aprendizaje y desarrollo.

Estos trabajos tienen bases fundamentales y dan aportes significativos a la investigación, a consecuencia de que se encuentran similitud de variables entre estas, y amplían el conocimiento sobre el tema de las actividades y metodologías relacionadas al fortalecimiento de los aprendizajes en los niños y niñas de forma lúdica, dinámica y práctica.

1.1.8 Ámbito nacional

Como primer antecedente nacional, se presenta la investigación titulada “La Gamificación, una forma divertida de aprender”, realizada por García y Bello (2020), en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, en la facultad de educación. Uno de los objetivos de esta investigación, es el promover el uso generalizado de herramientas tecnológicas en las prácticas de aula, lo anterior como consecuencia de que algunos profesores, aún presentan resistencia a utilizar herramientas provenientes del mundo digital. El diseño pedagógico presenta como ejes, los principios fundamentales de la gamificación para facilitar el desarrollo de las habilidades lectoras en niños y niñas provenientes del Instituto Stars Kids de la ciudad de Bogotá. Las edades de la población objeto de estudio oscilan entre los 6 y 8 años, pertenecientes a los grados primero a tercero de la educación básica primaria. Su metodología corresponde al estudio de caso único instrumental, que ayudó a la comprensión reflexiva de las experiencias provenientes del aula, al igual que de los imaginarios institucionales. Esta investigación presenta cuatro momentos: la definición del objeto de estudio, investigación en sitio, análisis de datos, y, por último, el diseño de las actividades gamificadas. Los resultados permitieron evidenciar que las actividades pedagógicas gamificadas son una estrategia de gran valor para la educación, lo anterior debido a que favorecen el aprendizaje de los estudiantes de forma natural. En la actualidad, la tecnología incursiona en los escenarios vitales de todas las personas, y al integrarlos con el juego, se puede alcanzar ambientes colaborativos que se direccionan al logro de retos y metas comunes.

El siguiente antecedente nacional comprende el trabajo de grado titulado “Gamificación de las matemáticas en la enseñanza del valor posicional de cantidades”, realizado por Ortigón

(2016), en la ciudad de Cali, para optar al título de Máster Universitario en elearning y redes sociales de la Universidad Internacional de La Rioja. El objetivo principal es el fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas y el reconocimiento del valor posicional de cantidades en el sistema de numeración decimal, en niños y niñas de grado primero de básica primaria, mediante la aplicación de Gamificación en el aula, con una experiencia de aprendizaje efectiva, en un entorno apoyado por herramientas tecnológicas y otros recursos. La metodología descansa en el desarrollo de seis pasos, siendo estos los siguientes: El primer paso se preparó los recursos tecnológicos para el desarrollo de la investigación, siendo estos el libro digital, el juego didáctico, entre otros. El segundo paso consistió en visitar a la Institución Educativa “Fundación Santa Isabel de Hungría”, Colegio la Asunción, corregimiento el Hormiguero de Santiago de Cali, Valle del Cauca, para presentar la propuesta de aprendizaje, y solicitar el permiso para la realización de la experiencia con un grupo experimental, y de control pertenecientes a estudiantes del grado primero de básica primaria. El tercer paso, consiste en la aplicación a todo el grupo, de una prueba tipo cuestionario sobre unidades y decenas, con el objetivo de medir las habilidades básicas en el manejo de las cantidades y determinar el punto de partida, para el desarrollo de la intervención. El cuarto paso, concerniente a la realización de la experiencia, por medio de los pasos referentes a la sensibilización, conciencia, conocimiento y destreza para alcanzar los objetivos, en estas etapas el niño y niña deben darse cuenta de su progreso. El quinto paso, es la prueba final de los grupos de control y del experimental por medio de un cuestionario relacionado a las unidades, decenas, centenas, relacionando la ubicación de cantidades, al igual que el valor posicional en el sistema de numeración decimal, y, por último, el sexto paso, que hace referencia a la recogida y análisis de los datos arrojados por las pruebas

cuestionario (diagnóstica y final), que fueron aplicadas al grupo de control y al experimental. De igual manera los puntajes de la actividad de educaplay, los cuales sus datos fueron recogidos en una hoja de cálculo de Excel, y se hizo el análisis de los resultados.

Los resultados arrojados permitieron evidenciar que la experiencia metodológica que se desarrolló, es apropiada y efectiva para su aplicación en procesos de enseñanza – aprendizaje – evaluación, no solo en sus cifras porcentuales, igualmente en las respuestas de tipo emocional y afectivo que mostraron las niñas y los niños de la población objeto de estudio.

Se seleccionaron estos trabajos investigativos debido a que presentan las variables de gamificación y aprendizaje, constituyéndose estos, de elementos fundamentales en nuestro proyecto investigativo, al ser éste relacionado a los juegos y como inciden estos en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.

CAPÍTULO II

2 Marcos de referencia

En este capítulo se realiza el abordaje y presentación de los conceptos de mayor importancia que sirven como base para el desarrollo y la orientación de este proceso investigativo. Teniendo en cuenta lo anterior, y tomando como referentes distintas posiciones teóricas, se presentan apartados referentes a la motivación, al aprendizaje, y a los procesos de gamificación, todo vinculado a los objetivos investigativos planteados.

2.1.1 Marco teórico

2.1.2 La motivación

En todos los procesos del desarrollo humano, se encuentra un concepto de gran importancia al momento de intentar dar explicación a estos, este hace referencia a la motivación. La motivación ha sido motivo de diversos análisis a través del tiempo, siendo la psicología una de las ciencias de mayor incidencia al momento de analizarlo, comprenderlo y profundizarlo. Por lo anterior, se podría decir en primer lugar, que la motivación se puede entender como ese deseo o necesidad que presenta una persona o individuo, siendo estos los encargados de promover la conducta que debe de estar encaminada a la consecución de una meta u objetivo. Esta conducta presenta como base las necesidades que a su vez son las encargadas de empujar, y las metas, que hacen el papel de atraer. Al mismo tiempo, se presentan dos tipos de impulsos, siendo estos los intrínsecos (factores internos) siendo un ejemplo las necesidades fisiológicas, y los extrínsecos (factores externos), como lo constituyen la sensación de poder o del poseer dinero.

Del termino motivación, según Concepto definición (2021), se puede decir que su raíz etimológica proviene del latín *motivus* que al mismo tiempo significa movimiento, y del sufijo “ción” que hace referencia a las acciones y efectos. Por consiguiente, se plantea que la motivación es ese movimiento que da paso a una acción, acción que a su vez provoca un efecto (Anders, 2019, como se citó en Padovan, 2020, p. 8). Por el lado de la Real Academia de la Lengua (RAE), el concepto de motivación presenta 3 definiciones, siendo estas las siguientes: “1. f. Acción y efecto de motivar; 2. f. motivo (causa) y 3. f. Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.” (Padovan, 2020, p. 8).

De las definiciones expuestas con anterioridad, se puede plantear que la última es la de mayor amplitud, ya que se encuentra en concordancia con su raíz etimológica, por ende, la motivación se encuentra íntimamente relacionada con la acción. Su diferencia radica en determinar si el aspecto que genera la acción es interno o externo.

Por el lado de Alonso (2016), la motivación se puede entender como ese motivo encargado de iniciar, mantener y dirigir las acciones de una determinada persona para alcanzar unas metas u objetivos determinados. En el lenguaje coloquial se puede interpretar como la llamada fuerza de voluntad. Este mismo autor, plantea que este es un concepto de naturaleza psicológica que a pesar de que no se puede observar, se puede reconocer por medio de sus manifestaciones de naturaleza externa, siendo estas la persistencia, la dirección y la intensidad que realiza la persona para conseguir una meta u objetivo.

Con el objetivo de brindar una mayor explicación al concepto de motivación, Alonso (2016), expone algunas de las características de mayor importancia del concepto. Entre estas se

puede encontrar a las siguientes: Es de naturaleza propositiva, es de consistencia fuerte y persistente, presenta una jerarquización de los objetivos, promueve la fortaleza mental, los motivos pueden ser de naturaleza consciente o inconsciente, o comprensibles o inexplicables, los motivos pueden presentar una naturaleza extrínseca o intrínseca, las personas siempre están deseando cosas nuevas, nunca están satisfechas.

Se puede plantear que la motivación es el conjunto de motivos que presenta una persona, y que son los encargados de guiar u orientar las conductas que presentan estos para alcanzar sus objetivos.

Con respecto a los motivos, Alonso (2016), expone que:

La clasificación más básica es la que distingue entre motivos primarios o biológicos (innatos) y motivos sociales (aprendidos). Los motivos primarios están relacionados con la subsistencia del individuo y de la especie. En cambio, los motivos sociales están determinados por la cultura y juegan un importante papel en el desarrollo emocional y motivacional de los sujetos (p. 205)

Dado lo anterior, se puede plantear que los motivos de naturaleza biológica, corresponden a aquellos que presentan una base orgánica, por ende, estos hacen referencia a las carencias manifestadas por el organismo a consecuencia de algunos estados de privación y presentan una marcada tendencia a la satisfacción de estas necesidades. Entre los de mayor importancia según Alonso (2016), se encuentran el impulso sexual y el maternal, la sed, el hambre, la evitación de cualquier tipo de dolor, el soñar, el dormir, entre otros. Sobre los motivos sociales, se plantea que estos son de naturaleza aprendida, y se fortalecen al estar en contacto con otras personas, estos a

su vez son definidos por la cultura y la sociedad, entre los de mayor importancia se encuentran a: La motivación de logro, la motivación de poder, y la motivación de afiliación.

La motivación de logro, es la que se encuentra relacionado a esa necesidad de superar ese criterio de excelencia establecido. La motivación de afiliación, hace referencia al establecimiento de relaciones afectivas de naturaleza positiva con otras personas, y lo que se desprende de ello. Por último, la motivación de poder, hace referencia a ese deseo sobre los mundos social y material se adapten a las propias necesidades.

2.1.3 El aprendizaje.

El aprendizaje se constituye de uno los procesos de gran importancia en el desarrollo integral de todos los seres humanos. Este proceso se caracteriza por la adquisición de varios aspectos, ya sean estas actitudes, habilidades, conocimientos o valores, por medio del desarrollo de unos estudios, la experiencia o algún proceso de enseñanza. El aprendizaje se convierte en la meta a alcanzar de todo proceso educativo o pedagógico. En otras palabras, para Schunk (2012):

Aprender implica construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Las personas aprenden habilidades cognoscitivas, lingüísticas, motoras y sociales, las cuales pueden adoptar muchas formas. A un nivel sencillo, ¿los niños aprenden a resolver $2 + 2 = ?$, a reconocer la letra p en la palabra papá, a amarrarse las agujetas y a jugar con otros niños. A un nivel más complejo, los estudiantes aprenden a resolver problemas con divisiones largas, a redactar trabajos escolares, a andar en bicicleta y a trabajar en cooperación para un proyecto de grupo (p. 2)

A consecuencia de la amplitud del término *Aprendizaje*, no se puede encontrar una sola definición que sea la aceptada de manera unánime para explicar este proceso. Por lo anterior, Schunk (2012), plantea que “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (p. 3). De allí, se desprenden los tres criterios del aprendizaje. El primero hace referencia a que el aprendizaje contiene un cambio, el segundo plantea que el aprendizaje perdura a lo largo del tiempo, y, por último, el aprendizaje se gesta a través de una experiencia. Debido a que el aprendizaje ha sido estudiado de muchas maneras y desde muchas ópticas, se podría decir que las dos posturas que sirvieron de origen para el análisis de los procesos del origen y adquisición del conocimiento, se constituye del racionalismo y el empirismo. Se hace necesario anotar que estas dos acepciones, hacen parte de todas las teorías contemporáneas dedicadas al aprendizaje. En consecuencia, el racionalismo maneja una idea sobre que el conocimiento es una consecuencia de la razón, y en el cual no se hace necesario la participación, ni el papel de los sentidos, mientras por el lado del empirismo, se plantea que la única forma de adquirir conocimiento es la experiencia.

En un intento para dar explicación de ¿cómo sucede el aprendizaje?, se puede encontrar una gran cantidad de teorías de naturaleza conductual y cognoscitivas. Por el lado de las teorías de naturaleza conductual, Schunk (2012), plantea que los dos aspectos que esta teoría tiene en cuenta en el estudiante son: El historial de reforzamiento y el estadio de desarrollo en el que se encuentra ubicado. Por el lado de las teorías cognoscitivas, estas reconocen el papel importante de las condiciones ambientales sobre los procesos de aprendizaje, al igual del aspecto concerniente a lo que van a hacer los estudiantes con la información y la manera en que la

procesan para así, poder establecer qué es eso que aprenden, cómo y cuándo, y de igual manera, el uso que le asignaran a lo aprendido. Otro de los aspectos que se tienen en cuenta en estas teorías, hacen referencia a las funciones desarrolladas por las actitudes, las creencias, los valores, y los pensamientos en los estudiantes.

2.1.4 Motivación y Aprendizaje.

La motivación y el aprendizaje, son dos conceptos que se encuentran íntimamente relacionados. Lo anterior a consecuencia de que, en las distintas teorías del aprendizaje, se encuentra la motivación como factor que promueve los múltiples procesos relacionados al aprendizaje. Por lo anterior, se presenta un pequeño esbozo sobre las teorías del aprendizaje (conductual y cognoscitiva), y el papel de la motivación en cada una de estas. Desde la teoría conductual y teniendo en cuenta lo planteado por Schunk (2012), la motivación se entiende como esa tasa de mayor probabilidad de que ocurra una conducta. Lo anterior, sería el resultado de un proceso de repetición de un conjunto de conductas como respuesta a los estímulos presentes en un entorno determinado, o como consecuencia de un proceso de reforzamiento. Por el lado de la Teoría del condicionamiento operante de Skinner (Skinner 1968, como se citó en Schunk, 2012, p. 23). Se caracteriza por no presentar nuevos conceptos o principios para explicar el proceso de la motivación, recayendo en lo manifestado con anterioridad. En síntesis, se plantea que la conducta motivante o las respuestas de la misma naturaleza, se presentan debido al proceso de reforzamiento, por ende, los estudiantes muestran una conducta a consecuencia de un reforzamiento de esta, y de la mano de los reforzadores efectivos que generan esta conducta.

Una de las características de las teorías conductuales es que estas no realizan la diferenciación entre los conceptos de aprendizaje y motivación, limitándose a utilizar estos mismos principios para realizar la explicación de todas las conductas. Lo anterior es lo opuesto a lo presentado por las teorías de índole cognoscitivo que se caracterizan por la relación entre los conceptos de motivación y aprendizaje. De igual manera, estas teorías dan importancia a la motivación como factor determinante al momento de la dirección de la atención al igual que en la manera en que se procesa la información recibida. De lo anterior se concluye, que los docentes deben de tener en cuenta los aspectos motivacionales de su manera de enseñar, al igual que de los elementos del salón que actúen como estímulos para así, promover la motivación en los estudiantes y alcanzar los aprendizajes que se desean.

Relacionadas a ambas teorías, se presentan los mecanismos que se encargan del proceso de regulación del aprendizaje. Estos mecanismos hacen referencia a las estructuras cognitivas pertinentes para que se dé la adquisición de conocimiento y de aprendizajes. Por lo anterior, “Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental” (Carrillo et al., 2009, p. 24). En consecuencia, se puede decir que el cerebro humano está programado para la supervivencia, y, por ende, se encuentra programado de igual manera para aprender. Este aprendizaje se constituye de dos aspectos, el primero concierne al registro que realiza de lo que, para este, es familiar, mientras que el otro, hace referencia a aquello que considero nuevo para aprenderlo e ingresarlo en ese registro. En síntesis, por los aprendizajes se discrimina lo nuevo con relación a lo que ya se considera antiguo o conocido, siendo los estímulos, un aspecto primordial para que se de este proceso.

Para la Fundación Universia (2018), entre las características de un alumno motivado, se encuentran las siguientes: La participación, La autonomía, La confianza en sí mismo, La curiosidad, La competitividad, El reconocimiento, La afiliación, y, por último, La reputación. Por el lado de Rodríguez (2020), la motivación escolar se puede fortalecer por medio de los siguientes factores: Reforzar los comportamientos positivos de los estudiantes, poner premios por la consecución de metas a corto, mediano o largo plazo, la utilización del trabajo en grupo como estrategia de motivación, hacer uso de la toma de decisiones como herramienta para la facilitar la autonomía de los estudiantes, y el trabajo en grupo, y por último, el diálogo como principal herramienta en la aula de clase.

Sobre las características de la motivación escolar, se puede encontrar un sinnúmero de opiniones o planteamientos. Sobre lo expuesto por el Centro de Psicología de Madrid (2021), entre los conceptos relacionados a las características de la motivación escolar, se puede encontrar a la autoeficacia, esta se encuentra muy relacionada a la autonomía, y a la autoestima y al autoconcepto. De igual manera, los contextos en los cuales se fortalece la autoeficacia en las personas, se constituye de la familia, la escuela y los grupos pares. Para el CIEC (2018), en el alumno motivado se presentan ocho características que lo definen, entre estas se pueden encontrar a la autonomía, la participación, la confianza en sí mismo, y la afiliación. Por el lado de Greenlane (2019), se muestran las diez características del buen estudiante, estas son: El hacer preguntas, el trabajar duro, el estar involucrado, ser líder, estar motivados, ser solucionadores de problemas, aprovechar las oportunidades, ser un ciudadano sólido, tener un sistema de apoyo, y por último, ser dignos de toda confianza. Teóricos como Alfaro y Chavarria (s.f.), sostienen que la promoción de la autonomía, es fundamental al momento del establecimiento de la motivación

escolar, lo anterior como consecuencia de que, por medio de la autonomía, los estudiantes encuentran sus propias potencialidades, al tiempo que confía en las de los demás.

Teniendo en cuenta lo expuesto por Garzón y Sanz (2012), el estudiante motivado se caracteriza por presentar una tendencia al trabajo en grupo, son creativos, autónomos, y con una buena autoestima. Lo manifestado por Junco (2010), sobre el alumno motivado es muy interesante, para esta autora, el alumno motivado presenta algo conocido como el impulso a la independencia, por la cual el estudiante fortalece su proceso de autonomía, y el de los demás, lo anterior concuerda con lo manifestado por Herrera (2017), sobre los estudiantes motivados, para este autor, el estudiante motivado se caracteriza por la autonomía, por su creatividad, y por su participación y cooperación en clase.

2.1.5 Gamificación.

La Gamificación se presenta como uno de los cambios metodológicos en lo que a enseñanza se refiere. Este es un término relativamente nuevo en el campo de la Educación, y se encuentra relacionado al concepto de Motivación. De lo anterior, se desprende la aplicación de nuevas estrategias para motivar y fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes de la mano del aprendizaje relacionado con las nuevas tecnologías o también conocidas como las TICS. Para Rodríguez y Santiago (2015):

Su objetivo en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos mejorando

así el clima en el aula. No olvidemos que los alumnos aprenden solo de aquellos educadores que son capaces de motivarles, de inspirarles, de sacar lo mejor que tienen dentro (p. 5)

En este orden de ideas, y para Rodríguez y Santiago (2015), la Gamificación se puede entender como ese proceso mediante el cual se desarrolla la aplicación de técnicas relacionadas al diseño de juegos, direccionados a motivar a las personas en el alcance de objetivos particulares. Para estos mismos autores, este término proviene del anglosajón *game*, que traducido al español sería *juego*, sin embargo, algunos teóricos lo han traducido como ludificación, pero este término parece no tener el impacto que se desea. También la gamificación puede ser entendida como una técnica, un método y una estrategia al mismo tiempo, en cual demanda la presencia de unos estudiantes activos, que, al mismo tiempo, son los encargados de definir en parte, los contenidos, las tareas, y los materiales a utilizar, y así motivarlos en su proceso de enseñanza – aprendizaje (Marín y Santiago, 2013, como se citó en García, Cara, Martínez y Cara Muñoz, 2020, p. 17). Por otra parte, la siguiente definición plantea que la gamificación es: “El uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juegos, para realizar actividades de forma parecida al juego” (Werbach, 2014, como se citó en Contreras y Eguia, 2017, p. 7).

Las anteriores definiciones, permiten concluir que la gamificación presenta dos aspectos para tener en cuenta, el primero hace referencia al diseño y el uso de los juegos, en contextos no necesariamente vinculados a ellos como lo es el educativo, y el segundo se enfoca a tener en cuenta las características más predominantes de los estudiantes o usuarios en el diseño de estos juegos.

Otra definición del término puede ser “La Gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, como se citó en Teixes, 2014, p. 22). Para mayor comprensión de esta definición, y teniendo en cuenta lo planteado por Teixes (2014), se hace necesario tener en cuenta los siguientes aspectos:

- . Mecánicas basadas en juegos: Esto hace referencia a aquellos elementos que definen los juegos a lo que funcionamiento se refiere.
- . Estética: Corresponde a ese elemento de gran importancia presente en los juegos, y que es el encargado para atraer a los jugadores.
- . Pensamiento lúdico: Es el estado de ánimo o predisposición para hacer frente a los desafíos de un juego, y, por ende, divertirse con ellos.
- . Motivar acciones: Los procesos de gamificación, a través de la motivación, tiene como objetivo la modificación o condicionamiento de acciones, conductas o actitudes.
- . Promover el aprendizaje: Es uno de los objetivos de la gamificación, debido a que la mayoría de los contextos, carecen de elementos lúdicos de mayor impacto que generen incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- . Resolver problemas: Este se constituye de otros de los objetivos de la gamificación, la resolución de determinadas situaciones.

Por último, se presenta la definición planteada por Teixes (2014), indicado que “La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en

contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p.23).

Como antecedentes del concepto de Gamificación, se presenta su planteamiento en el año de 2002 por medio de Nick Pelling, pero solo hasta el año de 2010 tuvo su auge. Este auge se gestó a consecuencia de su intención de incorporar elementos vinculados a las técnicas de juego, especialmente en lo relacionado a las recompensas en los entornos de naturaleza digital (Pelling, como se citó en Rodríguez y Santiago, 2015, p. 9). Uno de los países en los cuales este término ha presentado un gran impacto ha sido Estados Unidos, al igual que España, especialmente por la realización de actividades como lo son el Gamification World Congress.

Por otro lado, se presenta un término que se encuentra relacionado de forma íntima con el de Gamificación, siendo este el de Generación G. La Generación G se entiende como esos grupos poblacionales los cuales se caracterizan por ser Gamers, que a su vez significa aquellas personas que hacen mucho uso de los juegos de nuevas tecnologías. El juego se presenta como una estrategia de gran uso al momento de fomentar el uso de nuevas capacidades cognitivas y habilidades. Estudios realizados por Daphne Bavelier, concluye que el juego promueve a una mejora significativa en la visión, en contra de lo que podríamos pensar, al igual que una mayor atención al momento de ejecutar determinada tarea, al igual que en la capacidad en el control de distintos objetos que se encuentran en el entorno, y, por último, en la capacidad de realizar varias cosas al mismo tiempo, siendo esto conocido como las multitareas (Bavelier, como se citó en Rodríguez y Santiago, 2015, p.10). En conclusión, se puede plantear que el juego promueve el descubrimiento y uso de nuevas capacidades de naturaleza cognitiva, entre aspectos como como la atención, la visión, y la capacidad de realizar varias actividades al tiempo.

A su vez, Jane McGonial, plantea que los procesos de imitación de los comportamientos al momento de jugar, en la vida real, son de gran importancia, debido a que de esta manera se aprende cuáles son los factores por los que se falla, y la manera en la que se vuelve a dar continuidad a la actividad, direccionados a la consecución de los objetivos. Lo anterior se encuentra vinculado a lo que se conoce como resiliencia, de la mano con particularidades sociales como lo son el compromiso, el optimismo, la capacidad de socializar, entre otras situaciones (Mc Gonial, como se citó en Rodríguez y Santiago, 2015, p. 10).

Uno de los aspectos de gran relevancia, al momento de entender los procesos de gamificación, es no confundirlo con lo que se conoce como “La Teoría de los Juegos”. En este orden de ideas, la Teoría de los Juegos, teniendo en cuenta lo expuesto por Teixes (2014):

La Teoría de los Juegos es un amplio sistema de modelos matemáticos con fundamentos económicos, sociales, estadísticos, biológicos, etc, basados en las interacciones de cooperación y conflicto entre seres racionales que se utilizan en el ámbito de la toma de decisiones (p. 25).

De igual manera, no se puede confundir con jugar un juego. La Gamificación comprende el hacer el uso adecuado de los principales elementos de los juegos, para intentar modificar conductas y promover aprendizajes y la motivación.

2.1.6 El juego.

El juego es una actividad de gran importancia en el desarrollo de los seres humanos, de esta se puede decir que es espontanea, y que surge de la misma cotidianidad, constituyéndose en

una función vital para los seres humanos. Una de las definiciones más amplia sería la de es “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien” (Díaz, 1993, como se citó en Meneses y Mongue, 2001, p. 113). Otra definición hace referencia al juego como:

“Una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 1954, como se citó en Cuervo, 2000, p. 89).

Las anteriores definiciones de juego, permiten entrever dos aspectos de gran importancia. El primero refiere al juego como una actividad vital para el desarrollo integral de los seres humanos, mientras el otro, concierne al impacto social y cultural del juego en el desarrollo de las sociedades y por ende, de las personas. Sobre el campo de la gamificación, el concepto presenta varias definiciones, una de estas plantea que es “La actividad en la que se participa por diversión o por entretenimiento” (Diccionario Merriam – Webster, como se citó en Teixes, 2014, p. 26). En consecuencia, todos los juegos presentan un conjunto de características, siendo estas: El objetivo, Las Normas, El Feedback, y, por último, La Participación voluntaria (McGonial, 2011, como se citó en Teixes, 2014, p. 26). De esta manera, el objetivo se puede entender como ese resultado que se desea alcanzar en la participación en el juego. Por el lado de las normas, estas hacen referencia a ese conjunto de limitaciones que los jugadores deben de tener para la consecución de los objetivos del juego. El Feedback, es el encargado de informar lo cerca o lo lejos que se encuentran los jugadores para alcanzar los objetivos del juego. Por último, la

participación voluntaria se constituye del proceso por el cual los jugadores, aceptan el juego y su participación en el, ya teniendo conocimiento de los objetivos, las normas y los distintos sistemas de feedback.

Este mismo autor, expone que elementos como las recompensas, las historias, la interactividad, los gráficos, entre otros, no son los que definen los juegos, sin estos, un sistema perfectamente podría ser un juego.

2.1.7 El círculo mágico.

Sobre el concepto de juego, se puede presentar unas definiciones o términos que se encuentran relacionados al mismo. De lo anterior, se presenta un libro titulado “Homo Ludens”, escrito por Johan Huizinga. En este libro se plantea la importancia de los procesos de juego en el establecimiento y desarrollo de las culturas humanas, hasta el punto de exponer que el juego es anterior a la existencia de una sociedad humana conformada. Para Huizinga, el juego debe de presentar características como el ser libre, y no comprender la vida real en aspectos como lo son el concepto, la localización ni la duración. De igual manera se caracteriza por tener su propio orden y el no presentar ningún interés en lo que a lo material se refiere (Huizinga, como se citó en Teixes, 2014, p. 31).

Dado lo anterior, el concepto de “El Círculo Mágico” planteado por Huizinga (s.f) hace referencia a:

El círculo mágico es el espacio, físico o ideal (hoy podríamos hablar de “virtual”), en el cual se desarrolla un juego: un tablero, un campo de juegos, una pantalla de

ordenador, etc. Es en el círculo mágico donde las personas desarrollan sus fantasías y, como veremos, sus máximas capacidades (p. 33).

En la parte exterior del círculo mágico se ubica el mundo real, este se caracteriza por presentar aspectos como lo son las realidades, incertidumbres, miedos, preocupaciones, entre otros. En contraparte con la parte interna del círculo, el cual se caracteriza por un estado de inmersión en el cual el jugador se sumerge, permitiendo a este tener ilusiones, sueños, enfrentar retos o situaciones imaginarias, al igual que el ganar o perder en la historia que en muchas ocasiones comprende los juegos. El círculo mágico se destaca por permitir que el jugador se sienta seguro, y no tenga la necesidad de demostrar al máximo sus habilidades, a consecuencia de que el riesgo de perder, es solamente parte del juego y por ende no es real, al igual que las consecuencias de este. En la Gamificación, el círculo mágico permite que el jugador salga de este con una gama de nuevos conocimientos y experiencias adquiridas, a la luz de la motivación y seguridad que proporciona este entorno.

2.1.8 Gamificación y Motivación.

Al ser la Gamificación un proceso relacionado a la motivación, de forma inherente surge un nuevo término de este proceso, siendo este el de la voluntad. Para Rodríguez y Santiago (2015):

Se me ocurre que la Gamificación podría ser criticada, al achacársele que pone ante los alumnos demasiados ingredientes lúdicos como para que el día de mañana no sean capaces de valerse de su fuerza de voluntad sin estos apoyos. Pero es justo lo contrario (p. 10).

En este orden de ideas, la Gamificación sería la encargada de que los procesos relacionados a la motivación, sean identificados por las personas. En síntesis, las personas son conscientes de establecer metas a corto plazo, a asignarle sus recompensas, entre otros aspectos. Lo anterior en la vida real, se constituye de la puesta en marcha de la voluntad, para afrontar las dificultades de la vida, y así, alcanzar nuestros objetivos. Así, los procesos de Gamificación tienen su soporte en la capacidad que presenta para promover la motivación de los jugadores en lo relacionado a unas actividades o conductas concretas. Otros autores como lo son Ortiz, Jordán y Agredal (2018), plantean que la gamificación es un soporte de gran importancia al momento de promover la motivación en los usuarios. En el campo educativo, el motivar a los estudiantes se constituye de todo un desafío para los docentes, esta motivación se puede manifestar con la elección personal direccionada a una actividad, a la vez que determina su intensidad en el esfuerzo, al igual que la persistencia en esta misma. Este desafío que implica el motivar a los estudiantes, se puede dar por una condición. Esta condición hace referencia a la presencia de una nueva generación de estudiantes que se caracterizan por realizar el procesamiento de la información de una manera distinta, a estos se les conoce como los Nativos Digitales, los cuales presentan como características, el deseo de que la información que se les suministra sea ágil e importante, su gusto por las recompensas o satisfacciones inmediatas, y tendencia a utilizar la lúdica (Prensky, 2010, como se citó en Zepeda, Abascal y López, 2016, p. 315). Esto puede ser consecuencia del uso, por parte de algunos docentes, de enfoques tradicionales educativos, que, en ocasiones, generan ambientes poco motivadores para los estudiantes en el mundo actual.

Otros de los aspectos académicos que generan desmotivación en los estudiantes desde la óptica de la gamificación, y teniendo en cuenta lo planteado por Fonseca (2019), se constituyen

de las metodologías y las didácticas, seguidos de la actitud del docente, los resultados poco favorables, y las aulas multinivel – tiempo. Lo anterior permite concluir que, si al estudiante no se le presentan estrategias novedosas o llamativas, su proceso de enseñanza se vería seriamente afectado.

Continuando con la perspectiva de la Gamificación y la Motivación, y teniendo en cuenta lo planteado por Teixes (2014), se presentan dos enfoques motivacionales complementarios, siendo estos el de La Teoría de la Autodeterminación de Richard M. Ryan y Edward L. Deci, (1985) y la de la Motivación 3.0 de Daniel H. Pink (2011). Por el lado de la Teoría de la Autodeterminación, también conocida como de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social y el Bienestar, presenta el postulado de que las personas por naturaleza se encuentran motivadas, y que esta motivación se puede presentar de dos maneras: La extrínseca y la intrínseca. En esta teoría, la motivación intrínseca es “la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades, a explorar y a aprender”. (Ryan y Deci, 1985, como se citó en Teixes, 2014, p. 38). En conclusión, este tipo de motivación conlleva a que las personas actúen así no se presente condicionamientos o recompensas de naturaleza externa, al igual que por la ausencia de castigos.

Sobre la motivación extrínseca, se plantea que esta corresponde a esa tendencia a realizar actividades con el objetivo de alcanzar solo recompensas externas, como lo son felicitaciones, beneficios materiales, económicos, sociales, entre otros. Es necesario indicar que este tipo de recompensas externas afectan de manera directa a los procesos de motivación intrínseca. En lo concerniente a la Motivación 3.0, esta “Parte de la premisa que las sociedades, como los ordenadores, tienen sistemas operativos, es decir, un conjunto de instrucciones y protocolos,

mayormente invisibles, según los cuales todo funciona” (Pink, 2011, como se citó en Teixes, 2014, p. 38). Esta teoría expone tres tipos de motivación, la primera sería la Motivación 1.0, interpretado como el primer operativo de naturaleza humana y se relaciona directamente con la supervivencia. La segunda motivación se entiende como la Motivación 2.0, y hace referencia al sistema de castigos y recompensas que se utilizaron en el siglo xx, y, por último, la Motivación 3.0, vigente en el siglo xxi, y que se enfoca a actividades de mayor creatividad y se encuentra relacionada a los factores intrínsecos de las personas.

2.1.9 Gamificación y Educación.

Sobre los procesos de Gamificación, y su relación con los procesos educativos, Teixes (2014), expone que:

La Gamificación en la educación y la formación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.), para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectiva para ellos, para el impartidos y para el promotor de ésta (p. 108).

Entre las dificultades que un sistema de Gamificación puede ayudar a superar en los procesos educativos, se encuentran las siguientes: Las dificultades en la concentración, los niveles de saberes previos demasiados altos, los entornos educativos incómodos, la influencia negativa de factores emocionales, y, por último, la falta de motivación en los procesos de aprendizaje. Existen varios puntos de vista sobre la utilización de la Gamificación en los procesos educativos, unos plantean que un buen docente no necesitaría hacer uso de esta estrategia, a consecuencia de que exponen que un buen docente tiene la capacidad suficiente de

motivar a los estudiantes. Sin embargo, existen otros puntos de vista que exponen que la gamificación de la mano con las TICS, son un eje de gran importancia.

Para un mayor impacto de la gamificación en el aula de clase, se encuentran diez aspectos para tener en cuenta (Acedo, 2014, como se citó en Teixes, 2014, p. 111), estas se constituyen de las siguientes: Hacer que los estudiantes sean codiseñadores, permitir segundas y terceras oportunidades, proporcionar Feedback instantáneo, hacer que el progreso sea visible, idear retos o misiones en lugar de deberes o proyectos escolares, dar a los estudiantes voz y capacidad de elección, premiar con medallas y recompensas individuales, hacer que los estudiantes diseñen sistemas de habilidades y consecución para todo el grupo, implementar tecnología educativa, y como último, aceptar el fracaso, enfatizar la práctica.

Sobre estos diez aspectos, es importante anotar que estos por si solos, no causarían el efecto que con la gamificación se desea, de esto, emerge una figura fundamental en todo proceso de enseñanza - aprendizaje, esta figura hace referencia a la del docente. En consecuencia, se puede plantear que:

El rol del profesor en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado (Tecnológico de Monterrey, 2016, p. 12)

El profesor o docente juega un papel importante en los procesos de implementación de la gamificación, esto hace referencia a que el docente es el encargado de aspectos como el diseño

del ambiente gamificado, el establecimiento de los objetivos de los juegos, identificar el tipo de jugadores a los que va dirigido el juego, guiarlos en el proceso, y por último, realizar la evaluación de esta actividad.

2.1.10 Gamificación y Procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

La gamificación encuentra en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, su mejor campo de acción para incidir en el proceso educativo de los estudiantes. Para Isique y Rivera (2020), los procesos de enseñanza – aprendizaje son los procedimientos por los cuales, se transmiten conocimientos relacionados a una sola área. La enseñanza se puede entender como los resultados arrojados de la dinámica docente - estudiante en donde, las personas deben de adquirir conocimientos para formar personas a nivel emocional, social e intelectual. De allí, se deriva una de las variables de mayor relevancia al momento de entender el concepto de Gamificación, es que el concepto se va fortaleciendo a medida que los distintos conceptos relacionados a esta, se describen. En este orden de ideas, se presentan las TICS como uno de los aspectos importantes al momento de realizar el análisis de los procesos de Gamificación, de esta manera “Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), dependiendo de su uso, pueden ser una fuente de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje, ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI “(Sánchez, 2003, como se citó en Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2017, p. 1). Por otro lado, la gamificación desde este tipo de procesos, y según lo planteado por Vargas, García, Género y Piattini (2015), se entiende como el uso de los juegos a través de las TICS, para el mejoramiento de la motivación y el compromiso de los estudiantes. De igual manera, la gamificación permite la elaboración de

situaciones de naturaleza vivencial, direccionadas al desarrollo de las habilidades de las inteligencias sociales y emocionales.

Para la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017), los procesos de aprendizaje se ven fortalecidos por medio de la Gamificación, de la siguiente manera: Promueve la retroalimentación oportuna a los estudiantes, brinda información al docente del curso, fortalece la relación existente entre pares y equipos, genera instancias de aprendizaje activo, fortalece los aprendizajes de los estudiantes, y promueve la participación activa de los estudiantes a través de la motivación. Por otro lado, Borrás (2015), plantea que la gamificación es importante para el aprendizaje porque, en primer lugar, promueve la motivación hacia el aprendizaje, generan procesos de retroalimentación constante, produce aprendizajes significativos por medio de la retención de información a consecuencia de lo llamativo de los contenidos, arrojan resultados de mayor capacidad de medir, promueven competencias pertinentes, fortalece el aprendizaje autónomo, y promueven la competitividad y el aprendizaje colaborativo.

Como todo proceso de enseñanza dirigido para la generación de aprendizajes, la Gamificación no se encuentra ajena a un proceso de diseño. En la Figura No 1 se encuentra explicados los pasos para el diseño de una clase con la gamificación.

Figura No 1. Diseño de una clase con la gamificación.

ANTES DE CLASES	DURANTE LA CLASE			
Planificar la clase y elegir un juego según los resultados de aprendizaje.	Contextualizar a los estudiantes la dinámicas en función de los aprendizajes esperados.	Especificar las reglas y el tiempo a utilizar.	Crear sistema de recompensas.	Retroalimentar resultados.

<p>Un docente requiere que sus estudiantes realicen un tema a abordar en específico. Elige la aplicación de su necesidad.</p>	<p>El docente entrega los contenidos a abordar y especifica la aplicación que se utilizará en la clase.</p>	<p>Un ejemplo puede ser que divide en grupos a los estudiantes, y por equipos deberán contestar preguntas virtualmente. Tienen 1 minuto por pregunta.</p>	<p>El equipo que logre contestar más preguntas de forma correcta en menor tiempo será el ganador.</p>	<p>El profesor identifica los errores que se mostraron más frecuentes en el juego y retroalimenta a quienes se han equivocado en las respuestas</p>
---	---	---	---	---

Fuente: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017).

De lo anterior, se desprenden dos aspectos para tener en cuenta: El primero hace referencia a que los juegos deben de estar orientados a alcanzar unos resultados de aprendizaje, como segundo punto se encuentra que todo juego debe de presentar recompensas y reglas, para poder que sea una Gamificación.

Para Foncubierta y Rodríguez (2014), plantea que el éxito de una actividad de gamificación, depende de gran parte de su diseño. Este diseño debe de tener en cuenta los elementos pertinentes al juego, los criterios de naturaleza pedagógica, y la funcionalidad de las herramientas que se piensan utilizar. Estos mismos autores, hacen énfasis en tener en cuenta un componente emocional al momento de diseñar la actividad de gamificación, a consecuencia de que lo que no genera emoción, tampoco genera interés.

La Gamificación se presenta en forma de aplicación y softwares, entre los de mayor uso según la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017) se encuentran: Sistemas de respuesta inmediata: Kahoot! y Socrative, juegos de Roles: Minecraft, enseñanza Idioma: Duolingo, enseñanza Matemática: Geogebra, enseñanza Programación: Code Combat – Scratch, y enseñanza en primeros grados: Classdojo.

2.1.11 Classdojo.

El Classdojo es una plataforma que se caracteriza por varios aspectos, entre estos se encuentra que permite a los docentes la organización de su aula, realizar actividades de gamificación, realizar la calificación de los estudiantes, sostener una comunicación fluida con los estudiantes, motivarlos al aprendizaje y compartir videos y fotos de las actividades para las clases. Cada estudiante deberá tener un usuario y una contraseña para poder acceder a las actividades planteadas y tener una carpeta con los trabajos realizados, y en los cuales se pueden encontrar sus logros y recompensas. Esta plataforma se caracteriza por presentar retroalimentaciones para así, tener un conocimiento sobre lo que se hace en clase y tener en cuenta los aspectos propios a fortalecer. Se puede ingresar desde cualquier dispositivo móvil o computador a través de tres pasos:

1. Descargar la APP
2. Registrarse como padre
3. Ingresar el código

Esta se caracteriza por ser una herramienta de gamificación muy útil para el desempeño académico, la motivación en el aula de clases y la socialización de la docente con los padres y los mismos estudiantes, además es una plataforma que se puede utilizar en casa y en las aulas de clase.

2.1.12 Marco legal

El Marco Legal de este proyecto se constituye de algunas leyes que ha presentado el Gobierno de Colombia, en aras de garantizar el desarrollo adecuado de los niños y niñas, al igual que su integridad como sujetos de derechos, estas son:

. La Ley 1804 2016, que busca velar por los derechos de los niños, niña y adolescente, por medio de la protección, la garantía de derechos con el fin de que tengan un desarrollo integral.

. La Ley 115 de febrero 8 de 1994. Artículo 1o. Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

. La Ley 1618 de 2013. Artículo 1°. Objeto. El objeto de la presente ley es garantizar y asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con discapacidad, mediante la adopción de medidas de inclusión, acción afirmativa y de ajustes razonables y eliminando toda forma de discriminación por razón de discapacidad, en concordancia con la Ley 1346 de 2009.

. Constitución Política de Colombia 1991. Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

2.1.13 Marco contextual

El marco contextual de este trabajo hace referencia al Colegio “Fantasías del Saber”, el cual se encuentra ubicado en la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca. Este colegio es privado – mixto, siendo su ubicación en la Calle 30 A No 23 – 43 en el Barrio Sajonia. Su directora es Silvia Inés Correa Sánchez, y fue fundado el 4 de octubre del año 2000. Por la Resolución 039 de Julio 4 de 2003. Tiene una población de 168 alumnos y su académicamente su oferta abarca la educación preescolar y primaria que comprende a párvulos, pre jardín, transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto. La Misión institucional teniendo en cuenta lo encontrado en el PEI (2019) es:

EL COLEGIO FANTASÍAS DEL SABER, a través del desarrollo humano, orienta su labor integradora e inclusiva en la formación de niños y niñas con gran liderazgo, responsables en todo su actuar, con destrezas comunicativas que les permitan alcanzar objetivos buscados, con alta autoestima, autónomos, justos y solidarios que conozcan y aprovechen sus potenciales para el bien propio y el de los demás al proyectar su vida académica como lo más importante para su futuro (p.80).

Mientras su Visión en el PEI (2019) es:

El COLEGIO FANTASÍAS DEL SABER, será líder en el manejo de pautas y estrategias que promuevan el adecuado desarrollo humano, la educación inclusiva y los debidos procesos académicos, que orienten a sus educandos, en el aprovechamiento de su potencial intelectual y social, siendo una institución responsable, entregada con amor a su labor, autónoma, con claro sentido del bienestar y la formación integral (p.80)

Sus valores institucionales presentados en el PEI (2019), son:

. Justicia

. Solidaridad

La formación que se brinda en el colegio, se orienta en la adquisición de los siguientes valores: Autonomía, Tolerancia, Creatividad, Libertad, Verdad, Compromiso, Respeto, y Honestidad. Lo anterior bajo un marco de concepción humanista, en donde la importancia recae en la persona y la formación de esta en valores humanos direccionados a su integralidad. En síntesis, una formación para la vida, bajo el marco del desarrollo individual y colectivo. Lo anterior para formar personas activas en sus construcciones sociales y en los procesos relacionados al análisis y transformación de sus realidades.

CAPÍTULO III

3 Metodología

El presente capítulo hace referencia a una descripción de la metodología, en la cual se puede encontrar el tipo de enfoque, método, población y muestra, las fases metodológicas, al igual que las técnicas e instrumentos encargados de la recolección de la información.

3.1 Enfoque y fases de la investigación

La presente investigación es de enfoque cualitativo, este enfoque se caracteriza según Hernández, Fernández y Baptista (2014) por ofrecer al investigador una profundidad en los datos recolectados, al mismo tiempo que una riqueza interpretativa, la contextualización del ambiente o entorno, y los detalles y las experiencias únicas. A su vez, este enfoque se centra en los procesos de dispersión o expansión de los datos recolectados, fundamentándose en sí mismo.

Al mismo tiempo, para Hernández, Fernández y Baptista (2014), se debe tener en cuenta que:

Para el enfoque cualitativo, al igual que para el cuantitativo, la recolección de datos resulta fundamental, solamente que su propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadístico. Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno. Al tratarse de seres humanos, los datos que

interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva. Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento (p. 396)

Por lo anterior, se hace necesario enfatizar que en este proceso investigativo se registran, analizan e interpretan los datos que son arrojados por las pruebas diagnósticas de la población a estudiar, que se relacionan con los objetivos específicos correspondientes a Comparar los resultados de la lista de cotejo en el pre y el post aplicada a los estudiantes del grado primero del colegio Fantasías del Saber, de igual manera, se analizan las interpretaciones de lo condensado en los diarios de campo, y el Establecer el impacto de las estrategias de gamificación en la población objeto de estudio, con el objetivo de fortalecer la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje en esta población, por medio de actividades de gamificación.

En lo correspondiente al diseño metodológico, este es el de investigación – acción, debido a que las investigadoras socialización con la población objeto de estudio, estableciendo unos instrumentos que propusieran soluciones a la problemática encontrada, y que fortaleciera el desarrollo integral de estos mismos por medio del fortalecimiento de su motivación en los aspectos de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de las actividades de gamificación. Teniendo en cuenta, que este proceso de desarrolla por medio de la planificación y puesta en marcha de estas actividades, con el objetivo de fortalecer la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la población objeto de estudio. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), la

base de la Investigación – Acción es el motivar un cambio, y que ese cambio se vea reflejado en acciones concretas.

Este proceso investigativo presenta cuatro fases metodológicas, que ayudaron a que los aspectos que constituye el mismo, fuesen articulados, específicamente el tema, el problema, los referentes teóricos y el diseño metodológico. La descripción de cada una de estas, se presenta a continuación.

Fase socialización del proyecto investigativo y la realización del diagnóstico: Aquí se realizó la convocatoria a los padres de familia y acudientes del salón del grado primero para la socialización de la investigación. Igualmente se brindó explicación sobre la importancia de las actividades de gamificación en el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus hijos, mostrándose los acudientes de acuerdo con ello. Por lo anterior, se llevó a cabo el diligenciamiento del Consentimiento Informado (Anexo A). De manera posterior, se diseñó el instrumento diagnóstico, y se realizó su aplicación. Este instrumento se constituye de una lista de cotejo la cual contiene ocho ítems, de opción dicotómica (SI o NO), direccionadas a identificar las características de mayor presencia de la motivación en la población objeto de estudio (Anexo B).

Fase de diseño: Esta fase se caracteriza por el diseño y establecimiento de las actividades de gamificación que fortalezcan la motivación en los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa en la cual se encuentra la población objeto de estudio. El tiempo de ejecución de las actividades de gamificación es de dos semanas, aplicando distintos juegos en el desarrollo cotidiano de sus clases, lo anterior para que estos

fuesen percibidos como parte de los contenidos pedagógicos del colegio, por lo anterior, se tuvo en cuenta los temas que estaba manejando la docente para que fuesen articulados con las actividades de gamificación.

Fase de plan de acción: Esta fase hace referencia a la implementación de las cinco actividades de gamificación, las cuales a su vez comprenden distintas temáticas enfocadas al fortalecimiento de la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la población objeto de estudio, transversalizadas con los ejes temáticos que se presentan desde los planes de área del colegio. Las anteriores actividades se constituyen de: Primera actividad “El tesoro de los grupos consonánticos”, como segunda actividad “Juguemos y aprendamos con la puntuación”, luego se puede encontrar la tercera actividad llamada “My body” y como última actividad “Disfrutamos y conocemos el paisaje y sus tipos” y lo acontecido en cada una de estas actividades, se puede observar en los Diarios de Campo (Ver Anexo C), al igual que en la Tabla de Análisis de cada diario de campo.

Fase evaluación: Esta fase se caracteriza por establecer el impacto de las actividades de gamificación en el fortalecimiento de la motivación en los procesos de aprendizaje y enseñanza de la población objeto de estudio, por lo cual se utilizó la lista de cotejo como pre y post test, y el análisis cualitativo de los diarios de campo.

3.2 Población y muestra

La población de este trabajo se constituye de los estudiantes del Colegio “Fantasías del Saber”, el cual se encuentra ubicado en la ciudad de Tuluá – Valle del Cauca. Este colegio es privado – mixto, siendo su ubicación en la Calle 30 A No 23 – 43 en el Barrio Sajonia. Su

directora es Silvia Inés Correa Sánchez, y fue fundado el 4 de octubre del año 2000. Por la Resolución 039 de Julio 4 de 2003. Tiene una población de 168 alumnos y su académicamente su oferta abarca la educación preescolar y primaria que comprende a párvulos, pre jardín, transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.

Como muestra para esta investigación, se presenta los estudiantes del grado 1° de este colegio. Este salón se encuentra constituido por una población de 11 estudiantes (6 niños y 5 niñas), con edades entre los 6 y 7 años.

3.3 Instrumentos

Para esta investigación, se presentan los diarios de campo. Para Valverde (s.f.), los diarios de campo son:

El Diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior (p. 309)

Por lo anterior, los diarios de campo son esos elementos en los cuales, se condensa lo observado en el desarrollo de las actividades por medio de la observación participante, dando

como resultado, las interpretaciones que realizan las investigadoras sobre lo consignado en estos, y así, dar paso al análisis cualitativo de esta información. De igual manera, también se encuentra una lista de chequeo de nombre “Lista de cotejo para motivación en los procesos de aprendizaje” que se construyó tomando como base, la lista de cotejo de Motivación y Estilo de Aprendizaje elaborado por el docente José Fernández Torres (s.f), y se enfoca a la valoración de las características de mayor presencia de la motivación en los estudiantes. Esta se constituye de una escala de tipo dicotómico, en la cual se presentan dos opciones SI y No, y por las cuales se establece las características de la motivación presentes en la población objeto de estudio. Este instrumento se utilizó como pre y como post, y se sometió al juicio de profesionales expertos para que establecieran su idoneidad, por medio de una carta de certificación (Ver Anexo D). A continuación, se puede ver los ítems de la lista de cotejo, al igual que sus opciones de respuesta.

Figura No 2. Ítems de la lista de cotejo.

CRITERIOS	Si	NO
1. Presenta Participación en clase.		
2. Presenta interés por aprender.		
3. Mantiene la atención durante las explicaciones en clase.		
4. Responde a las preguntas hechas por la docente.		
5. Presenta interés en la participación de actividades grupales.		
6. Presenta la capacidad de trabajo		

autónomo en el aula.		
7. Se expresa con confianza en el salón de clases.		
8. Apoya a sus compañeros de clase.		



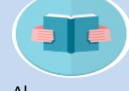








Fuente: Las autoras (2021).

Las respuestas de SI o No se presentan un valor, únicamente se interpretan como presencia de lo observado, más no como frecuencia. De igual manera, se interpreta como sumatoria del total de la presencia de determinada característica en la población objeto de estudio. Otro de los instrumentos que los cuales se hizo uso es la observación apoyada en los diarios de campo, estos diarios de campo son ideales para consolidar la información proveniente de lo observado en el desarrollo de las actividades. Esta información se debe de interpretar como evidencia para una mejor comprensión del tema investigado. Según lo expuesto por Espinoza y Ríos (2017), los diarios de campo son los encargados del fortalecimiento de los procesos de formación, promoviendo la introspección y la investigación por medio de la observación y la auto observación, abarcando observaciones de diferentes características.

3.4 Diseño didáctico y actividades

Para este trabajo investigativo, se diseñaron cuatro actividades de gamificación, las cuales a su vez comprenden distintas temáticas enfocadas al fortalecimiento de la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la población objeto de estudio, transversalizadas con los ejes temáticos que se presentan desde los planes de área del colegio. Las anteriores actividades se constituyen de: Primera actividad “El tesoro de los grupos consonánticos”, como segunda actividad “Juguemos y aprendamos con la puntuación”, luego se puede encontrar la tercera

actividad llamada “My body” y como última actividad “Disfrutamos y conocemos el paisaje y sus tipos” y lo acontecido en cada una de estas actividades. Se tuvieron en cuenta aspectos como los siguientes: perfil de los jugadores, niveles, reglas de juego, recompensas, objetivos, aventura, escenarios, equipos, herramientas tic, avatares, competencias, capacidades, desempeños.

 <p>PERFIL DE LOS JUGADORES</p> <p>Estudiantes entre 6 y 7 años del grado primero del colegio fantasías del saber jornada tarde</p>	 <p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Fortalecer la motivación en el aula de clase Crear experiencias significativas Fomentar el trabajo en equipo Favorecer los procesos de enseñanza – aprendizaje 	 <p>AVENTURA</p> <p>Al colegio fantasías del Saber llegaron 2 grandes investigadoras Gama y Fica quienes se encuentran perdidas y confundidas, ayúdalas a completar las misiones, pasar por cada nivel y completar las recompensas para que encuentre su camino a Motivalandia. Tú puedes ser parte de esta divertida aventura.</p>
 <p>NIVELES</p> <p>medida que vas completando los retos vas sumando puntos y completando las misiones para llegar a la meta. Lo importante es divertirse y aprender.</p> <p>Misión 1 y 2: Lengua castellana Misión 3: Lenguas extranjeras (ingles) Misión 4: Ciencias Sociales</p> <p>8 - 10 puntos: 1° puesto (Ganador) 6 -8 Puntos: 2° puesto 4 – 6 Puntos: 3° Puesto</p>	 <p>MISIÓN 1 “El tesoro de los grupos consonánticos”</p> <p>Resuelve las pistas, cumple las estaciones y recolecta puntos mientras aprendes.</p> <p>Retos</p> <ol style="list-style-type: none"> Arma las parejas de algunos grupos consonánticos según la imagen. Completa las palabras y decora con ayuda de tu equipo Escribe la mayor cantidad de palabras con algunos grupos consonánticos en solo 3 minutos. 	<p>MISIÓN 2 “Juguemos y aprendamos con la puntuación”</p> <p>A Gama y Fica se le perdieron las fichas del rompecabezas, encuéntralos, ármalo y completa la misión.</p> <p>Retos</p> <ol style="list-style-type: none"> Observa atentamente el video y toma apuntes Escucha atentamente las pistas para saber dónde buscar las fichas Arma el rompecabezas de los signos de puntuación y toca el timbre.
 <p>REGLAS DE JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> Deben trabajar en equipo Escuchar atentos a las indicaciones dadas por las docentes Respetar los tiempos de llegada Participar activamente Por pelear, trabajar individual o no participar pierdes punto. 	<p>MISIÓN 3 “My Body”</p> <p>Disfruta de la zona verde y los medios tecnológicos para completar esta misión, deberás aprender un nuevo idioma y ayudar a Gama y Fica a reconocer su cuerpo.</p> <p>Retos</p> <ol style="list-style-type: none"> Escucha y aprende la canción en el menor tiempo posible, no le pierdas el paso a Gama y Fica Ingresa a la plataforma Wordwall y arrastra el nombre de cada parte del cuerpo. Elabora una marioneta con las partes del cuerpo humano (my Body) <p>NOTA: Ojo, esta misión es de otro mundo por eso está en Ingles</p>	<p>MISIÓN 4 “disfrutamos y conocemos el paisaje y sus tipos”</p> <p>Descubre los diferentes tipos de paisaje y enseña a Gama y Fica sus características y elementos.</p> <p>Retos</p> <ol style="list-style-type: none"> Observa el video y pon mucha atención, puedes preguntar lo que quieras. Vence los obstáculos y encuentra una bolsa mágica con diferentes actividades. Escoge un representante y con ayuda de Gama y Fica ingresa a la plataforma Quizizz y resuelve el cuestionario.
 <p>RECOMPENSAS</p> <p>Por cada nivel alcanzado los grupos reciben 1 punto</p> <ul style="list-style-type: none"> Por cada misión completada reciben 3 puntos Por trabajo en equipo reciben 2 puntos 	 <p>ESCENARIO</p> <p>Utilizaremos todas las instalaciones del colegio como; el salón de 1°, el patio de luz, la piscina de pelotas, el parque de juegos, la sala de sistemas entre otros.</p>	 <p>EQUIPOS</p> <p>Con ayuda de una bolsa con cartones de 3 colores diferentes (Amarillo, azul y rojo) escogeremos tres grupos al azar donde cada grupo podrá escoger un nombre y empezar a trabajar en equipos para alcanzar los objetivos.</p>
 <p>HERRAMIENTAS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> Class Dojo Quizizz YouTube wordwall 	 <p>AVATARES</p> <p>Los niños y las niñas podrán escoger un avatar (personaje) para ganar puntaje individual, adicional a las recompensas por trabajo en grupo. El cual podrán obtener en la plataforma Class dojo con ayuda de gama y fica.</p>	<p>MUSICA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=h4eueDYPTlg&t=24s</p> <p>TIEMPO Una semana, del 27 de septiembre al 4 de Octubre.</p>
<p>COMPETENCIAS</p>	<p>CAPACIDADES</p>	<p>DESEMPEÑO</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Lengua castellana (Grupos consonánticos y signos de puntuación). • Inglés (El cuerpo humano. My body). • Ciencias Naturales (El paisaje). 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo • Trabajo autónomo • Desarrollo de habilidades motoras y cognitivas • Participación activa • Agilidad mental • Expresión corporal y oral 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce y agrupa algunos grupos consonánticos 2. Asocia palabras habladas con palabras escritas sin el apoyo de imágenes. 3. Demuestra interés y curiosidad por aprender 4. Cooperar con sus compañeros para alcanzar los objetivos 5. Lee en voz alta y con progresiva fluidez 6. Realiza intervenciones orales sobre un tema tratado en clase, una lectura o un evento significativo, en las cuales contesta, pregunta o da su opinión. 7. Observa y escucha atentamente las explicaciones de la docente 8. Demuestra seguridad al participar en actividades lúdicas de acuerdo a sus intereses y capacidades 9. Comprendo canciones, rimas y rondas infantiles, y lo demuestro con gestos y movimientos 10. Reconozco y sigo instrucciones sencillas, si están ilustradas.
<p>Referencias:</p> <p>Ministerio de educación nacional. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje. http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Transici%C3%B3n.pdf</p> <p>Fuente: soft & Apps https://www.softandapps.info/wp-content/uploads/2015/03/Kamelon.jpg</p>		

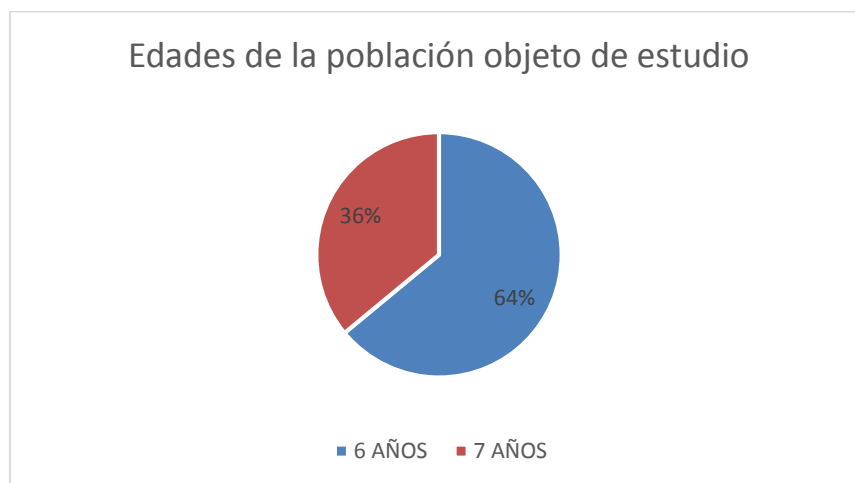
CAPÍTULO IV

4 Análisis de los resultados

4.1 Procesos de análisis.

En este capítulo se presentan los resultados arrojados por el instrumento “Lista de cotejo para motivación en los procesos de aprendizaje”, en sus fases de pre test y post test. Estos resultados se presentan teniendo en cuenta la naturaleza del instrumento, el proceso de tabulado y de graficado, procesos en los cuales se utilizó el programa de Microsoft Excel y se realizó su análisis cualitativo. De igual manera, se presentan los análisis cualitativos derivados de los diarios de campo. Estos resultados comprenden las variables características de la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la población objeto de estudio, y el impacto de las actividades de gamificación en la población objeto de estudio.

Figura No 3. Edad de la población objeto de estudio.

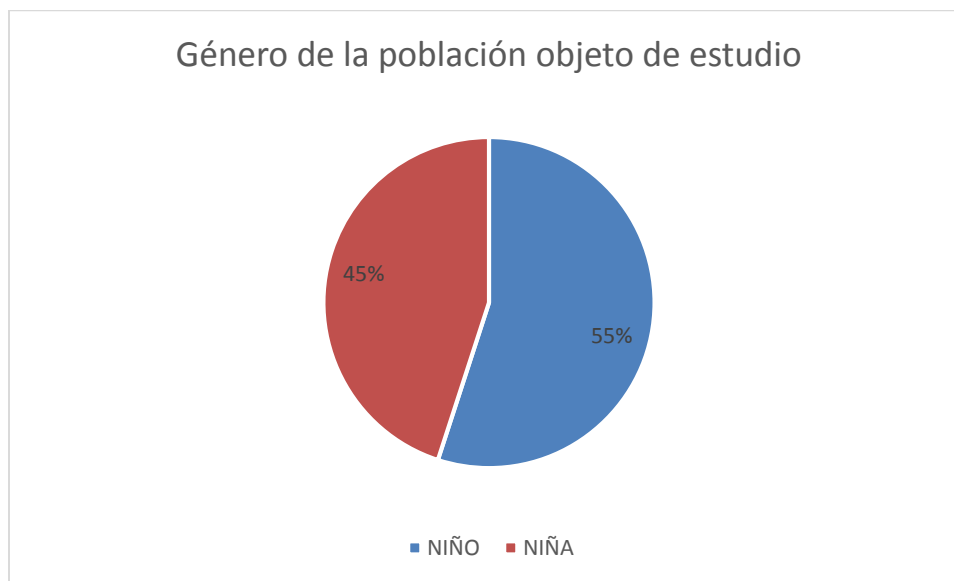


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
6 AÑOS	7	64%
7 AÑOS	4	36%
TOTAL	11	100%

En lo relacionado a las edades presentes en la población objeto de estudio, se puede observar que el 64% (7) presentan una edad de 6 años, mientras que el 36% (4) presentan una edad de 7 años.

Figura No 4. Género de la población objeto de estudio.

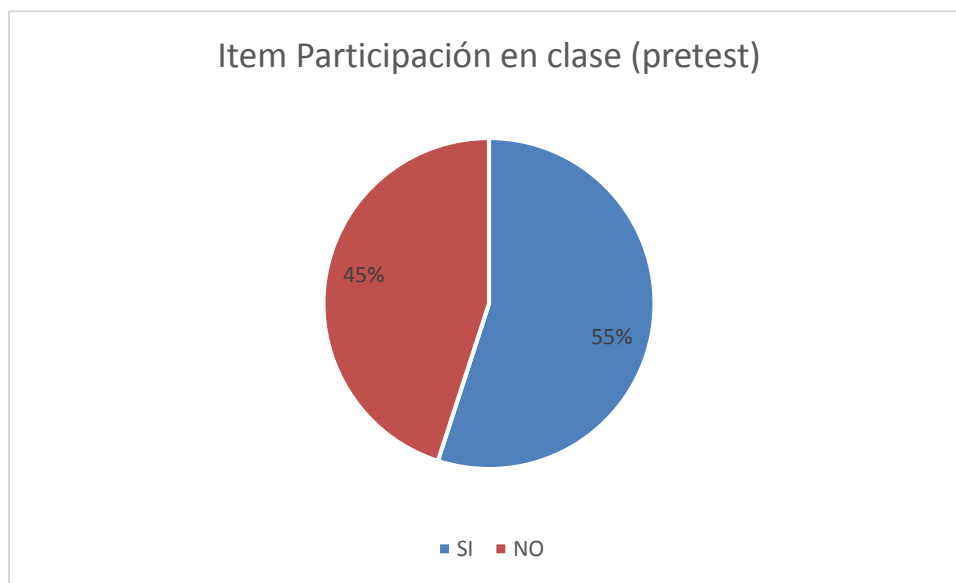


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
NIÑO	6	55%
NIÑA	5	45%
TOTAL	11	100%

En lo concerniente al género de la población objeto de estudio, se puede observar que el 55% (6) son de género masculino, mientras que el 45% (5) son de género femenino.

Figura No 5. Item Presenta participación en clase (pretest)

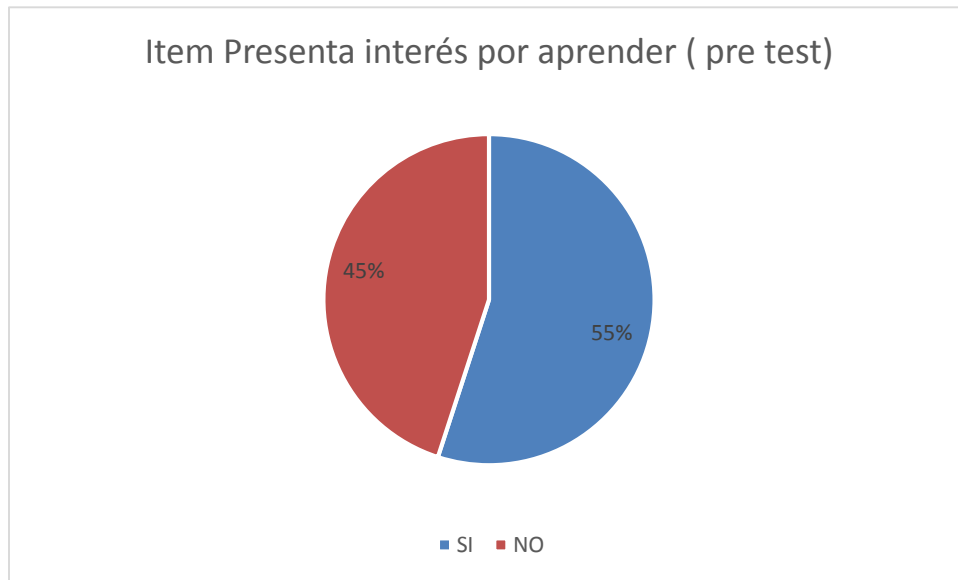


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	6	55%
NO	5	45%
TOTAL	11	100%

Sobre el ítem relacionado a Presenta participación en clase, los resultados indican que el 55% (6), si presentaba participación en clase, mientras que el 45% (5), no la presentaba. Lo anterior relacionado a la realización del pre test en la población objeto de estudio.

Figura No 6. Item Presenta interés por aprender (pretest)

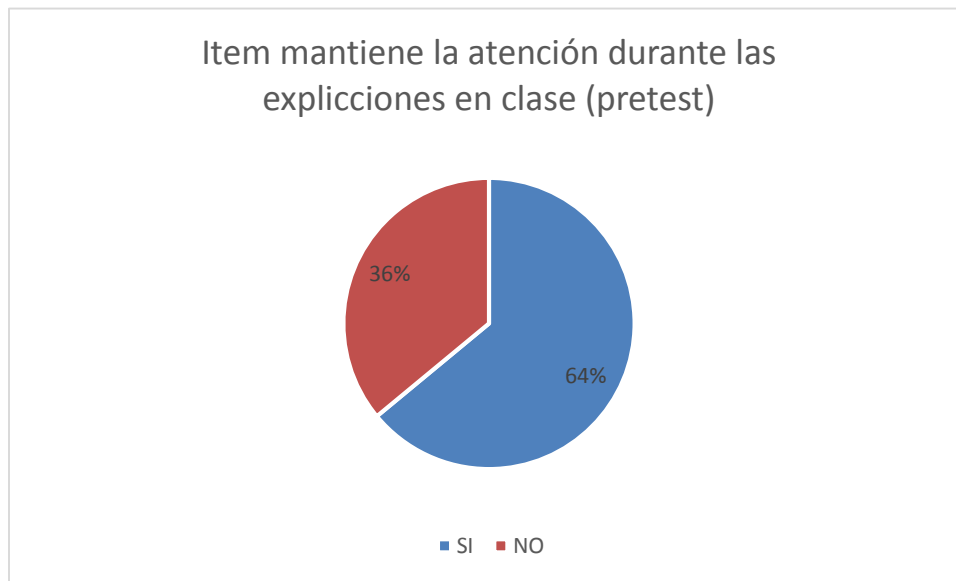


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	6	55%
NO	5	45%
TOTAL	11	100%

En lo concerniente al interés por aprender, se puede observar que un 55% (6), si presenta interés por los aprendizajes, mientras que un 45% (5) no presenta este tipo de interés.

Figura No 7. Item Mantiene la atención durante las explicaciones en clase (pretest)

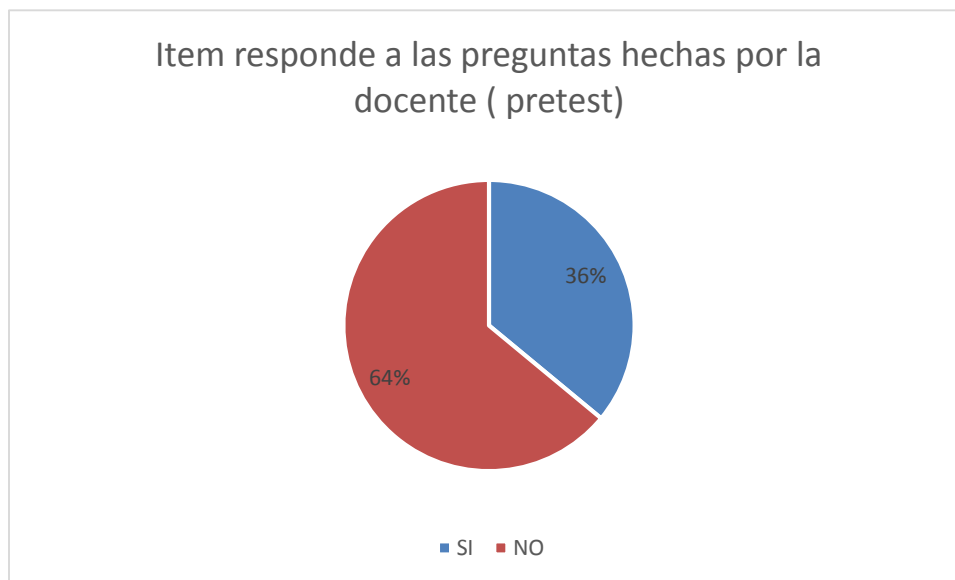


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	7	64%
NO	4	36%
TOTAL	11	100%

En lo relacionado al ítem mantiene la atención durante las explicaciones en clase, se observa que el 64% (7), si mantiene la atención durante las explicaciones en clase, mientras que el 36% (4) no mantiene la atención durante las explicaciones.

Figura No 8. Item Responde a las preguntas hechas por la docente (pretest)

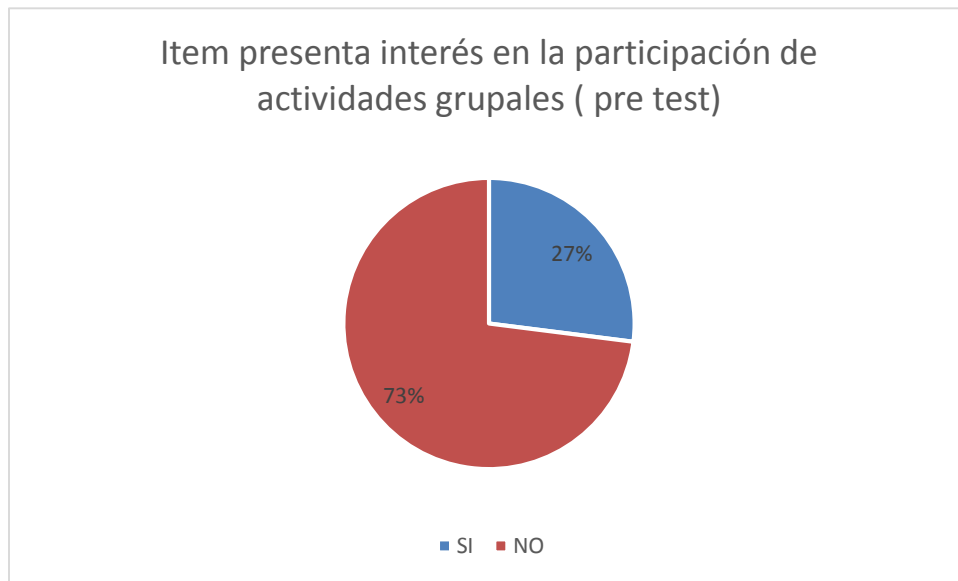


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	4	36%
NO	7	64%
TOTAL	11	100%

El ítem Responde a las preguntas hechas por la docente, presenta los siguientes resultados, un 36% (4) manifiesta que, si responde a las preguntas, mientras que un 64% (7), manifiesta no responder este tipo de preguntas.

Figura No 9. Item Presenta interés en la participación de actividades grupales (pretest)

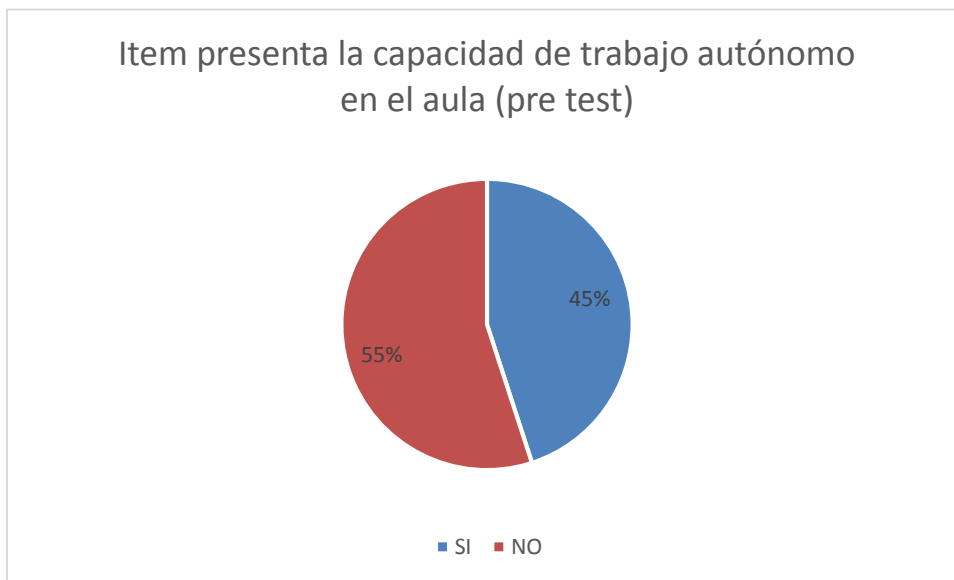


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	3	27%
NO	8	73%
TOTAL	11	100%

Sobre el ítem presenta interés en la participación de actividades grupales, se encuentra que el 27% (3) si presenta interés en ese tipo de actividades, mientras que el 73% (8) no presenta ese tipo de interés.

Figura No 10. Item Presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula (pretest)

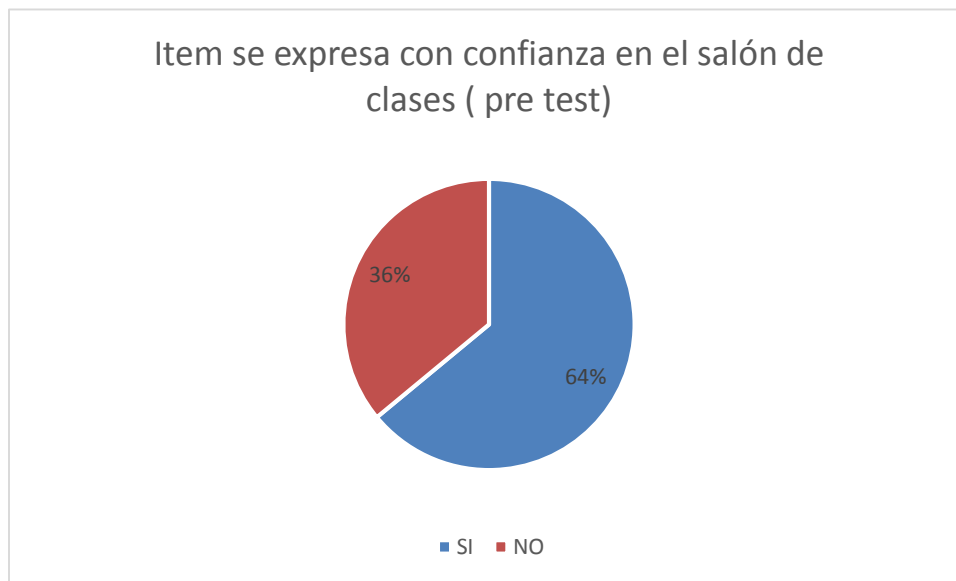


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	5	45%
NO	6	55%
TOTAL	11	100%

En lo concerniente al ítem presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula, se encuentra que el 45% (5) si presenta esta capacidad, mientras que el 55% (6) no presenta esta capacidad.

Figura No 11. Item Se expresa con confianza en el salón de clases (Pretest)

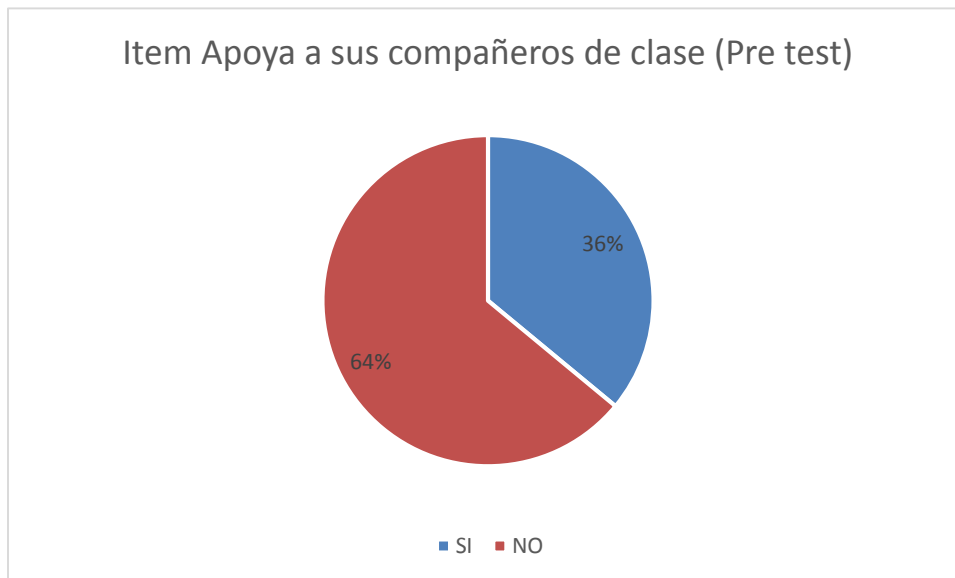


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	7	64%
NO	4	36%
TOTAL	11	100%

En lo relacionado al ítem se expresa con confianza en el salón de clases, se muestra que el 64% (7), muestra tener esa capacidad, mientras que el 36% (4) muestra no tener esa capacidad.

Figura No 12. Item Apoya a sus compañeros de clase (Pretest)



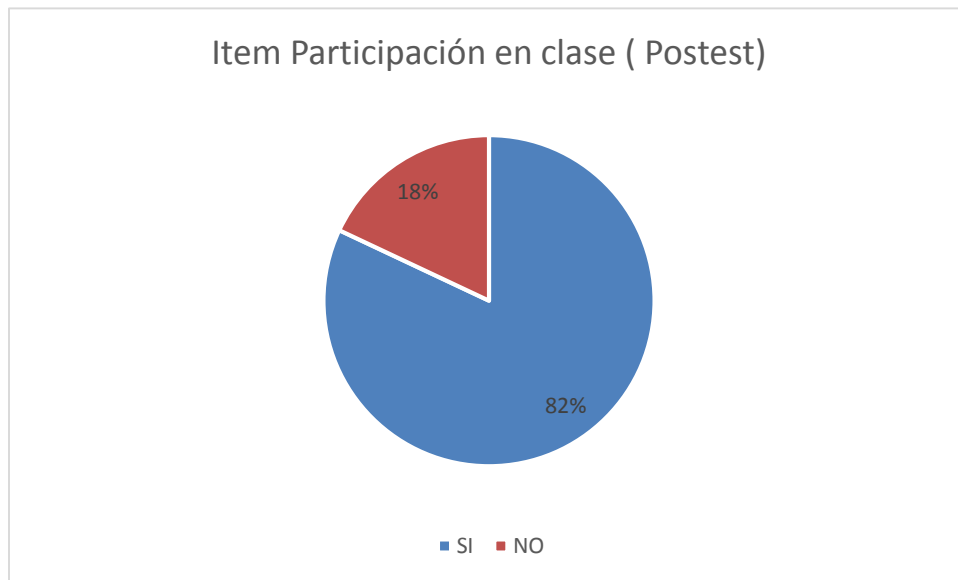
Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	4	36%
NO	7	64%
TOTAL	11	100%

Sobre el ítem se expresa con confianza en el salón de clases, se muestra que el 36% (4) no muestra esa capacidad, mientras que el 64% (7) manifiesta que no presenta esa capacidad.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la aplicación de la “Lista de cotejo para motivación en los procesos de aprendizaje”, se pudo identificar la presencia de las características de la motivación en la población objeto de estudio, por lo cual se pudo evidenciar que algunas de estas características no se encuentran en los porcentajes totales de la población. Por lo anterior, se hace necesario el diseño e implementación de las actividades de gamificación, con el objetivo de fortalecer la presencia de estas características de la motivación.

Figura No 13. Item Participación en clase (Postest)

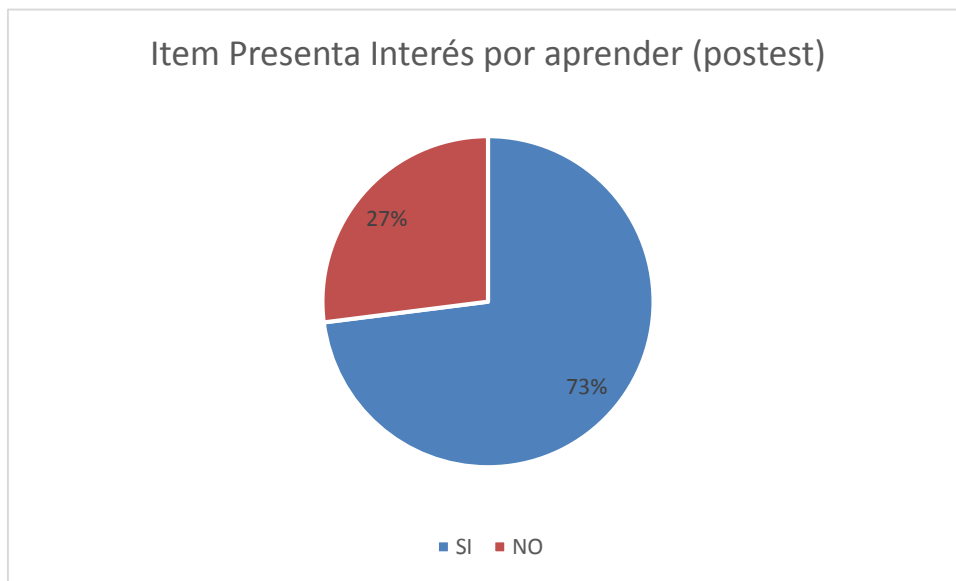


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	9	82%
NO	2	18%
TOTAL	11	100%

En lo relacionado al post test, se puede decir que, en esta característica de la motivación, las actividades de gamificación presentaron un impacto positivo, de un 55% (6) del pretest, se pasó a un 82% (9) del postest.

Figura No 14. Item Presenta interés por aprender (Postest)

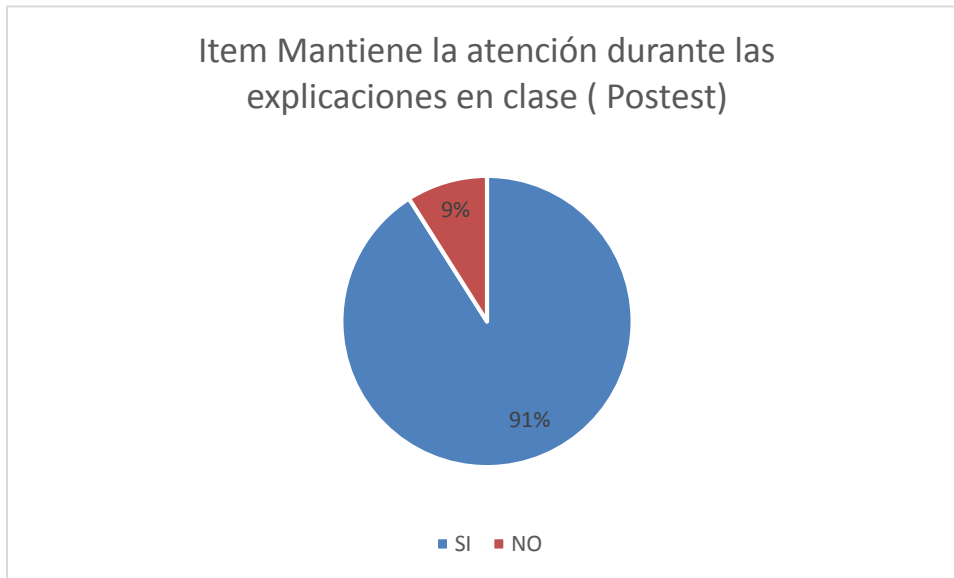


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	8	73%
NO	3	27%
TOTAL	11	100%

Sobre el ítem de presenta interés por aprender, se puede mostrar un cambio significativo con relación al pretest. En este orden de ideas, se pasó de un 55% (6), a un 73% (8), indicando que las actividades de gamificación tuvieron el efecto esperado.

Figura No 15. Ítem Mantiene la atención durante las explicaciones en clase (postest).

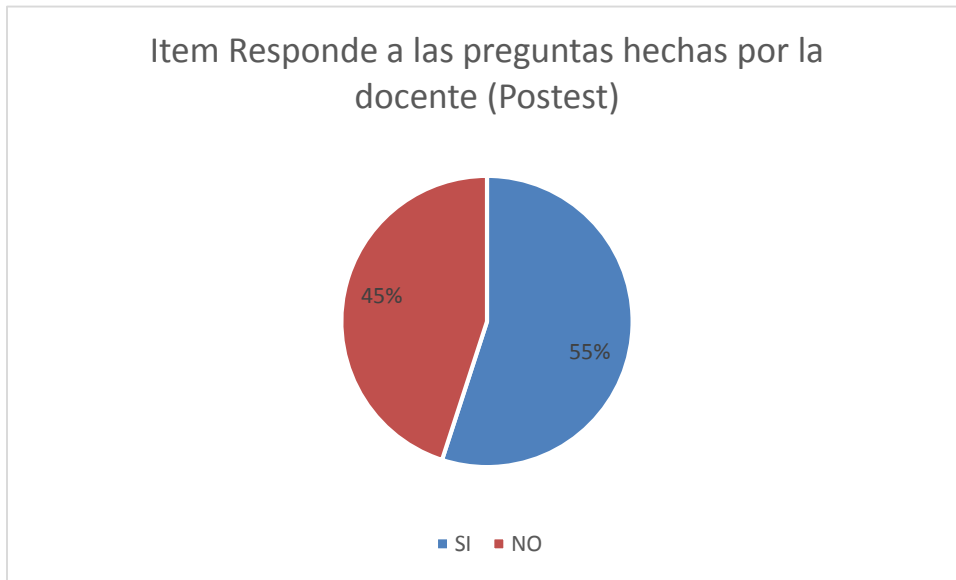


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	10	91%
NO	1	9%
TOTAL	11	100%

Sobre el ítem Mantiene la atención durante las explicaciones en clase, se puede observar un aumento significativo, de un 64% (7) del pretest, a un 91% (10) del postest, indicando que las actividades de gamificación, si tienen un efecto positivo en los procesos de motivación de los estudiantes.

Figura No 16. Item Responde a las preguntas hechas por la docente (postest).

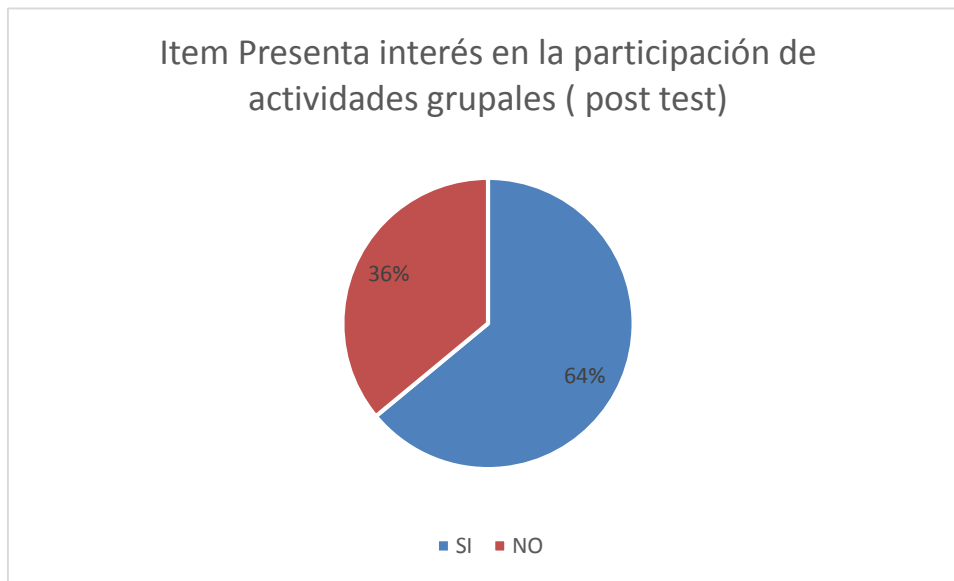


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	6	55%
NO	5	45%
TOTAL	11	100%

En lo concerniente al ítem Responde a las preguntas hechas por la docente (postest), se puede observar que un aumento importante, del 36% (4) del pretest, a un 55% (6) del postest, a consecuencia de la implementación de las actividades de gamificación.

Figura No 17. Item Presenta interés en la participación de actividades grupales (postest).

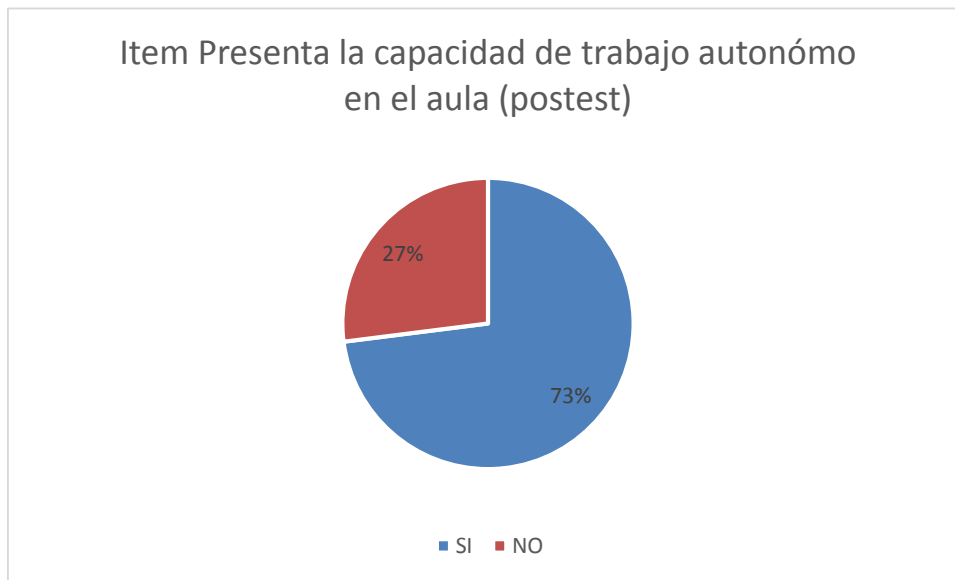


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	7	64%
NO	4	36%
TOTAL	11	100%

El ítem Presenta interés en la participación de actividades grupales, presenta cambios importantes, del 27% (3) del pretest, se muestra un 64% (7) del postest, la incidencia de las actividades de gamificación, también se puede evidenciar allí.

Figura No 18. Item Presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula (Postest)

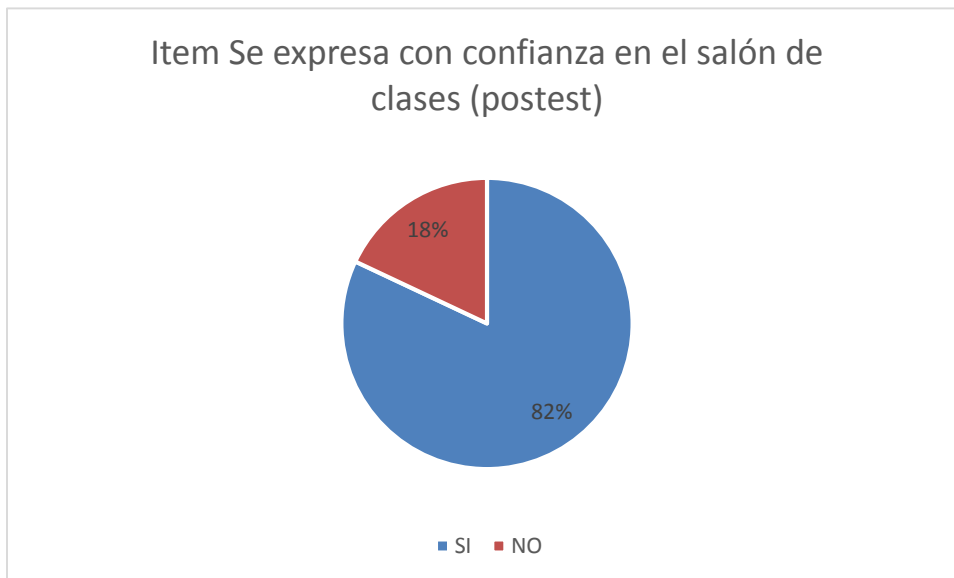


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	8	73%
NO	3	27%
TOTAL	11	100%

El efecto de las actividades de gamificación, también se puede evidenciar en el ítem Presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula. En este orden de ideas, se pasó de un 45% (5) del pretest, a un 73% (8) del postest.

Figura No 19. Item Se expresa con confianza en el salón de clases (postest)

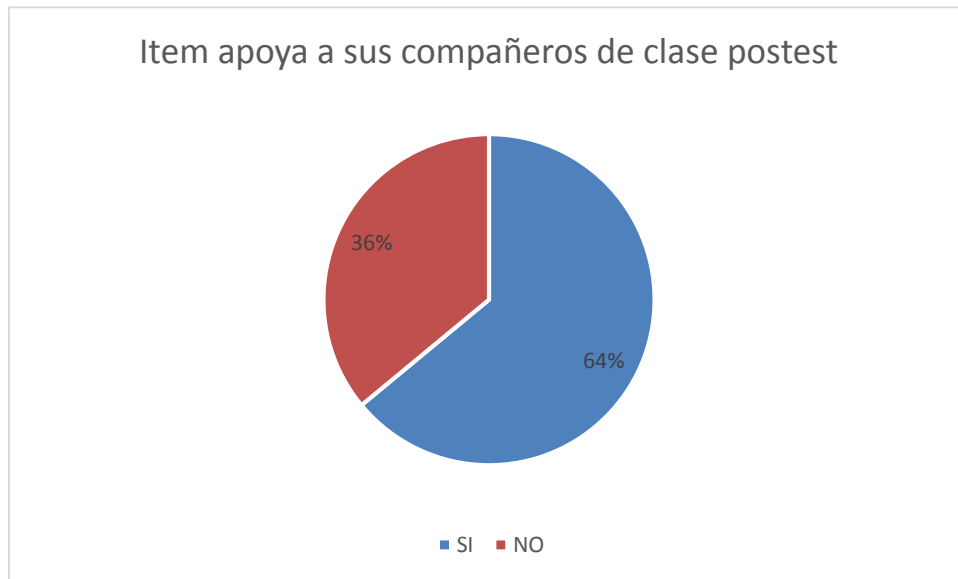


Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	9	82%
NO	2	18%
TOTAL	11	100%

La confianza con la que se expresa el estudiante en el salón de clases, ha aumentado de manera significativa. Por lo anterior, de un 64% (7) del pretest, se pasó a un 82% (9) del postest, siendo las actividades de gamificación, un factor importante allí.

Figura No 20. Item Apoya a sus compañeros de clase (Postest)



Fuente: Las autoras.

ITEM	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	7	64%
NO	4	36%
TOTAL	11	100%

Sobre el apoyo a sus compañeros de clase, se puede evidenciar que se pasó de un 36% (4) del pretest, a un 64% (7) del postest, a causa del efecto de las actividades de gamificación en la población objeto de estudio.

Figura No 21. Tabla de análisis cualitativo Diarios de campo.

Número de Diario de Campo	Interpretación
<p>Diario de Campo No 1. Categorías Características de la motivación identificadas Interés Apoyo a sus compañeros Liderazgo Participación activa</p>	<p>En el desarrollo de esta actividad, se pudo evidenciar situaciones relacionadas al entusiasmo, felicidad, e interés de parte de los niños y niñas hacia el desarrollo de las actividades. De igual manera, se pudo evidenciar el apoyo de los niños y niñas, hacia sus compañeros, especialmente al momento de desbloquear los niveles de los procesos de gamificación. Se hace necesario anotar los procesos de liderazgo que se pudo evidenciar, al momento en que, en la actividad, se solicitó la selección de un líder para que leyera las palabras.</p>
<p>Diario de Campo No 2. Categorías Características de la motivación identificadas Participación activa Atención y concentración Apoyo a sus compañeros Responder a las preguntas Trabajo Autónomo</p>	<p>En este diario, se pudo evidenciar la participación activa de los estudiantes, denotando gozo en la actividad de los rompecabezas, de igual manera se podía evidenciar la atención y concentración de estos en el desarrollo de la actividad, debido a que debían de encontrar las fichas. El trabajo en equipo y el responder a las preguntas, se mostró al momento de la obtención de los puntos positivos, mostrando autonomía en sus procesos de enseñanza – aprendizaje.</p>
<p>Diario de Campo No 3. Categorías Características de la motivación Participación activa Interés</p>	<p>Las actividades desarrolladas permitieron que los niños y las niñas, participaran activamente de las mismas, especialmente al momento en que se dieron cuenta que se iba a utilizar el computador, generando mucha curiosidad en estos, hasta el punto de repetir la actividad con el objetivo de repetir más y más niveles.</p>
<p>Diario de Campo No 4. Categorías Características de la motivación Realización de preguntas Participación activa Concentración Apoyo a sus compañeros Trabajo autónomo</p>	<p>La puesta del video a los niños y niñas, permitió que estos realizaran preguntas con frecuencia, posteriormente con la actividad de la bolsa mágica, promovió aspectos como la iniciativa, la concentración, el apoyo entre los compañeros, y el trabajo autónomo, a</p>

	consecuencia de la búsqueda de palabras que se realizaba en la misma.
--	---

Fuente: Las autoras.

En la discusión, se analizan estos resultados a la luz de las distintas propuestas o teóricas que se tuvieron en cuenta para el desarrollo de este trabajo investigativo.

4.2 Discusión

En esta parte del trabajo investigativo, se presenta la discusión concerniente a los resultados de este ejercicio investigativo, posteriormente de haber llevado a cabo el pretest, el desarrollo y puesta en marcha de las actividades de gamificación,, la medición de estas actividades por medio del post test, y el análisis cualitativo de los diarios de campo, se llevó a cabo la comparación de los resultados presentados con los distintos planteamientos teóricos de los cuales se constituye esta investigación.

En primer lugar, se hace necesario establecer que las actividades de gamificación que se diseñaron y se pusieron en aplicación para esta investigación, si presentaron una incidencia profunda en las características de la motivación de la población objeto de estudio. Esto, se puede evidenciar en los resultados presentados en los pre y los post test, al igual que en los diarios de campo, en los cuales en todos los cuatro se pudo evidenciar la participación activa de los niños y niñas en las actividades de gamificación propuestas. La lista de cotejo, permite evidenciar en lo concerniente a la participación en clase, que se pasa de un 55% a un 82%, lo anterior se encuentra relacionado a lo expuesto por la Fundación Universia (2018), y el CIEC (2018), sobre que la participación es una de las características de mayor importancia del estudiante motivado.

Por el lado del interés por aprender, se muestra que se pasó de un 55% a un 73%, y el mantener la atención durante las explicaciones en clase, que pasó de un 64% a un 91%, van de la mano con lo expuesto por la Fundación Universia (2018), el CIEC (2018), y el Greenlane (2019), sobre las características por las cuales se manifiesta la motivación escolar, siendo estas la participación, la competitividad y el estar involucrado. De igual manera, en los diarios de campo No 1 y 3, se identifica ese interés por aprender, especialmente al momento en que la población objeto de estudio, se da cuenta que se va a utilizar el computador en las actividades de gamificación.

Sobre la característica de responder a las preguntas hechas por la docente, este pasó de un 36% a un 55%, encontrándose vinculado a lo planteado por Greenlane (2019) y Herrera (2017), sobre la participación y el estar involucrado en los procesos del aula de clase. Ese interés se pudo identificar de igual forma en el diario de campo No 2, al momento de la obtención de los puntos positivos. Sobre el interés en participar en las actividades grupales, este pasó de un 27% a un 64%, y el apoyar a sus compañeros de clase, que pasó de un 36 % a un 64%, se relaciona íntimamente con lo expuesto por la Fundación Universia (2018) sobre la afiliación, Rodríguez (2020) los grupos como factor fundamental para el fortalecimiento de la motivación, el CIEC (2018) sobre la afiliación, Greenlane (2019), contar con un sistema de apoyo, Garzón y Sanz (2012), sobre el trabajo en grupo, y Herrera (2017), sobre la cooperación en clase. En los diarios de campo No 1,2,3 y 4, se puede evidenciar la manera en que los niños y niñas, participan de las actividades, y cómo entre estos, se apoyan para el alcance de los objetivos propuestos en las actividades de gamificación.

Con relación a las dos últimas características, siendo estas el presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula, este pasó de un 45% a un 73%, y el se expresa con confianza en el salón de clase, este pasó de un 64% a un 82%, estas características van de la mano con lo propuesto por Fundación Universia (2018), Centro de Psicología de Madrid (2021), el CIEC (2018), Alfaro y Chavarria (s.f.), y Junco (2017), sobre la importancia de la autonomía en los procesos de motivación escolar, de la mano con la buena autoestima, que en muchas ocasiones se manifiesta en la confianza con la se expresa el estudiante dentro del salón. La autonomía en el aula, se puede evidenciar en los diarios de campo No 2 y 4, como al momento de la obtención de los puntos positivos en una de las actividades.

Por lo anterior, y, en segundo lugar, se puede establecer que la gamificación si fortalece los procesos de motivación, al tiempo que promueve aprendizajes de naturaleza significativa. Esto va en concordancia por lo manifestado por Ortiz, Jordán y Agredal (2018), sobre que la gamificación es fundamental para la promoción de la motivación, al igual que para el aprendizaje, para la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2017) y Borrás (2015), la gamificación fortalece la motivación hacia los aprendizajes, lo cual se puede constatar en los resultados obtenidos de la aplicación de la lista de cotejo. Teniendo en cuenta lo anterior, se presentan las conclusiones y las recomendaciones de este proceso de investigación.

CAPÍTULO V

5.1 Conclusiones y Recomendaciones

Las actividades de gamificación teniendo como base el juego, y las TICs, se muestran como una apuesta interesante al momento de fortalecer los procesos relacionados a la motivación y a los procesos de enseñanza. aprendizaje, es necesario anotar que el proceso de diseño de estas actividades de gamificación implica el tener en cuenta una gran cantidad importante de aspectos, estos se constituyen de objetivos, aventura, niveles, reglas de juego, recompensas, herramientas TIC, escenario, equipos, avatares, música, competencias, capacidades y desempeños. De igual manera, estuvieron articuladas con las temáticas que estaban viendo los estudiantes, con el fin de no presentar inconvenientes con los ejes temáticos que desde el colegio se plantean. Por lo anterior, se establecen que no son actividades de solo juego, estas actividades conllevan una detallada planeación para así, poder ser actividades de gamificación, y no solo actividades de juego.

La gamificación por sí sola, no es gamificación, esta siempre debe de ir acompañada con lo propuesto por el o la docente, siendo este el encargado de planearlas o diseñarlas, brindándole así, ese aspecto pedagógico que tanto se necesita, por lo anterior se propone que sin docente no hay gamificación, siendo en este caso, la gamificación entendida como una herramienta para apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, más no como un eje solitario que puede ser autónomo en el mismo proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación se encuentra muy relacionada a la motivación escolar, de esta manera, esta puede ser utilizada de manera transversalizada para proporcionar determinados aprendizajes significativos, al tiempo que se fortalecen aspectos de gran importancia a lo que motivación escolar se refiere.

Con respecto a las recomendaciones, a pesar de que el impacto de las actividades de gamificación es positivo, es importante seguir ahondando en los aspectos pertinentes a la mismas, lo anterior con el objetivo de abrir nuevos campos de conocimiento y de acción sobre estas. Si bien se establece que la gamificación tuvo un impacto positivo en las características de la motivación de la población objeto de estudio, se hace importante trabajar de la mano de los padres los temas de gamificación y motivación, para que, de esta manera, el proceso no quede únicamente en el entorno académico o escolar.

Por último, se hace importante indagar dentro de la población, objeto es estudio, sobre los TICS de las cuales hacen mayor uso, o de las cuales tienen mayor acceso, para que de esta manera diseñar actividades de gamificación de acuerdo a los recursos tecnológicos disponibles en la población beneficiaria.

Referencias

- Alfaro, A. y Chavarria, G. (s.f). La motivación: Una actividad inicial o un proceso permanente. *Revista pensamiento actual No 33*.
- Alonso Garcia, J. I (2016). *Psicología. 2.o. Bachillerato. Andalucía*. Mc Graw Hill Editorial. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448609190.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Editorial Universidad Politécnica de Madrid. España.
- Cabrera Montero, L. F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villaviciencio, (meta)*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio de la Universidad Iberoamericana. <https://repositorio.iberoamericana.edu.co/bitstream/001/929/1/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20%E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%C3%B1ora%20del%20Carmen%20en%20Villaviciencio%2C%20%28Meta%29.pdf>
- Carrillo, M. Padilla, J. Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La Motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD. Revista de Educación*. (ISSN: 1390-325X). Vol. IV. No. 2. 20- 32.
- Centro de Psicología de Madrid (2021, s.f) *Motivación académica: definición y componentes*. PSISE. Psicólogos Infantiles Madrid. Centro de Psicología de Madrid. <https://psisemadrid.org/motivacion-academica-definicion-y-componentes/>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*. 16
- CIEC (2018, 02, 15). *8 características del alumno motivado*. CIEC Confederación Interamericana de Educación Católica. <https://ciec.edu.co/noticias-recientes/8-caracteristicas-de-un-alumno-motivado/>
- Colegio “Fantasías del Saber”. (2019). *Proyecto Educativo Institucional*. Tuluá. Colegio “Fantasías del Saber”.
- Contreras, R. y Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Conceptodefinición (2021,11,22). *Motivación*. Conceptodefinición. <https://conceptodefinicion.de/motivacion/>

- Cortés Múnera, C. M, (2017). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje en estudiantes con bajo rendimiento académico de 4°* [Trabajo de grado, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia]
<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tda/330/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSENAN%20A;jsessionid=F4C29E6EA0822F2FDA1D7F056CBC59F6?sequence=4>
- Cuervo, M. (2000). *La importancia de la Pedagogía Lúdica en las facultades de Educación*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Dialnet-
LaImportanciaDeLaPedagogiaLudicaEnLasFacultadesDeE-4907050.pdf
- Delgadillo Jaimés, A. J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional Uniminuto.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimésDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinoza Cid, R., y Ríos Higuera, S. (2017, s.f.). *El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva* [Ponencia]. XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa – COMIE, San Luis de Potosí, México.
<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Foncubierta, J y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen. España.
- Fonseca, L. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46440/Tesis%20-%20Laura%20Fonseca.Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fundación Universia (2018, 02,05). *8 características del alumno motivado*. Fundación Universia. <https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/8-caracteristicas-alumno-motivado-1157642.html>
- García, F. Cara, J, Martínez, J. y Cara – Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Revista Logia EFD*. (ISSN: 2695-9305). Vol. I. No 1. 16 – 24.
- Garzón, C y Sanz, S. (2012). *La motivación y su aplicación al trabajo* [Trabajo de grado, Universidad ICESI].
https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/68497/1/sanz_motivacion_aplicacion_2012.pdf
- González, A. D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. [Trabajo de grado, Universidad de Burgos].
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20E11ez_Alonso.pdf;jsessionid=6398ED0770B14B5B9B9910E387C8993B?sequence=1

- Gil, J. y Prieto, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles*. [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)] <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v42n168/0185-2698-peredu-42-168-107.pdf>
- Greenlane (2019, 08,06). *10 características de los grandes estudiantes*. Greenlane. <https://www.greelane.com/es/recursos/para-estudiantes-y-padres/perfect-student-characteristics-4148286/>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Herrera, N. (2017). *La motivación y la desmotivación en las aulas de clase*. [Trabajo de Grado, Universidad de La Laguna] <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La%20motivacion%20y%20desmotivacion%20en%20las%20aulas%20de%20primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Isique, M y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Trabajo de Grado, Universidad San Ignacio de Loyola]. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Junco, I (2010) La motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Vol. No 9, 1 – 14.
- López, N. y Sandoval, I. (s. f). *Métodos y técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa*. [Documento de trabajo, Universidad de Guadalajara]. Sistema de universidad virtual, Universidad de Guadalajara. https://pics.unison.mx/wp-content/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf
- Martínez Mediano, C. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. UNED – Universidad nacional de educación a distancia. <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/ereader/uniminuto/48726>
- Meneses, M. y Mongue, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*. 25 (2), 113- 124.
- Ortiz – Colón, A. Jordán, J, y Agredal, M. (2018) *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. USP. (40) 1 <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Padovan, I. (2020). Teorías de la motivación. aplicación práctica. [Trabajo de Grado, Universidad Nacional de Cuyo]. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/15664/teorias-de-la-motivacin.-aplicacin-prctica.pdf

- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*. Vol. XV, N° 1, 15-29.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194118804003.pdf>
- Pinilla Hernando, S. (2019-2020). *La Gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42865/TFG-G4284.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2017). *La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. UMDU.
- Pulgarín Vélez, M. (2018). *La gamificación como estrategia neurodidáctica para la enseñanza del inglés a niños de transición entre las edades de 5 a 6 años del preescolar Comfama*. [Trabajo de grado, Universidad CES]. Repositorio de la Universidad CES.
<https://repository.ces.edu.co/bitstream/10946/3911/2/Gamificaci%C3%B3n%20Estrategia%20Neurodid%C3%A1ctica.pdf>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación, Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Oceano. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rodríguez, A. (2020, 04, 17) *Motivación escolar: causas, efectos y actividades*. Lifeder.
<https://www.lifeder.com/motivacion-escolar/>
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías de Aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Editorial Pearson.
<https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>
- Tecnológico de Monterrey (2016). *Gamificación. Edu Trends*. Editorial Tecnológico de Monterrey.
<https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/61128f7947dc6168758053c2/1628606333086/09.+EduTrends+Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Téllez, M. N., Díaz, M. C. y Gómez, A. R. (2007). Piaget y L. S. Vygotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista Iberoamericana de Educación*. (ISSN: 1681-5653) 42/7
- Teixes, F. (2015). *Gamificación. Fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC. <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/ereader/uniminuto/57758>
- Treviño, G. (2021). *Propuesta didáctica basada en un taller de sumas y restas a través de la gamificación en 1º de Educación Primaria* [Trabajo de Grado, Universidad Internacional de La Rioja]. [Treviño de Pedro, Graciela.pdf](#)

- Zabalza, M. A. (2016). *Diarios de clases: un instrumento de investigación y desarrollo profesional*. Narca Ediciones.
<https://elibronet.ezproxy.uniminuto.edu/es/ereader/uniminuto/45976>
- Vargas, J. García, L. Genero, M. y Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática [Trabajo de Grado, Universidad de Castilla – La Mancha. España] https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/76784/JENUI2015_115-122.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valverde. L. (s. f). El diario de campo. Revista Trabajo Social. DOI:
<https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>
- Zepeda, S. Abascal, R. y Lòpez, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*. (ISSN: 1665-0441). Vol. XII. No 6, 315 – 325.

Anexos

Anexo A

CONSENTIMIENTOS INFORMADOS



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: 27 de septiembre de 2021

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tuluá - Valle.

ENTIDAD QUE RESPALDA EL PROYECTO: UNIMINUTO

CARGO DE QUIEN AVALA: DIRECTOR (A) TRABAJO DE GRADO MARTHA ELENA TORRES CASTAÑO

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADOS:
Lista de Cotejo, diario de campo y observación participante.

NOMBRE DEL (LOS) PARTICIPANTE(S): JUAN ESTEBAN PÉREZ GÓMEZ

NOMBRE(S) DE QUIEN(ES) RECOLECTARÁ(N) LA INFORMACIÓN: Ingrid Carolina Cruz González y Karoll Vanessa Romero Cruz.

CERTIFICO que he sido informado(a) sobre el objetivo de este proyecto, de acuerdo con la fase de recolección de información para establecer la presencia de motivación en los procesos de aprendizaje de estudiantes de grado primero. De acuerdo a la investigación arriba referenciada. Conozco el procedimiento que se va a realizar y me han informado acerca la confidencialidad y uso que se dará a la información que se suministre durante el proceso de la investigación.

Acepto que mi hijo (a) participe libremente en el proyecto:

FIRMA: Ingrid Carolina Cruz
C.C.N° 112200318
Teléfonos de contacto 310 278 0574
Correo Electrónico goncib20@hotmail.com



**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

FECHA: 27 de septiembre de 2021

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tuluá – Valle.

ENTIDAD QUE RESPALDA EL PROYECTO: UNIMINUTO

CARGO DE QUIEN AVALA: DIRECTOR (A) TRABAJO DE GRADO MARTHA ELENA TORRES CASTAÑO

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADOS:
Lista de Cotejo, diario de campo y observación participante.

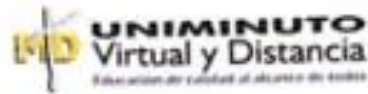
NOMBRE DEL (LOS) PARTICIPANTE(S): LUCIANA QUIÑONES OCHOA

NOMBRE(S) DE QUIEN(ES) RECOLECTARÁ(N) LA INFORMACIÓN: Ingrid Carolina Cruz González y Karoll Vanessa Romero Cruz.

CERTIFICO que he sido informado(a) sobre el objetivo de este proyecto, de acuerdo con la fase de recolección de información para establecer la presencia de motivación en los procesos de aprendizaje de estudiantes de grado primero. De acuerdo a la investigación arriba referenciada. Conozco el procedimiento que se va a realizar y me han informado acerca la confidencialidad y uso que se dará a la información que se suministre durante el proceso de la investigación.

Acepto que mi hijo (a) participe libremente en el proyecto:

FIRMA: Isabel Cristina David Ochoa
C.C. N° 7004033787
Teléfonos de contacto 3133564850,
Correo Electrónico _____



**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

FECHA: 27 de septiembre de 2021

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tulá - Valle.

ENTIDAD QUE RESPALDA EL PROYECTO: UNIMINUTO

CARGO DE QUIEN AVALA: DIRECTOR (A) TRABAJO DE GRADO MARTHA ELENA TORRES CASTAÑO


TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADOS:
Lista de Coteja, diario de campo y observación participante.

NOMBRE DEL (LOS) PARTICIPANTE(S): CRISTIAN DAVID MEDINA DÁVILA

NOMBRE(S) DE QUIEN(ES) RECOLECTARÁ(N) LA INFORMACIÓN: Ingrid Carolina Cruz González y Karoll Vanessa Romero Cruz.

CERTIFICO que he sido informado(a) sobre el objetivo de este proyecto, de acuerdo con la fase de recolección de información para establecer la presencia de motivación en los procesos de aprendizaje de estudiantes de grado primero. De acuerdo a la investigación arriba referenciada. Conozco el procedimiento que se va a realizar y me han informado acerca la confidencialidad y uso que se dará a la información que se suministre durante el proceso de la investigación.

Acepto que mi hijo(a) participe libremente en el proyecto:

FIRMA: 
C.C.N: 1001829419
Teléfonos de contacto: 311973267
Correo Electrónico: jdmr1992@hotmail.com



**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

FECHA: 27 de septiembre de 2021

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tulú - Valle.

ENTIDAD QUE RESPALDA EL PROYECTO: UNIMINUTO

CARGO DE QUIEN AVALA: DIRECTOR (A) TRABAJO DE GRADO MARTHA ELENA TORRES CASTAÑO

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN UTILIZADOS:
Lista de Cotejo, diario de campo y observación participante.

NOMBRE DEL (LOS) PARTICIPANTE(S): EMMA REIMMAN RODRÍGUEZ

NOMBRE(S) DE QUIEN(ES) RECOLECTARÁ(N) LA INFORMACIÓN: Ingrid Carolina Cruz González y Karoll Vanessa Romero Cruz.

CERTIFICO que he sido informado(a) sobre el objetivo de este proyecto, de acuerdo con la fase de recolección de información para establecer la presencia de motivación en los procesos de aprendizaje de estudiantes de grado primero. De acuerdo a la investigación arriba referenciada. Conozco el procedimiento que se va a realizar y me han informado acerca la confidencialidad y uso que se dará a la información que se suministre durante el proceso de la investigación.

Acepto que mi hijo (a) participe libremente en el proyecto:

FIRMA: Nathalia Rodríguez

C.C. N° 1116238257

Teléfonos de contacto 3163918288

Correo Electrónico nathaliarodriguezvaldo@hotmail.com

Anexo B

LISTA DE COTEJO PARA MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

Esta lista de cotejo tiene como objetivo, establecer las características de la motivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, presentes en la población objeto de estudio, siendo esta los estudiantes de grado primero con edades entre los 6 a 7 años del colegio “Fantasías del saber del municipio de Tuluá –Valle del Cauca”, y se aplicaría por medio de la observación participante.

FECHA: _____ **OBSERVADO:** _____

EDAD: _____ **GÉNERO:** _____

CRITERIOS	Si	NO
1. Presenta Participación en clase.		
2. Presenta interés por aprender.		
3. Mantiene la atención durante las explicaciones en clase.		
4. Responde a las preguntas hechas por la docente.		
5. Presenta interés en la participación de actividades grupales.		
6. Presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula.		
7. Se expresa con confianza en el salón de clases.		
8. Apoya a sus compañeros de clase.		

Anexo C



LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD
DIARIO DE CAMPO
FORMATO N° 1

<p>(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)</p>	
<p>DIARIO NO. 1</p>	
<p>Nombre: Ingrid Carolina Cruz Gonzalez Karoll Vanessa Romero Cruz</p>	<p>Semestre: 10</p>
<p>Nombre de la Institución: Colegio Fantasías del Saber Grado: Primero Jornada: Tarde</p>	<p>Nivel-</p>
<p>Proyecto de Aula: Nombre del proyecto/ actividad realizada: El tesoro de los grupos consonánticos</p>	
<p>Fecha: Martes 28 de septiembre 2021</p>	
<p>DESCRIPCION: Esta actividad se llevó a cabo en el colegio Fantasías del saber, de la ciudad de Tuluá, con el grado primero y asistencia de los 11 niños y niñas. Todas las actividades se hicieron de manera grupal, los niños estaban divididos en 3 grupos (Amarillo, azul y rojo).</p>	
<p>ACTIVIDAD DÍA A DÍA El día 28 de septiembre, se llevó acabo la actividad “El tesoro de los grupos consonánticos” la cual está divida en 3 niveles, con el fin de tener una clase gamificada. Para iniciar con esta actividad, se les pregunto a los niños y niñas acerca del tema, interiorizando con ellos y así</p>	

poder conocer los saberes previos que tienen frente a la temática de los grupos consonánticos. En el primer nivel, los niños y niñas relacionaron cada grupo con su respectiva imagen por ejemplo: br lo relacionaron con el dibujo de la bruja, el pl con el dibujo de la planta y así sucesivamente; el grupo que terminara este nivel ganaba 1 punto y pasa al 2 nivel, en este los niños debían organizar el grupo consonántico con su dibujo y el nombre completo, por ejemplo: el fr iba con el dibujo de la fresa y la palabra fresa completa, y así debían organizar todas las palabras, luego debían de completar palabras y decorar la imagen a sus gusto; al igual que el anterior nivel el grupo que terminara primero ganaba 1 punto y pasaba al 3 nivel, en este último nivel se le entrega una hoja a cada grupo y debían escribir palabras que contengan los grupos consonánticos vistos, el equipo que más palabras escribiera en 3 minutos era el equipo ganador de los 3 puntos.

ANÁLISIS SITUACIONAL

Al realizar esta actividad con los niños y niñas, se pudo observar y comprender los comportamientos de cada estudiante, gracias a que el trabajo era en equipo también fue muy gratificante poder ver el rol que desempeña cada niño o niña dentro de sus compañeros.

Los niños expresaron felicidad y entusiasmo al momento de realizar las actividades, los niños estaban divididos en 3 grupos, y fue muy emocionante para cada uno de ellos realizar cada actividad con el fin de desbloquear niveles y ser ganadores de puntos.

Por otro lado, hubo un integrante de uno de los grupos que no quería participar, ya que él quería siempre contestar y ser el primero en todo, pero luego de un dialogo con el niño, comprendió que todos tienen derecho a participar y fue así como continuo el proceso.

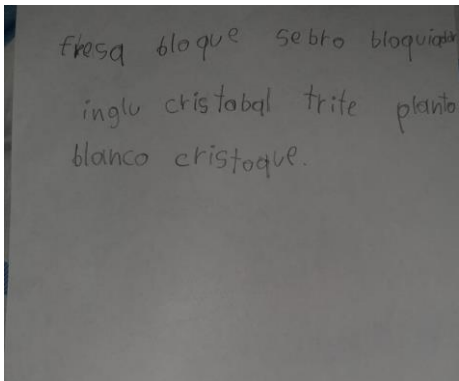
Para finalizar con esta actividad cada grupo tuvo un representante, el cual paso al frente de sus compañeros y leyó cada una de las palabras que con ayuda de su grupo habían escrito. A través de esta actividad las docentes pudieron observar la ortografía que tenían algunos estudiantes y se pudo hacer actividades extracurriculares que le permitieron a los niños y niñas tener más claridad, por ejemplo a 1 estudiante se le presentaba confusión cuando escribía la palabra iglú ya que él lo escuchaba y lo entendía como “Iclú” y así otros niños preguntaban cómo se escribían ciertas palabras, es decir que tenían dudas acerca de la escritura de algunas palabras y tuvieron la libertad de preguntar y se les dio claridad a todas sus inquietudes.

Todos los equipos obtuvieron como recompensa puntos por participar y el equipo ganador de esta misión fue el equipo amarillo.

Con esta actividad se logró motivar a los estudiantes, para que participarán y afianzarán sus conocimientos.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD
DIARIO DE CAMPO
FORMATO N° 2

<p>(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)</p>	
<p>DIARIO NO. 2</p>	
<p>Nombre: Ingrid Carolina Cruz Gonzalez Karoll Vanessa Romero Cruz</p>	<p>Semestre: 10</p>
<p>Nombre de la Institución: Colegio Fantasías del Saber Grado: Primero Jornada: Tarde</p>	<p>Nivel-</p>
<p>Proyecto de Aula: Nombre del proyecto/ actividad realizada: Juguemos y aprendamos con la puntuación.</p>	
<p>Fecha: miércoles 29 de septiembre 2021</p>	
<p>DESCRIPCION: Esta actividad se llevó a cabo en el colegio Fantasías del saber, de la ciudad de Tuluá, con el grado primero y asistencia de 10 niños y niñas. Se trabajó con los mismos grupos conformados el día anterior.</p>	
<p>ACTIVIDAD DÍA A DÍA El día 29 de septiembre se realizó la implementación de la actividad juguemos y aprendamos con la puntuación. Para motivar a los estudiantes a hacer uso correctamente de los signos de puntuación se llevó a cabo una actividad novedosa y divertida, para empezar se les compartió un video donde se explicaba el uso e importancia de cada uno de los signos, posteriormente se escribió un texto en el tablero y los niños debían colocar las comas, puntos, signos de pregunta y demás... según como ellos pensarán que debían ir</p>	

para darle un sentido a cada oración. En el siguiente nivel los niños y niñas debían escuchar con atención las pistas que tenía cada signo para ir a buscar las fichas del rompecabezas e ir armándolo, todos los niños salían a buscar la ficha y el que la consiguiera le daba punto a su equipo. Cuando terminaron de encontrar las fichas completaron y armaron el rompecabezas obteniendo así puntos positivos, como último nivel debían leer lo que estaba escrito en cada signo de puntuación.

ANÁLISIS SITUACIONAL

Al ejecutar las actividades, se pudo observar la participación activa de todos los estudiantes, puesto que se divertieron mucho y aprendieron bastante, cada vez que se daban las pistas para encontrar una ficha del rompecabezas prestaban mucha atención y concentración para ser los primeros en encontrarlas, las fichas estuvieron ubicadas por todas las instalaciones del colegio, lo cual hizo que los niños y niñas estimularan su atención frente a las indicaciones que se les daba, también se trabajó el respeto y comprensión ya que en ocasiones habían niños que querían quitarle a su compañero la ficha encontrada para así obtener ellos el punto positivo.

En todo momento se evidenció el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo en cada uno de los niños y niñas, gracias a la obtención de los puntos positivos se logró mantener el 90% de motivación para realizar las actividades, se puede decir que el 90% ya que así como obtenían puntos positivos, también hubo ocasiones donde se les borraba puntos al equipo por malos comportamientos, como por ejemplo cuando al encontrar las fichas y tenían la intención de quitárselas al que las encontraba, o también cuando no respetaban los tiempos establecidos para salir a buscar las fichas.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD
DIARIO DE CAMPO
FORMATO N° 3

<p>(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)</p>	
<p>DIARIO NO. 3</p>	
<p>Nombre: Ingrid Carolina Cruz Gonzalez Karoll Vanessa Romero Cruz</p>	<p>Semestre:10</p>
<p>Nombre de la Institución: Colegio Fantasías del Saber Grado: Primero Jornada: Tarde</p>	<p>Nivel-</p>
<p>Proyecto de Aula: Nombre del proyecto/ actividad realizada:</p> <p>My body</p>	
<p>Fecha: jueves 30 de septiembre 2021</p>	
<p>DESCRIPCION:</p> <p>Esta actividad se llevó a cabo en el colegio Fantasías del saber, de la ciudad de Tuluá, con el grado primero y asistencia de 10 niños y niñas. Esta actividad se llevó a cabo en la zona verde del colegio y en el aula de clases; también el uso de las TIC.</p>	
<p>ACTIVIDAD DÍA A DÍA</p> <p>El día 30 de septiembre se realizó la actividad “My body” en esta actividad los niños y niñas desarrollaron mucha motricidad gruesa, debido a que permanecían en completo movimiento. En el primer nivel los niños y niñas deben escuchar la canción “Head, Shoulders, Knees & Toes - Exercise Song For Kids” para repasar los nombres de las partes del cuerpo humano en inglés y posteriormente realizar el baile con el ritmo de la canción, en este nivel todos los niños obtuvieron puntos positivos por su gran participación. 2 Nivel,</p>	

los niños ingresan a Wordwall para realizar la actividad virtual, la cual consiste en que los niños deben arrastrar los nombres en inglés a la parte correspondiente según el dibujo, por ejemplo arrastrar el nombre “eye” hasta la parte de arriba y ubicarla en los ojos del niño y así sucesivamente con todas las partes del cuerpo, en esta actividad cada estudiante tiene su avatar y obtiene puntos individuales. Como último nivel los niños deben elaborar una marioneta con todas las partes del cuerpo humano.

ANÁLISIS SITUACIONAL

Al realizar esta actividad encontramos muchas falencias porque de los 10 niños, habían 3 que no se sabían los nombres de las partes del cuerpo en inglés, sin embargo en el primer nivel ellos realizaron el baile imitando a las docentes y compañeros, en los movimientos y repitiendo la canción, este nivel hizo que los niños y niñas cambiaran el ambiente, ejercitaran su cuerpo y se pusieran en buena disposición para realizar las siguientes actividades. En el 2 nivel los niños y niñas demostraron mucho asombro y felicidad debido a que era una actividad que involucra el uso del computador y la plataforma Wordwall lo que hizo sentir en los niños mucha curiosidad y ansiedad por participar del reto, en este nivel los niños y niñas debían crear un avatar para identificarse y recibir premios y recompensas al momento de culminar con la actividad; esta actividad llamo mucho la atención de los niños y niñas puesto que fue algo innovador para ellos, de los 10 niños 7 respondieron sin ninguna dificultad, mientras que los otros 3 niños requirieron acompañamiento y guía de parte de las docentes para resolver la actividad. Para finalizar con la meta del día los niños y niñas realizaron una marioneta señalando las partes del cuerpo humano en inglés.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD
DIARIO DE CAMPO
FORMATO N° 4

<p>(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)</p>	
<p>DIARIO NO. 4</p>	
<p>Nombre: Ingrid Carolina Cruz Gonzalez Karoll Vanessa Romero Cruz</p>	<p>Semestre:10</p>
<p>Nombre de la Institución: Colegio Fantasías del Saber Grado: Primero Jornada: Tarde</p>	<p>Nivel-</p>
<p>Proyecto de Aula: Nombre del proyecto/ actividad realizada: Disfrutamos y conocemos el paisaje y sus tipos</p>	
<p>Fecha: 4 de octubre 2021</p>	
<p>DESCRIPCION: Esta actividad se llevó a cabo en el colegio Fantasías del saber, de la ciudad de Tuluá, con el grado primero y asistencia de los 11 niños y niñas, con el fin de afianzar las ciencias sociales sobre el paisaje y sus tipos.</p>	
<p>ACTIVIDAD DÍA A DÍA El día 4 de octubre, se realizaron actividades que permitieron conocer más a fondo a cerca de las características y tipos de paisajes que hay. Para este día igualmente se trabajó en equipos y comenzamos nuestra aventura con el primer nivel, el cual consistió en observar un video donde explicaban muy detalla mente las clases de paisaje y sus características, al terminar esta intervención se le pregunto a los niños cosas muy precisas que decían en el</p>	

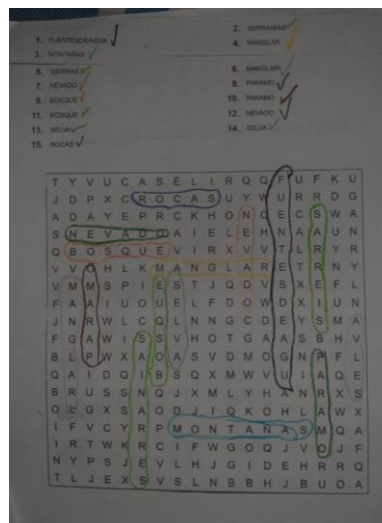
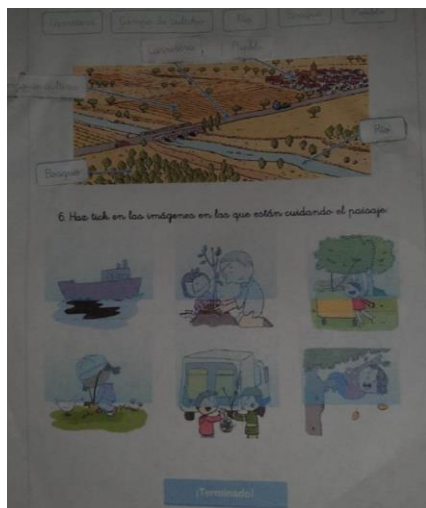
video, con el fin de contextualizarlos y apoyarlos para que pudieran realizar el siguiente nivel, el cual consistía en responder preguntas que habían en una bolsa mágica, eran bastantes actividades y el equipo que terminará primero ganaba los puntos, dentro de esas actividades habían sopa de letras, ubicar nombres como el río, el faro, el bosque y demás... en cada imagen correspondiente, también sobre el cuidado del paisaje. Y para finalizar el día se realizó una evaluación en la plataforma Quizizz a cerca de todo lo que se vio en clase sobre el paisaje. Con el fin de aprender y mantener la motivación y participación de todos los estudiantes.

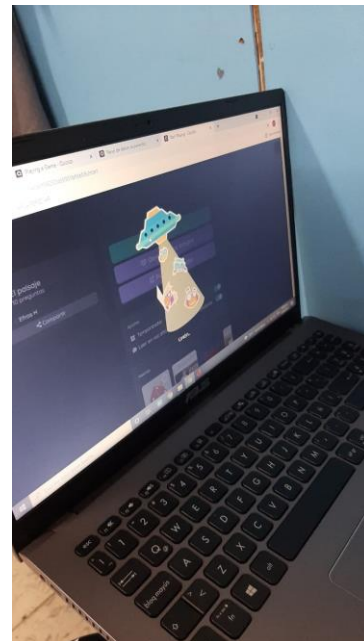
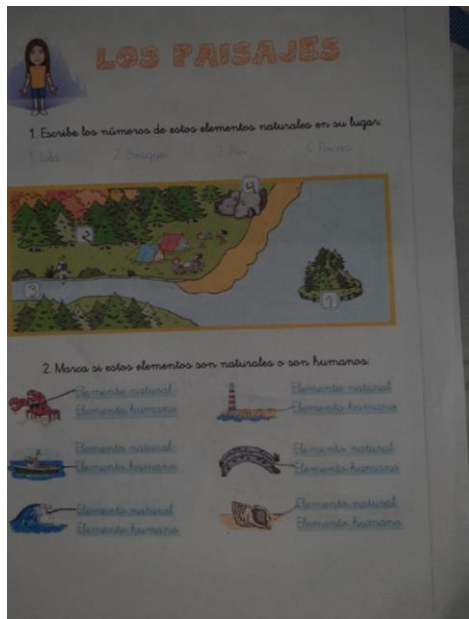
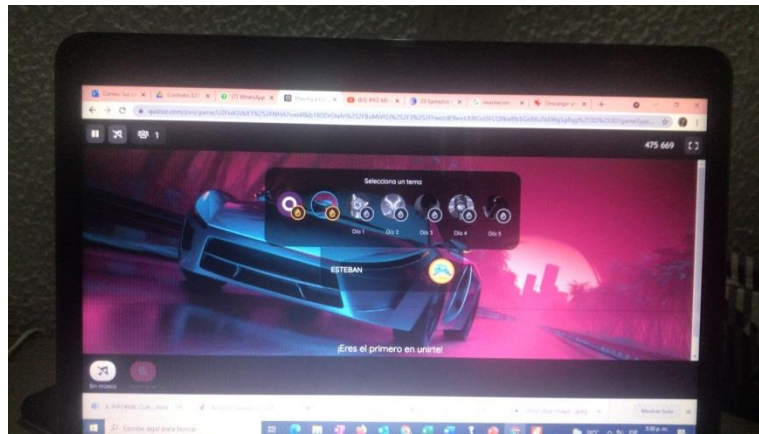
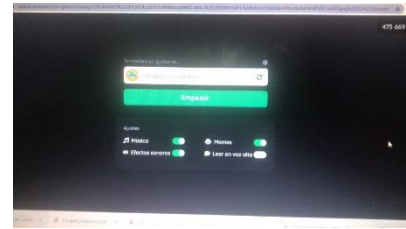
ANÁLISIS SITUACIONAL

Al realizar estas actividades grupales, los niños tuvieron la libertad para participar y dar su opinión al respecto, durante la observación del video los niños hicieron varias intervenciones preguntando el porqué de cada situación, o en ocasiones el video pedía imaginar y allí los niños y niñas expresaron lo que su imaginación veía. Al momento de realizar las actividades de la bolsa mágica los mismos niños tomaron la iniciativa de dividirse las preguntas para terminar más rápido y ser los que obtuvieran los 3 puntos. De todas las actividades que les brindo la bolsa mágica, la más compleja fue la sopa de letras, pues fue esta la que más tiempo les tomo y más concentración. Los niños del equipo rojo en un principio no querían hacer la sopa de letras porque no encontraban rápido las palabras a comparación de los del equipo azul y amarillo que ya habían encontrado, al ver a los niños del equipo rojo desanimados, las docentes le brindaron ayuda diciéndoles pistas como por ejemplo está en la parte de abajo, o esta cruzada, o esta de abajo arriba, pequeñas pistas que lograron motivar a los estudiantes porque las encontraban con mayor facilidad,

mientras que para el equipo amarillo por mas complejidad que tenía la sopa de letras se les hacía fácil encontrar palabras y para el equipo azul no fue muy fácil pero no tampoco tan difícil. Se pudo observar que prestaron mucha atención en la observación y explicación del tema porque no tuvieron falencias en la realización de las actividades. Y en la etapa final que fue la actividad del Quizizz demostraron que si hubo un aprendizaje significativo adquirido mediante las actividades gamificadas dentro del aula de clase.

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS







Anexo D

Tuluá, 20 de septiembre de 2021.

**SEÑORES:
COMITÉ DE INVESTIGACIÓN
UNIMINUTO – SEDE GUADALAJARA DE BUGA
E.S.D**

Cordial saludo;

Yo Elvia Eliza Garcia Rodriguez de profesión Psicóloga, con T.P No 80059, y con especialización en Educación por medio del presente documento certifico que el instrumento presentado por Ingrid Carolina Cruz González Con ID 617840, y Karoll Vanessa Romero Cruz con ID No 600571 para la realización de la tesis de nombre “ Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tuluá – Valle”, para optar al título de licenciada en pedagogía infantil, Este instrumento consta de una lista de cotejo la cual se presenta a continuación:

LISTA DE COTEJO PARA MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

FECHA: _____ **OBSERVADO:** _____

EDAD: _____ **GÉNERO:** _____

CRITERIOS	Si	NO
1. Presenta Participación en clase.		
2. Presenta interés por aprender.		
3. Mantiene la atención durante las explicaciones en clase.		

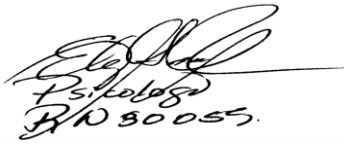
4. Responde a las preguntas hechas por la docente.		
5. Presenta interés en la participación de actividades grupales.		
6. Presenta la capacidad de trabajo autónomo en el aula.		
7. Se expresa con confianza en el salón de clases.		
8. Apoya a sus compañeros de clase.		

Se tomó como base, la lista de cotejo de Motivación y Estilo de Aprendizaje elaborado por el docente José Fernández Torres, y se enfoca a la valoración de los estilos de aprendizajes de los alumnos, al igual que las características de la motivación presentes en la población objeto de estudio.

En el análisis del instrumento, se pudo evidenciar que cumple con los objetivos planteados en el proyecto de tesis Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del Colegio Fantasías del Saber Tuluá – Valle, razones por las cuales se considera que es apto para su proceso de aplicación.

Para constancia de lo presente, se firma en la ciudad de Tuluá- Valle del Cauca, a los (20) días del mes de septiembre del año 2021.

Atentamente:



Psicóloga
TP 80059.

Psicóloga
TP 80059
Universidad de Manizales

.....

Tuluá, 22 de septiembre de 2021.

Estudiantes
Ingrid Carolina Cruz González
Karoll Vanessa Romero Cruz
Programa Lic. En Pedagogía Infantil

Cordial saludo;

Yo, Ana María Lozano Hurtado, de profesión Psicóloga, con T.P No 124711, y con posgrado en Neuropsicología Infantil, por medio del presente documento certifico que el instrumento presentado por: Ingrid Carolina Cruz González Con ID 617840, y Karoll Vanessa Romero Cruz con ID No 600571 para la realización de la tesis de nombre “ Implementación de la gamificación y motivación de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de primero de primaria del colegio Fantasías del saber Tuluá – Valle”, para optar al título de licenciada en pedagogía infantil, Este instrumento consta de una lista de cotejo la cual se presenta a continuación:

LISTA DE COTEJO PARA MOTIVACIÓN EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

FECHA: _____ **OBSERVADO:** _____

EDAD: _____ **GÉNERO:** _____

CRITERIOS	Si	NO
1. Presenta Participación en clase.		
2. Presenta interés por aprender.		
3. Mantiene la atención durante las explicaciones en clase.		
4. Responde a las preguntas hechas por la docente.		
5. Presenta interés en la participación de actividades grupales.		
6. Presenta la capacidad de trabajo		

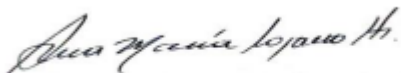
autónomo en el aula.		
7. Se expresa con confianza en el salón de clases.		
8. Apoya a sus compañeros de clase.		

Se tomó como base, la lista de cotejo de Motivación y Estilo de Aprendizaje elaborado por el docente José Fernández Torres, y se enfoca a la valoración de los estilos de aprendizajes de los alumnos, al igual que su motivación

En el análisis del instrumento, se pudo evidenciar que cumple con indicadores necesarios para conocer la motivación en la enseñanza aprendizaje y metodología empleada, razones por las cuales se considera que es apto para su proceso de aplicación.

Para constancia de lo presente, se firma en la ciudad de Tuluá- Valle del Cauca, a los (22) días del mes de septiembre del año 2021.

Atentamente:



Ana María Lozano Hurtado
Psicóloga Especialista en Neuropsicología Infantil
Magister en Paz, Desarrollo y Ciudadanía