



**UNIVERSIDAD CENTRAL
VICERRECTORÍA ACADÉMICA**

ESCUELA DE LA EDUCACIÓN I Y II CICLO

TEMA

**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE
GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE
I CICLO DE LA ESCUELA MANUEL CASTRO BLANCO,
DIRECCIÓN REGIONAL LOS SANTOS, CIRCUITO 03, DE
SEPTIEMBRE A DICIEMBRE 2024**

**MODALIDAD DE TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE BACHILLERATO EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN I Y II CICLO CON ÉNFASIS EN BILINGÜE**

SUSTENTANTE:

DIANA NAVARRO GAMBOA

TUTOR:

LIC. JIMMY OBANDO CALDERÓN

SEDE CENTRAL

AGOSTO, 2024

RESUMEN

El propósito de esta investigación fue analizar la implementación de las herramientas de gamificación en el área de la Educación a personas estudiantes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco de la Regional los Santos. Para alcanzar el propósito general, se establecieron los siguientes objetivos específicos: describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de gamificación en su proceso educativo; medir el cambio en el rendimiento académico de los estudiantes mediante la comparación de las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación; examinar las estrategias gamificadas utilizadas por los docentes y su impacto en la motivación y participación de las personas estudiantes, para lo cual participaron personas profesionales en la educación y personas estudiantes

Dicho proceso de investigación se realizó desde un enfoque mixto que combinó las fortalezas de ambos métodos, cuantitativo y cualitativo, para alcanzar una comprensión más completa del problema de investigación, con un diseño metodológico de tipo fenomenológico, para la cual se utilizaron tres instrumentos donde participaron tres personas profesionales en Educación y seis personas estudiantes entre las edades 7-8 años.

Los resultados obtenidos a través de las técnicas de recolección de información utilizadas revelan lo importante que han sido estas herramientas de gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

A partir del análisis realizado mediante triangulación, se concluyó lo siguiente; con respecto al primer objetivo: que las herramientas de gamificación son indispensables en el área de la Educación, debido a que, benefician a la persona estudiante de manera que dentro de su aprendizaje desarrollan habilidades, fomenta la participación e incrementa la motivación en el aula.

En cuanto al segundo, se concluyó: como han aumentado las calificaciones por medio de gamificación, debido a que, las personas docentes aplicando las herramientas tecnológicas han creado un ambiente donde los y las estudiantes participan de la mejor manera, así logrando captar

la atención de ellos consiguiendo que obtengan la mayor información para su formación académica.

En lo que respecta al tercer objetivo se determinó por medio de una observación, el impacto tan enorme que tiene la implementación de las herramientas de gamificación en las personas estudiantes dado a que, estas representan para ellos desafíos y competencias así mismo se observa de manera impresionante la motivación, participación que muestran al utilizar estas estrategias gamificadas.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a todos aquellos seres humanos que luchan día a día por lo ser mejores personas, a los que persiguen sus sueños hasta alcanzarlos con fuerza y determinación.

El éxito es la consecuencia directa de la perseverancia, que esta investigación pueda contribuir a su continua superación personal.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, ya que, él ha sido mi fuerza y mi guía en esta etapa desafiante e importante en mi vida.

A mi familia y novio quienes han sido fieles guías a lo largo de mi investigación, les agradezco el apoyo, cariño y motivación, además de sus palabras de aliento en los momentos de oscuridad.

Deseo extender un inmenso reconocimiento y agradecimiento al Lic. Jimmy Obando Calderón, quien fue mi guía, mi tutor y mi modelo a seguir, contando con su sabiduría y pasión por la enseñanza. Ha sido un honor y un privilegio contar con su apoyo en este viaje tan agradable.

A todas aquellas personas que han formado parte de esta ruta de conocimiento de una u otra forma, gracias por su contribución y apoyo. Este logro es el resultado de un esfuerzo y motivación de personas que me han influenciado de manera positiva a salir adelante.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ÍNDICE DE CUADROS	10
Capítulo 1	12
1.1 Planteamiento del Problema	12
1.2 Objetivos	17
1.2.1 Objetivo general	17
1.2.2 Objetivos específicos	17
1.3 Justificación	18
1.4 Antecedentes	21
1.4.1 Antecedentes Nacionales	21
1.4.2 Antecedentes Internacionales	26
1.5 Proyecciones	32
1.6 Limitaciones	32
Capítulo 2 Marco teórico	33
2.1 Marco Normativo del Sistema Educativo Costarricense	33
2.2 Ministerio de Educación Pública (MEP)	34
2.3 Política Nacional de Educación	35
2.4 Programas de I y II Ciclo de Educación General Básica	35
2.5 Papel del Docente en la Educación Básica	36
2.6 Papel del Estudiante en el Proceso de Aprendizaje	37
2.7 Gamificación en la Educación	39

2.7.1	Historia y Evolución de la Gamificación, su origen	39
2.7.2	Evolución de la Gamificación en el Ámbito Educativo	40
2.7.3	Concepto y definición de la gamificación	40
2.7.4	Diferencias entre Gamificación, Juego Serio y Ludificación	41
2.7.5	Importancia de la Gamificación en la Educación, la motivación que puede causar	42
2.8	Herramientas de Gamificación.....	44
2.8.1	Herramientas de Evaluación y Retroalimentación Inmediata	44
2.8.2	Kahoot	44
2.9	Herramientas para la Creación de Contenidos Interactivos	45
2.10	Herramientas de Reforzamiento y Práctica	45
2.11	Ventajas de la Gamificación en la Educación.....	46
2.12	Desventajas y Retos de la Gamificación	47
2.13	Contextualización.....	48
Capítulo 3 Marco metodológico		50
3.1	Enfoque de la Investigación.....	50
3.2	Método de Investigación.....	51
3.3	Diseño de la Investigación	51
3.4	Fuentes de Información	52
3.5	Población.....	52
3.6	Muestras	53
3.6.1	Tipo de muestreo	54
3.6.2	Muestra del estudio.....	54
3.6.3	Variables.....	55
3.7	Técnicas e instrumentos.....	58
3.7.1	Técnicas.....	59
3.7.2	Instrumentos.....	62
3.8	Aspecto ético	63
3.8.1	Consentimiento informado	64
3.9	Proceso para la recolección y Análisis de Datos	64

3.9.1	Triangulación de datos	64
Capítulo 4 <i>Análisis de Resultados</i>.....		67
4.1	Codificación de las personas participantes de la investigación	67
4.2	Instrumento de Muestreo	68
4.2.1	Entrevista Semiestructurada	68
4.2.2	Grupo Focal.....	72
4.2.3	Observación.....	76
Capítulo 5 <i>Conclusiones y Recomendaciones</i>.....		78
5.1	Conclusiones	78
5.2	Recomendaciones	80
Capítulo 6 <i>Bibliografía</i>.....		82
Capítulo 7 <i>Apéndices</i>		99
7.1	Apéndice A: Consentimiento informado de la investigación.....	99
7.2	Apéndice B: Instrumento 1. Entrevista Semiestructurada.....	101
8.3.	Apéndice C: Entrevista Grupo Focal	102
8.4.	Apéndice D: Observación.....	103
Capítulo 8 <i>Anexos</i>		105
8.1	Anexo 1: Entrevista Semiestructurada.....	105
8.2	Anexo 2: Entrevista Semiestructurada.....	107
8.3	Anexo 3: Entrevista Semiestructurada.....	109

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 2.1 Aprendizaje del estudiante.....</i>	<i>38</i>
<i>Figura 3.1 Población y Muestra.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 3.2 Técnicas e instrumentos.....</i>	<i>58</i>
<i>Figura 4.1 ¿Cuáles Herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado?.....</i>	<i>69</i>
<i>Figura 4.2 Herramientas que brindan mejor rendimiento académico.....</i>	<i>70</i>
<i>Figura 4.3 Cambios en el aprendizaje al aplicar herramientas tecnológicas.....</i>	<i>71</i>
<i>Figura 4.4 Desventajas de las herramientas tecnológicas.....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 4.5 ¿Cuenta con dispositivos tecnológicos?.....</i>	<i>74</i>
<i>Figura 4.6 Disponibilidad de aparatos tecnológicos.....</i>	<i>75</i>

ÍNDICE DE CUADROS

<i>Cuadro 3.1 Matriz de Variables.....</i>	<i>56</i>
<i>Cuadro 4.1 Análisis codificados.....</i>	<i>68</i>

CAPÍTULO I.
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Capítulo 1

La presente investigación, va enfocada en la implementación de herramientas de gamificación utilizadas, con el fin de mejorar el aprendizaje de las personas estudiantes del I ciclo. Día a día, la tecnología avanza de manera desmedida, por lo tanto, se debe estar anuente a todos los cambios que ayuden a fomentar la formación del individuo.

También, se menciona como dichas herramientas han beneficiado el proceso de preparación de los y las estudiantes, esto por medio de la implementación del juego, desarrollando nuevas habilidades, los cuales, le faciliten el proceso de enseñanza, valorando, las características obtenidas por las personas estudiantes al desarrollar estas estrategias, considerando las dificultades que presentan de igual manera algunos de los estudiantes dentro del proceso de su aprendizaje.

1.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad, la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, motiva y ayuda a las personas estudiantes a desarrollar mediante el juego sus habilidades, por lo tanto, beneficia el desarrollo dentro su formación académica, “el objetivo central de la gamificación es motivar, divertir y generar conocimiento a través de reglas de juego que involucren acciones de aprendizaje en mundos virtuales u otros ambientes” (Holguín et al. 2020, p.64).

Según Llopis y Balaguer (2016), citado por Cascante (2018) anotan que “cuando gamificamos en educación llevamos al aula los elementos y características principales de juegos para implicar al alumnado y ofrecerle una forma de aprendizaje más cercana a su lenguaje y a su forma de entender el mundo” (p.4). Es decir, la gamificación permite desarrollar aprendizajes que se pueden adaptar a los aprendizajes de los educandos y a la vez involucra la constante innovación en los planeamientos de enseñanza y aprendizaje, a dicho concepto se le puede mencionar como una metodología emergente con elementos aplicados al juego o la práctica.

En otras palabras, la gamificación es el uso de dinámicas, elementos, y mecánicas pertenecientes al juego, pero aplicadas a otro tipo de escenarios, prácticas o contextos. En suma, la gamificación consiste en recuperar lo más estimulante y divertido que caracteriza al mundo del juego, e incorporarlo a escenarios que, por lo general, necesitan de una motivación adicional. (Valenzuela, 2021, p.93)

Por lo tanto, el uso de la gamificación debe estar en constante innovación para estimular constantemente a los estudiantes y sus necesidades educativas, de ahí que, los involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, deben implicar metodologías, las cuales, utilicen la tecnología, puesto que, el entorno digital y tecnológico es parte del contexto educativo. Dicho contexto, es exigente con la incorporación de metodologías que innoven a diario el proceso de enseñanza y aprendizaje, las cuales, atraigan a los estudiantes y al mismo tiempo sea un entorno motivador inmerso en la diversidad tecnológica.

Desde esta mirada, la tecnología se constituye como un detonante de transformación del mundo, donde la tendencia es el reemplazo del ambiente natural a un ambiente artificial, y es precisamente en ese proceso de transición donde como sujetos inmersos de este cambio, se transforma constantemente la visión del mundo y se moldean las interacciones humanas. (Saavedra et al., 2021, p.113)

Esta diversidad tecnológica desarrolla un nuevo reto, la rapidez con que cambian las tecnologías, lo cual, hace necesario la investigación de nuevos modelos de estrategias de enseñanza y aprendizaje, las cuales, faciliten al educando en la asimilación de estos cambios de manera constante. Y con ello desarrollarlo desde una gamificación actualizada.

No obstante, las personas involucradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, deben estar anuentes a los cambios que surgen en la tecnología, de manera que cada día sea más productivo en el aprendizaje pues, la gamificación busca experiencias significativas con el objetivo de lograr mejorar las habilidades de las y los estudiantes con el fin de optimizar el entorno que los rodea.

Arteaga et al. (2022) explica en su artículo que:

Para entender y aprender a integrar la tecnología en los procesos educativos, es fundamental que los docentes planifiquen, implementen y evalúen diversas estrategias pedagógicas, lo cual ayudará a desarrollar el conocimiento y las habilidades necesarias para integrar de manera efectiva la tecnología en las sesiones de clases. Por lo tanto, con el fin de alcanzar una óptima integración tecnológica es vital realizar cambios en la formación docente y los programas de desarrollo profesional. (p.184)

Es decir, los docentes deben utilizar una gamificación que incorpore la tecnología desde una perspectiva, la cual, permita el desarrollo del conocimiento el aprendizaje que motive y atraiga. “Se puede destacar la importancia de la formación en competencias digitales docentes para enfrentar el nuevo paradigma educativo e introducir las tecnologías digitales a las prácticas educativas, y el desarrollo profesional que mejore la actividad pedagógica” (Centeno, 2021, p.6) desde una gamificación actualizada. Sin embargo, “tanto las autoridades como los profesores, estudiantes, padres de familia y colectividad, no han sido objeto de la suficiente capacitación-cualificación; tampoco disponen de los recursos tecnológicos-infraestructura” (p.32). Por lo tanto, se evidencia una debilidad en las capacitaciones docentes y también en la falta de eficiencia a la hora de integrar las tecnologías en los ámbitos educativos. Prendes y Cerdán (2021) en su artículo mencionan que:

La capacidad de integración de las tecnologías en los centros educativos es siempre un proceso lento y difícil, a pesar de que las metodologías innovadoras combinadas con el uso de tecnologías producen como resultados profesionales creativos y con múltiples habilidades. (Prendes y Cerdán, 2021, p.40)

Además, las normas de los centros educativos, pueden dificultar la implementación de las tecnologías, la organización y la cultura puede obstaculizar los procesos de innovación. (Vólquez y Amador, 2020). Por lo tanto, la educación se enfrenta al reto de accesibilidad tecnológica o recursos, la falta de capacitación docente en materia de tecnología lo cual, no permite desarrollar una gamificación actualizada y contextualizada según las necesidades de los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por ejemplo, en la Escuela Manuel Castro Blanco, perteneciente a la Dirección Regional Los Santos, Circuito 03, se ha observado que las prácticas pedagógicas tradicionales siguen predominando en el I Ciclo. Esto ha generado una brecha entre las expectativas de los estudiantes y las estrategias de enseñanza implementadas, lo cual, puede desarrollar falta de motivación, bajo rendimiento académico o la falta de actualización tecnológica curricular en la gamificación utilizada. A pesar de que la gamificación ha demostrado ser efectiva, en otros contextos educativos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, su aplicación en esta institución debe ser investigada.

Esta situación plantea una problemática significativa: la ausencia de metodologías innovadoras, como la gamificación, podría estar afectando negativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes del I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco. Además, la falta de conocimiento y capacitación en el uso de herramientas de gamificación tecnológicas por parte de los docentes contribuye a la resistencia al cambio y a la persistencia de prácticas educativas que no se alinean con las necesidades de los educandos. Este es uno de los “desafíos que denotan la urgencia de adquirir competencias digitales para incorporarlos metodológicamente dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje que el nuevo escenario educativo demanda” (Díaz et al. 2020, p.85).

Además,

Se conoce que las instituciones educativas cuentan con docentes que tienen experiencia en proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, esto no asegura que utilicen las estrategias y metodologías adecuadas como la gamificación para que las clases no sean repetitivas y puedan contribuir al aprendizaje. (Tafur et al. 2023, p.212)

En la misma línea del problema:

La gamificación sigue siendo todavía un campo muy novedoso, pues nuestros docentes apenas se están iniciando en esto o están comenzando a discernir qué implica la gamificación frente a otro tipo de metodologías relacionadas con el juego. Algunos todavía lo confunden debido a la insuficiente visibilidad que tiene este tema en los planes de formación del profesorado. (Gil y Prieto, 2020, p.121)

Por lo tanto, es crucial investigar cómo la implementación de herramientas de gamificación puede influir en el aprendizaje de los estudiantes de I Ciclo en este contexto específico. Este estudio buscará evaluar el impacto de la gamificación en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes, así como identificar las mejores prácticas para integrarlas en el aula. La finalidad, es proporcionar a la institución educativa una propuesta de intervención pedagógica, la cual, promueva un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y acorde a las características de los estudiantes actuales, mediante la evaluación del impacto de la implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de I

Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, Dirección Regional Los Santos, Circuito 03, durante los meses de septiembre a diciembre de 2024

Por lo tanto, se hace necesario analizar ¿Cómo impacta la implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, Dirección Regional los Santos, Circuito 03 durante los meses de septiembre a diciembre de 2024?

1.2 Objetivos

A continuación, se presenta el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto.

1.2.1 Objetivo general.

Evaluar el impacto de la implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, Dirección Regional Los Santos, Circuito 03, durante los meses de septiembre a diciembre de 2024.

1.2.2 Objetivos específicos.

1. Describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de gamificación en su proceso educativo.
2. Medir el cambio en el rendimiento académico de los estudiantes mediante la comparación de las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación.
3. Examinar las estrategias gamificadas utilizadas por los docentes y su impacto en la motivación y participación de las personas estudiantes.

1.3 Justificación

En el contexto actual de la educación, existe la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza de las generaciones de educandos. Estos discentes al desarrollarse en un ambiente tecnológico, para aprender requieren de estrategias que atraigan el aprendizaje, “para lograrlo, es necesario que la formación docente se centre en desarrollar una adecuada responsabilidad individual y colectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de todos los alumnos”. (Ferreira, 2023, p.213)

En esta investigación, la gamificación surge como una metodología que puede desarrollar la motivación y creatividad. Sin embargo, su implementación debe ser atractiva para los contextos educativos en los cuales, se apliquen y la actitud del docente ante el contexto, también, se debe toma en cuenta:

La actitud del profesor tiene un rol relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y es fundamental para el éxito de cualquier cambio educativo, particularmente en la construcción de una escuela inclusiva. Edwards y Kuhlman (2007) afirman que para que la escuela sea realmente inclusiva no basta únicamente con que los profesores adopten este concepto, sino que también cuenten con los conocimientos necesarios que les permitan poner en práctica diferentes enfoques pedagógicos para atender a las diferentes capacidades de aprendizaje. Según Ferreira et al. (2015), para realizar estos cambios las escuelas deben considerar que la atención del alumnado depende de todos los agentes educativos, por lo que es necesario un cambio significativo en las formas de pensar y actuar de muchos profesores y directores. (Ferreira, 2023, p.219)

La Escuela Manuel Castro Blanco, ubicada en el Circuito 03 de esta dirección regional, puede enfrentarse a retos relacionados con la motivación estudiantil, el rendimiento académico o desmotivación. Por lo tanto, la integración de herramientas que desarrollen la gamificación puede ser una oportunidad para desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje que permitan cumplir con los objetivos académicos.

Este estudio es relevante porque, busca abordar una problemática que afecta el desarrollo académico los discentes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco. La investigación no solo beneficiará a los estudiantes, sino, también a los docentes, quienes desarrollan las clases y con ello brindar ideas acerca de la gamificación y la tecnología.

Del mismo modo, esta investigación puede ser un insumo académico para la educación y su relación con la gamificación en los centros educativos de Costa Rica, además, se espera brindar un análisis social acerca de los cambios que se deben desarrollar en el contexto educativo costarricense. En conclusión, este trabajo de investigación acerca de la gamificación en la Escuela Manuel Castro Blanco, es una oportunidad para la investigación y el análisis sobre la implementación de herramientas de gamificación. Por estas razones, la investigación es pertinente.

La importancia de esta investigación, radica en dar a conocer la magnitud de las herramientas de gamificación en el área educativa pues, al pasar de los tiempos la tecnología se ha vuelto una herramienta necesaria en la vida del ser humano. “Numerosas investigaciones constatan que la gamificación desarrolla escenarios favorables para el aprendizaje del alumnado, favoreciendo su implicación y fomentando un rol más activo” (García et al. (2020), p.35).

Las instituciones han considerado que, el aplicar las herramientas de gamificación benefician a los estudiantes en su enseñanza-aprendizaje, obteniendo como resultado un incremento en el rendimiento, así logrando un aprendizaje significativo y ameno para las personas estudiantes pues, al aplicar las herramientas los motiva y es una experiencia enriquecedora. Esto además beneficia a las personas docentes que llevan mucho tiempo trabajando de manera tradicional.

El juego al ser lúdico, facilita la interiorización de los conocimientos, los elementos del juego con la clave para hacer el aprendizaje cooperativo y participativo.

Por otra parte, el aspecto lúdico, junto con la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), permiten diversificar actividades que den como resultado un ambiente de aprendizaje atractivo para los estudiantes. Las posibilidades educativas de los nuevos inventos plantean diferentes alternativas de apoyo a la gamificación mediante el uso de aplicaciones para facilitar las actividades lúdicas en el aula. (Trejo, 2019, p.78)

El primer paso de esta investigación, será identificar cuáles son las herramientas más utilizadas en las diferentes materias dadas por la institución, con el fin de saber cuál es la más efectiva en el desarrollo del niño o niña.

Como segundo paso, determinar la importancia del juego en del desarrollo del aprendizaje de la persona estudiante pues, los las personas buscan que los infantes logren un desarrollo físico, social y emocional de la mejor manera.

Como tercer paso, evaluar el nivel de motivación de los estudiantes a la hora de realizar dichas actividades pues, los docentes deben conocer si es agradable o no para el estudiante dicha estrategia.

El valor potencial de esta investigación, es conocer en qué aspectos se deba mejorar para continuar educando de una forma más optima y eficaz, mediante la gamificación para crear estudiantes en futuro de calidad.

1.4 Antecedentes

1.4.1 Antecedentes Nacionales

En este apartado se detallan los antecedentes nacionales e internacionales, los cuales, permitirán ser una guía para este trabajo de investigación.

El artículo denominado: La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia de los autores Cascante y Granados (2018), el cual, tiene como objetivo describir “la importancia de la gamificación como un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de generar un nuevo conocimiento histórico en el marco de la mediación pedagógica” (p.1). Con respecto a la metodología:

El trabajo se basó en el análisis de diferentes argumentaciones sobre los principios teóricos y metodológicos de la gamificación como una propuesta renovadora de la enseñanza de la historia y su impacto en los estudiantes del BEESEC de la UNA. Considera a la vez los aportes y opiniones de los estudiantes de segundo y cuarto niveles de la carrera del BEESEC en el 2017, en relación a las concepciones sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje y cómo esta puede ser una experiencia de aula que ayude a cambiar las concepciones sobre la metodología empleada en la enseñanza de la historia, para lo cual se utilizaron dos entrevistas semiestructuradas en línea, donde los participantes anotaron sus valoraciones e interpretaciones sobre la gamificación como enfoque innovador de aprendizaje.(Cascante y Granados, 2018, p.9)

Y como conclusiones de este trabajo se destaca que:

Se puede señalar que la gamificación es una alternativa real y significativa para generar aprendizajes, ya que puede potenciar el desarrollo del trabajo cooperativo, el trabajo colaborativo, la libertad en el aprendizaje, la argumentación de hechos históricos, el aprendizaje basado en retos, entre otros. (Cascante y Granados, 2018, p.20)

Por consiguiente, el artículo nombrado El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE de los autores Cordero y Núñez (2018), desarrollaron dicho trabajo desde el objetivo de “describir cómo las competencias y el desempeño lingüístico en el aula de inglés pueden estimularse y fortalecerse con actividades lúdicas; por lo tanto, se propone la gamificación o ludificación como metodología de enseñanza” (p.269).

En la misma línea de Costa Rica, Vargas (2022) en su investigación nombrada Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje, tiene como objetivo “estudiar el campo científico de la educación emprendedora y la gamificación como estrategia de aprendizaje. Para lograrlo, se realiza una revisión sistemática de la literatura que permitió contexto” (p.127). “La investigación contribuye con la construcción de teoría, además en la innovación de los procesos y la toma de decisiones de gestión, así como en la enseñanza emprendedora durante y post pandemia con nuevas iniciativas lúdicas” (Vargas, 2022, p.127). Cabe mencionar que, en este trabajo como metodología:

Se emplea en este estudio, ha sido utilizada en diferentes investigaciones se ha logrado llegar a resultados muy satisfactorios²⁷. Siendo así, es de esperar que los resultados que se obtienen en esta investigación, también corresponden a información confiable y valiosa con el fin de lograr los objetivos propuestos y responder las preguntas de investigación. (Vargas, 2022, p.133).

Las conclusiones de este trabajo se desarrollan de la siguiente manera:

Se extraen posibles objetivos para ser implementados en los programas de EE con el fin de inspirar, motivar, fortalecer y fomentar la inclusividad en la audiencia, por lo que se insta a revisar continuamente la pedagogía y ajustarla a las intenciones y necesidades de la población emprendedora. Se hace referencia a la importancia de los profesores y académicos, del involucramiento de otros actores y del entorno que rodea al emprendedor. (Vargas, 2022, p.148)

Asimismo, Fonseca (2020), desarrolla una investigación nombrada Gamificación para la Educación Intercultural, con el objetivo general que desarrolla una “propuesta transmedia que buscar invitar a audiencias de educación primaria o públicos de museos a conocer diferentes aspectos (léxicos, cultura material, cultura oral, etnobotánica) de la cultura boruca, comunidad indígena localizada en el Pacífico Sur de Costa Rica” (p.58). “Este proyecto supuso ante todo una metodología cualitativa de consulta y trabajo con expertos en diferentes saberes” (Fonseca, 2020, p.61). Y a lo largo de este proceso se concluye y recomienda lo siguiente:

Es fundamental contar con el acompañamiento y aval de miembros de la comunidad boruca para que el proceso de diseño, la validación y la implementación puedan darse de manera efectiva. La implementación de tecnologías innovadoras en procesos de enseñanza aprendizaje no es un fin en sí misma, también se debe acompañar a los usuarios ya sea con guías didácticas o con el entrenamiento de facilitadores. Es vital para la academia seguir experimentando y potenciado las posibilidades de las tecnologías emergentes (realidad virtual, realidad aumentada o realidad mixta y extendida) en procesos de enseñanza aprendizaje. (Fonseca, 2020, p.70)

Además, la tesis de Vargas (2023) de la Universidad de Costa Rica nombrada, Análisis de la efectividad del uso de la gamificación digital en el aprendizaje de cultura tributaria en estudiantes de octavo año del circuito 01 de la dirección regional de Heredia, Costa Rica (2023), desarrollada desde “una experiencia gamificada sobre cultura tributaria dirigida a estudiantes de octavo año inmerso en la educación formal pública costarricense” (p.41) y la comparación de “la efectividad de la aplicación de una experiencia gamificada frente a un modelo libre de mediación pedagógica por parte de la persona docente vinculado a la enseñanza-aprendizaje sobre cultura tributaria” (p.41). Lo anterior pretende vitalizar la discusión sobre formación ciudadana y cultura fiscal, tomando como eje primario a la cultura tributaria para el fortalecimiento de la gestión tributaria en consonancia al modelo educativo formal público de Costa Rica. Del mismo modo en este trabajo,

La metodología estuvo enmarcada bajo el paradigma hermenéutico-interpretativo, enfoque cualitativo, y la población estuvo conformada por quince (15) profesores y trescientos ochenta y ocho (388) estudiantes de primer semestre que se encontraban

cursando las asignaturas de física, química, matemáticas y biología de cuatro (4) universidades colombianas y una (1) argentina; las técnicas utilizadas fueron cuestionarios y entrevistas semi estructuradas apoyadas de grupos focales. Los resultados evidenciaron que los estudiantes prefieren resolver problemas usando factores de conversión, lógica matemática y uso de regla de tres. (Vargas, 2023, p.55)

Continuando en la misma línea de gamificación y nacionales, se localiza el informe final denominado: Análisis del potencial de la gamificación como estrategia didáctica para promover competencias de Alfabetización Mediática e Informacional (AMI) (724-C0-111), el cual pretende “estudiar el potencial de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar el involucramiento afectivo de participantes en procesos de alfabetización mediática e informacional (AMI) y el desarrollo lúdico de sus capacidades” (Fonseca, 2023, p.4). En este trabajo:

A nivel general, la metodología se enmarca dentro de lo que autores como Álvarez (2008) definen como “etnografía educativa”. Se trata de una propuesta predominantemente cualitativa, aunque incorpora también elementos de medición cuantitativa. Como lo explican Hammersley y Atkinson, “la principal característica de la investigación etnográfica es que el investigador participa, abiertamente o de manera encubierta, en la vida diaria de las personas durante un periodo de tiempo, observando qué sucede, escuchando qué se dice, haciendo preguntas; de hecho, haciendo acopio de cualquier dato disponible que pueda arrojar un poco de luz sobre el tema en que se centra la investigación” (Fonseca, 2023, p.19).

Por lo tanto, se concluye en esta investigación que:

Esta experiencia específica de investigación reveló un desconocimiento generalizado de su público meta sobre el concepto de la Alfabetización Mediática e Informacional. Esto, desde luego, no equivale a ignorancia de los distintos conocimientos y habilidades prácticas relacionadas a la AMI. Al contrario, las y los participantes evidenciaron un buen nivel

general de competencias de manejo de herramientas digitales; definición de necesidades y criterios de búsqueda de información; y análisis crítico de medios y contenidos, entre otros. No obstante, la falta de claridad sobre la categoría teórica de la Alfabetización Mediática e Informacional es un punto que merece atención a nivel académico. (Fonseca, 2023, p.41)

Del mismo modo, Pereira et al. (2024) en su trabajo final de investigación llamado, Fortalecimiento de las capacidades de la persona docente de ciencias del tercer ciclo de la educación costarricense, mediante experiencias educativas basadas en la gamificación como metodología activa de la neuroeducación, tiene como objetivo desarrollar experiencias educativas para el fortalecimiento de las capacidades del docente de ciencias de III Ciclo, basadas en la gamificación como metodología activa de la neuroeducación. Este trabajo fue publicado en la Universidad Nacional con una metodología cualitativa.

De igual forma, El análisis del uso de la ludificación en la educación universitaria de carreras informáticas en Costa Rica, es otro artículo de investigación, elaborado por Montecinos et al. (2022) el cual “pretende conocer el objetivo que la ludificación puede alcanzar en el ámbito educativo universitario para determinar de qué modo se puede aplicar, en cuáles materias se debería aplicar, sobre qué variables se basa y qué resultados se están obteniendo” (p.1) Además, “la presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, posee como finalidad hacer una recolección de datos fundamentados para confirmar los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre los elementos” (Montecinos et al., 2022, p.11)

Los resultados muestran que el uso de la ludificación forma una influencia significativa en la mejora del rendimiento de los estudiantes. Así mismo, se encuentran resultados significativos en la satisfacción y la actitud de estos con respecto al uso de aplicaciones ludificadas. En esta investigación, se muestran resultados que comprueban que la motivación, los resultados de aprendizaje y la utilización de videojuegos pueden llegar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante universitario de Informática en la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología. (Montecinos et al., 2022, p.1)

Después de la búsqueda de antecedentes nacionales, a continuación, se desarrollan los internacionales.

1.4.2 Antecedentes Internacionales

En el contexto internacional, está el artículo del Salvador denominado La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario, el cual desarrolla la:

Naturaleza educativa que busca una aproximación interpretativa sobre la forma de ver, entender y aplicar la gamificación al proceso de enseñanza en el aula universitaria, buscando justificar el aporte académico de esta innovadora forma de adoptar los elementos del juego y utilizarlos con propósitos formativos. (Oliva, 2016, p.29)

Este trabajo tiene una metodología cualitativa, con las siguientes conclusiones:

Que una clase gamificada se sostiene con argumentos centrados en el juego, pero implementados como experiencias de aprendizaje que utilizan los retos en situaciones y elecciones reales cuyo nivel de dificultad vaya en aumento, por lo cual una clase gamificada deberá contar con una historia atractiva que permita convertir los objetivos de aprendizaje en retos por superar. 2. Que la introducción de la gamificación es importante debido a que adquiere el rol de herramienta motivadora, ya que esta puede transformar la motivación extrínseca en intrínseca, logrando con ello despertar la pasión del estudiante por el aprendizaje y una enorme necesidad por aprender significativamente, valorando que el desarrollo de una actividad gamificadora es en beneficio del mismo estudiante. 3. Que el éxito de una clase gamificada en el contexto superior universitario deberá tener una serie de objetivos diarios de conformidad a su planificación metodológica, la cual habrá de contar con un sistema para medir el progreso de los mismos; esto se debe a que un sistema educativo que recurra a la gamificación tiene garantizadas la reducción del estrés y los niveles de ansiedad, poniendo mayor atención al involucramiento en el juego. (Oliva, 2016,

p.46)

Por su parte en España, el artículo llamado, La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática de Navarro et al. (2021), realiza una revisión sistemática para “conocer la incidencia que la gamificación ha alcanzado en el ámbito educativo español para poder determinar en qué etapas y en qué asignaturas se está aplicando, sobre qué variables se incide y qué resultados se están obteniendo” (p.507).

Esta revisión sistemática pretende conocer la incidencia que la gamificación ha alcanzado en el ámbito educativo español para poder determinar en qué etapas y en qué asignaturas se está aplicando, sobre qué variables se incide y qué resultados se están obteniendo. Para ello se consultaron las bases de datos electrónicas Web of Science (colección principal), Eric y Scopus, contemplando los principios establecidos por la declaración PRISMA para revisiones sistemáticas. De los 118 artículos cribados por el título y el resumen y leídos en su totalidad, solo 15 propuestas cumplieron los criterios de inclusión. En la distribución por etapas educativas el 66.7% de los artículos pertenecen al ámbito universitario, el 20 % a educación secundaria, el 6,7% a bachillerato y el 6,7% restante combinaba el programa en primaria y secundaria. En términos globales, más de la mitad de las propuestas (un 60%) incidieron en variables motivacionales. A pesar del enorme auge de la gamificación en los últimos años, se ha identificado la necesidad de un mayor rigor metodológico y una descripción más exhaustiva de las propuestas para valorar su verdadera potencialidad en nuestro país. (Navarro et al., 2021, p.507)

Ligado a España, está la investigación denominada Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española de Roa et al. (2021) y se desarrolla con el objetivo de “analizar, cuantitativamente, el porcentaje de uso de la gamificación en los centros de secundaria con currículum español y detectar variables que influyan en la implantación y empleo de esta metodología” (p.1).

Lo que ha permitido analizar las metodologías empleadas en las asignaturas de Lengua Castellana, Matemáticas, Geografía e Historia y Lengua Extranjera (inglés) durante el

primer semestre del curso 2019-2020 en 165 centros educativos. De manera general, podemos decir que los datos recogidos y analizados en nuestro estudio sugieren que la gamificación no está suficientemente asentada en las instituciones educativas de secundaria con currículum español, aunque se observan diferencias importantes dependiendo de la titularidad del centro, así como el tipo de asignatura que se imparte. (p.1)

Respecto con Colombia, se localiza el artículo nombrado Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior del autor Ardila (2019), el cual se desarrolla “apreciaciones teóricas sobre la implementación de la gamificación en la educación superior. El documento se concentra en la construcción de un análisis del discurso de documentos académicos sobre las categorías videojuegos y gamificación” (p.5).

El artículo fue dividido en tres secciones, a saber: la primera presenta los aspectos metodológicos que fueron tenidos en cuenta para realizar la revisión bibliográfica; la segunda, los resultados obtenidos de la revisión que estableció un diálogo de autores; y la tercera, las conclusiones obtenidas del proceso de revisión. No obstante, antes de enunciar las diferentes apreciaciones sobre la gamificación en la educación superior, resulta pertinente establecer de manera introductoria una descripción sobre innovación educativa y los intereses de la educación superior, con el fin de reconocer los aspectos que debe cumplir la gamificación para considerarse una estrategia innovadora que puede aportar a la educación superior. (Ardila, 2019, p.72)

Por lo tanto, se concluye lo siguiente:

El análisis discursivo permitió identificar que la gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; el conocimiento se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo, la relación enseñanza-aprendizaje se despoja de su carácter punitivo cuando el estudiante se equivoca y, el error se convierte en

una oportunidad de aprendizaje que se fortalece con la perseverancia del estudiante-jugador y la realimentación con la que las actividades gamificadas cuentan. La finalidad de tales planteamientos es incrementar el compromiso del estudiante con su proceso formativo y otorgarle a la educación, mediante la gamificación, el carácter de reto divertido que confiere al estudiante un papel activo dentro de su vivencia en la educación superior. (Ardila, 2019, p.80)

En el mismo país colombiano, está el artículo Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas de Hernández et al. (2020), y esta investigación “tuvo como objetivo realizar una revisión en diferentes bases de datos en español con el fin de identificar los restos y beneficios que tiene los juegos y la gamificación el ser incluido en la[*sic*] aulas de clase” (p.30). La metodología tiene un enfoque cualitativo y en este artículo se concluye,

Es por ello la gamificación se puede conjugar con otras metodologías que involucren las TIC, haciendo que el aprendizaje se realice en periodos sincrónicos y asincrónicos en el momento de Gamificar el contenido del área de matemáticas es necesario que el docente se involucre y explote su creatividad pedagógica y didáctica, lo que dará como resultado, altos niveles de efectividad, además que mejora la creatividad, la motivación y evita la frustración frente a los contenidos propuestos. (Hernández et al., 2020, p.37)

Asimismo, la investigación llamada, La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología elaborado en Venezuela y creado por Agosto (2022) elaboró un trabajo en el cual describió “la gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la Biología en los estudiantes de primero de secundaria” (Acosta, 2022, p.249). En esta investigación, “la metodología aplicada se fundamentó en el paradigma socio crítico mediante el método de investigación participativa, se propusieron una serie de actividades a través de la herramienta de gamificación” (Acosta, 2022, p.249). Además,

El estudio concluyó que la herramienta de gamificación Quizziz promueve el aprendizaje en los estudiantes debido a que es una técnica pedagógica innovadora que combina los

elementos del juego para que el estudiante interiorice el conocimiento y viva el aprendizaje como una experiencia positiva y agradable. (Acosta, 2022, p.249)

En la misma línea internacional, específicamente de Brasil está el artículo denominado El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación, “resulta (...) una tesis que aplica la gamificación en disciplinas proyectuales en el campo de la arquitectura y el urbanismo, a partir de metodologías activas, para estimular la interdisciplinariedad de conocimientos y el aprendizaje basado en competencias” (Batistello y Cybis, 2019, p.31). “La metodología utilizada fue la investigación basada en diseño (DBR), que trabaja con problemas reales y procesos iterativo” (Batistello y Cybis, 2019, p.32).

Los resultados muestran que este puede ser un camino viable para estimular a los estudiantes y apoyar los profesores a hacer una reflexión en la acción, trayendo la interdisciplinariedad como pensamiento crítico y constructivo dentro del aprendizaje en los cursos de arquitectura y urbanismo. (Batistello y Cybis, 2019, p.32)

Con respecto al país de Ecuador, Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática es el título de otro artículo localizado, el cual se conforma por el objetivo siguiente: “realizar una revisión sistemática de la literatura científica que aborde los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física” (Rodríguez et al. 2022, p.663). La metodología empleada en este trabajo:

Se ha empleado como principales motores de búsqueda: Scielo, ProQuest, Redalyc, Dialnet, Google Académico, Education Resources Information Center, Refseek, con criterio de selección de estudios de tipo sistemático y experimental publicados en los últimos seis años. (Rodríguez, 2022, p.663)

Y los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Los principales hallazgos indican que la gamificación es una herramienta metodológica fundamental en la actualidad porque otorga múltiples beneficios en la enseñanza de la educación, entre los más destacados esta motivar el aprendizaje del estudiante, mejorar su

rendimiento académico, físico, aumentar su autoestima, generar relaciones personales de calidad a través del trabajo en equipo, desarrollar ideas nuevas para contribuir en la innovación y transformar la participación activa de los estudiantes en su proceso de formación. (Rodríguez, 2022, p.663)

Después de la investigación de antecedentes, se puede mencionar que la investigación Implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje de estudiantes de I ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, dirección regional los Santos, circuito 03, de septiembre a diciembre 2024, es una nueva propuesta de investigación.

1.5 Proyecciones

- Se espera que los resultados de dicha investigación, permitan que la implementación de las herramientas en el área de la gamificación, como forma efectiva de brindar una enseñanza-aprendizaje amena a las personas estudiantes.
- Se espera conocer cuáles son las estrategias más aplicadas por las personas docentes dentro de la institución, con el fin de buscar la herramienta más eficaz dentro del desarrollo de habilidades de las personas estudiantes.
- Despertar la curiosidad en las personas docentes y familiares aquellos posibles factores que eviten poder llevar a cabo un aprendizaje significativo para la persona docente.
- Finalmente, los resultados de la investigación manifestaran la efectividad de este tipo de implementación comprobando la necesidad de innovar estrategias en la mediación pedagógicas y la necesidad de capacitación del cuerpo docente

1.6 Limitaciones

- La investigación se vio limitada pues, algunas personas estudiantes no contaban con un internet de calidad, por lo tanto, podían realizar el trabajo de manera adecuada.
- Otra limitación fue los desfases en el desarrollo de las lecciones debido a las actividades extracurriculares ya que estas atrasan la aplicación del instrumento. Por ejemplo: días feriados, semana de exámenes, feria científica entre otras.

CAPÍTULO II.
MARCO TEÓRICO

Capítulo 2 Marco teórico

En este apartado, se exponen los conceptos teóricos que fundamenten este trabajo de investigación. En primera instancia se abordan las generalidades relacionadas acerca del marco normativo del sistema educativo costarricense, la gamificación, conceptos y su importancia. Además de las herramientas de gamificación, clasificación, ventajas y desventajas.

Cada uno de estos conceptos permite una mejor comprensión del trabajo final de graduación, y con ello ayudar al lector respecto con la fundamentación y desarrollo del trabajo final. Cabe mencionar que, las temáticas descritas tienen relación con el problema y los objetivos de esta investigación.

2.1 Marco Normativo del Sistema Educativo Costarricense

El marco normativo de la educación costarricense, se encuentra contenido en la Constitución Política de 1949. Por lo tanto, la enseñanza general básica es obligatoria y gratuita. El derecho educativo, se encuentra plasmado en la Constitución Política de Costa Rica, la cual es una norma fundamental que guía la política de la sociedad costarricense, “la Constitución es una forma cualitativamente distinta de las demás, por cuanto incorpora sistema de valores esenciales que ha de construir el orden de la convivencia política y ha de informar todo el ordenamiento jurídico” (Vásquez, 2022, p.9), entre los artículos que mencionan en esta norma sobre el derecho a la educación, se encuentran: Artículo 77. “La educación pública será organizada como un proceso integral correlacionado en sus diversos ciclos, desde la pre-escolar hasta la universitaria” (Constitución Política de Costa Rica, 1949, p.21), artículo 78. “La educación preescolar, general básica y diversificada son obligatorias y, en el sistema público, gratuitas y costeadas por la Nación” (Constitución Política de Costa Rica, 1949, p.21) y artículo 79. “Se garantiza la libertad de enseñanza.” (Constitución Política de Costa Rica, 1949, p.22)

Los artículos anteriores permiten analizar la importancia que tiene la educación en Costa Rica y cómo esta debe ser integral, obligatoria, gratuita y libre en su constitución, con el objetivo de brindar garantías para el Estado y al mismo tiempo la posibilidad para el desarrollo del bien común del ciudadano. Vásquez (2022) comenta que “el proceso educativo tiene una naturaleza

continua, es decir, que las instituciones que se dedican a brindar el servicio deben velar porque los estudiantes cuenten con las facilidades necesarias para concluir los distintos ciclos” (p.19).

La institución principal de brindar el servicio educativo en Costa Rica es el Ministerio de Educación Pública también denominado MEP, que se explicará a continuación:

2.2 Ministerio de Educación Pública (MEP)

Según la explicación anterior la educación en Costa Rica es gratuita y su ente rector es el MEP, el cual es un ministerio encargado de velar por los procesos educativos y a la vez normar y guiar a los participantes de dicho ministerio.

Según la Ley Orgánica el Ministerio de Educación Pública (1965) este ministerio

Es el órgano del Poder Ejecutivo en el ramo de la Educación y de la Cultura, a cuyo cargo está la función de administrar todos los elementos que integran aquel ramo, para la ejecución de las disposiciones pertinentes del título séptimo de la Constitución Política, de la Ley Fundamental de Educación. (p.1)

Además, el Marco Filosófico del MEP (2020) tiene la misión de garantizar “a los habitantes del país el derecho fundamental a una educación de calidad, con acceso equitativo e inclusivo, con aprendizajes pertinentes y relevantes, para la formación plena e integral de las personas y la convivencia” (párr.1) y su visión se basa en ser una “institución reconocida a nivel nacional e internacional, como la rectora del sistema educativo costarricense mediante el mejoramiento continuo de la gestión, con estándares modernos de eficacia, eficiencia y transparencia; orientada a la construcción de una sociedad inclusiva e integrada” (párr.2) También, se conforma de los valores como el compromiso, respeto, transparencia y responsabilidad. (Marco Filosófico del MEP, 2020).

Por lo tanto, esta institución tiene el deber de guiar a la educación del país y con ello promover en los jóvenes conocimientos que les permiten desarrollarse en el ámbito académico, profesional y personal. Para dicha guía educativa el MEP utiliza la Política Nacional de Educación.

2.3 Política Nacional de Educación

Esta política se creó el 21 de noviembre de 2016 con el objetivo de disponer una nueva política en educación con el fin de orientar una educación innovadora (Mora, 2016).

La construcción de esta política fue la fase preparatoria “la cual aborda tres tareas: el análisis del estado del arte mediante la lectura de informes y documentos relevantes; el estudio de las resoluciones y disposiciones del Consejo Superior de Educación” (Mora, 2016, p.3, 2016). Como parte de la segunda etapa está la fase de construcción, en el cual “sistematizan las innovaciones promovidas al interior del Ministerio de Educación Pública y también las nuevas disposiciones del propio Consejo Superior de Educación” (Mora, 2016, p.3, 2016). Y la última etapa de este proceso es la fase de análisis y decisión final liderada por la Comisión Especial, “esta comisión procedió a realizar un análisis detenido de la propuesta y a generar un texto para ser discutido en el seno del órgano colegiado” (Mora, 2016, p.5, 2016).

Cabe mencionar que, los principios y ejes de esta política se conforman de la educación centrada en la persona estudiante, se basa en los derechos humanos y deberes del ciudadano, la educación es para el desarrollo sostenible, la identidad nacional, ciudadanía digital con equidad nacional y evaluación transformadora para la toma de decisiones. (Mora, 2016).

Además, según la investigación elaborada la política educativa en Costa Rica, está comprometida con la responsabilidad mediante la búsqueda de alianzas, un proceso educativo abierto, dinámico e innovador.

Esta política, al brindar nuevos pensamientos educativos toma en consideración los planes que conforman la educación general básica del I y II ciclo. Dichos programas se detallarán a continuación.

2.4 Programas de I y II Ciclo de Educación General Básica

Los programas son documentos oficiales, establecen las condiciones que se llevaran a cabo en un proceso de enseñanza y aprendizaje. Se conforma de objetivos, metodologías, evaluaciones, entre otros.

Con los programas de I y II ciclo de Educación General Básica del MEP se pretende:

Dar pasos significativos para construir una verdadera ciudadanía planetaria: orientada hacia sí misma y hacia la sociedad, hacia lo local, -con una fuerte marca de identidad-, y hacia lo global. Una ciudadanía que actúa para el beneficio de la colectividad, que asume la responsabilidad de

pensar, de soñar y de crear las condiciones idóneas para desarrollar una sociedad participativa que asegure una mejor calidad de vida para todas y para todos. Buscamos seres humanos libres, autónomos, críticos y autocríticos, con un desarrollo integral. (Programas de Estudio de Ciencias, Primero y Segundo Ciclo, 2016, p.3)

Estos programas están conformados por las siguientes materias: Cultura Cabécar para Chirripó, Ngabere, Ngabe-Bluglé, Educación Religiosa, Italiano, Educación para la Vida, Italiano, Orientación, Lengua Boruca, Francés, Inglés, Francés, Ciencias, Educación Especial, Artes Plásticas, Artes industriales, Educación física, Educación musical, Español, Estudios Sociales y Matemática (MEP, 2020). Para impartir estos programas de estudio, se requiere de expertos, por lo tanto, el papel del docente juega un papel muy importante.

2.5 Papel del Docente en la Educación Básica

El papel del docente en la educación básica, debe centrarse en el estudiante, conocer sus necesidades, su contexto y cuál es el mejor proceso de enseñanza y aprendizaje que desarrolle en ellos los conocimientos.

Dicho papel no se limita a la enseñanza de conocimientos, su labor es más compleja, también se direcciona a la formación integral del alumno (Marca et al., 2021). Su rol es necesario no solo para el educando, sino también para toda la sociedad. A través de su labor de formación humana se pueden lograr los cambios sociales necesarios para construir un mejor futuro. (Ley, 2022, p.32)

Además, el docente de la educación básica, en el contexto actual, debe adquirir competencias y habilidades que lo lleven a convertirse en investigador, tutor, asesor, facilitador y mediador de aprendizaje, además de ser un apoyo emocional y guía en el desarrollo integral de sus estudiantes, con esto se desarrollan también conocimientos para la vida en los educados (Ley, 2022). Del mismo modo, estas habilidades pueden conformarse de la siguiente manera:

En lo pedagógico: el tutor es un facilitador, este contribuye con el conocimiento especializado, focaliza la discusión en puntos críticos, hace las preguntas y responde a las contribuciones de los participantes, le da coherencia a la discusión, sintetiza los puntos destacando los temas emergentes.

En lo social: necesita habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje.

En el aspecto técnico: debe garantizar que los participantes se sientan cómodos con el software y si es necesario apoyarlos.

En lo administrativo: conocer el software para poder generar subconferencias, grupos de trabajos y poder mover o borrar mensajes de la conferencia. (Ley, 2022, p.31)

De igual manera, el profesor el docente debe desarrollarse en el ámbito pedagógico que permita el interés por obtener nuevos conocimientos. Es decir:

El tutor debe poseer un dominio amplio del proceso pedagógico, que tiene lugar en la institución docente donde se insertará el profesor en formación durante sus prácticas docentes o como profesional de la educación una vez.. Debe actualizarse constantemente en los cambios curriculares, de organización docente y políticas educativas. (Espinoza et al., 2019, p.232)

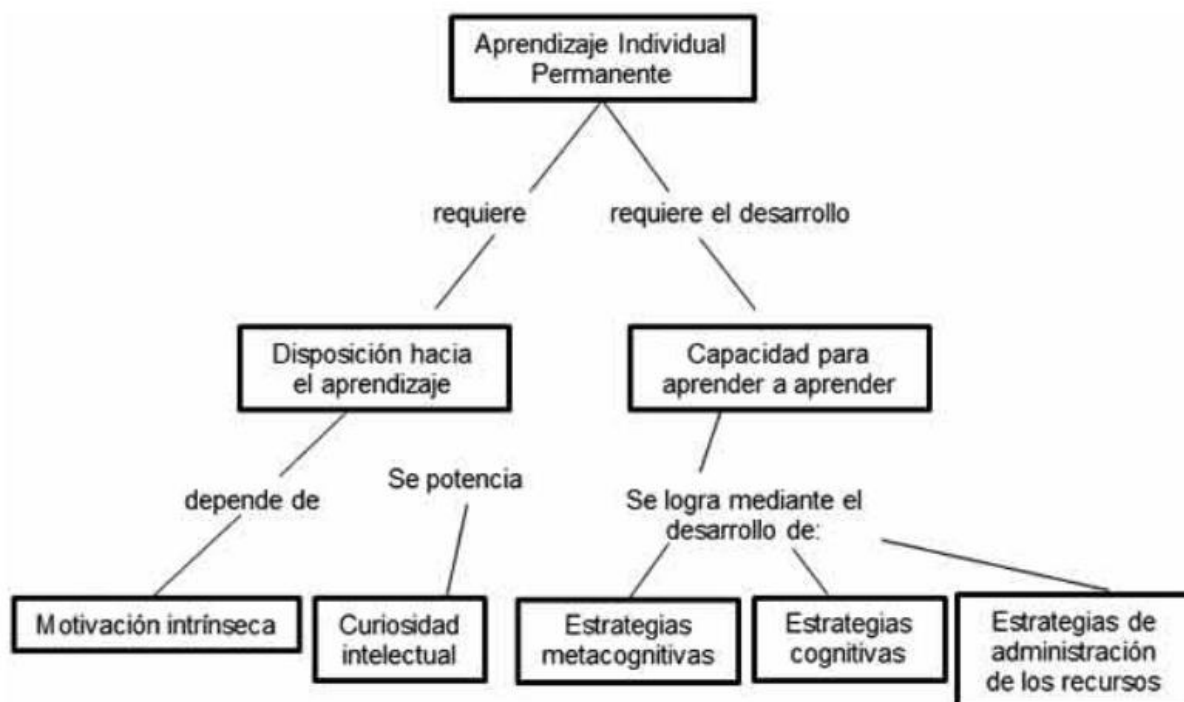
Después del análisis del papel del docente, se estudiará a continuación cuál es el papel que debe cumplir un estudiante en su proceso de aprendizaje.

2.6 Papel del Estudiante en el Proceso de Aprendizaje

El papel del estudiante debe estar centrado en conocer cuáles son sus procesos de enseñanza y aprendizaje, del mismo modo, ser críticos, tener capacidad de interpretación o resolución de problemas. Durán (2020) en su artículo menciona, que los estudiantes deben ser “capaces de identificar fuentes de consulta relevantes y que se desarrolle la capacidad de interpretación, para ello es necesario que se tenga acceso a diversidad de recursos de aprendizaje, participación de grupos colaborativos, resolución de problemas, búsqueda de información” (Durán et al., 2020, p.292).

Además, en la figura de Prieto, 2014, p.4. se comenta que el estudiante para tener un aprendizaje permanente, requiere de disposición para aprender y la capacidad para aprender a aprender.

Figura 2.1 Aprendizaje del estudiante.



Nota. Imagen de Prieto, 2014, p.4.

También, “el estudiante actual genera su propio conocimiento, se identifica por ser más interactivo, crítico, espontáneo, es por ello que su rol en el aula, no es de un simple espectador sino de un estudiante activo y decidido” (Prieto et al., 2014, p.3). Del mismo modo, este rol debe centrarse en la innovación y en la tecnología como:

Una forma inmediata de actualización y consecución de conocimiento, de discusión y de debate, de criticidad y de resolución de problemas y en especial de estar en sintonía con las tendencias que el mundo globalizante exige para la inserción social, laboral, política y económica. (Durán et al., 2020, p.292)

Por lo tanto, según el análisis del rol del estudiante “la educación actual, debe ser flexible y acudir a distintas metodologías que integren el uso de las TIC, de manera que se potencialice las capacidades de los estudiantes y se esté en sintonía con la globalización” (Durán et al., 2020, p.292) Lo cual, permite que los estudiantes cumplan su rol desde nuevos procesos de enseñanza y

aprendizaje, con metodologías atractivas que desarrollan conocimientos y la criticidad que les permita enfrentarse a los distintos contextos.

2.7 Gamificación en la Educación

2.7.1 Historia y Evolución de la Gamificación, su origen.

Para conocer acerca del significado de la gamificación, se debe comprender de dónde inició esta metodología y según lo investigado la gamificación tuvo sus inicios en la época medieval, Escalera (2019) comenta que:

Durante la Edad Media no había dragones ni animales mitológicos, pero sí que existían novelas fantásticas y mitos que hablaban de caballeros derrotando dragones. Por ende, no se trata de que el jugador sepa exactamente en qué lugar de la geografía europea está, ni que reyes o señores son los que dominan el territorio, sino que toda esta estética medieval le sirve como excusa para desarrollar las aventuras que se suceden en el videojuego. (p.67)

Por lo tanto, los juegos se han desarrollado a través del tiempo para desarrollar la participación de las personas y a la vez permitir que el ser humano tenga experiencias o aventuras atractivas “en suma, (...) nos permite relacionar ciertos aspectos de la épica medieval con sucesos y lugares que realmente son veraces” (Escalera, 2019, p.67).

Cabe señalar que la gamificación está formada por tres elementos (Werbach y Hunter, 2012), cuyo orden ascendente y explicación correspondiente se proponen de la siguiente manera: Componentes, Mecánicas y Dinámicas; el primero engloba a los materiales/recursos que se pueden usar, como puntos, limitación del tiempo, avatares, equipos, etc., en tanto que el segundo consiste en la esencia del juego, es decir, su funcionamiento con las reglas inherentes y, el tercero, constituye la forma con la que se lleva a cabo el elemento anterior -Mecánicas-, como las interacciones sociales, emociones, desarrollo y aplicación de valores. (Prieto, 2021, p.1616)

Por lo tanto, la diversidad de utilización en el aprendizaje o vivencias de las personas con esta metodología puede ser atractiva e innovadora. De esta manera, “este estudio se puede insertar

en esta nueva corriente. Dentro de las múltiples posibilidades que ofrece este recurso, el ámbito histórico y cultural es uno de ellos. A través de los videojuegos se pueden establecer conexiones con distintas épocas históricas” (Escalera, 2019, p.66).

2.7.2 Evolución de la Gamificación en el Ámbito Educativo

Después del análisis acerca de cómo surgió la gamificación, para este trabajo de investigación se debe explicar cuáles son los orígenes en el área pedagógica. En el pasado, la educación se basaba en lo escrito, como lo menciona García et al. (2021) comenta que:

La evaluación se basaba en una prueba escrita y el único material que se usaba era los libros de textos. Con el tiempo, se empezó a desmontar estas metodologías tradicionales, el alumnado podía memorizar, pero no asimilaba el contenido por lo que no era capaz de ponerlo en práctica en su vida diaria. García et al., 2021, p.44

Por lo tanto, en el año 1970 se inicia con el término de “juegos serios” para referirse a juegos enfocados en la enseñanza que pueden ser herramientas computarizados con una interfaz sencilla. “Estos juegos educan, entrenan e informan, enseñan contenido académico y habilidades, con experiencias que ofrecen oportunidades de aprendizaje y apoyan la toma de decisiones” (Sarabia, 2023, pp.24-25). Por lo tanto, esto en la educación hace que las personas aprendan jugando, mientras se incorpora la tecnología.

Además, entre los años 1956 y 1972 por Vygotsky y Jean Piaget se analiza la metodología en la educación que fuera activa, motivara y participativa, con el objetivo de atraer a los estudiantes de manera colaborativa e individual (García et al. 2021). Por lo tanto, la gamificación en la educación surgió de la necesidad de cambiar metodologías magistrales a metodologías que desarrollen la actividad física y mental. “El trabajo consiste en lo que un organismo está obligado a hacer; el juego consiste en lo que un organismo no está obligado a hacer” (Mark Twain)” (García et al., 2021, p.44).

2.7.3 Concepto y definición de la gamificación

La gamificación permite motivar a los estudiantes y con ello generar conocimientos, también involucra acciones tecnológicas y puede ser innovador. Este significado “surgió la gamificación, anglicismo de gamificación, técnica que hace referencia al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego” (Holguín, 2020, p.63). Además, Holguín (2020)

señala que el objetivo “central de la gamificación es motivar, divertir y generar conocimiento a través de reglas de juego que involucren acciones de aprendizaje en mundos virtuales u otros ambientes, y prevé que esta técnica alcance su máximo apogeo en el año” (p.64)

En este sentido, “la gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula” (Prieto, 2019, p.74) mediante juegos y metodologías atractivas. Prieto (2019) informa que la gamificación

Consiste en el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, resultando ser una metodología de aprendizaje que proporciona una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. (Prieto, 2019, p.74)

En definitiva, con la gamificación se busca utilizar el potencial de los juegos y la diversión tiene relación con la motivación para provocar cambios en el comportamiento de las personas, como puede ser la mejora de la salud y el nivel físico. (Flores y Fernández, 2021) Por lo tanto, después del análisis del significado de gamificación, en el siguiente apartado se detallará la importancia que tiene en la educación.

2.7.4 Diferencias entre Gamificación, Juego Serio y Ludificación

La diferencia que hay entre la gamificación del juego serio y ludificación es que, la lúdica da espontaneidad y el juego incluye reglas cortando esa libertad.

Los juegos serios se pueden contemplar como estrategia para el fortalecimiento de competencias en análisis dimensional de los estudiantes del área de ciencias básicas, teniendo en cuenta que, por medio de la comprensión y la práctica de ejercicios de lógica matemática, se logra identificar apropiadamente las unidades y magnitudes, promoviendo la capacidad de análisis y la competencia de resolución de problemas. (Santacruz y De La Hoz, 2023, pp.67-68)

Y la “Ludificación, también conocida como Gamificación a nivel mundial por derivar del anglicismo gamification” (Borrás, 2022, p.4) permite desarrollar en las personas aprendizajes

desde metodologías basadas en objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, se debe estudiar cuál es su importancia.

2.7.5 Importancia de la Gamificación en la Educación, la motivación que puede causar

La gamificación en la educación permite que el estudio aprenda de manera dinámica, atractiva, innovadora y motivadora, por esta razón Iquise y Rivera (2020) comenta que:

La gamificación es de tal importancia porque gracias a esta se puede tener un control más acertado a el progreso que tiene un estudiante en el proceso de enseñanza y además el control que tienen ellos mismo respecto a su evolución como estudiantes, ya que gracias a la gamificación. (pp.16-17)

Del mismo modo, López (2019) describe en su artículo que:

La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación.

La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción (p.52)

En la misma línea de importancia y la motivación que puede causas en los estudiantes, la gamificación es un considerada una estrategia innovadora, que está destinada a involucrar actividades para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual permite el incremento de los niveles de interés y motivación en su grupo de escolares para impulsar el éxito académico (Mejillón, 2022).

Cabe mencionar que al gamificar para desarrollar la motivación de los estudiantes se debe realizar lo siguiente según Borrás (2022):

Al gamificar una actividad se debe: 1. Analizar el contexto de los estudiantes para aumentar la probabilidad de éxito de la actividad; 2. Establecer objetivos de aprendizaje para darle sentido a la intención de gamificar; 3. Plantear actividades educativas cortas y simples acompañadas de las mecánicas de juego; 4. Elaborar una historia que sea llamativa y que

se vincule con los intereses de los estudiantes; 5. Establecer las metas individuales y colectivas; 6. Diseñar las etapas y las rutas por las que deben pasar los estudiantes para alcanzar las metas; 7. Definir la manera en que se va a hacer el seguimiento a las actividades del estudiante y la forma en que estos van a recibir realimentación; 8. Disponer la forma en que se van a desarrollar las actividades colaborativas e individuales; 9. Delimitar los niveles por los cuales deben pasar los estudiantes, teniendo en cuenta que estos deben ser de complejidad creciente; 10. Instituir las recompensas y el reconocimiento social que van a obtener los estudiantes (p.26 -27)

Por lo tanto, la gamificación debe utilizar estrategias, las cuales, tomen en consideración el aprendizaje de los estudiantes y contextualizarlo según las necesidades de los educandos, esto desarrolla la motivación y a la vez un mejor compromiso social. Ligado a la importancia, en el siguiente apartado se explica por qué es relevante en la educación primaria.

2.7.5.1 Relevancia en la Educación Primaria

La gamificación en Educación Primaria se encuentra en auge debido al creciente interés de los alumnos por el juego y la interacción con la tecnología. Moreno y Orcera (2024) comenta que: Esta estrategia metodológica activa consiste en aplicar elementos y principios del juego al aprendizaje, con el objetivo de motivar a los estudiantes, fomentar la competencia y el trabajo cooperativo, y proporcionar retroalimentación. Hemos de destacar que la gamificación en el ámbito educativo incorpora elementos y mecánicas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye a mejorar la adquisición de competencias del currículo y a combatir la falta de compromiso, la falta de motivación y la resistencia a continuar la educación. (p.3)

Asimismo, es importante señalar que la gamificación:

No se trata solo de un juego para la diversión, sino que también tiene fines educativos. Los elementos del juego se utilizan para desarrollar contenidos curriculares específicos en un

contexto determinado, adaptando las tareas y actividades a la dinámica del juego. (Moreno y Orcera, 2024, p.3)

Además, Ródenas y Suéres (2023) informan que los niños mejoran su aprendizaje cuando gamifican la enseñanza. Además, desarrolla la motivación en la educación emocional del alumnado.

2.8 Herramientas de Gamificación

2.8.1 Herramientas de Evaluación y Retroalimentación Inmediata

La evaluación de los procesos de gamificación en educación, pueden plantear una alternativa a las estrategias de evaluación tradicionales del aula. “Esta revisión sistemática analiza cómo se han evaluado las diferentes propuestas de gamificación en diferentes áreas de conocimiento como ciencias de la salud, ciencias exactas, ciencias sociales y humanidades” (Prieto, 2022, p.190).

Además, Prieto (2022) comenta que:

Los instrumentos de evaluación y la mejora de alguna variable psicológica: grupos de reflexión y participación, cuestionarios y motivación, entrevistas y atención, test de evaluación y rendimiento, y encuestas para mejorar la satisfacción. Se analizan y discuten los resultados en cada una de las siete disciplinas estudiadas. (p.190)

Por lo tanto, la reflexión, la participación, los cuestionarios, entrevistas pueden ser parte de herramientas de evaluación y retroalimentación inmediata relacionados con la gamificación. Además, hay una herramienta que evalúa de manera inmediata llamada Kahoot.

2.8.2 Kahoot

Kahoot es una herramienta que permite evaluar la teoría vista desde la gamificación, se conforma de cuestionarios, imágenes o videos.

En este sentido, el Kahoot, aplicación para la creación de cuestionarios de evaluación, la gestión de la participación del alumnado, como metodología activa integrada dentro y fuera

del aula y como instrumento de evaluación continua de conocimientos relativos a contenidos impartidos (Gutiérrez, 2022, p.12)

Además, de las herramientas de evaluación inmediata también están las de creación de contenidos interactivos.

2.9 Herramientas para la Creación de Contenidos Interactivos

Las herramientas para la creación de contenidos interactivos desarrollan la creatividad y la innovación entre esas están Genial.ly la cual:

Permite al usuario crear contenidos visuales tales como: imágenes, presentaciones, infografías entre otros. Esta plataforma permite también contenido interactivo incluyendo animaciones que permiten captar la atención del usuario. Existen muchos contenidos interesantes dentro de esta plataforma como: creación de imágenes animadas, plantillas con diseños atractivos, contenidos educativos (quiz, juegos), que ayudaran a los usuarios a diseñar su propio contenido acorde a las necesidades (Infod, 2021). (Ponce y Ochoa, 2021, p.144)

Esta es una herramienta de fácil utilización y creación para aplicarlo en el aula, se puede utilizar por computadora o teléfono. Y facilita con la elaboración de las actividades que se aplican en el aula. También, se encuentran las herramientas de reforzamiento y práctica.

2.10 Herramientas de Reforzamiento y Práctica

Estas herramientas permiten que la conducta del estudiante se base en un esfuerzo para el aprendizaje. Para esto, en la educación se pueden utilizar herramientas como Wordwall.

Según Poaquiza (2022):

La herramienta educativa Wordwall es una aplicación en línea que permite al usuario crear sus propios recursos didácticos de enseñanza, de la misma manera puede personalizarlos según la asignatura y permite compartir el trabajo elaborado mediante un enlace web. Esta herramienta es apta para producir diferentes actividades interactivas acordes a la temática,

a su vez permitiendo el aprendizaje autónomo (González y Gómez, 2021). Wordwall cuenta con una gran variedad de plantillas, atractivas y muy útiles, que facilita el trabajo al docente, a su vez se caracteriza por sus distintas actividades, esta herramienta se la puede usar ya sea presencial o virtual. (p.5)

Además, de la herramienta Wordwall se encuentra la denominada Liverworksheets la cual es “una herramienta educativa capaz de crear ambientes virtuales dinámicos, constituida para la ejecución de ejercicios prácticos con el empleo de fichas interactivas. Esta plataforma posibilita crear y compartir información, también es un sitio digital estimado como colaborativo” (Sánchez, 2022, p.6).

Su importancia radica en que motiva a aprender mediante el entretenimiento y la comunicación entre el contexto educativo y social. Además, brinda beneficios integrales, lo cual permite la efectividad en que las clases sean atractivas. (Sánchez, 2022)

2.11 Ventajas de la Gamificación en la Educación

En este apartado se detallan cuáles son las ventajas de la gamificación en la educación, Jiménez et al. (2023) comenta que:

La gamificación ayuda mucho en la transformación educativa en sintonía a la motivación de los alumnos, por eso al asociar el juego con el aprendizaje, el alumno genera expectativas favorables de apertura a las instrucciones del docente con la finalidad de cumplir con las metas propuestas o diseñadas en el plan educativo (Area y González, 2015). Cuando un alumno se encuentra motivado es evidente que alcance un gran nivel de compromiso, incluso prefiere seguir con la actividad lúdica a dar finalizada la clase. (p.13)

Además, “en la gamificación se ha encontrado una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, atención, crítica reflexiva y aprendizaje significativo de los alumnos, aplicando técnicas de juegos en contextos educativos” (Jiménez, 2023, p.13).

Por lo tanto, el desarrollo colaborativo o fomento del trabajo en equipo es parte de lo que desarrolla la gamificación en la educación. “La motivación es lo que lleva a un individuo a hacer cosas y será clave comprenderla para tener éxito a la hora de aplicar gamificación” (Borrás, 2022, p.26)

También, en la revisión de la literatura, se evidencia que la gamificación es vista como una estrategia didáctica que brinda el objetivo de lograr resultados de aprendizaje, desde la motivación, lo cual aumenta la efectividad de la actividad, mejora la participación grupal en los estudiantes, al hacerlo se puede desarrollar un aprendizaje significativo y fortalece los vínculos de la estructura social (Sarabia, 2023). Borrás (2022) explica en su artículo que “la gamificación es una herramienta muy poderosa para comprometer a los usuarios en dinámicas sociales, incluyendo exploración, colaboración y competición” (p.72).

Otra de las ventajas es que la estrategia en el aula permite la motivación personal para que el individuo busque y explore por voluntad propia la adquisición de contenidos, además, mejora, la interacción social y el reconocimiento de las emociones, el esfuerzo personal y la satisfacción por aprender (López, 2022).

2.12 Desventajas y Retos de la Gamificación

Entre las desventajas y retos está que los estudiantes pueden centrarse en tratar de sumar puntos y ser los primeros en olvidar lo aprendido, también si los estudiantes no logran cumplir los retos puede generar desmotivación, en algunos casos puede generar acción y consumir tiempo, y el educando para ganar el juego puede incumplir las reglas (López, 2022).

Además, puede brindar recompensas habituales que desconectan al estudiante, también, existe ausencia de herramientas de evaluación de estandarizadas, el sistema de organización puede llegar a ser más importante que la propia gamificación (Oña, 2022).

Otras desventajas y retos localizados son:

1. Ausencia de herramientas de evaluación estandarizadas.
2. Carácter heterogéneo sujeto al tipo de jugador.
3. Necesidad de una estructuración correcta.

4. Disparidad de resultados en los estudios realizados, mayormente positivos, pero sujetos a espacios de tiempo cortos y con poca producción en educación primaria.

5. Un reto desequilibrado (tanto por ser demasiado sencillo, como por ser demasiado complejo), puede arruinar todo el proceso. Diseño complejo. (Oña, 20221, pp.46-47).

El análisis anterior permite analizar de qué manera se debe utilizar la gamificación y con ello desarrollar más ventajas que desventajas.

2.13 Contextualización

La Escuela Manuel Castro Blanco fue fundada en 1894, es una institución pública educativa donde se realizó dicha investigación, se ubica en la provincia de San José, Cantón León Cortés, Distrito San Pablo costado oeste de la Parroquia, esta cuenta con un horario de jornada diaria de 7:00 am a 2:20pm exceptuando viernes que la jornada es de 7:00am a 12:50pm, teléfono: 2546-6076. Dicha institución está conformada por 450 estudiantes y 40 docentes.

En las instalaciones, además de aulas, cuentan con una oficina para la dirección, secretaria y orientación, departamento de seguridad, limpieza y comedor. En la parte de docencia se brindan los servicios de aula integrada, preescolar, I y II ciclo, materias complementarias e informática.

Los servicios con los que cuenta la institución son: los de problemas de aprendizaje, terapia de lenguaje, deficiencia visual, problemas emocionales y de conducta y deficiencia intelectual.

La misión de la institución es ofrecer procesos de formación en la comunidad educativa, que permitan atender las diferentes necesidades de los entes involucrados, y comprometidos con los valores sociales que favorezcan la adaptación del ser humano en una sociedad dinámica.

La visión es ser, un ser pro educativo en el que prevalezcan procesos formativos de calidad, ofreciendo a la comunidad educativa, servicios académicos, emocionales y tecnológicos que fomenten el desarrollo integral de los miembros como parte de una sociedad colaborativa, globalizada y en constante cambio.

Además, cuenta con valores tales como: amor, respeto, humildad, puntualidad, compañerismo y responsabilidad.

CAPÍTULO III.
MARCO METODOLÓGICO

Capítulo 3 Marco metodológico

En este capítulo, se expone la metodología utilizada para desarrollar la investigación y lograr los productos de los objetivos específicos y la solución a la problemática planteada. Además, se define el enfoque, el método, diseño, fuentes de información, variables, técnicas e instrumentos utilizados.

3.1 Enfoque de la Investigación

Para este trabajo se utiliza el enfoque mixto, ya que, permitirá analizar y obtener información sobre los objetivos planteados de esta investigación. Caguana et al. (2024):

Este estudio utiliza un enfoque de métodos mixtos que combina técnicas cuantitativas y cualitativas para investigar de manera integral la utilización de la tecnología en el entorno de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque permite obtener una imagen más completa al integrar la exactitud de los datos numéricos con la profundidad de los análisis cualitativos. (pp.24-25)

La O (2024) comenta que este enfoque mixto “brinda un desarrollar acciones referentes a la recolección, análisis e integración de datos cuantitativos y cualitativos en el estudio, teniendo en cuenta la naturaleza compleja y multicausal del problema estudiado en el cual intervienen factores objetivos y subjetivos” (p.745).

Es así como los métodos mixtos, ya sea secuenciales o concurrentes ofrecen, entre otras cosas, la explicación e interpretación de los resultados en modelos de triangulación que coadyuvan al análisis de los datos con la narrativa de las personas presentando una visión completa e integral de la realidad en que se desarrollan los procesos. (Jasso et al., 2024, p.11)

3.2 Método de Investigación

Respecto con los métodos de evaluación, estos permiten brindar herramientas para el desarrollo de habilidades investigativas. González y Torres (2024) informan que:

La metodología de Investigación proporciona herramientas teórico-prácticas para desarrollar habilidades investigativas (...) Además, fomenta la habilidad para formular preguntas basadas en un razonamiento lógico, reflexivo y sistemático que conduzca al descubrimiento de nuevos hechos o datos sobre un problema o necesidad que requiere ser abordado. (p.3)

Además, “la metodología de la investigación se centra en la enseñanza basada en la investigación” (Cobeña y García, 2024, p.518).

3.3 Diseño de la Investigación

Según Hernández et al. (2006), el diseño de la investigación es un plan o estrategia que permite obtener la información deseada en una investigación. Además, el diseño, permite desarrollar un plan de acción que permite recabar la información obtenida.

El diseño de investigación seleccionado es el fenomenológico, Rojas (2022) informa que: El diseño de fenomenología persigue el objetivo de comprender desde la experiencia del otro su propio mundo. Busca la observación de la vida misma, sentido y significado de la experiencia consciente del participante real, dado que Husserl propone una investigación desde experiencias más que la caracterización del fenómeno. (Rojas, 2022, p.25)

También, “la investigación fenomenológica, permite capturar la complejidad y diversidad de las vivencias educativas, identificar significados y motivaciones detrás del comportamiento, y descubrir desafíos y necesidades específicas” (Calle, 2023, p. 1873).

Y también “se caracteriza por ser humanista y naturalista, realizando un esfuerzo de comprensión interpretativa sobre aquellas manifestaciones subjetivas que realizan los individuos en sus propios entornos, para captar las singulares experiencias en la interacción con el mundo que les rodea” (Castillo et al., 2019, p.1154).

3.4 Fuentes de Información

Las fuentes de información son los recursos o instrumentos que permiten a los investigadores adquirir el conocimiento. Existen fuentes primarias y secundarias. Según González (2015) citado por Guzmán (2022) “las fuentes primarias son las evidencias originales, las fuentes secundarias son las informaciones proporcionadas por otros investigadores” (p.21)

Las fuentes primarias son aquellas que contienen información nueva u original, este se obtiene directamente, sin necesidad de recurrir a otras fuentes. Ofrecen información de primera mano porque no han sido sometidas a interpretación o condensación. Algunos ejemplos son los documentos de archivo, los manuales, las monografías las compilaciones, las misceláneas, la literatura gris y las publicaciones periódicas (revistas, boletines, periódicos y seriadas). Las fuentes secundarias surgen de la transformación (mediante el análisis, resumen e indización) de las fuentes primarias. Contienen información primaria reelaborada, sintetizada y reorganizada, lo que permite el acceso a las fuentes primarias. (Fernández, 2019, p.10)

Por lo tanto, se puede mencionar que las fuentes primarias se consideran de primera mano y las secundarias de segunda mano (Guzmán, 2021). “Este tipo de fuentes es el resultado de la aplicación de las técnicas de análisis documental sobre las fuentes primarias y de la extracción de la información que contienen” (Fernández, 2019, p.10).

3.5 Población

El proceso investigativo está conformado por la población, la cual es una “unidad de análisis que pertenece al ámbito especial donde se desarrolla el estudio” (Condori, 2020, p.3). “Así una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernández, 2014, p.173).

Además, es un conjunto de unidades de interés para el investigador, por lo tanto, es un conjunto de individuos u objetos de interés (Robles, 2019). “De lo definido por los autores citados,

está claro que la población objeto de estudio en una investigación, es el conjunto total de elementos de interés y la muestra un subconjunto de la población” (Robles, 2019, p.245).

3.6 Muestras

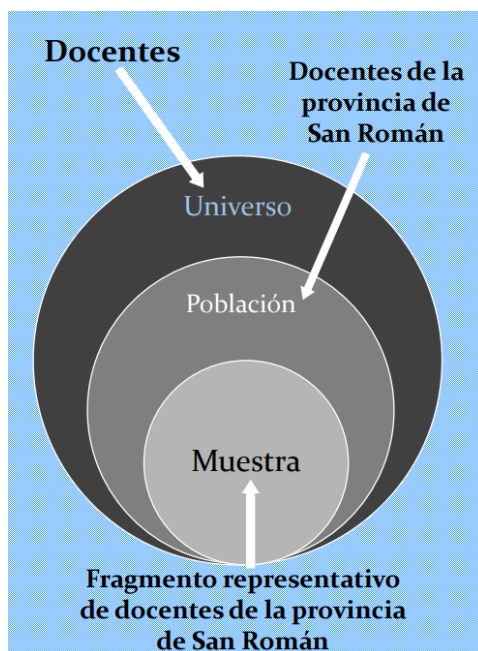
La población está conformada por la muestra, se puede detallar que “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (Hernández, 2014, p.173).

Del mismo modo, “es la esencia de un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández, 2014, p.175). Esta se apoya de herramientas de investigación.

Robles (2019) afirma que la muestra es un subconjunto de unidades. Cabe mencionar que “el muestreo se clasifica en dos grandes grupos. Unos son los probabilísticos, basados en el fundamento de equiprobabilidades” (Hernández, 2019, p.77).

A continuación, se detalla una descripción de la población y la muestra.

Figura 3.1 Población y Muestra



Nota: Imagen obtenida de Hernández, 2019.

3.6.1 Tipo de muestreo

El tipo de muestro seleccionado es el por conveniencia, el cual según Hernández y Carpio (2019) se caracteriza por:

Buscar con mucha dedicación el conseguir muestras representativas cualitativamente, mediante la inclusión de grupos aparentemente típicos. Es decir, cumplen con características de interés del investigador, además de seleccionar intencionalmente a los individuos de la población a los que generalmente se tiene fácil acceso o a través de convocatorias abiertas, en el que las personas acuden voluntariamente para participar en el estudio, hasta alcanzar el número necesario para la muestra. (p.79)

Además, este tipo de método puede ser útil para estudios exploratorio, en los cuales no se pretende poner a prueba una hipótesis, sino, generar conocimiento de manera detallada de un fenómeno en específico (Pereyra y Vaira, 2021).

Por consiguiente,

En esta estrategia “el investigador selecciona los informantes que deben ser parte de la muestra según un criterio estratégico personal, los que voluntariamente surgen en la búsqueda o los que por su conocimiento de la situación o del problema a investigar son los más idóneos y representativos de la población”. (Baltar y Gorjup, 2012, p.137)

A continuación, se detallará la muestra de estudio de esta investigación:

3.6.2 Muestra del estudio

Respecto con la muestra este se compone de: tres personas docentes pertenecientes a la Escuela Manuel Castro Blanco que colaboraron con la aplicación de la Entrevista Semiestructura.

También participaron seis personas estudiantes pertenecientes a dicha Escuela, los cuales colaboraron con el grupo focal, en el cual se plantearon seis preguntas.

3.6.3 Variables

Las variables permiten que la investigación tenga identificado cómo obtener información relacionada al problema. “Las variables intervienen como causa o como efecto en el proceso investigativo. Las variables que se van a investigar quedan identificadas desde el momento en que se define el problema”. (Espinoza, 2019, p.172)

Arias (2021) informa que:

Una variable es un concepto operacionalizado, ya que para poder medir un concepto debemos aplicarlo a un objeto. Para Villasis-Keever y Miranda-Novales (2016) las variables en una investigación son aquellos que se miden, los datos que recaban con el fin de responder a las preguntas de investigación. En general, los objetivos de estudio se deben plantear alineadamente a las variables que se vayan a medir. Para Kerlinger (1975) las variables son símbolos a las cuales se le asignan números o valores. Más concretamente la variable es aquello que se va a estudiar, medir y/o controlar o manipular. La expresión de una variable puede darse de forma conceptual u operacional, lo primero es aquel que define teóricamente a las variables y lo segundo es la desagregación o descomposición mediante un proceso de deducción, de lo más general a lo específico (Núñez, 2007). La variable es aquella palabra o frase que se encuentra dentro del título o del tema de investigación, también lo podemos encontrar en el objetivo general, problema y las hipótesis generales. La pregunta clave para saber cuál son nuestras variables es: ¿Qué queremos estudiar? (Arias, 2021, p.43)

Por lo tanto, una variable se caracteriza por generar grupos de estudio que desarrollan conocimiento guiado por el problema. (Ramos, 2021). Para este estudio se definen las siguientes variables de estudio, las cuales, permitieron cumplir los objetivos de esta investigación.

3.6.3.1 Matriz de Variables

Cuadro 3.1 Matriz de Variables

Objetivo General: Evaluar el impacto de la implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, Dirección Regional Los Santos, Circuito 03, durante los meses de septiembre a diciembre de 2024.				
Objetivo específico Describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de gamificación en su proceso educativo.	Variable: Percepciones de los estudiantes			
	Definición conceptual			
	La percepción real de los estudiantes (Feldman, 2002, p.267), mediante la demostración de juicios o concepciones de la imagen institucional sobre el contexto del sistema educativo donde la postura estudiantil, según Suescún (2015), enriquece la crítica para mejorar el sistema educativo, mediante la aplicación de técnicas, metodologías y didácticas pedagógicas inclusive. (Sarmiento y Vinueza, 2019, p.56)			
	Definición operacional			
	Datos Demográficos	Conoce algunas herramientas tecnológicas.	Cuáles son las herramientas más utilizadas por los estudiantes.	Le ha sido de utilidad las herramientas
	Definición instrumental			
Género: () Hombre () Mujer () Ninguno Ítem 1	Marque con una equis las herramientas cuales conoce. () Genially () Canva () Power Point () Kahoot Ítem 3	Marque con una equis cual herramienta ha utilizado () Canva () Kahoot () WhatsApp () Zoom Ítem 5	Si () No () Ítem 7 Le ha ayudado en su aprendizaje dichas herramientas Si () No () Por qué _____ Ítem 8	
Edad Ítem 2	Considera que benefician en su aprendizaje Si () No () Por qué _____ Ítem 4	Se ha identificado con alguna herramienta que le divierta mas Sí () No () Cuál _____ Ítem 6		
Objetivo específico Medir el cambio en el rendimiento académico de los	Variable: Cambio en el rendimiento académico de los estudiantes			
	Definición conceptual			
	Cano Celestino y Robles Rivera (2018) citado por Morgan (2021): Describen el rendimiento académico como un fenómeno causal. Indican que es el resultado de una serie de factores; la familia, el grupo de pares, posibilidades económicas, profesores, compañeros, motivación, interés o gusto por las actividades			

estudiantes mediante la comparación de las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación.	que desarrolla en las materias, el gusto por la carrera elegida, el desarrollo profesional, etc.(p. 8)			
	Definición operacional			
	Datos Demográficos	Factores que influyen en el rendimiento académico	Cambios en las calificaciones	Motivación de los estudiantes
	Definición instrumental			
	Genero: <input type="checkbox"/> Hombre <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/> Ninguno Ítem 1 Edad Ítem 2	Cuales factores conoce Falta de atención Comunicación. Relación docente-profesor. Ítem 3	Considera que la tecnología ha mejorado las calificaciones Ítem 4 La tecnología los motiva a realizar las actividades de manera amena Ítem 5	Sentimientos encontrados. Crecimiento educativo. Interés por nuevos conocimientos. Ítem 6
Objetivo específico Examinar las estrategias gamificadas utilizadas por los docentes y su impacto en la motivación y participación de las personas estudiantes.	Variable: Estrategias de gamificación			
	Estrategia pedagógica que utiliza los elementos del juego en un contexto no lúdico (Martín-Queralt & Batlle Rodríguez, 2021; Navarro-Mateos et al., 2021; Lozada & Betancur, 2016), la cual posiciona al estudiante en el centro de su aprendizaje, además, aumenta la motivación, compromiso, modifica el comportamiento y actitudes, haciéndolo trabajar de manera individual y grupal, creando así un buen ambiente de aprendizaje significativo y de reflexión. (Palmira et al., 2022, p.1143)			
	Definición operacional			
	Datos Demográficos	Importancia que tiene las herramientas de gamificación en el desarrollo del estudiante.	Impacto que tienen las estrategias en el aprendizaje del estudiante.	Han beneficiado en la formación de las personas estudiantes
Definición instrumental				
	Genero: <input type="checkbox"/> Hombre <input type="checkbox"/> Mujer <input type="checkbox"/> Ninguno Ítem 1 Edad Ítem 2	Considera importante estas estrategias Sí () No() Porque _____ Ítem 3 Mencione el objetivo de la aplicación de estas. Ítem 4	Se observa la aplicación de herramientas Sí () No() Cuales _____ Ítem 5 Como influyen en la formación del estudiante Ítem 6	Se manifiesta la motivación en los estudiantes al poner en práctica algunas estrategias Sí () No() Cual _____ Ítem 7

Nota. Elaboración propia.

3.7 Técnicas e instrumentos

En este apartado se explicarán las técnicas e instrumentos seleccionados para esta investigación:

Las técnicas e instrumentos nos permiten relacionar los conceptos teóricos abstractos con los indicadores empíricos; los conceptos teóricos abstractos están latentes en las situaciones a investigar, no son observables, ni se pueden medir directamente, sino que a través de los indicadores o categorías (producto de la operacionalización o categorización) implícitos en las respuestas recogidas por los instrumentos se convierten en observables desde el punto de vista empírico. En este sentido, las técnicas e instrumentos son producto de los conceptos teóricos abstractos y solamente cuando la información obtenida guarda correspondencia conceptual y empírica con la realidad estudiada, podemos afirmar que existe isomorfismo de dichas técnicas e instrumentos con la situación objeto de estudio. (Suárez, 2022, p.14)

Figura 3.2 Técnicas e instrumentos



Nota. Obtenido de Suárez (2022) p.22.

3.7.1 Técnicas

Las técnicas y los instrumentos de recolección de datos son mecanismos, medios o recursos para recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos investigados; cabe mencionar que deben ofrecer confiabilidad y validez al contenido de la investigación.

Las técnicas de investigación comprenden procedimientos organizados que orientan al investigador a profundizar en el conocimiento y plantear nuevas líneas de investigación. Pueden ser utilizadas en cualquier rama del conocimiento que busque la lógica y la comprensión del conocimiento científico de los hechos y acontecimientos que nos rodean. (Maya, 2014, p.4)

Además,

Son las diferentes formas utilizadas por el investigador para obtener información sobre el evento de estudio. Estas técnicas están conformadas por un conjunto de reglas y procedimientos que coadyuvan en el cumplimiento de los objetivos de estudio y dan respuesta al problema de investigación. (Suárez, 2022, p.21)

3.7.1.1 Entrevista

Según la información localizada

La entrevista es un instrumento de gran eficacia para desarrollar investigaciones cualitativas y tiene como función principal recabar datos que después podremos aplicar a nuestros estudios. Se trata de una técnica que se caracteriza por tratarse de una conversación más o menos dirigida (dependiente del tipo de entrevista) entre el investigador (emisor) y el sujeto de estudio (receptor) con un fin siempre bien determinado y enfocado a la resolución de los objetivos y preguntas de investigación de trabajos. Para alcanzar este fin el investigador plantea interrogantes al receptor para que éste le dé su opinión, los responda o los resuelva, según el caso. (Lopezosa, 2020, p.4)

Además, la entrevista es:

El método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema. (Feria, 2020, p.68)

Del mismo modo, “las entrevistas pueden realizarse en persona o por teléfono y pueden ser estructuradas o no estructuradas, dependiendo de la naturaleza de la información que se desea recopilar” (Medina et al., 2020, p.18).

Y esta se realizó semiestructurada, de la siguiente manera: se aplicó una entrevista semiestructurada a tres personas docentes de la Escuela Manuel Castro Blanco, en la cual se obtuvieron los resultados pertinentes para dicha investigación.

- ***Entrevista Semiestructurada***

Esta entrevista tiene el siguiente significado:

La entrevista semiestructurada puede adquirir distintas formas: focalizadas, semiestandarizadas, centrada en problema y por último la de expertos. El uso de un tipo u otro de entrevista semiestructurada depende del objetivo de la investigación. (Virrreal y Sid, 2022, p.54)

3.7.1.2 El grupo focal

Esta es “una técnica que involucra una entrevista a profundidad en la que los participantes son seleccionados a propósito, conformando una muestra de una población específica con el objetivo de enfocarse en un tema dado” (Rodas y Pacheco, 2020, p.185).

Se infiere que el grupo focal busca generar un espacio y situación de interacción cómodo y natural para las personas, donde exista una intermediación de la persona moderadora, ya que el éxito de esta técnica depende de que el desarrollo de la entrevista grupal pueda

propiciar una conversación que arroje información con el detalle y profundidad. (Sánchez, 2020, p.117)

Del mismo modo, los grupos focales son una herramienta que permite recabar información cualitativa y esta se ha convertido como una alternativa válida que se utiliza como un instrumento de recolección de datos en distintas áreas del conocimiento (Roda y Pacheco, 2020).

Además, Benavides et al. (2021) en su artículo comenta que:

Una característica de los grupos focales que los distingue de otras formas de investigación cualitativa cuyo objetivo es rescatar el discurso de los sujetos sociales es que, a diferencia de las entrevistas individuales, aquéllos no son un agregado de entrevistas individualizadas como pudiera pensarse. Por tanto, la información que se produce en los grupos focales no es del mismo tipo de la que se genera en una entrevista individual. (p.165)

El grupo focal al ser una técnica seleccionada en esta investigación se realizó de la siguiente manera: se aplicó a un grupo de seis personas estudiantes, donde se plantearon seis preguntas, de las cuales se obtuvieron los resultados necesarios para la investigación.

3.7.1.3 Observación

Otra técnica utilizada es la observación, que según Hernández et al. (2021) “técnica de investigación científica, es un proceso riguroso que consiste en la percepción directa del objeto de investigación y permite conocer, de forma efectiva, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada” (p.33)

Además, Fuster (2019) en su artículo comenta que:

La observación de cerca procura acercarse, lo más próximo posible, al mundo vital del individuo observado con el objetivo de llegar a aprehender in situ el significado de la experiencia vivida por él. De otro lado, en la observación participante, el investigador procura introducirse y formar parte de la cultura y contexto del que es parte quien está en estudio. (p.210)

Por consiguiente, en la investigación realizada sobre el concepto de observación, según Retegui (2020):

La observación como método posibilita conocer el terreno donde se desarrolla el objeto de estudio; contactar fuentes primarias, que en una primera instancia quedan fuera del muestreo seleccionado; como respaldo de los datos aportados por los entrevistados y para sumar nuevos interrogantes y aspectos no contemplados en la búsqueda inicial. (p.108)

Hernández (2021) “es un proceso riguroso que consiste en la percepción directa del objeto de investigación y permite conocer, de forma efectiva, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada” (p.33).

La observación en este trabajo de investigación se elaboró de la siguiente manera: se observó en una clase a veintiún estudiantes, en la cual, se recaudó la información adecuada basada en el objetivo a valorar donde se obtuvo la información necesaria para dicha investigación.

Después del análisis de los conceptos de las técnicas de esta investigación, a continuación, se detallarán los instrumentos que se utilizarán.

3.7.2 Instrumentos

Por su parte “los instrumentos constituyen un conjunto de herramientas utilizadas por los investigadores para obtener información relevante sobre los eventos de estudio” (Suárez, 2022, p.22).

Cada instrumento por lo general está destinado a una sola función, aunque suelen tener variados usos. El investigador recurre a alguno de ellos porque logra ciertas ventajas frente a la observación sin instrumentos, es decir, lo hace por razones prácticas y no porque se lo dicte una teoría en particular. Estas razones son: Facilitan el registro constante y homogéneo de los fenómenos sujetos a observación, simplifica, por tanto, el control de la observación científica. Con ello favorecen el logro de la sistematicidad, uno de los valores fundamentales de la ciencia. 2. Permite mejorar la precisión de las observaciones. 3.

Algunos instrumentos detectan fenómenos para los cuales ninguno de los sentidos humanos

62

está adaptado para encontrar. 4. Ofrece la posibilidad de llevar a cabo la replicabilidad o verificabilidad de la observación científica, uno de los principales valores del paradigma científico contemporáneo. 5. El instrumento y las técnicas empleadas en su uso son dados a conocer a otros colegas, mediante el reporte de investigación, lo que facilita la identificación del patrón que se empleó para registrar los hechos observados y constatar la calidad de las observaciones efectuadas (Chowdhury, et al, 2019; Bandalos, 2018). (Lama et al., 2022, p.192)

3.7.2.1 Descripción de los instrumentos

Los instrumentos utilizados en este trabajo de investigación son: la guía de entrevista, formato de entrevista del grupo focal y la guía de la observación.

3.7.2.2 Guía de entrevista semiestructurada

Para la aplicación de la entrevista, la cual se explicó con anterioridad en las técnicas, se utilizó la siguiente guía de entrevista:

3.7.2.3 Formato de entrevista grupo focal

Para la aplicación del grupo focal, el cual se explicó con anterioridad en las técnicas, se utilizó el siguiente formato de aplicación del grupo focal:

3.7.2.4 Guía de observación

Para la aplicación de la observación, la cual se explicó en las técnicas, se utilizó la siguiente guía de observación:

3.8 Aspecto ético

El aspecto ético en la investigación es parte del desarrollo formal para los participantes, por lo tanto, “el conocimiento científico (...) debe estar apegado a lineamientos éticos que constituyan responsabilidades e integridad. Por lo que la práctica ética de la ciencia es un imperativo, con una exigencia metodológica para el ejercicio pleno de la investigación” (p.37). De ahí que, para

desarrollar de manera adecuada el proceso investigativo se debe utilizar un consentimiento informado que se explicará a continuación.

3.8.1 Consentimiento informado

Para desarrollar de manera ética la aplicación de los instrumentos se brinda a los participantes un consentimiento informado, el cual es según Hernández y Chahuán (2021) “una concreción de libertades constitucionales en especial aquellas que reconocen y protegen un estatus de dignidad y una esfera de autonomía a las personas (p.18).

3.9 Proceso para la recolección y Análisis de Datos

Este proceso consiste en recoger y organizar los datos relacionados a las variables de la investigación, hechos, contextos, categorías, entre otros. Los cuales se obtienen con la aplicación de los instrumentos (Useche et al., 2019). Las etapas que desarrollan un proceso para la recolección y análisis de datos son las siguientes:

Entorno o contexto a observar: en esta fase el sujeto o investigador identifica la variable de estudio, acompañado por una teoría y un método. Determinar la técnica de recolección de datos: se selecciona el instrumento que se aplicará para acercarse a la realidad y extraer información, para medir el comportamiento de la variable estudiada. Aplicación del instrumento: es el conjunto de actividades llevadas a cabo por el ejecutor del trabajo de campo para la aplicación del instrumento seleccionado con la finalidad de obtener los datos que se encuentran en el contexto estudiado. (Useche et al., 2019, p.30)

3.9.1 Triangulación de datos

Para esta investigación, se utilizó la triangulación de datos de la información obtenida, lo cual permite un análisis de los datos existente.

Efectivamente, esta técnica de análisis se centra en el contrastar visiones o enfoques como una herramienta enriquecedora que le confiere a un estudio rigor, profundidad, complejidad y permite dar grados variables de consistencia a los hallazgos y a la vez permite reducir sesgos y aumentar la comprensión del fenómeno estudiado. (Sánchez et al., 2021, p.124)

En ese sentido según la triangulación es la:

Mezcla para obtener dos o tres puntos de vista sobre las cosas que se estudian. Por tal motivo, se adopta una concepción metodológica basada en la triangulación. Knafl y Breitmayer, (1989) expresan que “los principales objetivos de la triangulación metodológica en Ciencias Sociales son la convergencia y la completad: como medio de validación convergente o como modo de alcanzar una comprensión más acabada de un mismo fenómeno desde distintos ángulos”, justifica la decisión del presente método. La misma consistirá en la aplicación de los métodos cualitativo y cuantitativo con el objetivo de tratar un mismo problema desde diferentes aristas. (Jiménez, 2020, p.77)

CAPÍTULO IV.
ANÁLISIS DE RESULTADOS

Capítulo 4 Análisis de Resultados

En esta sección, se detalla el proceso de análisis de la información derivada de los instrumentos aplicados para obtener la mejor información. Estos instrumentos, han sido fundamentales para evaluar la implementación de las herramientas de gamificación dentro del proceso educativo.

Para dicha investigación se utilizaron tres instrumentos para la recolección de información, el muestreo que se utilizó fue por conveniencia tomando en cuenta factores como localidad y cercanía de las personas investigadoras, edad y accesibilidad a los medios electrónicos en el centro educativo.

Los instrumentos utilizados fueron entrevista semiestructurada, grupo focal y la observación, los cuales fueron ejecutados en octubre del 2024. En cuanto a la entrevista los participantes fueron profesionales en la educación los cuales laboran en el Centro Educativo Escuela Manuel Castro Blanco. En el grupo focal se aplicó a un grupo de segundo grado en el cual, participaron seis personas menores edad (PME). Para la observación como instrumento de recolección de información se hizo de manera no participativa (ONP), de la cual se desprende para veintiún estudiantes de segundo grado.

4.1 Codificación de las personas participantes de la investigación

Como se ha mencionado en secciones anteriores, dado el carácter del grupo de las personas que participaron en la investigación, pertenecientes a un grupo de personas docentes y personas estudiantes, se optó por utilizar una codificación específica para la interpretación de la información. Los resultados del análisis fueron codificados con la letra “M” y números ordinales; lo que facilita la triangulación de los datos obtenidos.

Cuadro 4.1 Análisis codificados

Pseudónimo	Edad	Código asignado	Instrumento
Marcia	36	M3	Entrevista
Mariana	40	M4	Entrevista
Marisol	55	M5	Entrevista
Mariano	7	M10	Grupo Focal
Marcelo	7	M11	Grupo Focal
Mathias	7	M12	Grupo Focal
Matilde	7	M13	Grupo Focal
Manfred	7	M14	Grupo Focal
Miguel	7	M15	Grupo Focal
NO PARTICIPATIVA		ONP	Observación

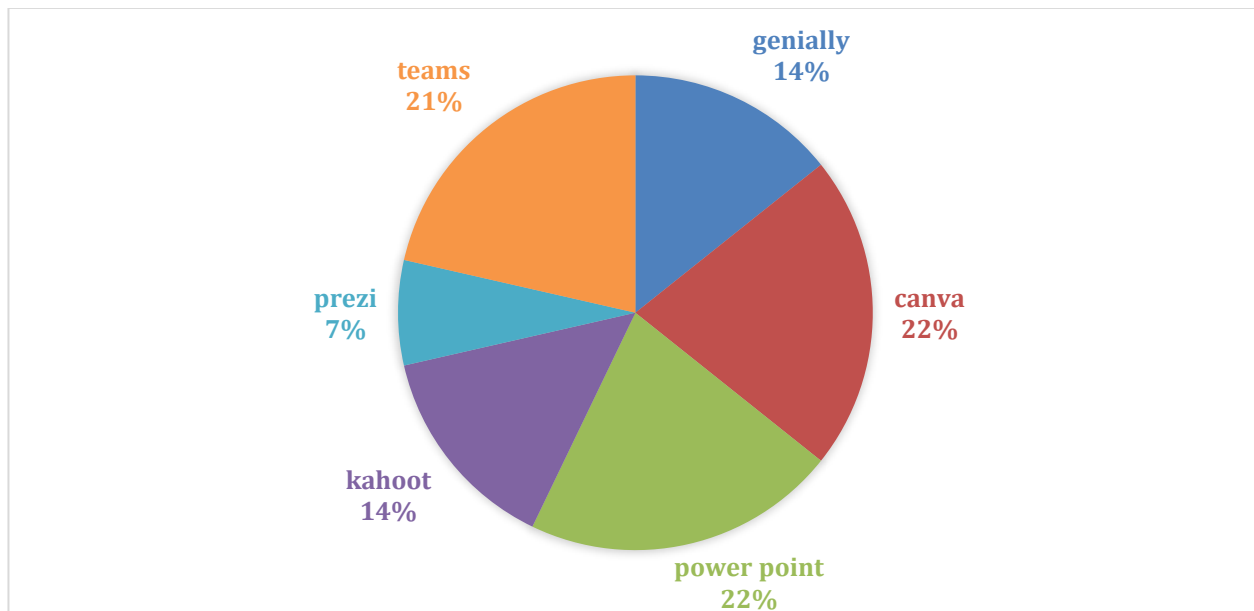
Nota. Elaboración propia.

4.2 Instrumento de Muestreo

4.2.1 Entrevista Semiestructurada

Para el análisis de datos, en este apartado de la entrevista como se mencionó anteriormente consta de tres muestreos.

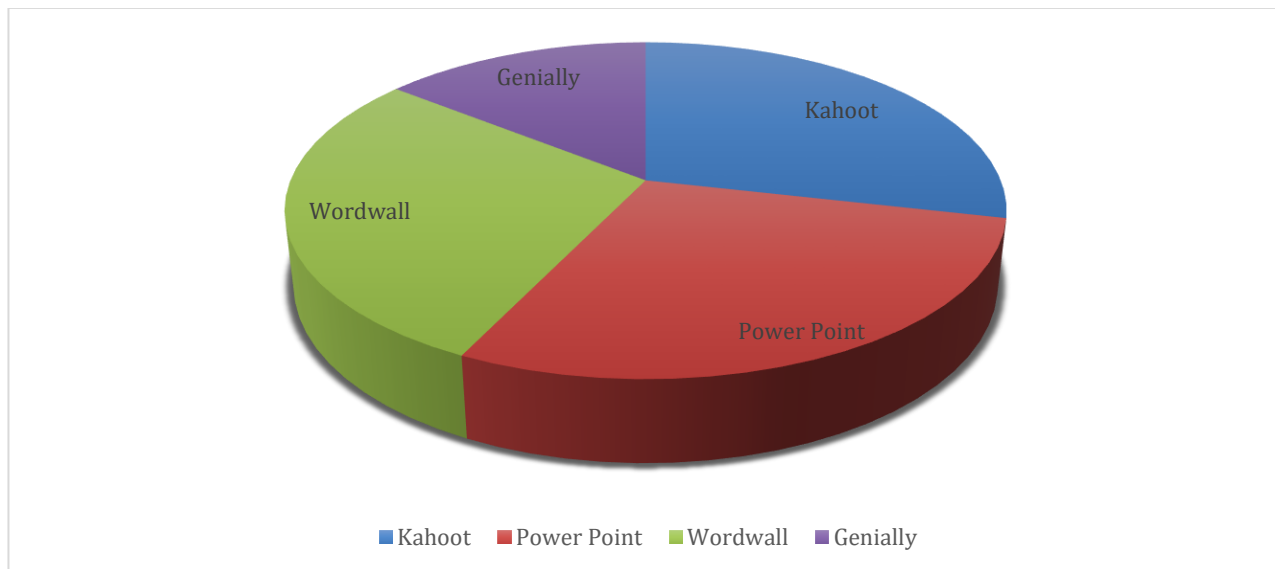
Figura 4.1 ¿Cuáles Herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado?



Nota. Elaboración propia.

De acuerdo con la figura 4.1, se observa que las herramientas que las personas docentes más conocen y utilizan son Canva y Power Point con 22 % cada uno. Por lo tanto, se concluye que los profesionales están inmersos en el cambio constante de la tecnología, mostrando así que utilizan estas herramientas constantemente. De esta manera logrando una mayor participación por parte de las personas estudiantes ya que al utilizar estas herramientas hace que el desarrollo de las habilidades de las y los estudiantes sea cada día más productivo. También se muestra que la herramienta Prezi es una de las menos utilizadas.

Figura 4.2 Herramientas que brindan mejor rendimiento académico



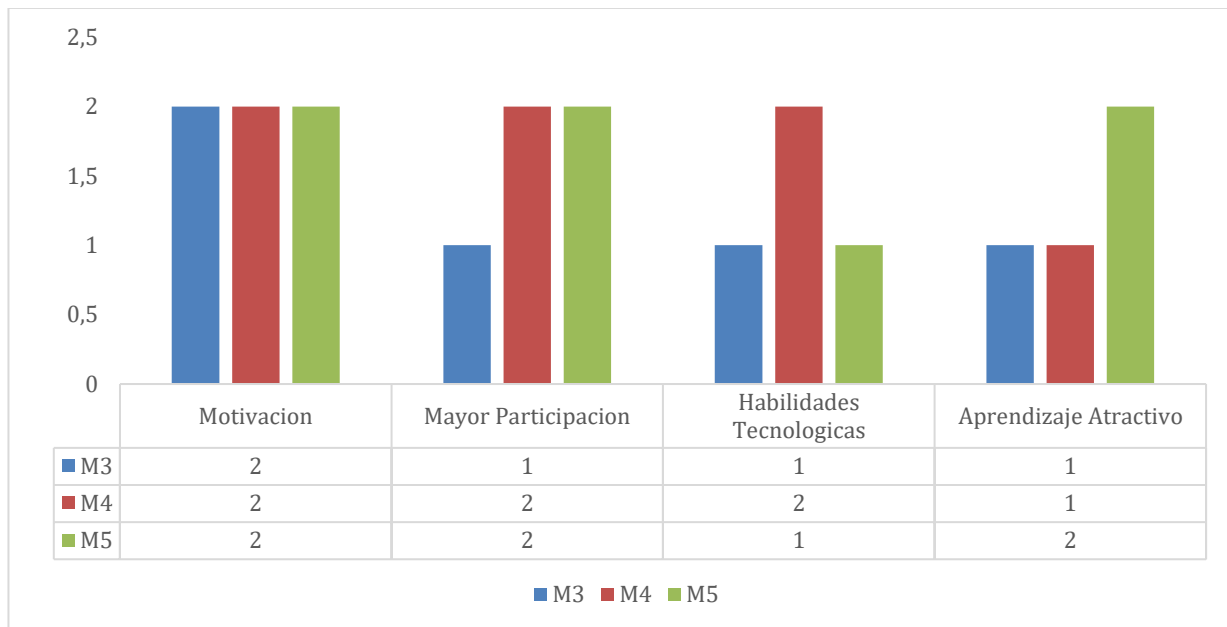
Nota. Elaboración propia.

Según la figura 4.2, se observa las herramientas que las personas docentes consideran que brindan un mejor rendimiento académico a las personas estudiantes, estas son:

Kahoot ayuda a desarrollar nuevas habilidades como lectoescritura, las matemáticas y actividades competitivas. Wordwall ofrece plantillas con actividades interactivas pueden ser usadas como juegos durante la clase, ya que permite monitorear el aprendizaje de manera efectiva. Y por último podemos mencionar Power Point, es una de las herramientas cuya función es crear presentaciones, en el ámbito escolar se utiliza como apoyo visual para reforzar conocimientos.

Además, se percibe que Genially es una de las menos utilizadas en el ámbito educativo. Por lo que se concluye, que estas herramientas son las que han logrado que las personas estudiantes mejoren sus habilidades y fortalezcan el aprendizaje.

Figura 4.3 Cambios en el aprendizaje al aplicar herramientas tecnológicas

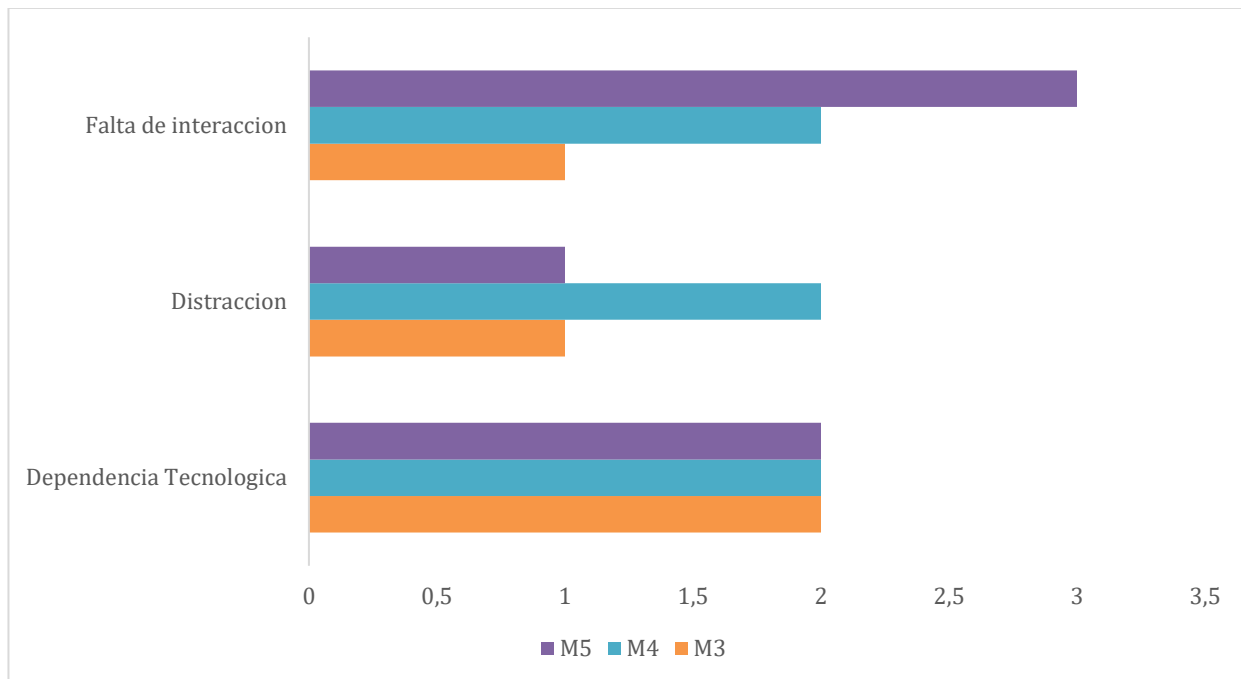


Nota. Elaboración propia.

De acuerdo con la figura 4.3, se observa que los cambios de las personas estudiantes al aplicar herramientas tecnológicas han sido favorables en la formación académica. Por lo tanto, se concluye que la motivación es la base fundamental para el estudiante puede lograr una enseñanza-aprendizaje más amena de la mano con la tecnología dado que, es la que brinda nuevas experiencias para la vida.

En el área de la educación al obtener estos cambios favorece el trabajo colaborativo en las aulas, además, de que facilita mantener un ritmo más personalizado a sus necesidades.

Figura 4.4 Desventajas de las herramientas tecnológicas



Nota. Elaboración propia.

Con respecto a la figura 4.4, observa que una de las desventajas más notables en las personas estudiantes es la dependencia tecnológica dado que, los estudiantes al pasar tanto tiempo navegando en internet se olvidan de la interacción personal, reducen el desarrollo de otras habilidades y la dificultad de concentración.

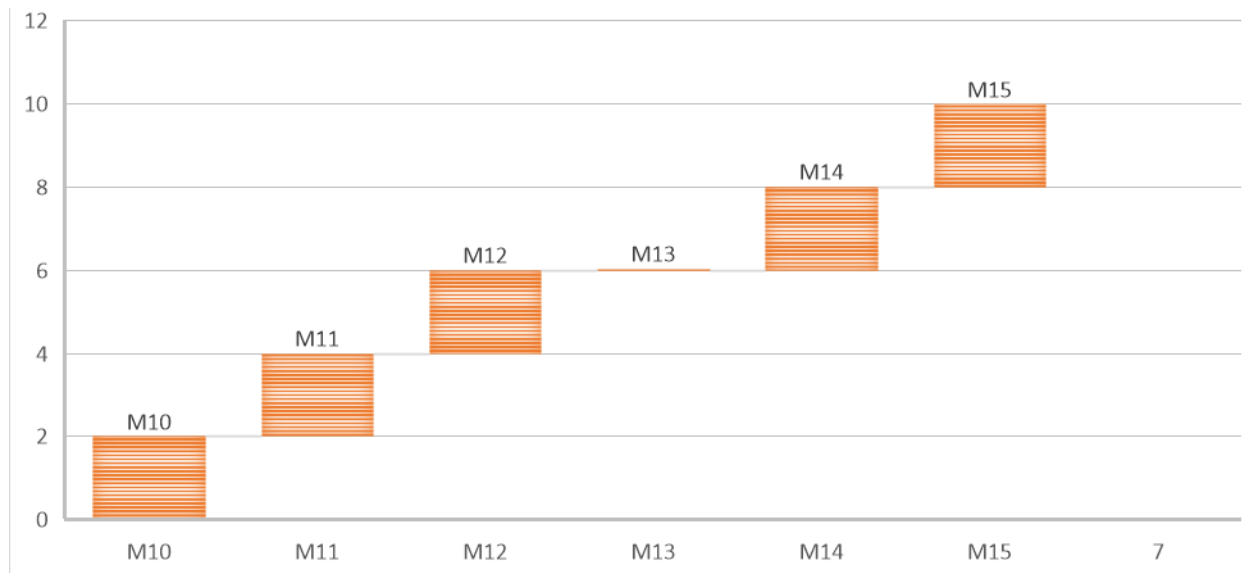
Es valioso destacar, que la tecnología es una herramienta de suma importante en el área de la educación dado que, facilita la búsqueda de información, ayuda a obtener nuevos conocimientos, por otro lado, se debe tener un uso medido al utilizarla para que la formación académica no se vea afectada.

4.2.2 Grupo Focal

Para esta técnica de investigación, se realizó con seis estudiantes de edades entre 7 y 8 años de segundo grado de la Escuela Manuel Castro Blanco. La cual se ejecuta mediante cinco preguntas de manera de conversatorio, las preguntas generadoras fueron:

1. ¿Qué es tecnología? Para la cual la respuesta general se refirió a ejemplos de aparatos tecnológicos, como, por ejemplo: teléfonos celulares, tablet y computadoras.
2. ¿Las herramientas tecnológicas les ayuda en el desarrollo de su aprendizaje? El grupo focal menciona que sí. Que si les beneficia sin embargo mencionaron que al utilizar dispositivos como la computadora se les dificulta al digitar, dado a que no están acostumbrados a esos dispositivos.
3. ¿Considera divertido el aprendizaje con medios tecnológicos? Todos lo consideran divertido porque aprenden mejor y es más atractivo, además que les gustan las actividades competitivas como Kahoot.
4. ¿Sus calificaciones han mejorado gracias a la tecnología? Si ha mejorado porque tienen mayor motivación y participan más debido a que lo ven como un reto o desafío, además de que se integra todo el grupo mediante las aplicaciones.
5. ¿Cuenta con instrumentos tecnológicos en su hogar? De los cuales 5 respondieron que si tienen teléfono celular y una de las participantes menciona que no tiene ningún tipo de aparato tecnológico.
6. ¿Cuántas horas pasa conectado a los aparatos tecnológicos durante el día? Los participantes mencionaron de 1 hora a 2 horas, 2 horas a 4 horas y de 4 horas o más y una de ellas menciona que no contaba con ningún aparato tecnológico en el hogar. Para ello se mostrarán los datos en el grafico 6.

Figura 4.5 ¿Cuenta con dispositivos tecnológicos?



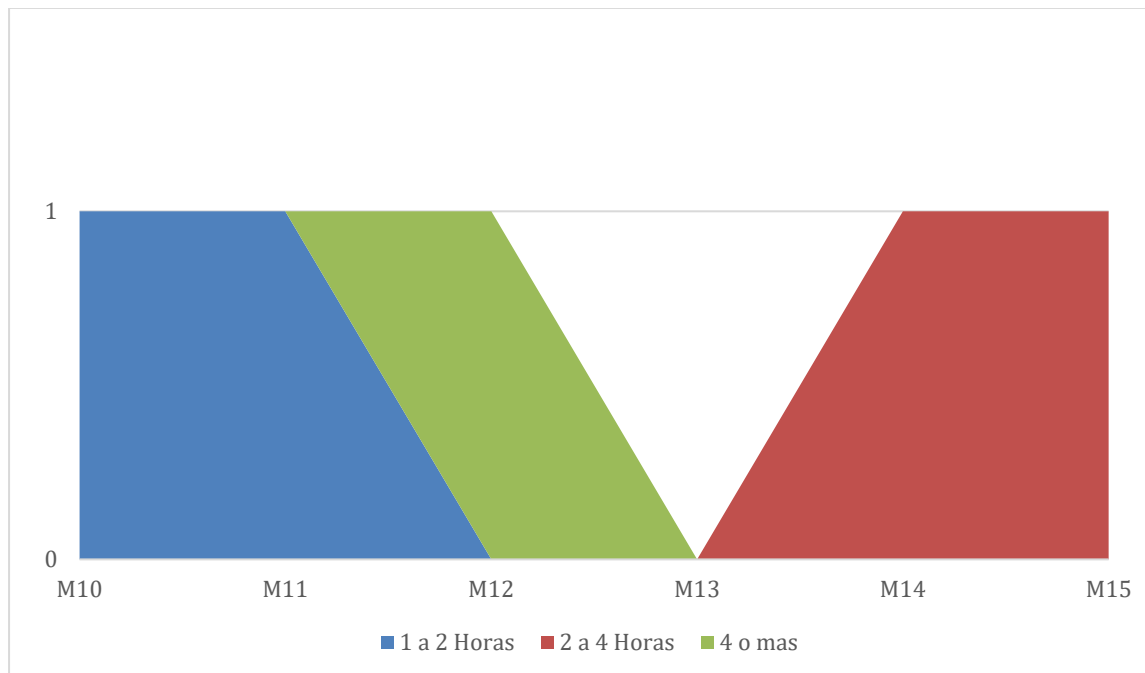
Nota. Elaboración propia.

Según la figura 4.5, se analiza cuántas personas participantes cuentan con dispositivos tecnológicos, lo cual muestra que M13 no cuenta con ningún aparato electrónico en su hogar, por lo tanto, a ella se le dificulta recibir alguna información de desee compartir la persona docente.

Cabe destacar que, al no utilizar ningún aparato electrónico a M13 se le dificulta utilizar dentro de la institución dichos dispositivos, por lo tanto, la persona docente debe priorizar las necesidades de sus estudiantes. Ella indica que gracias a lo que ha aprendido en la escuela ha podido mejorar sus calificaciones.

Se concluye, que la tecnología se ha vuelto parte de la vida cotidiana, pues, ayudan a realizar tareas con más productividad dedicando menor tiempo. Por otro lado, al no tener ningún dispositivo limita a las personas estudiantes a poder desarrollar actividades como la comunicación, búsqueda de nuevo conocimiento y adquirir habilidades digitales para el futuro.

Figura 4.6 Disponibilidad de aparatos tecnológicos



Nota. Elaboración propia.

De acuerdo con la figura 4.6 se observa cuántas horas pasan conectados las personas estudiantes con la tecnología, se muestra que M13 no dedica tiempo a ningún aparato electrónico dado a que no tiene. Por lo tanto, se concluye que no todas las personas estudiantes tienen las mismas posibilidades al utilizar estas herramientas tecnológicas, por lo tanto, se les dificulta el manejo de la misma.

Cabe destacar que M10 y M11 dedican de 1 a 2 horas a sus aparatos tecnológicos, M12 dedica 4 horas o más, M14 y M15 dedican de 2 horas a 4 horas. Es importante, valorar las horas que las personas estudiantes pasan conectados a sus aparatos tecnológicos pues, la tecnología brinda nuevos conocimientos, pero también tiene información falsa, la cual, puede dañar a los y las estudiantes, además de que reduce el desarrollo de otras habilidades y nos aleja de la realidad donde vivimos.

4.2.3 Observación

El instrumento se utilizó para observar atentamente las estrategias gamificadas utilizadas por las docentes enfocadas en la motivación y participación de las personas estudiantes. La observación se realizó el 03 de octubre del 2024, inicio a la 1:20pm y finalizo a las 2:20pm.

En dicha aplicación, se observaron veintiún estudiantes, la docente inicia la clase con una oración, por consiguiente, solicita el cuaderno de español, les proyecta por medio de la pantalla un cuento para iniciar la clase, lo cual los niños se mostraron muy motivados. Luego, la persona docente hace preguntas acerca del cuento, levantando la mano todos participaron de manera productiva.

Se pueden mencionar que el ambiente es agradable, todos los estudiantes prestan atención y escuchan a sus compañeros. Después del conversatorio, la persona docente los lleva al aula de informática, donde hacen parejas y tríos para utilizar la computadora. Ella proyecta en la computadora la aplicación de Kahoot y les pide a los estudiantes que ingresen, ellos le ponen a su equipo un nombre y empiezan la competencia.

La primera actividad fue división silábica, se emocionaron mucho pegaban gritos y brincos de la emoción cuando respondían de manera correcta dado a que hí mismo se daban cuenta si fallan a no en la respuesta, la segunda actividad fue sumas y restas la idea de esto era lograr que ellos conocieran un poco sobre la aplicación, por lo que son estudiantes de segundo grado.

Por lo que se concluye, que el uso de estas herramientas tecnológías, son de suma importancia en el desarrollo de las habilidades de las personas estudiantes, logrando una mejor enseñanza-aprendizaje ya que sin duda estas herramientas representan para ellos desafíos y competencias así mismo se observa de manera impresionante la motivación, participación que muestran al utilizar estas estrategias gamificadas.

CAPÍTULO V.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo 5 Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

En torno al primer objetivo específico de la investigación, buscaba reflexionar acerca de las diferentes percepciones de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación dentro del proceso educativo, en un grupo de personas participantes, se extraen las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la investigación indican que las herramientas de gamificación, son indispensables para lograr desarrollar habilidades, participación y motivación en las personas estudiantes, por lo tanto, las personas docentes deben ir de la mano con la tecnología para brindar un mejor aprendizaje.
- Las personas partícipes, a menudo mencionaron el beneficio que les han brindado las herramientas tecnológicas, por ejemplo: mejor acceso de información, desarrollo de habilidades digitales, innovación educativa, actualización activa entre otros.
- Las personas participantes consideran que el uso excesivo de la tecnología también, trae desventajas como la falta de concentración, falta de interacción personal, desigualdad de acceso, problemas técnicos (internet, entre otros).
- La motivación se considera una de las armas más importantes en el área de la educación debido que al ser motivados el aprendizaje se vuelve más atractivo, se fomenta la creatividad, además de una mejor retención de contenidos.
- Cabe destacar que las herramientas tecnológicas que más utilizan son Kahoot, Wordwall y Power Point, dado a que son más llamativas e interactivas para las personas estudiantes.
- Es importante enfatizar que, la implementación de esta metodología requiere mayor compromiso por parte de la persona docente, además de que no solo transforma la dinámica en el aula, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y duradero.

En relación con el segundo objetivo específico, el cual, pretendía medir el cambio en el rendimiento académico de los estudiantes mediante la comparación de las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación, se concluye lo siguiente:

- Las herramientas han tenido un impacto significativo, tanto en la motivación como en la participación de las personas estudiantes, gracias a esto ellos comentaron el en grupo focal que han visto los resultados en sus calificaciones.
- El análisis reveló que, si las personas docentes van de la mano con la tecnología logran que sus estudiantes desarrollen nuevas habilidades y obtengan mejores conocimientos día a día.
- Las personas estudiantes mencionaron que algunos se les dificulta la manipulación de las computadoras dado a que, no están acostumbrados a un teclado.
- Se concluyó, que al aplicar herramientas tecnológicas dentro de su aprendizaje-enseñanza las personas estudiantes se enfrentan a desafíos y competencias que les permite obtener mejores resultados en su formación académica.
- El muestreo tomado, refleja que algunas personas estudiantes utilizan de manera desmedida la tecnología dado a que le dedican más de cuatro horas y esto puede producir un desface en su rendimiento académico.

Respecto con tercer objetivo específico de la investigación, el cual, buscaba examinar las estrategias gamificadas utilizadas por los docentes y su impacto en la motivación y participación de las personas estudiantes., se muestran las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la investigación revelan que, aplicar herramientas tecnológicas dentro de la formación de las personas estudiantes han logrado una motivación y participación de manera desmedida dado a que los y las estudiantes se sienten más cómodos aprendiendo por medio del juego.
- La motivación, impulsa a las personas estudiantes cada día más a que se esfuercen para poder conseguir sus objetivos, mejorar sus calificaciones y su vez lograr un aumento en la concentración del alumnado.
- Las personas estudiantes trabajan en un ambiente favorable, esto beneficia a obtener un conocimiento más efectivo e interactivo.
- Se concluye, que las herramientas de gamificación son indispensables en el área de la educación, dado a que permiten a las personas docentes puedan adaptar de manera adecuada estrategias que desea aplicar en las diferentes áreas de estudio.

- Es importante mencionar que las personas estudiantes utilizaron Kahoot, dicha herramienta fue todo un éxito, pues, la motivación y la participación fue optimo, logrando así evidenciar que las herramientas tecnológicas han sido un cambio positivo en el ámbito educativo.

5.2 Recomendaciones

Para las personas profesionales en Educación:

- Fomentar día con día el uso de las herramientas tecnológicas dentro de la labor docente, pues, esto beneficia de manera favorable a las personas estudiantes logrando así una mayor motivación, participación y desarrollo de sus habilidades.
- Explotar los conocimientos de cada estudiante al manipular las herramientas tecnológicas.
- Integrar la implementación de las herramientas de gamificación, hace un ambiente más seguro dentro de la enseñanza-aprendizaje por lo que se evidencia un trabajo en equipo y cooperación, además, se promueven conocimientos atractivos, logrando de esta manera una formación académica apta para enfrentar el mundo actual.

Para los estudiantes y padres de familia:

- Utilizar de manera adecuada las herramientas tecnológicas, pues, el uso desmedido de estas puede afectar en la formación académica de las personas estudiantes, puesto que puede haber un impacto negativo en el rendimiento académico, se alejan de la sociedad y no desarrollan otras habilidades cognitivas.
- Los padres o encargados de las personas estudiantes deben estar más atentos a que sitios navegan y que observan los y las estudiantes ya que, al no poner límites pueden buscar información inadecuada o falsa que les perjudique en su aprendizaje.

CAPÍTULO VI.
BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 6 Bibliografía

- Acosta Faneite, S. F. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249-266. *Revista Científica del Instituto de Investigación y Capacitación Profesional del Pacífico REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS*, 2(5). DOI: <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Ardila Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12 (24), 71-84. doi: 10.11144/Javeriana.m12-24.stge
- Arias González, J. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques consulting eirl*, 1-120. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Baltar, F. y Gorjup, T. (2012). **Muestreo mixto online: Una aplicación en poblaciones ocultas.** *IntangibleCapital*, 8(1), 123-149. <http://dx.doi.org/10.3926/ic.294>
- Barros Pozo, D. S. y Medina Chicaiza, R. P. (2021). Gamificación: Reflexiones teóricas desde el enfoque empresarial. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(27), 197-210. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i27.766>
- Batistello, P. y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 15(2), 31-42. ISSN 1815-5898
- Benavides-Lara, M., A., Pompa, M., de Agüero, M., Sánchez-Mendiola, M. y Rendón, V. (2021). **Los grupos focales como estrategia de investigación en educación: algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación.** *Revista de Investigación Educativa*, 34, 163-197 DOI: <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i34.2793>
- Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos

- Caguana Sarabia, V. A., Ortíz Carrasco, W. H., Castro Lema, D. M., Flores Cadena, L. S. y Villacorte Guevara, K. A. (2024). *Publicación trimestral*, 8(3), 21-35.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13557511>
- Calle Mollo, S. E. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879.
DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016
- Cascante Gómez, M. E. y Granados Porras, R. (2018). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia. *Revista perspectiva: Estudios sociales y Educación cívica*, (17), 1-22. <HTTP://dx.doi.org/10.15359/rp.17.2>
- Castillo Alzuguren A, Sánchez Gómez MC, Costa AP. Self-determination, emotions and exclusion in a blog of deaf people: a qualitative perspective. *Rev Bras Enferm*. 2019, 72(4), 1094-101.
doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0573>
- Centeno Camal, R. (2021). Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 11(1), 174-182.
<https://doi.org/10.37843/rted.v11i1.210>
- Cobeña Lamilla, J. C., García Neira, I. A. (2024). Aprendizaje Basado en Proyectos en la Asignatura de Metodología de la Investigación, 10(3), 515-532. DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3937>
- Condori-Ojeda, Porfirio (2020). Universo, población y muestra. Curso Taller.
<https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Constitución Política de Costa Rica [Const.]. 7 de noviembre de 1949 (Costa Rica).
https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/textos%20juridicos/constitucion_politica_digital_edincr.pdf

- Cordero, D. y Núñez M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista Lenguas Modernas*, (28), 269-291. DOI 10.15517/RLM.V0I28.34777
- De la Lama Zuribán, P., De la Lama Zuribán, Marco A. y De la Lama García, A. (2022). Los instrumentos de la investigación científica. Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 189-202. DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- Díaz Hoyos, J. A., Sánchez Sánchez, M. J., Aguilera Rodríguez, M. E., Loyola Polo, K. E., Ramírez Castro, J. A., Reynosa Navarro, E. (2020). Capacitación docente y calidad educativa en tiempos de Covid-19. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 84-89.
- Durán Chinchilla, C. M., García Quintero, C. L., Rosado Gómez, A. A. (2020). El Rol del Docente y Estudi-ante en la Era Digital. (2020). *Revista Boletín Redipe*, 10 (2), 287-294. I S S N 2 2 5 6 - 1 5 3 6
- Echeverría, H. D. (2017). Clasificación de los diseños mixtos en las Ciencias Sociales y aplicación al análisis de tres informes de investigación. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 12, 8-26. ISSN 1853-6190
- Education and LearningInnovation Archives, 26,35--54. 10.7203/realia.26.17137
- Escalera Fernández, I. (2019). Conference Proceedings CIVINEDU 2019. Madrid, Spain: Redine. <https://www.civinedu.org/wp-content/uploads/2019/12/CIVINEDU2019.pdf#page=77>
- Espinoza Freire, E. E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Revista Conrado*, 15(69), 171-180. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

- Espinoza Freire, E. E., Nelly Victoria, L.L. y Guamán Gómez, V. J. (2019). *Revista de Ciencias Sociales*, 25 (3), 230-241. ISSN: 1315-9518
- Fajado Cano, S., López Rodríguez, K., Lesmes Rodríguez, J. y González Trujillo. (2022). “sonamudo, camino de guerreros”: propuesta pedagógica-educativa para jóvenes y adultos. *Lúdica pedagógica*, (37), 83-90. <https://doi.org/10.17227/ludica.num37-18239>
- Fajardo Cano, S., López Rodríguez, K., Rodríguez Lesmes, J. R. y Trujillo González, I. (2022).
- Feria Ávila, H., Matilla González, M. y Mantecón Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@li*, (3),62-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=7692391>
- Ferreira, M., Olcima Sempere, G. y Reis Jorge, J. (2023). Percepciones de los profesores sobre los desafíos de la educación inclusiva en Portugal. *Páginas de Educación*, 16(2), 212-231. doi: 10.22235/pe.v16i2.3314
- Flores Aguilar, G. y Fernández Río, J. (2021). Gamificación. Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué. [file:///C:/Users/valer/Downloads/Gamificaci%C3%B3n%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/valer/Downloads/Gamificaci%C3%B3n%20(1).pdf)
- Fonseca Hidalgo, J. (2023). Análisis del potencial de la gamificación como estrategia didáctica para promover competencias de Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) (724-C0-111). <https://repositorio.inie.ucr.ac.cr/server/api/core/bitstreams/8a468c84-0b91-4a8a-8d5d-d12f56e3bff5/content>
- Fonseca, V. (2020). Gamificación para la Educación Intercultural. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 8 (1), 57-72. DOI 10.37467/gka-revedu.v8.2423
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.2673.9.2>

- García Álvarez P. A., González Rivas, R. A., Marín Uribe, R. y Soto Valenzuela, M. C. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: revisión sistemática. *Retos*, (46), 1143-1149. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8570460.pdf>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A. y Cara-Muñoz, M.M. (2021). *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. ISSN: 2695-9305.
- García-Valverde, M.L.; Porto Currás, M.; y Hernández-Valverde, F.J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria. *Research in*
- Gil Quintana, J. y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles educativos*, 17(168), 107-123. DOI: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- González Alonso, F. y Villafuerte Vega, A. (2022). La dimensión transformadora del derecho educativo. *RENARD*. <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/86656/La%20dimensi%C3%B3n%20transformadora%20del%20Derecho%20Educativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González Calleros, C.B. y Torres Gastelú, C. A (2024). Transformando el aprendizaje de Metodología de Investigación: una revisión sistemática de gamificación y otras estrategias de aprendizaje activo. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), 1-26. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1908>
- Gutiérrez Castillo, V. L. (2022). La aplicación del Learning by doing y la ludificación en la Enseñanza-Aprendizaje del derecho internacional. Universidad de Jaén. https://www.researchgate.net/profile/Soraya_Espino_Garcia2/publication/367077784_El_a

[prendizaje del Derecho de la UE mediante el metodo del Case Law como parametro para la aplicacion la interpretacion y el entendimiento del derecho nacional Por Soraya Espino Garcia En La aplicacion/links/63c08386eab5ff0149a94e77/El-aprendizaje-del-Derecho-de-la-UE-mediante-el-metodo-del-Case-Law-como-parametro-para-la-aplicacion-la-interpretacion-y-el-entendimiento-del-derecho-nacional-Por-Soraya-Espino-Garcia-En-La-aplicacion.pdf#page=105](https://www.repositorio.cebs.br/bitstream/handle/10363/44811/1/El-aprendizaje-del-Derecho-de-la-UE-mediante-el-metodo-del-Case-Law-como-parametro-para-la-aplicacion-la-interpretacion-y-el-entendimiento-del-derecho-nacional-Por-Soraya-Espino-Garcia-En-La-aplicacion/links/63c08386eab5ff0149a94e77/El-aprendizaje-del-Derecho-de-la-UE-mediante-el-metodo-del-Case-Law-como-parametro-para-la-aplicacion-la-interpretacion-y-el-entendimiento-del-derecho-nacional-Por-Soraya-Espino-Garcia-En-La-aplicacion.pdf#page=105)

Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales.

Gestionar: revista de empresa y gobierno, 1(4), 19-31. <https://orcid.org/0000-0002-6051-3153>

Hernández Ávila C. E., Carpio N. Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta*. (2019), 2(1), 75-79.

DOI: 10.5377/alerta.v2i1.7535

Hernández Ávila CE, Carpio N. Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta*. 2019;2(1):75-79. DOI:

10.5377/alerta.v2i1.753

Hernández Paulsen, G. y Chahuán Zedan, F. (2021). Consentimiento informado en las prestaciones

de salud. *Acta Biothica*, 27(1), 17-25. <https://www.scielo.cl/pdf/abioeth/v27n1/1726-569X-abioeth-27-01-17.pdf>

Hernández Rodríguez, A., Arguellos Pascual, V. y Palacios, R. (2020). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huaste*, 9(17), 33-34. [file:///C:/Users/valer/Downloads/6701-Manuscrito-35157-2-10-20201201%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/valer/Downloads/6701-Manuscrito-35157-2-10-20201201%20(1).pdf)

Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la Investigación. Mc Graw-Hill.

- Hernández-Peñaranda, J. O., Jaramillo-Benítez, J., & Rincón-Leal, J. F. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*, 11 (2), 30-38. E-ISSN: 2462-8794
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill. http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf
- Holguín García, Fresia; Holguín Rangel, Edys; García Mera, Nelly. (2020). Gamificación de la enseñanza de la matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22 (1), Venezuela. (Pp.62-75). DOI: www.doi.org/10.36390/telos221.05
- Iquise Aroni, M. E. y Rivera Rojas, L. G. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Tesis de Bachillerato)*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Jaén García, L. F. (2019). Fuentes de información para la investigación en Archivística y Bibliotecología. https://editorial.ucr.ac.cr/bibliotecologia/item/download/183_e3d41bf92cb3567250c8f2a663085625.html
- Jasso Oyervibes, M. V., Arriaga Bueno, R. A. y Aguirre Padilla, A. D. (2024). El Método Mixto para la Investigación Social. Una alternativa integral para los estudios desde el trabajo social con Niñas, Niños y Adolescentes en movilidad. *Revista ACANTIS*, 3(5), 8-36. ISSN: 2992-6947

Jiménez Chaves, V. E. (2020). Triangulación Metodológica Cualitativa y Cuantitativa. *Revista sobre estudios e investigaciones del saber académico* (Encarnación), 14(14), 76-81. ISSN: 2078-5577 e-ISSN: 2078-7928

Jiménez León, J. L., Morales Mateos, E. Y. y López Garrido, M. A. (2024). Gamificación De Un Tema De Historia De México Gamificación De Un Tema De Historia De Quinto Grado Primaria, *Investigación e innovación multidisciplinaria con trascendencia para el desarrollo sostenible*, 1, 1-292. DOI: https://doi.org/10.37811/cli_w831

La O Mendoza, Y., Jaime Ojeda, R. A, Cabezas Salmón, M. (2024). Formación de la competencia profesional pedagógica del docente de Contabilidad y Finanzas: un estudio preexperimental. *Maestro y Sociedad*, 21 (2), e-ISSN 1815-4867

Ley orgánica del Ministerio de Educación Pública. [LOMEP]. 13 de enero de 1965 (Costa Rica). http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?par_am1=NRTC&nValor1=1&nValor2=6176&nValor3=6565&strTipM=TC

Ley-Leyva, N. V. (2022). El papel del docente de educación básica en el contexto actual. *Revista Portal de la Ciencia*, 3(1), 27-37. DOI: <https://doi.org/10.51247/pdlc.v3i1.308>.

López López, M. Y. (2019). *La importancia de la gamificación*. *Revista digital de diseño gráfico*, 8(24), 49-57. issn 2007-3151

López Zambrano, T. M. (2022). *Propuesta de innovación en el área de Ciencias Naturales con herramientas de Gamificación* [Tesis de maestría publicada]. Universidad Técnica de Ambato.

Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. En: Lopezosa, C.; Díaz-Noci, J.; Codina, L. (ed.). *Anuario de Métodos de*

Investigación en Comunicación Social, n.1 (p.88-97). Barcelona: DigiDoc-Universitat Pompeu Fabra

Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *Anuario de Método de Investigación en Comunicación Social*, (1), 88-97. DOI: 10.31009/metodos.2020.i01.08.

Marisol Retegui, P. L. (2020). **La observación participante en una redacción.** Un caso de estudio. *Participant observation in a newsroom*, 24(2), 103-119. ISSN 1668-5628 - ISSN 2314-2634.

Maya, E. (2014). Métodos y Técnicas de Investigación. Universidad Nacional Autónoma de Mexico. http://www.librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y#:~:text=Las%20t%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20comprenden,de%20nuevas%20t%C3%ADneas%20de%20investigaci%C3%B3n

Mejillón De La Lidia, E. (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 (Tesis de Licenciatura). Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7573/1/UPSE-TEI-2022-0073.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2016). Programas de estudio de Ciencias. Primero y Segundo Ciclo de Educación General Básica. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/ciencias1y2ciclo2018.pdf>

Ministerio de Educación Pública. (2020). Marco Filosófico. <https://www.mep.go.cr/transparencia-institucional/informacion-institucional/marco-filosofico>

Montecinos Jiménez, L. E., Tencio Hernández, D. A. y Córdoba Retana, J. (2022). Análisis del uso de la ludificación en la educación universitaria de carreras informáticas en Costa Rica. 1-36.

<https://repositorio.ulacit.ac.cr/bitstream/handle/20.500.14230/10861/REF-1661621382-2.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Mora Escalante, S. M. (2016). Informe política educativa. Ministerio de Educación Pública.

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/2022-06/politicaeducativa.pdf>

Moreno Fuentes, E. y Orcera Expósito, E. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés: una propuesta didáctica para Educación Primaria. *MLD JOURNALS*, 1(2), 1-14.

<file:///C:/Users/valer/Downloads/2584-Texto%20del%20art%C3%ADculo-16052-1-10-20240723.pdf>

Morgan Ash, J. (2021). El análisis de la resiliencia y el rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *Revista Nacional de Administración*, 12(1), 49-60. DOI: 10.22458/rna.v12i1.3534

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J. y Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42, 507-516. ISSN: Edición impresa: 1579-1726.

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Revista Semestral*, 16 (44), 29-47. ISSN 1992-6510

Oña López, D. (2022). Gamificación en la educación primaria, ventajas y contrapartidas: una revisión sobre el origen, las perspectivas teóricas y el estado de la cuestión. *Universitat de les* *Balers*, 1-56.

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/161803/Ona_Lopez_David.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Oña López, D. (2022). Gamificación en la educación primaria, ventajas y contrapartidas: una revisión sobre el origen, las perspectivas teóricas y el estado de la cuestión. *Universitat de*

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/161803/Ona_Lopez_David.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Para la enseñanza de la historia. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación, Cívica*, (17), 1- 22. <http://dx.doi.org/10.15359/rp.17.222>.

Pereira Torres, C., Siles Vargas, D. y Solís Zúñiga H. (2024). *Fortalecimiento de las capacidades de la persona docente de ciencias del tercer ciclo de la educación costarricense, mediante experiencias educativas basadas en la gamificación como metodología activa de la neuroeducación. [Tesis de Licenciatura]*. Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica. <https://repositorio.una.ac.cr/items/79417e91-47b7-4483-a81a-74c4e82a08a2>

Pereyra, L. y Vaira, M. (2021). El diseño de muestreo.

Poaquiza Paucar, X. S. (2022). *La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa “bautista” de la ciudad de Ambato* [Tesis de licenciatura publicada]. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34261/1/Tesis%20Poaquiza%20Paucar%20Xiomara%20%281%29.pdf>

Ponce Sacoto, D. H. y Ochoa Encalada, S. C. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 136-155. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>

Poy Castro, R., Mendaña Cuervo, C. y González, B. (2015). Diseño y evaluación de un juego serio para la formación de estudiantes universitarios en habilidades de trabajo en equipo. *Revista ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 25, 71-83. DOI: 10.17013/risti.e3.71-83

- Prendes Espinosa, M. P. y Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24 (1),32-46.
DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Prieto Andreu, J. M. (2019). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Ediciones Universitarias de Salamanca*, 32(1), 73-99. ISSN: 1130-3743 - e-ISSN: 2386-5660 DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Prieto Andreu, J. M. (2021). Una revisión sobre gamificación en historia y geografía.
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/15326>
- Prieto Andreu, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teoría de la Educación. *Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- Prieto, M., Mijjares, B. y Llorent, V. (2014). Roles Del Docente Y Del Alumno Universitario Desde Las Perspectivas De Ambos Protagonistas Del Hecho Educativo. *REDHECS*, 1-8.
<https://core.ac.uk/download/pdf/132384148.pdf>
- Ramos Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 10(1), 1-7. Enero – Junio 2021. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Rizo Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37. DOI: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A. y Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *REIDOCREA*, 10(12), 1-9. ISSN: 2254-5883
- Robles Pastor, B. F. (2019). Población y muestra. *PuebloCont*, 30(1), 245-247. ISSN: 0188-7742 <http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>

- Rodas Pachecho, F. D. (2020). Grupos Focales: Marco de Referencia para su Implementación. *Innova Research Journal*, 5(3), 182-195. DOI: <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>
- Ródenas Ríos, J.A. (2023). La gamificación como propuesta metodológica inclusiva en el aula de Matemáticas. *Revista de Educación, innovación y formación*, 8, 10-26. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/131104/1/01_Gamificacion%20como%20propuesta%20metodologica.pdf
- Rodríguez Torres, A. F., Cañar Leiton, N. V., Gualoto Andrango, O. M., Correa Echeverry, J. E. y Morales Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dom Cien*, 7 (2), 662-681. DOI:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Rojas Gutiérrez, W. J. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *REVISTA STUDIUM VERITATIS*, 20 (26), 79-97. E-ISSN: 2955-8662
- Saavedra Bautista, C. E., Figueroa, C. y Sánchez Cubides, P. A. (2021). Acercamiento teórico al concepto de tecnología desde la educación en tecnología. *Revista Boletín REDIPE*, 10 (5), 110-120. <file:///C:/Users/valer/Downloads/Dialnet-AcercamientoTeoricoAlConceptoDeTecnologiaDesdeLaEd-8116432.pdf>
- Sáenz Yepes, N. y Centeno, A. A. (2019). La Escape Room educativa Como Propuesta De Gamificación Para el Aprendizaje de La historia En Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25. <https://revistas.uam.es/didacticasespecificas/article/view/11432/12174>
- Sánchez Lema, E. A. (2022). *La herramienta liveworksheets y el refuerzo académico en la asignatura de estudios sociales, en los estudiantes de Cuarto grado de la unidad educativa “francisco flor” del Cantón ambato*. [Tesis de licenciatura publicada]. Universidad Técnica

de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35676/1/Informe%20Final-S%c3%a1nchez%20Lema%20Erika%20Anabell.pdf>

Sánchez, M. J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Uisrael*, 8(1), 113-128. DOI: <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>

Santacruz Valcarcel, J. M. y De la Hoz Vargas, V. (2023). Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender. *Revista CEDOTIC*, 8(2). file:///C:/Users/valer/Downloads/3639-%20Art%C3%ADculo-15123-1-10-20231130.pdf

Sarabia Guevara, D. A. y Bowen Mendoza, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6 (12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>

Sarmiento Orna, D. A. y Vinueza Martínez, J. L. (2019). Percepción estudiantil de la calidad del servicio universitario: caso de una Universidad Ecuatoriana. *Revista científica del Amazonas*, 3(5), 54-66. <https://www.scielo.cl/pdf/ingeniare/v27n4/0718-3305-ingeniare-27-04-707.pdf>

Suárez, I., Varguillas, C. S. y Ronceros Morales, C. (2022). Técnicas e Instrumentos de Investigación. Diseño y Validación desde la Perspectiva Cuantitativa. Doi: <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0013>

Tafur Méndez, J., Almao Malvacios, V. A., y Zambrano Chamba, M. L. (2023). Conocimiento sobre la gamificación como técnica para reforzar el aprendizaje en la educación superior. *Digital Publisher*, 8(3), 209-218. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1628>

Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117

- Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Universidad de la Guajira, 1-83. <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/server/api/core/bitstreams/58ae17e3-11a9-4f4a-be08-ec7839528f01/content>
- Valenzuela Alfaro, M. A. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11 (1), 91-103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Vargas Morúa, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades, *UNED*, 21(43), 126-155. ISSN: 1409-4002 • e-ISSN: 2215-454X
- Vargas Pérz, M. A. (2023). *Análisis de la efectividad del uso de la gamificación digital en el aprendizaje de cultura tributaria en estudiantes de octavo año del circuito 01 de la dirección regional de heredia, costa rica (2023) [Tesis de doctorado publicada]*. <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/server/api/core/bitstreams/5741c97a-3434-4d68-bf76-af03c4e4105a/content>
- Villarreal Puga, J., y Cid García, M. (2022). La Aplicación de Entrevistas Semiestructuradas en Distintas Modalidades Durante el Contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos* 21, 7(1), 52- 60. <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>

Viorato NS, Reyes V. La ética en la investigación cualitativa. *Cuidarte*. 2019; 8(16): 35-43. DOI:
<http://dx.doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.16.70389>

Vólquez Pérez, J. A. y Amador Ortíz, C. M. (2020). Competencias digitales de docentes de nivel secundario de Santo Domingo: un estudio de caso. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11 (21), 1-22.
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.702>

CAPÍTULO VII.
APÉNDICES

Capítulo 7 Apéndices

7.1 Apéndice A: Consentimiento informado de la investigación.

Implementación de herramientas de gamificación en el aprendizaje de estudiantes de I Ciclo de la Escuela Manuel Castro Blanco, Dirección Regional los Santos.

Nombre de la persona participante: _____

Medios para contactar a la persona participante: números de teléfono _____

Correo electrónico: _____

Un cordial saludo,

Mi nombre es Diana Navarro Gamboa, soy estudiante de la Universidad Central y estoy haciendo un estudio acerca de la implementación de herramientas de gamificación en el área de Educación.

Me gustaría tratar con usted los siguientes temas:

- Conocimiento en el área de las herramientas tecnológicas.
- Adaptación en los contenidos de manera atractiva.
- Desarrollo de habilidades por parte de las personas estudiantes.
- Impacto en el área educativa logrando mejorar calificaciones.
- Motivación y Participación por parte de los y las estudiantes.
- Ventajas y Desventajas del uso excesivo de dichas herramientas.

Para llevar a cabo este proceso, se solicita su disponibilidad para los encuentros o reuniones presenciales. Es importante destacar que se realizarán actividades en las que las personas estudiantes y su persona no se van a ver afectados.

Durante nuestros encuentros, abordaremos los temas muy previamente mencionados, y cada reunión tendrá una duración estimada de aproximadamente 30 minutos, de acuerdo con la programación que acordemos. Se le proporcionará una copia de este acuerdo, debidamente firmado, exclusivamente para uso personal.

Es esencial destacar que su participación en esta investigación es completamente voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar en cualquier momento o de discontinuar su participación.

Toda la información recopilada durante su participación en esta investigación se mantendrá de manera confidencial. En el caso de que los resultados se utilicen en una publicación científica o se divulguen en una reunión científica, se hará de manera anónima, preservando su privacidad y confidencialidad.

Debes indicar si está de acuerdo en participar en este estudio, por favor marque con una X a continuación:

() Sí () No

Nombre de la persona participante	Firma y Cédula	Fecha
-----------------------------------	----------------	-------

Nombre de la persona investigadora	Firma y cédula	Fecha
------------------------------------	----------------	-------

7.2 Apéndice B: Instrumento 1. Entrevista Semiestructurada

Este documento está enfocado en describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación en su proceso educativo.

Género: _____ Nivel: _____

1. Considera importante que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje existan herramientas para lograr un aprendizaje más ameno para el estudiante.

Si () No()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

2. Marque con una X cuales herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado.

() Genially () Kahoot

() Canva () Prezi

() Power Point () Teams

3. Piensa que dentro de su labor docente dichas herramientas le han beneficiado al brindar mejor motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Si () No()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Mencione cual o cuales herramientas considera que al aplicarlas sus estudiantes tienen mejor rendimiento académico.

4. ¿Le han sido de utilidad dichas herramientas o no las considera indispensables en el proceso educativo?

Si () No()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

¿Ha notado en sus estudiantes cambios en el aprendizaje a la hora de aplicar dichas herramientas?

5. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas tienen desventajas?

8.3. Apéndice C: Entrevista Grupo Focal

El siguiente apartado está enfocado en medir el cambio en el rendimiento académico de los estudiantes mediante la comparación de las calificaciones antes y después de la implementación de la gamificación.

El grupo focal va dirigido a los estudiantes de segundo grado, entre 7-8 años, con el fin de recopilar los datos necesarios para lograr saber que cambios han obtenido al implementar la gamificación en su formación académica.

9. En este instrumento se plantearán preguntas en las que responderán de manera breve.

1	¿Qué es Tecnología?
2	¿Las herramientas tecnológicas les ayudan en el desarrollo de su aprendizaje?
3	¿Consideran divertido el aprendizaje con medios tecnológicos?
4	¿Sus calificaciones han mejorado gracias a la tecnología?
5	¿Cuenta con instrumentos tecnológicos en su hogar?
6	¿Cuántas horas pasa conectado a los aparatos tecnológicos durante el día?

8.4. Apéndice D: Observación

Este apartado estará enfocado en examinar las estrategias gamificadas utilizadas por los docentes y su impacto en la motivación y participación de las personas estudiantes.

Fecha: _____ Nombre del profesor: _____

Proyecto: _____

Hora de Inicio: _____ Hora de Finalización _____

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
Inicia la clase con una motivación de acuerdo al tema.			
Los estudiantes participan de manera productiva.			
El ambiente que se muestra en el grupo es favorable para desarrollar las actividades integrando a todos los estudiantes.			
Los alumnos prestan atención de manera adecuada.			
Establece tiempos para las actividades.			
Aplica alguna estrategia gamificada.			
El o la docente muestra dominio en el tema o en la herramienta al aplicar			

CAPÍTULO VII.
ANEXOS

Capítulo 8 Anexos

8.1 Anexo 1: Entrevista Semiestructurada

Instrumento 1. Entrevista Semiestructurada

Este documento está enfocado en describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación en su proceso educativo.

Género: Femenino Nivel: Segundo

1. Considera importante que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje existan herramientas para lograr un aprendizaje más ameno para el estudiante.

Si No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Es necesario ir acorde al cambio constante de la tecnología

2. Marque con una X cuales herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado.

<input checked="" type="checkbox"/> Genially	<input checked="" type="checkbox"/> Kahoot
<input checked="" type="checkbox"/> Canva	<input type="checkbox"/> Prezi
<input checked="" type="checkbox"/> Power Point	<input checked="" type="checkbox"/> Teams

3. Piensa que dentro de su labor docente dichas herramientas le han beneficiado al brindar mejor motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Si No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Motivación y actualización del estudiante

4. Mencione cual o cuales herramientas considera que al aplicarlas sus estudiantes tienen mejor rendimiento académico.

Kahoot
Genially

5. ¿Le han sido de utilidad dichas herramientas o no las considera indispensables en el proceso educativo?

Si (X) No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Aprendizaje funcional y significativo para las personas estudiantes

6. ¿Ha notado en sus estudiantes cambios en el aprendizaje a la hora de aplicar dichas herramientas?

- Aprendizajes atractivos y dinámicos

7. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas tienen desventajas?

Si. Tiempo, conectividad, desconocimiento del equipo. uso inadecuado de la tecnología.

Elaboración propia

8.2 Anexo 2: Entrevista Semiestructurada

Instrumento 1. Entrevista Semiestructurada

Este documento está enfocado en describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación en su proceso educativo.

Género: Femenino Nivel: Primero

1. Considera importante que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje existan herramientas para lograr un aprendizaje más ameno para el estudiante.

Si (X) No()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

permite que el estudiantado se interese, que mantenga mayor tiempo de concentración y rendimiento académico.

2. Marque con una X cuales herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado.

() Genially	() Kahoot
(X) Canva	() Prezi
(X) Power Point	(X) Teams

3. Piensa que dentro de su labor docente dichas herramientas le han beneficiado al brindar mejor motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Si (X) No()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

El uso de estas herramientas permite mayor motivación e interés por parte del estudiantado

4. Mencione cual o cuales herramientas considera que al aplicarlas sus estudiantes tienen mejor rendimiento académico.

Wordwall
Power Point

1

5. ¿Le han sido de utilidad dichas herramientas o no las considera indispensables en el proceso educativo?

Si (X) No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

han sido de gran utilidad, todas las personas poseen distintas formas de obtener el aprendizaje las herramientas tecnológicas son uno de los mejores medios.

6. ¿Ha notado en sus estudiantes cambios en el aprendizaje a la hora de aplicar dichas herramientas?

sí, se da mayor interés, mejor aprendizaje gran motivación.

7. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas tienen desventajas?

sí, la persona puede pasar gran parte de su tiempo utilizando herramientas tecnológicas, dejando de lado otras habilidades que también son importantes desarrollar.

8.3 Anexo 3: Entrevista Semiestructurada

Instrumento 1. Entrevista Semiestructurada

Este documento está enfocado en describir las percepciones de los estudiantes sobre el uso de las herramientas de gamificación en su proceso educativo.

Género: Femenino Nivel: 5-1 Quinto

1. Considera importante que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje existan herramientas para lograr un aprendizaje más ameno para el estudiante.

Si (x) No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Por la diversidad de estilos de aprendizaje, da más motivación y promueve la participación, ayuda en el desarrollo de habilidades y en la adaptabilidad.

2. Marque con una X cuales herramientas tecnológicas conoce y ha utilizado.

(x) Genially (x) Kahoot
(x) Canva (x) Prezi
(x) Power Point (x) Teams

3. Piensa que dentro de su labor docente dichas herramientas le han beneficiado al brindar mejor motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Si (x) No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Por la interactividad, el contenido multimedia, promueven el aprendizaje personalizado, la gamificación, colaboración, el feedback inmediato, promueve desafíos, conexión global.

4. Mencione cual o cuales herramientas considera que al aplicarlas sus estudiantes tienen mejor rendimiento académico.

Kahoot, Canva, Power Point, Wordwall, liveworksheets, quizziz, MagicSchool.

5. ¿Le han sido de utilidad dichas herramientas o no las considera indispensables en el proceso educativo?

Si (x) No ()

Si su respuesta es sí mencione el ¿por qué?

Por el acceso a la información, promueve el desarrollo de habilidades digitales, tienen flexibilidad, son eficientes, innovación educativa, aprendizaje activo, actualización continua, educación inclusiva

6. ¿Ha notado en sus estudiantes cambios en el aprendizaje a la hora de aplicar dichas herramientas?

Mayor participación estudiantil, mejora la retención de contenidos, se personaliza el aprendizaje, desarrollo de habilidades tecnológicas, fomento de la creatividad, evaluación diversificadas, feedback inmediato.

7. ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas tienen desventajas?

Sí. Por ejemplo la dependencia a la tecnología, la desigualdad en el acceso, distracciones, falta de interacción personal, existe una curva de aprendizaje, problemas técnicos, costos de implementación, desafíos en la evaluación, sobrecarga de información.