

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Carrera Ciencias de la Educación



MONOGRAFÍA

“LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL AULA”

MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO

POSTULANTE: Lola Julia Parisaca Jiménez

TUTOR: Lic. Gilberth Héctor Lanza Oporto

UNIVERSITARIO SUPERIOR EN
LA PREESPECIALIDAD DE
PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA EN
AULA DE LA CARRERA
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

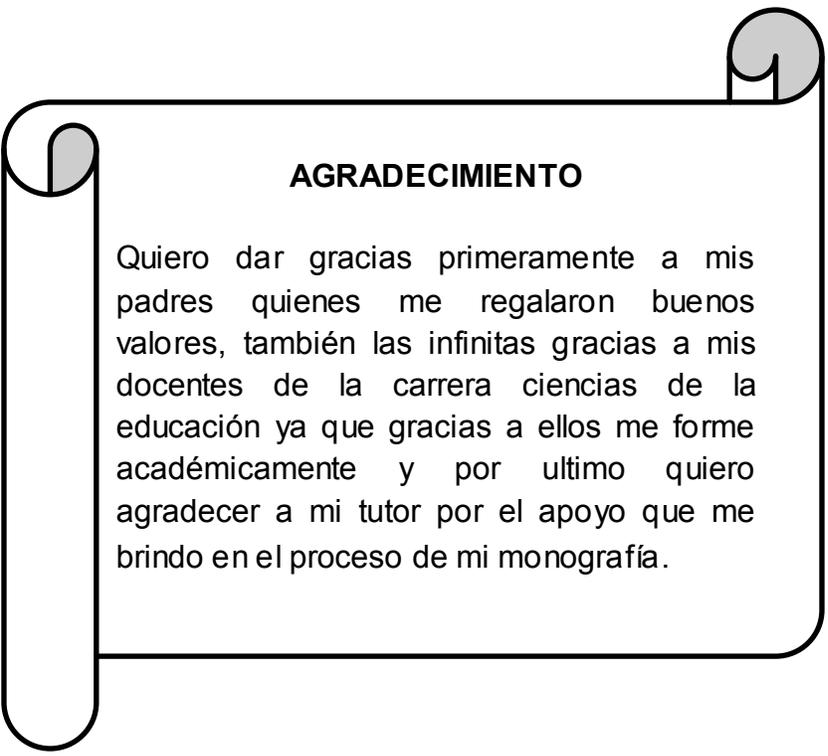
EL ALTO – BOLIVIA

2019



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todas las personas que me apoyaron tanto para que este trabajo se pueda realizar en especial a mis queridos padres, familiares, amigos, tutor y sobre todo a la voluntad de Dios.



AGRADECIMIENTO

Quiero dar gracias primeramente a mis padres quienes me regalaron buenos valores, también las infinitas gracias a mis docentes de la carrera ciencias de la educación ya que gracias a ellos me forme académicamente y por ultimo quiero agradecer a mi tutor por el apoyo que me brindo en el proceso de mi monografía.

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS.....	3
3.1. OBJETIVO GENERAL	3
3.2. OBJETIVO ESPECIFICO	3
2.1. MARCO TEÓRICO	4
2.2. Conceptos.....	4
2.3. Concepto de Método.....	6
2.4. Enseñanza y Aprendizaje	6
La enseñanza	6
El aprendizaje	7
2.5. Gamificación en la Educación	9
2.6. Elemento de la Gamificación.....	10
2.7. Gamificación en el aula	11
2.9. Comportamientos en la Gamificación	13
2.9.1. Conductismo	13
2.9.2. Cognitivismo.....	13
2.10. La Motivación a través de la Gamificación	13
2.11. Diferencia entre Gamificación, Juegos Serios, y Aprendizaje Basado en Juegos. 14	
CUADRO 1. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos.....	14
2.12. Rol del Profesor en la Gamificación.....	15
2.13. Evaluación en la gamificación.....	15
2.14. Herramientas para Aplicar la Gamificación en el Aula.....	16
2.14.1. Duolingo	16
2.14.1.1. Duolingo para Escuelas.....	16
Figura 1. Idiomas.....	17

2.14.2. Knowre; gamificación en el aula	17
Figura 2. Algebra y geometría.....	18
2.14.3. Toovarri	18
Figura 3. Multijugador.....	19
2.14.4. Monster kit	19
Figura 4. Juegos de mesa	20
2.15. Beneficios de la Gamificación.....	20
2.15.1. Incrementa la Motivación	20
2.15.2. Provee un Ambiente Seguro para Aprender.....	20
2.15.3. Genera Cooperación.....	21
2.15.4. Autoconocimiento sobre las Capacidades que Poseen	21
2.15.5. Favorece la Retención del Conocimiento	21
Bibliografía	26
ANEXOS.....	28

RESUMEN

En del presente trabajo de investigación responde al análisis de la gamificación como método de enseñanza y aprendizaje en el aula, es una nueva técnica que aparece en el país de EE UU. Y luego en España realizando un proyecto en los años 2008.

La gamificación es una herramienta que sirve para motivar a los estudiantes en cada clase y poder llamar la atención de cada educando.

Posteriormente se va desarrolla en la educación la gamificación como va abarcar con sus nuevas técnicas de uso en la tecnología tanto que ya está involucrado en los hogares en la vida diaria de los niños, adolescente y personal adultas.

Se le aplican como un nuevo método que se puede usar en la enseñanza y aprendizaje en las aulas, además que es un medio instrumental para motivar a los estudiantes, ya que los docentes actúan para transmitir conocimientos.

Por lo cual los elementos principales que una gamificación hace de que el estudiante sea valorado sus conocimientos, creatividades que desarrollen en clase y trabajo en equipo para resolver problemas y compartirlas.

Según Salen y Zimmermn descarta que los ejercicios de la gamificación que pueden desarrollar los estudiantes mediante el juego puedan crear, diseñar juegos más dinámicos.

Siguiendo la importancia de la gamificación en la actualidad los estudiantes desean ser motivados con nueva tecnología que llamen su interés y aprendiendo, les ayuda a ser autónomos y generar competitividad en equipo y colaborativo.

El docente tiene el rol de investigar que les gusta a sus estudiantes y en que les gusta pasar su tiempo, el docente tiene que tener primero tomar en cuenta que quiere lograr con un juego que impacte cuál sería su objetivo principal de una dinámica y compartir en grupo, socializan los estudiantes y docentes.

Al poder desarrollar la gamificación primero a que analizar las diferencias de hay en la gamificación, los juegos serios y aprendizaje basado en juegos, para determinar que juegos son más dinámicos, atractivos y que les ayude a retroalimentar los conocimientos del uso de la tecnología en cualquier área.

Mencionando el rol de los profesores en la implementación de la gamificación consiste en hacer actividades más divertidas que sean atractivas y retadoras y llamar la curiosidad de sus estudiantes.

Para seguir la evaluación de la gamificación más que todo se basa en retroalimentar y guiar a los estudiantes para que puedan resolver tareas complejas y puedan desarrollar sus habilidades y destrezas con la interacción del juego.

Las herramientas que se pueden utilizar hoy en la actualidad son un poco complejas, pero nada difícil utilizarlas porque nos ayuda a poder aprender idiomas de otros países, resolver problemas de algebra, también ponernos a prueba nuestros conocimientos. Los beneficios que tiene la gamificación es una prueba del docente y el estudiante para que socialicen su enseñanza y aprendizajes.

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

Por su denominación en inglés *gamificación*, es la aplicación de principios y elementos propios de los juegos en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

En la actualidad se puede ver que los docentes de hoy en día tratan de buscar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje en el aula para que sus estudiantes puedan entenderles y sean motivados en cada clase.

La gamificación se dio inicio en Estados Unidos y después en España, este método de enseñanza ya se utiliza en el ámbito educativo como práctica y ejercicios en diferentes áreas. Tanto que la tecnología está avanzando ya está dentro de los hogares, y en la vida diaria de toda persona como un pasatiempo. Hablamos de motivar a nuestros estudiantes y que métodos se puede usar en las aulas.

La gamificación trata de implementar a un ambiente seguro tranquilo para los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades, destrezas, conocimientos, donde se respete sus opiniones.

Según los autores que se mencionaran, aclararan cual es la importancia de la gamificación en las aulas y como nos puede ayudar.

Tanto que se explicará las herramientas que se va usar en el aula como apoyo digital para el docente. También, los beneficios que tiene este nuevo método de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

2. JUSTIFICACIÓN

Se investiga por la razón de describir el impacto del método de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje en el aula, en la actualidad se ve el manejo de nuevas técnicas para el uso de los docentes en el manejo de aula y es un apoyo de trabajo didáctico y educativo y mejorar el conocimientos y saberes mediante el trabajo colectivo, ver el impacto en el futuro de estudiantes profesional capaces de resolver problemas y fortalecer habilidades cognitivas.

Según (Rodríguez & Santiago, 2015) “El aprendizaje digital esta para quedarse, las nuevas tecnologías que siguen llamando “nuevas” porque aún están esperando a que muchos docentes se aminen y empiecen a usarlas como práctica diaria en su clase. El futuro ya está aquí y ahora solo toca repartirlos”.

Por el cual se indaga, es para el apoyo de las teorías estudiadas y sustentar en las próximas teorías, sobre la gamificación como método de enseñanza y aprendizaje en el aula, como apoyo para el docente y posiblemente para mejorar las relaciones entre docentes y estudiante mediante la motivación en cada clase, para el fortalecimiento en el aprendizaje e implementar la gamificación como nuevos métodos de enseñanza ya aprendizaje, de esa manera fortalecer la calidad académica de los estudiantes.

La investigación, se constituirá fuente de consulta para posteriores estudios relacionados al tema. Persiguiendo con éste llamar la atención de futuros profesionales en el ámbito pedagógico y la atención de autoridades educativas en resaltar las necesidades de adaptación de las guías curriculares para hacer de la educación un verdadero proceso de enseñanza- aprendizaje donde los estudiantes participen activamente en su propia formación, atendiendo la demanda de educadores capaces la creciente profesionalización cada vez mayor para competir comparativamente en un mercado laboral más exigente día con día.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar la gamificación como método de enseñanza y aprendizaje en el aula.

3.2. OBJETIVO ESPECIFICO

- Clasificar diferentes elementos y recursos para gamificar la enseñanza y aprendizaje en el aula.
- Desglosar los beneficios del uso de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje.
- definir las técnicas didácticas que usa el docente para motivar a los estudiantes en el aula.

CAPITULO II

2.1. MARCO TEÓRICO

La gamificación es el arte de convertir los elementos de los juegos, pero que pueden ser importantes, es una dinámica que se utiliza en el proceso de enseñanza y aprendizaje el aula, como un método de motivación afectiva cognitiva en la educación. Se desarrollará unas breves historias de los videojuegos y los siguientes conceptos de la gamificación que mencionan los autores que se mencionara:

Según(Cisne Lojan Carrion, 2017, pág. 23) y Fernández Aranda, (2012).Mencionan que en “el 1980 se crea el primer videojuego Battlezone para entrenamiento del ejercito de los Estados Unidos, siendo herramientas útiles para aprender, analizar y generar tácticas de avance, defensa y ataque, en la actualidad estos juegos están enmarcados a formación y educación en diferentes áreas” .

2.2. Conceptos

Según (Zichermann e Cunnigham, 2011; Werbach e Hunter, 2012).mencionan que “la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas“ ,(Borras Gene, Fundamentos de la Gamificacion, 2015).

Es decir que la gamificación consiste en usar mecánicas y técnicas de diseños de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en contexto que no son juegos serios que existen.

Según (Foncubierta & Rodriguez, 2012, pág. 1) menciona que,“Mora (2013) indica podemos aprovechar esa relación entre juego y aprendizaje por la que “el juego es el aprendizaje disfrazado”.

utilizando los juegos, para adquirir conocimientos y saberes de cómo funcionan los juegos en la vida real y aprovechar los juegos en el aprendizaje.

Según(Contreras Espinosa, 2017, pág. 7)desarrolla que “la gamificación, presenta un componente sistemático y que se refiere a como se construye el juego, e incluye un componente experiencial que describe la participación del jugador en el juego”.

El juego trata de incluir al jugador en el juego, construyen una experiencia de participación del juego y así construir un juego dinámico.

Según (Barras Gene, 2015) .menciona que “es importante entender bien el concepto de juego, que implica un sistema explícito de reglas que determinan el camino a seguir por los usuarios hacia unas metas y resultados específicos, es decir, cuenta con una estructura cerrada. El juego es una forma de entrar en un círculo. Separado del mundo real, por lo que el objetivo de la gamificación es intentar meter al “juego” dentro de ese círculo, en el que podrá jugar con libertad, pero dentro de las normas que marca el propio juego”.

Para entender un juego se tiene que respetarse las reglas, normas y tiempos de los videojuegos, así jugar con libertad. El objetivo de la gamificación es involucrar a los usuarios en un círculo de juegos para separar del mundo real.

Según(Contreras Espinosa & Eguia, 2017, pág. 23). Menciona que “el gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en que las personas son satisfechas a través de la oferta y /o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ambientes no relacionados necesariamente con juegos.Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje practico y funcional explorable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación”.

Para este autor el gamificar nace del aprendizaje porque estimula el cerebro, desarrolla cambios emocionales a las personas en ambientes no necesariamente de juegos, es práctico también se puede explorar y poder desarrollar herramientas y mecánicas de los juegos.

2.3. Concepto de Método

Según (Gutierrez F. , 2012, pág. 350) desarrolla “Del latín *méthodu* y del griego *methodhs*, significa seguimiento. Es el camino por el cual se llega a un determinado resultado cuando previamente se fija es una manera de decir, de hacer con orden una cosa, siguiendo principios y según cierto orden preestablecido. Conjunto de procedimientos o formas de proceder con que el maestro guía, orienta y conduce las actividades en el aprendizaje para lograr los objetivos de los estudiantes”.

Hace referencia a ese conjunto de estrategias y herramientas que se utilizan para llegar a un objetivo preciso, el método por lo general representa un medio instrumental por el cual se realizan las obras que cotidianamente se hacen. Cualquier proceso de la vida requiere de un método para funcionar.

2.4. Enseñanza y Aprendizaje

El poder de la educación para generar cambios y lograr un desarrollo para el progreso del país y por otros lados la incertidumbre ante las existencias el de poder aprender y enseñar pedagógicamente.

2.4.1. La Enseñanza

La enseñanza es donde el maestro actúa y transmite mensajes, además es el facilitador y mediador donde crea un ambiente seguro confiable.

Según (Gutiérrez , 2012, pág. 182).“latín insigno, que significa señalar, distinguir, mostrar o poner delante. Es un proceso afectivo-cognitivo, planificando y organizando por el maestro, que consiste en un conjunto de ayudas que ofrece a los estudiantes en el proceso personal de construcción de sus aprendizajes. Es función principal del maestro, quien debe crear un clima de confianza, sumamente motivador y proveer los medios necesarios para que desplieguen sus potencialidades. En esta perspectiva el maestro actúa y no como transmisor de

conocimientos, sino como coordinador, facilitador, y mediador afectivo-cognitivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El maestro en el proceso de enseñanza empleara la pedagogía centrada en el estudiante, pedagogía diferenciada, pedagogía de ayuda y pedagogía integral”.

2.4.2. El Aprendizaje

El aprendizaje es adquirir conocimientos, experiencias, saberes. Para la construcción personal formal de un estudiante para defenderse en la vida cotidiana y profesional.

Es el pedagogo que conduce a los estudiantes en el proceso de aprender y reconocer y desarrollar sus conocimientos.

Según(Gutierrez F. , 2012, pág. 34)“Menciona el proceso de complejo de construcción personal de saberes y conocimientos o experiencias previas del estudiante y la nueva información y conocimiento que recibe, para integrarla a sus estructuras cognitivas y aplicarla en otras circunstancias. Es un proceso de construcción de representación personal significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad”.

2.4.2.1. Tipos de Aprendizaje

Según(Barroso Osuna, 2014)ofrece una definición de este aprendizaje que recogió del trabajo de (Cobo Rimani y Moravec, 2011), se presenta como los siguientes:

- **Aprendizaje formal intencional:** ocurre en contextos como salas de clases, *elearning*, lectura de un libro para un curso, estudio para un examen, entre otros.
- **Aprendizaje formal inesperado:** ocurre en contextos como desarrollo de un trabajo de investigación, trabajo en equipo con compañeros, búsqueda de información en internet para una asignatura, etc.

Según (Biggs, 2005) “Menciona que el aprendizaje intencional e inesperado se maneja en distintos contextos, pero trabajan juntas para desarrollar un trabajo en equipo”.

Aprender es el proceso de asimilar información con un cambio resultante en el comportamiento. Se puede definir como un cambio de comportamiento relativamente permanente que se produce como resulta de la experiencia o de la práctica mencionando los siguientes pasos:

- **Necesidades del alumno:** el aprendizaje solo puede tener lugar en respuesta a las necesidades de los estudiantes. cuando la necesidad del estudiante es lo suficiente fuerte y se establecen metas definidas para el logro, el aprendizaje será más eficaz.
- **Preparación para aprender:** la preparación para el aprendizaje es esencial para un aprendizaje efectivo. El aprendizaje específico no ocurrirá hasta que los niños estén listos para ello.
- **Situación:** la situación es un aspecto importante en el proceso de aprendizaje. El tipo de situación disponible para el alumno determina la calidad y velocidad del aprendizaje. Situaciones informales de aprendizaje se encuentran en el entorno familiar, medio ambiente y ambiente escolar. Las situaciones formales de aprendizaje pueden ser proporcionadas por el profesor para hacer sistemáticos el aprendizaje.
- **Integración:** El estudiante, con sus necesidades y metas, aprende mediante la interacción en la situación de aprendizaje. Es solo una interacción y proceso que responde a una situación. Cuanto más numerosas y satisfactorias sean las interacciones, mejor será el aprendizaje.

Con respecto el aprendizaje es establecer metas, logros que sean más eficaces porque llama la atención del estudiante, tener objetivos claros de que se quiere lograr y adonde los queremos conducir siempre cuando se encuentren en

ambientes seguros de los escolares, la integración del estudiante en la sociedad es muy importante porque es más práctico y experimental.

2.5. Gamificación en la Educación

Según (Agredal, Jordan, & Colon Ortiz, 2018) y Aponetto. (2014).menciona que en “el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actividades y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo”.

La gamificación es una herramienta de aprendizaje que se puede desarrollar en diferentes asignaturas, para tener un desarrollando activo en las aulas. Es una incentivación para la educación enel manejo de nuevas tecnologías.

Según(Kiryakava & Angelova, 2014)“plantean que la aplicación de la gamificación en educación intenta motivar al estudiante en la consecución de los aprendizajes esperados a través de una experiencia atractiva, la cual se planifica como un reto posible de lograr, mediante los elementos del juego, que desencadenan interacción, participación y motivación de los participantes en diversas actividades de aprendizaje”.

Es un medio de motivación al estudiante de la gamificación en la educación en el proceso del aprendizaje, la cual es un reto posible de lograr usando los juegos para que sean participativo e integra y motiva a los estudiantes en diferentes actividades que se desarrollara en el aprendizaje.

Según (Abascal mena, Lopez Ornelas, & Zepeda Hernandez, 2016)mencionan que . “una vez establecido el sistema de evaluación continua bajo un esquema de gamificación, la parte siguiente fue establecer los tipos de actividades a realizar durante la clase, y el tipo de mecánica a utilizar, bajo un contexto de Aprendizaje Activo. En este caso, como el curso donde se implemento tiene contenido teórico y práctico, permitió realizar un desglose de prácticas y ejercicios de la siguiente manera”:

- Análisis de cada uno de los temas
- Tipos de prácticas a realizar en el curso.
- Separación de temas con mayor problemática de aprendizaje.
- Clasificación de temas y ejercicios de mayor importancia.
- Análisis de los ejercicios y su objetivo de aprendizaje.
- Clasificación de actividades de manera individual.
- Análisis y clasificación de actividades de manera grupal.
- Habilidad que necesitaban desarrollar.
- Calendarización de temas por día.

La gamificación es un sistema de evaluación donde se puede poner en práctica y ejerció en el aula de clases, donde el docente establece un tema para ponerlo en práctica resolviendo problemas de aprendizaje realizando un objetivo de sus actividades de manera grupal, las habilidades que se va desarrollando día a día.

2.6. Elemento de la Gamificación

Según (Reyes Jofre, 2012) Menciona que “la concepción de los elementos importantes para realizar la gamificación en un sistema. Estos elementos son componentes de la representación de los procesos del juego que se refiere a las mecánicas, mientras que las dinámicas corresponden a la finalidad por la que se realiza el proceso”.

- **Dinámicas:** son el deseo final que se quiere obtener al utilizar las mecánicas. Se ve traducido en un elemento mecánico, el deseo final que esto con lleva es el reconocimiento, recompensas, comentarios o diversión. Las dinámicas determinan los tiempos y valor, que posibilitan el obtener algo.
- **Mecánicas:** consiste en las reglas y especificaciones de uso que tiene cada componente que se utiliza.
- **Componentes:** son los elementos más básicos con los que se identifican los juegos, como son los puntos, avatares o posiciones.

Cuando se habla de gamificación, estamos enriqueciendo acciones, actividades o entornos con elementos del juego. Que sirve para los reconocimientos y recompensas que se da en las dinámicas.

Según (Jordan, Agredal, & Ortiz Colon, 2018) y Prensky (2005) “plantea como lo que desea el alumno de hoy en día es ver que su opinión tiene valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crean nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajo mediante proyecto en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir”.

Los alumnos de hoy en día ya pueden compartir sus opiniones, pasiones e intereses, así para poder crear proyectos en grupos utilizando herramientas que les rodean y poder compartirlas.

Según (Ortiz Colon, Jordan, & Agredal, 2018) y Salen e Zimmerman (2004). “destacan que los ejercicios que se realizan mediante la gamificación deben presentar tres niveles: creación del juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo fidelización; con el alumno crear un vínculo con el contenido que se está trabajando”.

Mediante la gamificación se puede crear nuevos juegos, también crea un vínculo con el contenido del trabajo que se realiza.

2.7. Gamificación en el aula

Al punto de vista los juego de la gamificación pueden perdurar en los estudiantes ya que lo principal es motivar el aprendizaje, retroalimentar constante las lecciones que se pueda dictar, que además los estudiantes se vuelven autónomos para poder crear competitividad entre sí mismo y grupales y así también se mencionara para que puede servir la gamificación en el aula en el proceso de enseñanza y aprendizaje mencionaremos algunos aspectos:

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante

- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad a la vez que colabora. Según, (Borras Gene , 2015)

El docente debería retroalimentar las actividades que realizara en los juegos que se va enseñar y aprender, como una motivación en el aula, para que los estudiantes sean colaborativos.

2.8. Aplicar la gamificación en el aula

Para desarrollar un ambiente seguro, cómoda en el aula, el docente tiene que investigar en que les gusta pasar el tiempo a sus estudiantes para que él pueda ganar su confianza y tener objetivos claros de lo que quiere lograr en cada clase. Utilizando los videojuegos que les gusta y que personajes desarrollar su yo.

- Identificar motivo propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia)
- Averiguar que les gusta y como pasan su tiempo libre (encuestas)
- Aspectos o motivaciones y que motivación desearías trabajar (extrínseca o intrínseca)
- Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes.
- Definir objetivos (pedagógicos) concreto.

Las habilidades que pueden desarrollar en un estudiante y el comportamiento que va demostrar en el juego que se va desarrollar en las aulas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Describir a los tipos de jugadores
- Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores
- Identificar elementos del juego (momento, revalidad, diversión)
- Identificar mecánicas del juego (recompezas, retos,niveles). Según(Borras Gene, Fundamentos de la Gamificacion, 2015)

2.9. Comportamientos en la Gamificación

Según (Borras Gene, 2015)La motivación es lo que lleva a alguien a hacer algo, existe muchas formas de motivación.

A continuación, se define dos teorías de aprendizaje que analizan el comportamiento humano.

2.9.1. Conductismo

El conductismo habla de **respuestas** ante **estímulos**, es algo externo al cerebro del hombre y no estudia como tal por qué se da esa respuesta. Se podrán conocer por lo tanto los estímulos que llegan y las respuestas.

2.9.2. Cognitivismo

Según Gene compara los comportamientos de las personas al aplicar la gamificación, mediante estímulo y respuesta para dejar los juegos, lo cognitivo se basa a los conocimientos que ha adquirido el estudiante cuando se le da a conocer los videojuegosy con la motivación que causa impacto.

Los estudiantes responden mediante una estimulación que se les realiza en clase y cómo reaccionarían, ante esta nueva propuesta de la gamificación.

2.10. La Motivación a través de la Gamificación

Según (Teixes, 2015) menciona que “en la actualidad, se vislumbra un cambio dentro de las habilidades y competencias que las personas necesitan para trabajar de manera efectiva. Las acciones mecanizadas y rutinarias, como la mayoría de los trabajos en el siglo XX, no contemplaban necesariamente el desarrollo de una motivación profunda por parte de las personas. Ahora el reto es el desarrollo personal de los individuos, que es posible cuando se mantiene una motivación intrínseca, contemplando habilidades y competencias relacionadas con la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y otros”.

La motivación tiene que realizarse en la gamificación como un nuevo reto para todos los usuarios y proponer que es lo que se quiere lograr. Ahora es desarrollar personalmente las habilidades que poseen y competencias que pueden realizar en el trabajo relacionado con la creatividad individual.

2.11. Diferencia entre Gamificación, Juegos Serios, y Aprendizaje Basado en Juegos.

Dado el reciente uso del término gamificación en la educación, para motivar y crear un ambiente para el aprendizaje.

En el siguiente cuadro veremos las diferencias que existen en la gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos.

CUADRO 1. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos.

GAMIFICACION	JUEGOS SERIOS	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGO
Se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje no propiamente del uso de juegos en sí mismo.	Son juegos inversivos basados en computadora con fines educativos e informativos.	Utilizar juegos o videojuegos como medida para el aprendizaje.

Fuente:(Monterry, 2016)

A que tener en cuenta la diferencia que existe entre gamificación, es el uso de elementos de los juegos para motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los juegos serios están más basados en las computadoras con fines educativos y programas para los estudiantes puedan utilizar en el proceso de aprender y experimentar. El aprendizaje basado en juegos, se utilizan los videojuegos como una diversión y pasatiempo para los estudiantes y poder desarrollar sus conocimientos.

2.12. Rol del Profesor en la Gamificación

Según(Monterry, Gamificacion, 2016)menciona que “el rol del profesor en la implementación de la gamificación no consiste tan solo enhacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instrucciones que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado. Antes de diseñar un ambiente gamificado para una clase, el profesor debe establecer primero un objetivo por el cual desea implementar”.

El rol del docente es ver cuáles son las inquietudes que tiene sus estudiantes así para poder crear una actividad entretenida y motivadora, que su clase sea cada día diferente con diferentes métodos que pueda usar en el aula.

El profesor debe de considerar los tipos de jugadores a quienes va dirigida la actividad. Asimismo, elegir los principios y elementos que resulten más convenientes para lograr el objetivo planteado.

Al implementar la gamificación el docente guía a sus alumnos durante el trayecto que siguen como jugadores. Esto le permitirá llevar a cabo otras estrategias de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia el desarrollo de las competencias esperadas.

2.13. Evaluación en la gamificación

Según (Monterry, Gamificacion, 2016, pág. 12)y Shute y (2012). Menciona que “la evaluación formativa está íntimamente ligada a la retroalimentación frecuente en el juego ya que guía a los estudiantes en su avance. En una actividad gamificada los estudiantes producen naturalmente diversas acciones, mientras desempeñan tareas complejas como la solución de problemas, que son indicadoras del desarrollo de habilidades o destrezas. La evidencia necesaria para evaluar estas habilidades, es proporcionada por las interacciones de los juegos en la actividad”.

Es importante asegurar que la evaluación sea lo menos teórico, que se base a la experiencia de los juegos del tema que se va tocar, proveer evidencia, incrementar el dominio de las actividades de los juegos.

La evaluación se debería llevarse como una retroalimentación en el aula haciendo recordatorios a los estudiantes con los juegos de que se llevó la anterior clase que dinámica realizamos en clase cual fue el tema principal sus objetivos de cada juego de que se realice en clases es encontrando las habilidades que posee el estudiante y los debates que puede realizar con sus compañeros. Se trata de arrastrar los juegos a la vida real como lo podemos solucionar en cada actividad que se va desarrollar en las distintas áreas educativas.

2.14. Herramientas para Aplicar la Gamificación en el Aula

Según (SHUTTERSTOCK, 2017)“el mayor reto de los docentes es motivar a los estudiantes, ya que al despertar la curiosidad por un tema es clave para retenerlo, procesarlo. Pasarlo a la memoria de largo plazo y, por consiguiente, aprenderlo. La tecnología debe ser una aliada en la búsqueda por reinventar tus clases y modernizarlas, para lo cual se propone herramientas gratuitas para aplicar la gamificación en el aula”.

2.14.1. Duolingo

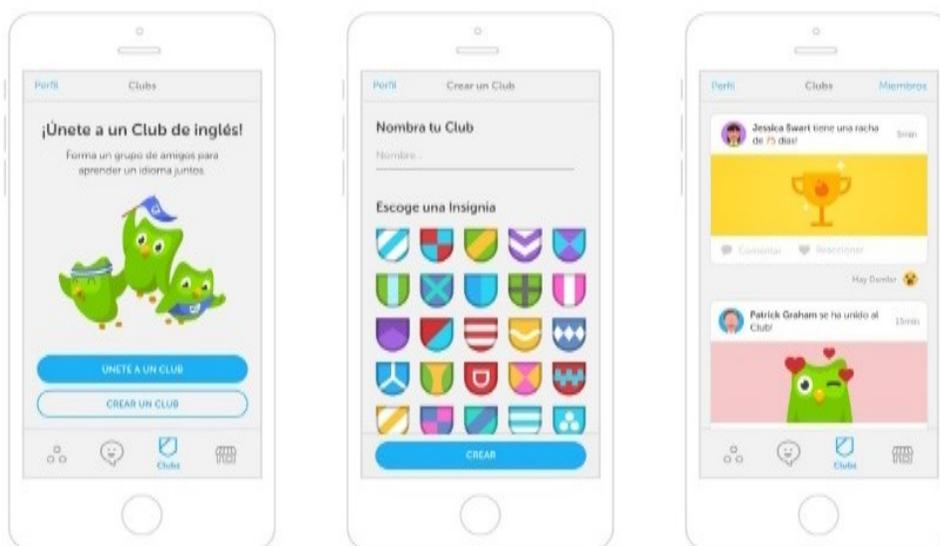
Según el creador de la plataforma, Von Ahn Luis, (2006). Es una plataforma para aprender idiomas de diferentes países, un proyecto social que está destinado al aprendizaje de idiomas. La principal característica es la practicidad.

2.14.1.1. Duolingo para Escuelas

En enero de 2015 Duolingo lanzó un proyecto titulado «Duolingo para Escuelas», con el fin de proveer a los profesores de un tablero de control a través del cual puedan seguir el progreso de sus estudiantes en un determinado idioma. El tablero ayuda al profesor a comprender la debilidad y fortaleza individual de cada

estudiante en cada habilidad y por lo tanto realizar un seguimiento al alumno. Cada vez es más usado Duolingo en los salones de clase. Por ejemplo, en Costa Rica y Guatemala, Duolingo ha sido usado en escuelas públicas como un proyecto piloto llevado a cabo por el gobierno.

Figura 1. Idiomas



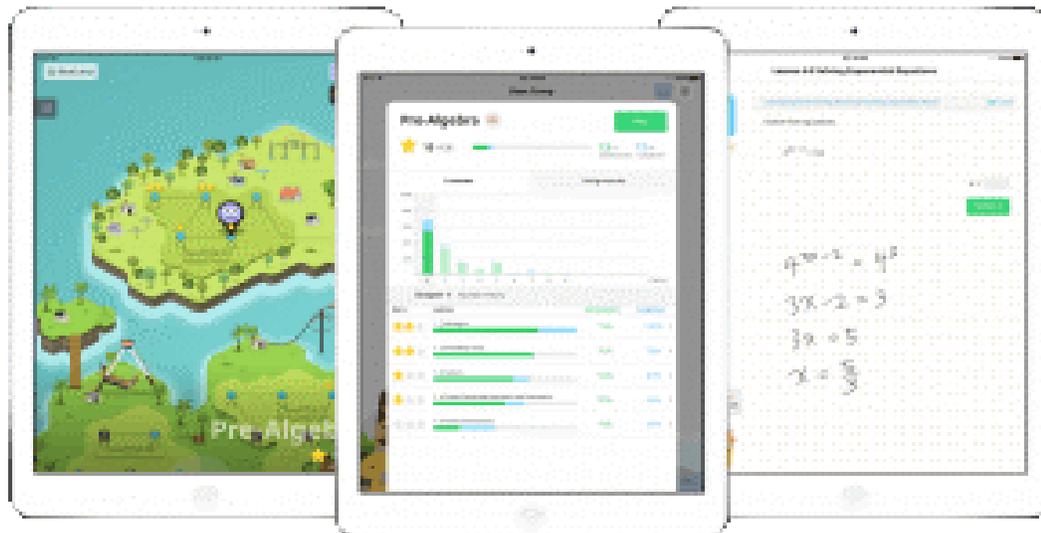
FUENTE 1: PÁGINA DE WEB

El Duolingo es una aplicación que nos ayuda a aprender los idiomas, es fácil de usarla y accesible de usarlo en cualquier momento. Los docentes ya lo pueden aplicar en clases como una práctica diaria con los estudiantes en clase.

2.14.2. Knowre; gamificación en el aula

Es una plataforma de gamificación que incluye retos sobre álgebra y geometría, y que busca ser un accesorio para la clase más formativa y tradicional primero la explicación del profesor y luego a jugar para afianzar los conocimientos. Se trata de una plataforma online disponible a través de web y para dispositivos Pad.

Figura 2. Algebra y geometría



FUENTE 2: PÁGINA DE WEB

Es una aplicación donde necesitamos programar y crear grupos, crear fichas para resolver problemas de geometría. Que sirve como apoyo para los estudiantes en clase y poder aplicar los ejercicios que les propongan.

2.14.3. Toovarri

Es una plataforma multijugador en la que podemos crear una clase para que nuestros alumnos se unan, poniendo a prueba sus conocimientos. Mezcla evaluación y comunicación con los padres para ofrecer un entorno en línea y muy saludable y capaz de aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.

Figura 3. Multijugador



FUENTE 3:PÁGINA DE WEB

Se puede desarrollar nuestros conocimientos y habilidades socializando, profesor y estudiantes. Tanto que los padres estarían involucrados de cómo está el progreso de sus hijos.

2.14.4. Monster kit

Un juego de mesa que permite practicar habilidades creativas de una forma creativa. Para ello implica dibujar, escribir/leer, hacer cálculos y desarrollar su imaginación en solitario o acompañados creando simpáticos monstruos. Está pensado para los alumnos de primer ciclo de educación primaria y admitir entre 1 y 10 jugadores.

Figura 4. Juegos de mesa



FUENTE 4: PÁGINA DE WEB

Nos ayuda a desarrollar la imaginación y creatividad, juego en grupo. Desarrollan conocimientos y comparten sus habilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje en clase.

2.15. Beneficios de la Gamificación

Según (monterry, 2016) y para(Bruder,2015; Kapp, 2012; Zichermann y Cunningham,2011). Menciona que de “acuerdo con los elementos del juego que se incorporen la gamificación brinda beneficios específicos cuyo impacto y alcances conviene conocer para cual elementos usar en la situación de aprendizaje”. A continuación, se describe algunos de los principios beneficios encontrados sobre el uso de la gamificación en la educación:

2.15.1. Incrementa la Motivación

Al dirigirse a una meta u objetivo los alumnos tienen mayor grado de involucramiento en el juego o dinámica de aprendizaje.

2.15.2. Provee un Ambiente Seguro para Aprender

Una experiencia de aprendizaje gamificada anima a los participantes a atreverse a realizar nuevos retos, a arriesgarse a buscar nuevas soluciones sin miedo a las consecuencias que esto traería en una situación real. Los juegos brindan experiencias significativas, un ambiente seguro para explorar, pensar e intentar.

2.15.3. Genera Cooperación

Esto propicia habilidades sociales en los aprendices para tomar decisiones en equipo, tomar un rol en el grupo dirigir argumentar, respetar y valorar otras ideas, así como reconocer las capacidades de los demás, entre otras.

2.15.4. Autoconocimiento sobre las Capacidades que Poseen

La experiencia del estudiante en el juego, permite que este reconozca aquellas habilidades o destrezas que le es fácil conseguir y aquellas que le cuestan más esfuerzo.

2.15.5. Favorece la Retención del Conocimiento

Los juegos generan una mayor retención en el aprendiz, pues la emotividad es un elemento que favorece procesos cognitivos como la memoria.

La gamificación tiene sus beneficios un docente primero tiene que motivar a sus estudiantes involucrando un juego dinámico en el aprendizaje proponiendo cuales sería sus objetivos y las metas que tiene que alcanzar, así para que los estudiantes brinden experiencias significativas en un ambiente seguro y así valorar las habilidades o destrezas. Los juegos brindan mayor retención en los aprendices tanto emocional como cognitiva.

Para lo cual la gamificación es un nuevo método, que es un apoyo para los docentes, aplicar nuevas técnicas e instrumentos, los juegos brindan una experiencia significativa en un ambiente seguro que puedan realizar nuevos retos y riesgos en la formación académica.

2.16. METODOLOGÍA

El proceso metodológico consiste básicamente en la identificación y conceptualización, la misma se describe en base a un análisis de información de apoyo bibliográfico: libros, revistas, tesis, monografías e información adquirida del internet así también como conocimiento empírico sobre el estudio de los métodos.

Según (Sampiere, 1998) los estudios descriptivos permite detallar situaciones y eventos, es decir cómo se manifiesta determinados fenómenos y buscar

especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

2.16.1. Método Deductivo

En el presente trabajo se utilizó el método deductivo, método científico que consiste en partir de principios, reglas, conocimientos, conclusiones generales significa partir teoría, conocimientos generales, para ir a la práctica con los estudiantes.

Según (Rodríguez Jimenez, 2017) Nos “menciona que se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad. La generalización son partidas de punto de partida para realizar inferencias mentales y arribar a nuevas conclusiones lógicas para cosas particulares”.

2.16.2. Instrumentos

El instrumento que se realiza en la presente investigación es de las fichas de análisis, las fichas bibliográficas y las fichas de resumen.

La ficha de análisis nos ayuda a poder comprender a los autores de que es lo que nos quieren transmitir en sus conceptos y mensajes.

Según (Robledo Merida) menciona que nos permite la clasificación de un artículo de revista o periódico, registra datos.

Son las que extraen citas textuales entre comillas, tal cual expresa el autor, así el texto exprese errores, detalle que podría resaltar el autor.

Las fichas de resumen son las fichas que recoge información de manera sintetizada de lo más importante que contienen los textos, combinando los términos del autor y la comprensión del investigador.

Fichas bibliográficas estas fichas se pueden elaborar para todo documento consultando, sin embargo, describe los datos referenciales de los materiales bibliográficos (libros).

2.16.3. Técnicas

La técnica se refiere a los procedimientos y recursos que se emplean para lograr un resultado específico. Las técnicas tienen el objetivo de satisfacer que es realizada en la vida diaria sigue un método o procedimiento es decir una técnica.

La técnica que se va usar en la presente investigación es el fichaje, es un medio por la cual me ayuda a recopilar información de manera segura y que me oriento para que mi esquema se confiable.

Según, (Limachi Apaza, 2006) y Rossana barragaran “menciona que el fichaje sirve tanto para registrar y ordenar la documentación consultada, analizada, y contrastada, para la correcta redacción del informe final. Un buen fichaje asegura la inclusión de citas correctas y evita el plagio involuntario”.

CAPITULO III

3.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1.1. Conclusiones

La gamificación está clasificada por diferentes elementos que mencionan los autores, libros, revistas, documentos. Que se revisa en el proceso de la investigación, la gamificación es un nuevo método de enseñanza y aprendizaje que va en práctica en las aulas, para el uso de los docentes y estudiantes.

En el proceso de enseñanza ya aprendizaje, la gamificación trata de incluirse en las aulas como en la educación que se puede utilizar como una herramienta en diferentes áreas utilizando las dinámicas como recompensas y reconocimientos en las actividades, la mecánica es un elemento de la gamificación porque se usa bajo reglas y normas que se debe seguir en un juego.

Seguidamente se desglosa los beneficios que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es de incrementar la motivación a los estudiantes involucrarlos en los juegos, asegurar un ambiente dinámico realizando nuevos retos y riesgos en una situación real, las cuales ayudan a socializar en equipo donde haya respeto y valores, donde puedan compartir sus conocimientos y habilidades que posee el estudiante.

Mencionando las diferentes técnicas que puede usar el docente en la gamificación para motivar a los estudiantes, son aplicaciones que se pueden descargar en las laptops que posee cada unidad educativa, mencionando las diferentes herramientas que existen como apoyo en clases para diferentes áreas de estudio como el duolingo que es una plataforma de apoyo para aprender diferentes idiomas.

3.1.2. Recomendaciones

Consolidar un equipo de expertos en el tema de gamificación que apoye a los docentes en el proceso de cambio.

Abrir espacios para compartir casos de éxito relacionados con el uso de la gamificación y para capacitación en el uso de los elementos del juego en las actividades escolares: foros, talleres, cursos, etc.

Capacitar sobre las posibilidades que puede brindar la gamificación para superar las dificultades o problemas que se presentan dentro de la institución educativa y dentro del aula.

Dar autonomía a los docentes para que decidan si esta tendencia puede ayudarles a resolver algunas situaciones que se puede mejorar en clase y permitirles una mayor flexibilidad para diseñar las actividades gamificadas de forma tal que beneficie su curso.

Generar redes de apoyo en las que se compartan las mejores prácticas y las metodologías de implementación exitosa.

Bibliografía

- Abascal mena, R., Lopez Ornelas, E., & Zepeda Hernandez, S. (2016). Integracion de la Gamificacion y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ra Ximhai*.
- Agredal, M., Jordan, J., & Colon Ortiz, A. M. (2018). Gamificacion en Educacion. *Pesqui*, 5.
- Barras Gene, O. (2015). Fundamentos de la gamificacion. *Gate*.
- Barroso Osuna, J. (2014). tipos de aprendizaje emergentes bajo la influencia de la web 2.0. *Ijeri*, 102.
- Borras Gene, O. (2015). Fundamentos de la Gamificacion. *Gate*.
- Cisne Lojan Carrion, M. (2017). *Patrones en Gamificacion y Juegos Serios Aplicados a la Educacion*. Ambato - Ecuador.
- Contreras Espinosa, R. S. (2017). *experiencias de la gamificacion*. Barcelona España: InCom-UAB .
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de Gamificacion en las Aulas*. Bcelona: InCom-UAB.
- Foncubierta, J. M., & Rodriguez, C. (2012). *Didactica de la gamificacion en la clase de español*. Edinumen.
- Gutiérrez , F. (2012). *Diccionario Enciclopedico Pedagogico*. La Paz - Bolivia: Grafico Gonzales.
- Jordan, J., Agredal, M., & Ortiz Colon, A. M. (2018). Gamificacion en Educacion. *Pesqui*, 5.
- Kiryakava , G., & Angelova, N. (2014). *Gamificacion en Educacion*. Balkan.
- Limachi Apaza, R. (2006). *El Proceso de la Investigacion en la Monografia*. La Paz - Bolivia: Claros.
- Monterry. (2016). Gamificacion. *Edu Trends*, 15.
- Monterry. (2016). Gamificacion. *Edu Trends*, 7.
- Monterry. (2016). Gamificacion. *Edu Trends*, 12.
- Ortiz Colon, A. M., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). gamificacion en educacion. *Pesqui*, 6.
- Reyes Jofre, D. E. (2012). Gamificacion de Espacios Virtuales de Aprendizaje. *UMCE VIRTUAL*, 23.
- Robledo Merida, C. (s.f.). *Tecnicas y Proceso de Investigacion*.
- Rodriguez , F., & Santiago, R. (2015). *Gamificacion como motivar a tu alimnado y mejorar el clima en el aula*. España: Digital Text.

Rodriguez Jimenez, A. (2017). *Metodo Cientifico de Indagacion y Construccion del Conocimiento*. colombia.

Sampiere. (1998). *Metodologia de Investigacion*.

SHUTTERSTOCK. (22 de MAYO de 2017). Obtenido de Universia Chile.

Teixes, F. (2015). *Gamificacion: Fundamentos y Aplicaciones*. UOC.

ANEXOS

ANEXO N°1 Utilizando materiales didácticos en clases



ANEXO N°2 Más participativo en las aulas



ANEXO N°3 Que indaguen bajo supervisión del docente



ANEXO N°4 Juegos en grupos aprendiendo lo que tienen que avanzar



ANEXO N°5 Avances grupales en aulas



ANEXO N°6 Los directores ya plantean que sus niños de tres años ya estén creando circuitos y videojuegos.



ANEXO N°7 Recrear imagen en cuadros de sus series favoritas



ANEXO N°8 Compartiendo ideas en las aulas



FICHAS N°1

Autor: Touron Javier Título. como motivar a tu alumno y mejorar el clima en el aula Año: 2015	Editorial: Digital – Text
<p>El profesor es un aliado, un colega un amigo que ayuda a sus alumnos a aprender, con los que están dispuestos a trabajar divirtiéndose, a aprender motivándose. Todo ello con el adiamiento del trabajo. Porque la gamificación a pasar lo mejor del componente lúdico.</p>	

FICHA N°2

Autor: Fernando Rodríguez y RaúlSantiago Título: como motivar a tu alumno y mejorar el clima en el aula Año: 2015	Editorial: Digital – Text
<p>El termino gamificación fue cuñado por Nick pelling en el año 2002, pero hasta 2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos relacionados con la importancia de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales.</p>	

FICHA N°3

Autor: Fernando Rodríguez y Raúl Santiago Título: como motivar a tu alumno y mejorar el clima en el aula Año: 2015	Editorial: Digital – Text
<p>Cuando un profesor en clases con sus alumnos al bingo usando la tabla periódica, ha encontrado una dinámica de juego para motivar a sus alumnos y hacer que aprendan los elementos químicos de una forma divertida. Este profesor no es consciente de que esta gamificando su clase de química, y sin incorporar tecnología en el proceso.</p>	

FICHA N°4

Autor: Monterry Título: gamificacion Año: 2016	Editorial: Edu Trends
<p>Según Zichermann y Cunningham, De acuerdo lo los elementos del juego que se incorpore la gamificación brinda beneficios específicos cuyo impacto y alcances conviene conocer para decidir cuales elementos usar en la situación de aprendizaje.</p>	

FICHA N°5

Autor: Monterrey Título: gamificación Año: 2016	Editorial: Edu Trends
<p>El rol del profesor en la implementación de la gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instrumental que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.</p>	

FICHA N°6

Autor: Agredal Miriam Título. Gamificación en la Educación Año: 2018	Editorial: Pesqui
<p>En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actividades y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo.</p>	