

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD

CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

TEMA:

“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA”

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Psicólogo General de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Modalidad Estudio de Casos

Autor :

Torres Sánchez Luis Felipe

Tutor:

Dra. Mg. Escobar Parra Norma Dalinda

Ambato – Ecuador

2017

APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACION

Yo, Dra. Norma Escobar, CC. 0602584773, en mi calidad de tutor del trabajo de titulación nombrado por el Comité Curricular de la Facultad de Ciencias Humanas de la Salud, Psicología, de la Universidad Tecnológica Indoamérica:

Certifico:

Que el Trabajo de Titulación con el título LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA, desarrollado por Torres Sánchez Luis Felipe, estudiante de la Facultad De Ciencias Humanas de la Salud, de la Carrera de Ciencias Psicológicas. Para optar por el Título de Psicólogo General ha sido revisado en todas sus partes y considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, para ser sometido a sustentación pública y evaluación por parte del tribunal Examinador.

Ambato, 31 de agosto del 2017

Dra. Mg. Escobar Norma

Declaración de autoría

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Facultad de ciencias humanas de la salud, Psicología, declara que los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de su persona como autor de este Trabajo de Titulación.

Ambato, 31 de agosto del 2017

Luis Felipe Torres Sánchez

1804773768

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Luis Felipe Torres Sánchez, declaro ser autor del, Proyecto de Tesis, “La Gamificación como Estrategia de Motivación a la Excelencia Académica en los estudiantes de segundo semestre de la Carrera De Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica”, como requisito para optar al grado de Psicólogo General, autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, 31 del mes de agosto de 2017, firmo conforme:

Autor: Luis Torres

Firma:

Número de Cédula: 1804773768

Dirección: Ambato

Correo Electrónico: Luistor92@hotmail.com

Teléfono: 0983194020

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Investigación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA previo a la obtención del Título de Psicólogo General, reúne los méritos suficientes para ser sometido a disertación pública.

Para constancia firman:

.....

Ps. Cl. Mónica Vasco Mg.

.....

Ps. Verónica Olalla Mg.

.....

Dr. Renato Betancourt Mg.

Ambato, 31 de agosto del 2017

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación se lo dedico a mis padres **HERNÁN TORRES** y **MERY SÁNCHEZ** quienes con su esfuerzo y dedicación han hecho de mí una persona emprendedora que cada día se esmera por alcanzar sus sueños.

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios quien ha sido el faro de mi camino ante las diversidades de la vida, además de poner en mi vida personas que me han demostrado siempre su afecto y apoyo.

Gracias a los docentes: Jorge Cisneros, Marco Pérez, Vero Olalla, Paúl Acosta, Renato Betancourt, Mónica Vasco, Verónica Labre del área de Psicología, quienes se han convertido en grandes amigos durante mi formación profesional, y de manera especial a la Dra. Mg. Norma Escobar que con su dedicación y esmero se logró desarrollar el presente trabajo de titulación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PAGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACION.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	iii
AUTORIZACIÓN.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE DE CONTENIDOS.....	viii
PAGINAS PRELIMINARES.....	<u>ix</u>
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	<u>xi</u>
ÍNDICE DE ANEXOS.....	<u>xii</u>
RESUMEN:.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xvii

CAPITULO I

EL PROBLEMA

EL PROBLEMA.....	1
CONTEXTUALIZACIÓN.....	3
FUNDAMENTACIONES.....	5
INTERROGANTES BÁSICAS PARA EL ANÁLISIS DE CASOS.....	10
DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
JUSTIFICACIÓN.....	11

OBJETIVOS	12
MARCO CONCEPTUAL.....	13
HIPÓTESIS.....	30

CAPITULO II

METODOLOGÍA

POBLACIÓN Y MUESTRA	31
MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	32
ENFOQUE INVESTIGATIVO	32
MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
ÁREA DE ESTUDIO.....	34
ENFOQUE.....	34
CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN DEL ANÁLISIS CASUÍSTICO.....	35
5	
PROCEDIMIENTOS PARA OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	35
PROTOCOLO DE INTERVENCIÓN.....	37

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	71
DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	71
ANÁLISIS COMPARATIVO PRE.....	72
ANÁLISIS COMPARATIVO POS.....	74
COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	78
ANÁLISIS DESCRIPTIVO	78

CAPITULO IV

DISCUSIÓN

DISCUSIÓN	81
-----------------	----

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	93

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N ° 1: PLAN OPERATIVO.....	37
CUADRO N ° 2: TALLER I.....	41
CUADRO N ° 3: TALLER II.....	45
CUADRO N ° 4: TALLER III.....	51
CUADRO N ° 5: TALLER IV.....	56
CUADRO N ° 6: TALLER V.....	60
CUADRO N ° 7: TALLER VI.....	67

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N ° 1: MEDICIÓN PRE.....	71
TABLA N ° 2: MEDICIÓN POS.....	73
TABLA N ° 3: CUADRO COMPARATIVO.....	76
TABLA N ° 4: ESTADÍSTICO DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	78

TABLA N ° 5: CORRELACIÓN DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	78
--------------------------------------------------------	----

TABLA N ° 6: PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONADAS.....	79
---------------------------------------------------	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N °: 1 MEDICIÓN PRE.....	72
----------------------------------	----

GRÁFICO N °: 2 MEDICIÓN POS.....	74
----------------------------------	----

GRÁFICO N °: 3 GRAFICO COMPARATIVO.....	76
-----------------------------------------	----

GRÁFICO N °: 4 PRUEBA DE MUESTRAS RELACIONAS.....	79
---------------------------------------------------	----

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: PRE EVALUACIÓN DE MOTIVACIÓN.....	90
--------------------------------------------	----

ANEXO 2: INSTRUMENTO PSICOLÓGICO DE MOTIVACIÓN	94
------------------------------------------------------	----

ANEXO 3: ACEPTACIÓN DE LOS ESTUDIANTES A TRAVÉS DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	101
--------------------------------------------------------------------------------------	-----

ANEXO 4: CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	102
----------------------------------------	-----

ANEXO 5: APLICACIÓN RANDON PICKER	103
-----------------------------------------	-----

ANEXO 6: EJECUCIÓN DE LOS TALLERES DE GAMIFICACIÓN.....	104
---------------------------------------------------------	-----

ANEXO 7: JUEGO GAMIFICANDO TU CLASE.....	105
------------------------------------------	-----

ANEXO 8: EVALUACIÓN POS DE MOTIVACIÓN	116
---------------------------------------------	-----

ANEXO 9: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	117
------------------------------------------	-----

ANEXO 10: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	118
-------------------------------------------	-----

ANEXO 11: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	119
-------------------------------------------	-----

ANEXO 12: INFORME DE PLAGIO.....	120
----------------------------------	-----

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERAS DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

**TEMA: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN
A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE
SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS
PSICOLÓGICAS DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA”**

AUTOR: Torres Sánchez Luis Felipe

TUTOR: Dra. Escobar Norma Mg.

RESUMEN

El objetivo fundamental de este estudio de caso consiste en demostrar que la Gamificación, mediante su implementación, puede ser considerada como estrategia de motivación para los estudiantes de segundo semestre de la Carrera de Psicología. Para la aplicación de esta metodología se elaboró un acuerdo de consentimiento informado que les permite a los educandos participar en la investigación, a quienes se les aplicó un instrumento psicológico para la valoración de la Motivación General para los estudios Cuestionario de Rey et al., 1989, que permitió medir el nivel de motivación antes y después de utilizar esta metodología. Este estudio es cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo y cualitativo, ejecutado en una población de 21 estudiantes que asisten de forma regular a clases del proyecto formativo Personalidad y Psiquismo, cuyas edades se encuentran entre los 19 y 21 años. Para efecto del estudio, 5 de ellos fueron seleccionados como grupo de control puesto que en el primer parcial obtuvieron notas menores a siete puntos. Los resultados conseguidos en la primera evaluación son: nivel de motivación muy baja 28%; baja 3.6%; normal 14.3%; alta 25%; y muy alta 28.6%. Demostrando que aunque existe un alto nivel de estudiantes motivados, hay un grupo significativo de estudiantes desmotivados, sobre los que hay que trabajar. Una vez aplicada la Gamificación, con el juego “Gamificando tu clase” desarrollado durante 6 sesiones de 30 minutos, se realizó la evaluación POS intervención, y se obtuvieron en el cuestionario de motivación los siguientes resultados: muy bajo 0%; baja 4.76%; normal 19.05%; alta 19.05%; muy alta 57.14%. Esta evaluación ha permitido demostrar que la Gamificación es un método útil para el manejo de la motivación, y de esta manera se puede comprobar que la Gamificación influye en la motivación que presentan los estudiantes que buscan la excelencia académica en sus estudios en la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Palabras clave: Gamificación, Estudiantes, Excelencia académica, Motivación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERAS DE CIENCIAS PSICOLOGICAS**

**THEME: “ THE GAMIFICATION AS A STRATEGY OF MOTIVATION
TO ACADEMIC EXCELLENCE ON THE SECOND SEMESTER
STUDENTS OF THE PSYCHOLOGICAL SCIENCE CAREER OF THE
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA ”**

AUTHOR: Torres Sánchez Luis Felipe
ADVISOR: Dra. Escobar Norma Mg.

ABSTRACT

The main objective of this case of study is to demonstrate that the Gamification can be considered as a motivation strategy for the second semester students of the Psychology Career through its implementation. For the application of this methodology we executed a consent agreement that allows students to participate in the research, to whom were applied a psychological instrument called the Rey et al. 1989 test, for the assessment of the general motivation, that allowed to measure the level of motivation before and after using this methodology. This study is a cuasi-experimental, with a quantitative and qualitative approach, executed in a population of 21 students who regularly attend classes of the formative Personality and Psychism project, whose ages are between the ages of 19 and 21. For the purpose of this study, 5 of students were selected as control group who obtained the lowest scores of seven points in the first partial. The obtained results on the first evaluation are: very low motivation level 28%; low 3.6%; normal 14.3%; high 25%; and very high 28.6%. Demonstrating that although there is a high level of motivated students, there is a significant group of unmotivated students to who it is vital to work on. Once the Gamification is applied, with the game "Gamifying your class" developed during 6 sessions of 30 minutes. The evaluation POS intervention was performed, and it was obtained of the followings motivation questionnaire of results: very low 0%; low 4.76%; normal 19.05%; high 19.05%; very high 57.14%. This test has allowed demonstration that the Gamification is a useful method for the motivation management, and in this way it can be verified that the Gamification influences in the students motivation who seek the academic excellence in their studies at the Indoamérica Technological University.

Keywords: Gamification, Students, Academic Excellence, Motivation.

INTRODUCCIÓN

Dentro del sistema educativo, desde hace algunos años atrás, se han creado métodos de enseñanza enfocados a mejorar los procesos de aprendizaje; por ende, el presente estudio de caso forma parte de la historia de la enseñanza, debido a que la Gamificación es una metodología que busca fortalecer el compromiso que tiene el estudiante con su aprendizaje, generando así una sensación de placer al realizar las actividades cotidianas de los saberes, por difícil que pueda parecer este proceso.

Para dar a conocer este estudio, se realiza un análisis sistemático de los capítulos que conforman el presente trabajo de titulación, desarrollados de acuerdo con los parámetros actuales del Sistema Educativo. El cual inicia con, Capítulo I, que está conformado con el diseño de la propuesta a aplicar, en este espacio se explica claramente el problema de este estudio, el impacto que ha tenido esta metodología dentro del espacio educativo en el mundo, sudamérica y dentro del país, las interrogantes básicas para el análisis del caso, delimitación de la investigación, justificación, objetivos, además de la parte teórica donde se manifiesta el fundamento teórico sobre la estrategia de Gamificación, hipótesis y señalamiento de variables.

En el desarrollo del Capítulo II, se realiza la descripción del proceso de la metodología aplicada, además se detalla el modelo de investigación utilizado, la población con la que se trabajó, los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para medir el grado de motivación de los educandos, además del proceso secuencial para la obtención de información y como último aspecto dentro de este capítulo el protocolo de intervención con Gamificación, para los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

En el Capítulo III, se realiza el análisis e interpretación de los resultados recogidos a través del instrumento psicológico de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989), con un enfoque investigativo; la motivación se evalúa antes de aplicar la Gamificación como estrategia de motivación, una vez aplicada la estrategia se procede con la evaluación pos de motivación, mediante los resultados obtenidos se procede con el análisis descriptivo PRE y POS de la variable estudiada, además se realiza la comprobación de la hipótesis nula y alternativa, y de esa manera comprobar si la Gamificación influye en la motivación

de los estudiantes de segundo semestre de psicología hacia la excelencia académica. En el Capítulo IV de este estudio de caso, se realiza la discusión de los resultados obtenidos antes y después de aplicar la Gamificación como estrategia de motivación en los estudiantes de psicología, además de la mecánica que conlleva la Gamificación, por ende, en este espacio se realiza un análisis de los elementos teóricos y metodológicos para realizar un estudio de caso, enfocado al área educativa. En el Capítulo V del trabajo de titulación, se describen las conclusiones y recomendaciones, tomadas como referencia del proceso sistemático que se realizó en este estudio de caso, además para dar mayor fundamentación a este trabajo se añaden las referencias bibliográficas, anexos y los instrumentos aplicados, además del grupo con el que se trabajó.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

El presente trabajo de titulación se crea considerando la problemática que se presenta en el vivir estudiantil, que es visualizado por el educador, la motivación de los educandos de la carrera de Psicología, el cual puede verse influido por el mal manejo de los recursos tecnológicos dentro de la institución académica, como la presentación de los temas de clase, aspecto que influye directamente en la motivación extrínseca de los estudiantes, generando así bajos niveles de motivación hacia el aprendizaje.

En la Universidad Tecnológica Indoamérica, se realizó el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento psicológico de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989), a los estudiantes de segundo semestre de psicología, en donde se observó que existe un nivel de motivación muy baja 28 %, baja 3.6; normal 14.3 %; alta 25 % y muy alta 28.6 %, demostrando que, aunque existe un alto nivel de estudiantes motivados, hay un grupo significativo de estudiantes desmotivados, además de revisar sus calificaciones y de esa forma se identifica el grupo de trabajo sobre los que hay que trabajar. Por este motivo el ignorar este aspecto conlleva afectar una de las esferas psíquicas e importantes para la motivación, que sobrelleva la parte volitiva de los seres humanos.

Uno de los problemas que se encuentran en el aprendizaje de los estudiantes es la motivación por aprender, razón por la cual, se habla de este término como principal factor en el aprendizaje de los estudiantes. Hernández, M. & González, M. (2015) manifiestan que “la motivación incluye procesos que dan energía, dirigen y mantienen la conducta, por ello debiera ser una de las tareas fundamentales de la enseñanza. Para que los alumnos aprendan deben participar a nivel cognoscitivo, emocional y conductual en actividades propias de la clase” (p. 5), por este motivo se

considera que la motivación es un aspecto importante para el aprendizaje de los estudiantes, que debe ser manejado durante las clases.

Actualmente, la motivación se considera como, “la base del comportamiento humano. Cuando actuamos, lo hacemos persiguiendo un objeto claro” (Paredes, R, 2015, p. 19). Es el movimiento voluntario que tiene la persona para cumplir, una tarea o alcanzar una meta, la motivación debe estar ligada con la conducta de la persona y las actividades que realiza; es un aspecto esencial en el ámbito escolar, Su razón se debe a que, mediante la motivación, se puede generar un mejor desarrollo de las personas en sus actividades diarias, por ende es importante manejar un buen nivel de motivación en los estudiantes para poder generar un mejor aprendizaje, en el que el estudiante se sienta comprometido con lo que aprende y a su vez se siente placentero con lo que aprendió.

Contextualización

Antecedentes de la situación institucional o del problema

El problema que se presenta en la actualidad en la Universidad Tecnológica Indoamérica, se relaciona con el mal uso de las nuevas tecnologías que brinda el mundo actual como: plataformas virtuales, celulares, computadoras, entre otros, para la enseñanza de los saberes, lo que ha generado que el aprendizaje de los estudiantes no sea significativo, teniendo como resultado un bajo nivel de motivación de los educandos, acompañado de bajas calificaciones, deserción de estudiantes de la carrera de psicología, debido a que no existe el compromiso y la satisfacciones de los estudiantes de lo aprendido, por ello es necesario implementar nuevas metodologías que no han sido aplicadas en esta institución como la Gamificación, estrategia que tiene por objetivo principal aprovechar los tecnologías y motivar a los estudiantes hacia la excelencia académica, promoviendo de esta manera nuevos sistemas de enseñanza.

Los diferentes estudios de Gamificación que se realizan a nivel mundial han permitido estructurar la base metodológica para este trabajo de titulación, además los avances tecnológicos han abierto nuevas puertas de estudio en las que se puede crear un mejor sistema de enseñanza, considerando saberes como Personalidad y psiquismo que pueden ser presentados de diversas formas con el fin de generar un mejor aprendizaje.

Moreira & González, (2015), señalan que la Gamificación se define como:

La transformación de un material didáctico tradicional como es el libro de texto describiendo sus características y funcionalidades en el currículo hacia un nuevo enfoque y concepción del material educativo basado en interfaces digitales e interactivas que plantean situaciones lúdicas y problemáticas similares a la lógica de funcionamiento de los videojuegos (p.15).

Hace referencia una metodología innovadora, con el fin de utilizar elementos tecnológicos actuales, que han causado un impacto masivo en la sociedad y la comunidad educativa, señalando que las técnicas utilizadas por los docentes para impartir sus conocimientos a estudiantes, han ido variando hasta la actualidad, su

razón se debe a que los cambios tecnológicos que se han presentado proponen una mejor relación entre las personas con los aparatos tecnológicos como: plataformas virtuales, bibliotecas virtuales, etc. Las cuales han servido como medio para presentar los constructos académicos, por ende, los estudios realizados proponen un cambio significativo que consiste en “mudar de un tipo de soporte impreso a otro digitalizado” (Cadavid & Montoya, 2015, p.33) cambio que a su vez produce efectos motivantes en el estudiante generando un mejor aprendizaje.

Los estudios que se realizan en países de Sudamérica referentes a gamificación hacen que cada vez los países en vías de desarrollo alcancen un mayor nivel de estudio, debido a que el uso de elementos tecnológicos han permitido elaborar nuevas herramientas de enseñanza para su aplicación en espacios no lúdicos, por este motivo, Cadavid & Montoya (2015) hablan del “uso de un ambiente virtual con contenido en esa área de conocimiento específica y con una característica particular: la modificación como estrategia didáctica”. (p. 1) Cuyo estudio se realiza con el fin de cubrir una necesidad en las diferentes instituciones educativas, debido al bajo grado de ilustración de los estudiantes, lo cual ha sido el punto de partida para implementar información mediante contenido multimedia, de manera que este trabajo pueda ser utilizado como una didáctica para que el docente imparta sus clases, y así sus estudiantes alcancen un mayor rendimiento académico, mediante “un espacio social y un marco para el comportamiento interactivo”. (Cadavid & Montoya, 2015, p.5)

Los estudios relacionados con la Gamificación en el país son la oportunidad para ser parte del mundo actual y sus avances en la tecnología, ya que es una metodología que se encuentra relacionada con elementos tecnológicos, favoreciendo de esta forma su uso dentro de un espacio no lúdico, como lo es el ámbito educativo, laboral, de salud, su razón se debe a que utiliza un esquema de trabajo enfocado al aprendizaje de las personas a través del juego. Aguayo (2015) señala que “la gamificación como herramienta para la creación de contenido emocional, el cual nos permita una transformación laboral positiva”. (p. 56) Debido a que el nivel de motivación que tenga una persona será el principal factor para alcanzar el éxito, su razón se debe a que dentro de este proceso se ven incluido diferentes áreas de la

psiquis humana como; cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores, por este motivo la gamificación puede ser considerada como motivador.

Fundamentaciones

Fundamentación Epistemológica

El principio existencial de la corriente epistemológica de la escuela humanista, Arandía, Osmar, & Portales, Luis, cita a Fromm (2015) refieren que “El humanismo como filosofía tiene alrededor de 2500 años, desde que los primeros pensadores griegos buscaron establecer que ningún ser humano se encuentra por encima de otro”. (s.p.) La primicia de esta teoría está enfocada en instaurar la equidad entre todos los seres humanos, debido a que todos son semejantes con las mismas oportunidades, capacidades y obligaciones, la discrepancia que puede haber entre humanos no es un obstáculo para que sean tratados como personas, Arandía, Osmar, & Portales, Luis, cita a Dierksmeier & Pirson (2015) manifiestan que “Esta corriente filosófica establece que el desarrollo del ser humano es el medio y el fin del humanismo, teniendo como elemento central el respeto y procuración de la dignidad humana”. (s.p.) Las normativas y reglas son el pilar fundamental para la creación de una sociedad equitativa en diferentes ambientes interpersonales, debido a que las personas son entes que se han caracterizado por ser seres sociales y racionales, elementos que le permiten ser parte de la sociedad. Otro fundamento teórico de esta corriente psicológica es contrarrestar una de las escuelas psicológicas que se manejaba mucho en décadas anteriores conductismo; el humanismo es el conjunto de saberes enfocados en conocer la naturaleza de las personas, Quinteros, J. cita a Reid (2015) “Abraham Maslow, se asocia tradicionalmente con la psicología humanista, con un trabajo pionero en el área de la motivación, la personalidad y el desarrollo humano”. (s.p.) en la cual propone que la motivación de la persona se ve influenciada por una serie de factores extrínsecos e intrínsecos, que van en un orden sistemático, que a su vez influyen en la motivación de la persona, esta ciencia considerada como el principal fundamento la motivación de las personas, Quinteros, J. cita a Reid (2015) “tiene sus raíces en las ciencias sociales y fue ampliamente utilizada en el campo de la psicología clínica”. (s.p.) demostrando así que esta ciencia

puede relacionarse con otras escuelas psicológicas, con el fin de mejorar el comportamiento de las personas hacia un objetivo.

Fundamentación Psicológica

La fundamentación teórica de este trabajo está basada en la corriente humanista, debido a que su precursor Carl Roger, refiere en su teoría que las personas son entes libres que tienen un juicio de valor basado en su experiencia, que junto a la motivación pueden llegar al logro personal y una homeostasis emocional, permitiéndole resolver problemas que se presentan en la cotidianidad, alcanzando hacer lo que anhela, pero que también pueden verse influido por diversos factores intervinientes. Juárez, Hernández, Resendiz (2009) manifiestan que el yo real es “que la mayoría de las veces se necesita de una crítica o consejo constructivo, para que el individuo pueda detectar y evaluar sus debilidades”. (s.n.p.) debido a que este término abarca la situación en la que se encuentra el sujeto, como se percibe así mismo en realidad, por otro lado, el psicólogo Carl Roger, Juárez, Hernández, Resendiz (2009) refiere que las personas tienen un “yo ideal, que es lo que percibimos y queremos ser en cuanto a lo económico, salud y bienestar social en especial la seguridad no se ha obtenido de manera viable o factible”. (s.n.p.) haciendo muchas veces que las personas muestren ante la sociedad algo que no son o algo que les gustaría que sea visto en ellos.

Paredes, R. (2015), señala que “la motivación es la base del comportamiento humano. Cuando actuamos, lo hacemos persiguiendo un objeto claro”. (p. 19) Es el movimiento voluntario que tiene la persona para cumplir, una tarea o alcanzar una meta, la motivación debe estar ligada con la conducta de la persona y las actividades que realiza; puede ser un instrumento esencial en el ámbito escolar, laboral, etc. Su razón se debe a que, mediante la motivación, se puede generar un mejor desarrollo de las personas en sus actividades diarias. La motivación, un término que ha sido utilizado por varios profesionales, para dar explicación, al porqué las personas son optimistas al realizar una actividad, comprender los aspectos dinámicos que engloba la motivación. La motivación puede verse influida por diversos aspectos intrínsecos y extrínsecos, los mismo que determinan la conducta del ser humano para realizar una acción, el cual puede variar de acuerdo con las necesidades que la persona puede

tener durante cada proceso madurativo desde la etapa: paidológica, hebegógico, andragógico y gerontológica, aspecto significativo que determinara la intensidad de la motivación.

La motivación extrínseca es el comportamiento que se presenta cuando hay estímulo del exterior, aquello que el sujeto obtiene de otras personas, con el fin de sentirse satisfecho; Teixes, F. (2014) “es la tendencia a desarrollar actividades con el fin de obtener recompensas externas”. (p. 48) Este tipo de motivación es diferente al esquema intrínseco, debido a que la persona no busca un logro personal, sino más bien sentirse motivada ante los estímulos del exterior como el reconocimiento de los demás, aplausos, entre otros; en algunos casos la motivación extrínseca puede influir sobre la motivación intrínseca de la personas, su razón se debe a que cuando la persona reciben elogios o factores económicos, tienden a generar mayor importancia sobre lo externo, dejando de lado la satisfacción al cumplir las actividades, Teixes, F. (2014) “las personas terminan creyendo que la razón de su participación en esa actividad está mas relacionada con los premios que con el interes propio” (p. 48). Generando de esta manera una reducción del interés de la persona por alcanzar el éxito personal.

Fundamentación Legal

En el presente trabajo de titulación se puede observar que se halla fundamentado sobre la base legal, de la “Ley Orgánica De Educación Superior”, que busca garantizar un mejor aprendizaje e interacción del estudiante dentro del espacio académico. Contiene los siguientes artículos:

CAPÍTULO 2

FINES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Artículo. 4.- Derecho a la educación superior

“c) Contar y acceder a los medios y recursos adecuados para su formación superior; garantizados por la Constitución.” (Superior, 2010, p. 6)

Art. 8.- Serán Fines de la Educación Superior

“b) Fortalecer en las y los estudiantes un espíritu reflexivo orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de libertad de pensamiento y de pluralismo ideológico” (Superior, 2010, p. 6).

Análisis del árbol de problemas

El nivel de autoritarismo ejercida dentro del aula por parte de algunos docentes en las instituciones para con sus alumnos puede repercutir en su rendimiento académico debido a que este estilo utilizado afecta el aprendizaje del estudiante; el autoritarismo que el docente ejerce en su clase como sentido de poder para imponer su voluntad genera un ambiente tenso en el cual los estudiantes no pueden expresar sus ideas o puntos de vista para compartir criterios de la temática entre profesor y alumno, esto directamente influye sobre en el objetivo principal de la institución que es enseñar al estudiante lo que necesita para el ejercicio de su carrera profesional y por lo contrario genera pérdida de año o semestre académico del estudiando.

El rendimiento académico puede verse influenciado por la didáctica utilizada en el aula por parte del docente, las técnicas y estrategias de enseñanza que utiliza al no ser adecuadas, ocasiona que los estudiantes no comprendan la temática impartida por el profesor y hace que los estudiantes no asimilen la temática, saberes indispensables para futuros aprendizajes y esto puede repercutir en su rendimiento en los niveles superiores.

El nivel de motivación del estudiante puede verse influido en las materias que recibe, la didáctica utilizada por el docente para impartir sus clases, causas que pueden mantener al estudiante motivado o desmotivado sobre su formación académica; razón por la cual puede influir sobre la permanencia en la carrera o causar la deserción de la misma.

Interrogantes básicas para el análisis de casos

1. ¿Influye la Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la Carrera De Ciencias Psicológicas De La Universidad Tecnológica Indoamérica?
2. ¿Conocer los niveles de motivación extrínseca hacia la Excelencia Académica en los estudiantes de segundo semestre de la Carrera De Psicología De La Universidad Tecnológica Indoamérica?
3. ¿Se puede aplicar estrategias de Gamificación como motivación extrínseca para la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de ciencias psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica durante el primer bimestre del semestre académico octubre 2016 – marzo 2017?
4. ¿Se puede conocer la eficacia de las estrategias de Gamificación como estrategias de motivación extrínseca hacia la Excelencia Académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica?

Delimitación de la Investigación

Campo: Investigación científica

Área: Educativa

Aspecto: La Gamificación como estrategia para la excelencia académica

Delimitación espacial: Universidad Tecnológica Indoamérica

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Delimitación Temporal: 2016 - 2017

Justificación

La importancia de trabajar en el aspecto académico con técnicas de reforzamiento, desde un punto de vista psicológico implica la aplicación práctica de estrategias de motivación extrínseca; en este sentido, la Gamificación es la iniciativa para explorar nuevos motivadores funcionales que buscan mejorar la calidad de la vida académica de los estudiantes en su camino profesional.

La motivación que ejercen los docentes de las instituciones sobre sus estudiantes, puede repercutir en su rendimiento académico, así, un liderazgo autoritario en el aula utilizado por varios maestros es dañino para el aprendizaje del estudiante, el autoritarismo que el docente ejerce en su clase, como sentido de poder, para imponer su voluntad, genera un ambiente tenso, en donde, los estudiantes no pueden abrir un foro para compartir criterios de la temática entre profesor y estudiante, lo que influye directamente sobre el objetivo principal de la institución, el cual es enseñar al estudiante; ocasionando dificultades en la promoción académica en cada nivel formativo. Este trabajo tiene como objetivo, plantear la aplicación de nuevas estrategias para motivar a los estudiantes en el aprendizaje y de esa forma alcanzar la promoción académica. El rendimiento académico puede verse influido por la didáctica utilizada por el docente en el aula de clases, en la que, las técnicas y estrategias de enseñanza que se utiliza pueden ser favorables o desfavorable para los procesos de aprendizaje; de tal manera que, una estrategia inadecuada ocasiona que los estudiantes no comprendan la temática impartida por el profesor, por el contrario, la Gamificación ofrece la posibilidad de que con reforzamientos continuos se puedan obtener mayores beneficios, basados en la motivación extrínseca como estrategia de consecución de resultados positivos para el bienestar y mejoramiento de la calidad académica de los estudiantes.

Este trabajo es original, porque direcciona estrategias utilizadas para mejorar el rendimiento académico en espacios más demandantes de la vinculación emocional como son las aulas de clase, de tal manera que aquellos reforzadores, puedan dar valor extrínseco a los resultados de la formación académica, con el encadenamiento de diferentes estrategias de motivación dentro del aula de clase.

El presente trabajo de investigación es posible realizarlo, porque está orientado a trabajar en una institución que se encuentra dentro de la provincia de Tungurahua en el cantón Ambato, con un tema que engloba aspectos importantes, que influyen a nivel mundial: la tecnología y la educación; el cual, gracias a la autorización de las autoridades de la institución, se podrá realizar la aplicación instrumento psicológico de, Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989), a los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología, lo que permite recolectar información necesaria para la aplicación de técnicas de Gamificación para alcanzar con el objetivo propuesto en este proyecto.

Objetivos

Objetivo General

Aplicar la Gamificación como Estrategia de Motivación a la Excelencia Académica, en los Estudiantes de Segundo Semestre de la Carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Objetivos Específicos

1. Evaluar los niveles de motivación extrínseca hacia la Excelencia Académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica
2. Aplicar estrategias de Gamificación como motivación extrínseca para la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de ciencias psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica durante el primer bimestre del semestre académico octubre 2016 – marzo 2017.
3. Validar la eficacia de las estrategias de Gamificación como estrategias de motivación extrínseca hacia la Excelencia Académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

MARCO CONCEPTUAL

GAMIFICACIÓN

Conceptualizaciones relacionadas con la Gamificación

En el mundo actual los seres humanos han generado nuevas necesidades, sobre las diferentes áreas sociales, motivo por el cual, se han creado metodologías como la Gamificación que van acorde a la época, aprovechando los recursos tecnológicos para la creación de plataformas innovadoras. Moreira & Gonzales, (2015) refieren que “la Gamificación intenta satisfacer algunos de los deseos o necesidades humanas fundamentales que la gente necesita, tanto en el mundo real como en el virtual”. (p. 26)

Por ende la Gamificación es una herramienta que conlleva una serie de conocimientos relacionados con elementos de los juegos como; puntos, pistas, retos, que hacen de los juegos un atractivo para el usuario, a su vez puede ser utilizada en una actividad, tarea o trabajo en un espacio no lúdico, cuyo objetivo es que la tarea se vea relacionada de una manera exclusiva con el beneficiario y así complacer al usuario, permitiendo de esta forma motivar a la persona a realizar un trabajo; que aunque implique una gran responsabilidad el beneficiario se sienta feliz durante este proceso para alcanzar sus objetivos, originarios de la Gamificación.

La Gamificación es una metodología que promueve una relación estructurada con el beneficiario, y así forjar un compromiso entre consumidor y la actividad en la que se aplicó la Gamificación. Por este motivo es una metodología nueva que puede ser incluida en varias áreas intermitentes: educativas, laborales, salud entre otras. Tiene como objetivo crear técnicas de juego, para aplicarlas en espacios no lúdicos; los videojuegos son un aspecto importante acompañado de la mano con la Gamificación, los avances tecnológicos han logrado tener la atención de varios usuarios, lo que ha permitido crear estrategias para mantener la atención y motivar en varias actividades; Hansen, C. (2014) las denomina como “Serious game”. (p. 29) Concepto que nace de la unión entre la Gamificación y la enseñanza, está enfocado en buscar una respuesta a situaciones reales que se presentan en el

diario vivir y ayudar en los métodos de aprendizaje de los estudiantes, mediante la estimulación.

La comprensión de la Gamificación en el mundo actual, es cada vez mayor, debido a que el mundo actual se ha convertido en un espacio tecnológico en el cual las personas hacen uso de los nuevos elementos tecnológicos como; celulares, laptops, bibliotecas virtuales, haciendo que su manejo permita un mejor uso de esta metodología lúdica, razón por la que Hansen, C. (2014), señala que es un nuevo diseño sistemático “proceso por el cual se integran el pensamiento y las mecánicas del juego a áreas que no son propias de este”. (p. 29) el cual tiene como meta, obtener el interés y predisposición del usuario, ante las dificultades que se pueden presentar; haciendo que las actividades a más de ser educativas tengan un enfoque divertido, esto se debe a que ciertas tareas en el área educativa no cumplen con los aspectos esperados por los estudiantes para mantener su atención; los videojuegos. Hansen, C. (2014) señala que “están diseñados para mantener un interés constante del jugador”. (p. 30) Al igual que un videojuego, la Gamificación tiene como objetivo, hacer que las tareas mantengan la atención del usuario, esto se debe a que los videojuegos, aprovechan las capacidades psíquicas del usuario para alcanzar un objetivo, a través de niveles y recompensas. Por este motivo la Gamificación, promueve una nueva experiencia para motivar al estudiante, pretende aplicar la mecánica de juego en un entorno no lúdico, dejando en claro que la Gamificación no es un videojuego, sino más bien se relaciona al elemento adictivo que generan los videojuegos en el usuario, generando así un espacio atractivo para motivar al educando a realizar una actividad académica de manera amena, un ejemplo claro de esta técnica es la plataforma virtual cuyo elemento tecnológico esencial para dar paso al proceso de Gamificación, en donde se abarca todo los componentes importante que hacen de este un espacio Gamificado, en la donde el estudiante pueda interactuar directamente, promoviendo así la misma satisfacción que tiene al estar en un juego de su interés. Los nuevos avances tecnológicos y las nuevas exigencias académicas hacia las establecimientos formales como: trabajar en aulas virtuales, bibliotecas virtuales, trabajos y tareas digitales, entre otros, han obligado a las instituciones educativas a buscar nuevas soluciones para llevar a cabo con estos nuevos retos; cuyo objetivo principal es motivar al estudiante para tener mejores resultados académicos, por ende la

importancia de crear una estrategia de motivación es uno de los primeros pasos para trabajar paralelamente con estas nuevas vivencias y así mejorar la calidad de vida académica del estudiante.

Para Paredes (2015), en este sentido, la considera como una “Actividad puramente lúdica”. (p. 4) Que le permite al educando tener una mejor interacción con el contenido académico y las tareas que debe cumplir. La Gamificación ha creado una metodología propia, para evitar ser parte del concepto que se tiene por juego, más bien trata, que él usuario disfrute de la actividad que realiza, “La gamificación es el proceso de manipulación de la diversión para servir objetivos del mundo real” (Teixes, 2014, p. 22), de esa forma genera un espacio positivo con contenido motivacional evitando que la persona evada la tarea que debe realizar; favoreciendo así conductas colaborativas.

La Gamificación es una terminología que se puede observar en varios libros, tesis, estudios de caso entre otros, su razón se debe a que el impacto que ha causado en diferentes factores intervinientes ha tenido buenos resultados, tomando como ejemplo este estudio caso, “la gamificación es el uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos no son lúdicos” (Teixes, 2014, p. 21),, por ende, el éxito de esta metodología está relacionado con el funcionamiento del juego, en donde se tiene la atención y participación de las personas como al estar en los videojuegos

Tipos de Gamificación

La Gamificación puede clasificarse de acuerdo con el objetivo que se haya planteado, así:

Gamificación externa

Es un modelo que está orientada al marketing, permite al usuario ser parte de lo que va a adquirir, mediante objetivos, desafíos, varias empresas en el mundo, están aplicando esta metodología, y de esa manera generar un mayor compromiso del usuario con la empresa; como lo ha hecho la empresa NIKE, empresa que promueve nuevos métodos para mantener su nivel de venta en el mundo mediante “la creación de una comunidad online fomentando la construcción de identidad de grupo”

(Paredes, 2015, P. 8) plataforma virtual que invita a los usuarios a expresar sus emociones, sobre la marca, utilizando juegos relacionados con los productos que oferta la empresa ya sean estos zapatillas, camisetas, maletas entre otros, de manera que el usuario se sienta identificado con la marca y conozca a fondo lo que adquiere.

Gamificación interna

Está enfocada en trabajar directamente dentro de las instalaciones de la institución, para promover un mejor desempeño de los empleados en sus actividades, este proyecto implica utilizar los recursos humanos de la empresa para que cumplan sus actividades de manera divertida, y así sus tareas no sean cansadas, por ejemplo la empresa Microsoft quien aplicó la Gamificación interna, para corregir las faltas gramaticales en uno de sus programas, inicio una competición entre las oficinas de Microsoft, “cada oficina escalaba en el ranking en función de los errores que encontraban ” (Paredes, R., 2015, p.8), la competitividad entre empleados fue el punto esencial para que la actividad sea divertida y no sea monótona, lo que generó una mejor contribución de los empleados, “y logro motivar a 4.500 empleados que participaron en la iniciativa ” (Paredes, R.,2015, p.9)

La Gamificación para orientar grupos sociales

En este tercer punto se habla acerca de motivar a otros grupos sociales u otras áreas mediante la aplicación de la Gamificación, su objetivo es alcanzar las metas propuestas por la empresa, como el caso de una institución bancaria quien utilizó una plataforma virtual para hacer que sus usuarios realicen tracciones por medio de la web, Paredes. R, quien utilizó “BBVA games, es un juego incorporado al servicio de banca en línea” (2015, p.15), su metodología consistía, que el usuario acepte el reto propuesto en el juego (relacionado con las tracciones), el cual otorga un premio al usuario con más puntos, motivando los clientes a ser parte de este juego, promoviendo un espacio Gamificado en el cual el usuario y la financiera a más de potenciar esta metodología; la Gamificación ayudó a “que el usuario se familiarice con el uso de la banca online y las sucursales estén menos saturadas” (Paredes, R.,2015, p. 15)

El juego, por su parte es una actividad que conlleva una serie de normas que tienen como objetivo guiar al participante hacia el triunfo, con el fin que la persona pueda llegar hacia la victoria, “actividad en la que se participa por diversión o entretenimiento” (Teixes, 2014, p. 26), por ende, este término abarca una serie niveles y retos que dan como recompensa la satisfacción personal sin haber ganado un aprendizaje significativo.

Otra forma de Gamificación es el Engagement que, traducido al español, es compromiso, un término adoptado por varios profesionales de la Psicología organizacional, para definir el compromiso del usuario con la actividad que realiza. La investigación sobre este tema ha resaltado los elementos psíquicos implicados en este término “Estado cognitivo continuo emocional de compromiso” Paredes, R. (2015, p.15), importante para crear un convenio serio y comprometido del usuario con la empresa o estudiante con los estándares escolares. El crear un espacio de compromiso dentro de una empresa en el cual las personas implicadas “consumidores”, se sientan identificados con los productos y la empresa, es parte del Engagement; otro aspecto dentro de este término es el pacto que los empleados tiene, su razón se debe a que cuando se ha alcanzado un Engagement se puede notar un mejor desempeño laboral, mediante el vigor y la dedicación, en el cual el empleado se siente totalmente identificado con la empresa. La Gamificación simboliza la motivación y el Engagement, “La Gamificación potencia la interacción”, (Paredes, R., 2015, p. 17) hace que la persona se sienta identificada con la institución, su razón se debe a que los usuarios son seres psicológicos que necesitan expresar y compartir ideas, temas de interés, quieren ser atendidos, por ende la Gamificación es una metodología que quiere cumplir con estos estándares de manera que la persona se sienta comprometida con las actividades que se propongan.

El Engagement académico, según Requena, C. (2014) es el “estado mental positivo relacionado con el trabajo”. (p. 63) Este compromiso que genera el estudiante con diversas actividades académicas es el compilado de una serie de elementos como: la atención, concentración y esfuerzo psíquico; dedicación en la cual se puede determinar el compromiso que tiene la persona con la tarea que realiza; punto en el que el sujeto se centra en el tema a trabajar, haciendo que el estudiante

genere una mayor responsabilidad y se sienta relacionado con las actividades que está realizando dentro del contexto académico.

Las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hace referencia a los avances tecnológicos que brinda la información, la telecomunicación y tecnología audiovisual, herramientas que en la actualidad ya no son vistas solo como un medio para la interacción social, su razón es el correcto manejo de las TIC, en diferentes ámbitos educativos, laborales, etc. Hansen, C. (2014), resalta que “los beneficios dependen del uso que se le dé a esta”. (p. 35) De esta manera las TIC, dentro del área educativa, son una gran ayuda para mejorar el proceso de aprendizaje; el docente es el principal implicado en esta actividad, su razón se debe a que las nuevas actualizaciones sobre tecnología relacionadas con la educación, obliga al docente estar a la par de los nuevos avances tecnológicos, para hacer de su clase un espacio más didáctico, en el que se genere un mejor aprendizaje para los estudiantes.

La influencia que las TIC han tenido en la sociedad, a través del tiempo han brindado la oportunidad, de crear. García, D. (2015) los considera como métodos educativos basados en “principios filosóficos y pedagógicos, producto del devenir histórico; incluyen recursos y la tecnología disponible en cada momento”. (p. 63). Dando la oportunidad a la tecnología de relacionarla con las actividades del ámbito educativo de los estudiantes, generando así un ambiente propio entre educando y saber, enfocado en hacer llegar el mensaje mediante nuevos sistemas, que capten la atención del estudiante; partiendo con la selección de información adecuada, y así evitar la sobre carga psíquica, además esto no significa que los saberes deben cambiar.

De acuerdo con los datos cuantitativos manifestados por Paredes, R. (2015) quien cita a Zicherman, y que considera que la Gamificación se encuentra conformada por “un 75% Psicología y un 25% tecnología”. (p. 19). Su razón se debe a que la motivación es un factor importante al momento de hablar de Gamificación, motivo por el cual, el sujeto se siente enganchado con la actividad que realiza, en si la Gamificación es una herramienta que busca mediante la Psicología crear actividades que mantengan motivado a una persona. La Gamificación aplicada dentro de un espacio no lúdico como: escuelas, colegios, universidades, promueve en las

personas el compromiso que tiene el estudiante con su aprendizaje, debido a que empieza a comprender su uso y el lugar de aplicación de lo aprendiendo, generando así una sensación de satisfacciones al realizar las actividades cotidianas de los saberes, por difícil que pueda parecer este proceso.

Fundamentación Técnica

Teoría de Flow o Flujo

El flujo es el estado psíquico el en cual el usuario se encuentra ligado con la tarea que está realizando, “estado de máxima concentración y entretenimiento de un jugador”. (Gallardo, 2015, p. 75), este término permite comprender la razón por la que los videojuegos generan mayor atracción su razón se debe a que el flujo puede presentarse al realizar cualquier actividad. Este proceso se muestra cuando hay cierta relación con las características de la persona en correlación con las características de la tarea que realiza; cuando el sujeto logra llegar al flujo, empieza a sentir una satisfacción y a sentirse agradable por la actividad que realiza, alcanzando una sensación logro, sintiéndose parte de la tarea que realiza; para comprender adecuadamente el sentido del flujo se podría comprar con la sensación al momento de jugar debido a que es una actividad que le permite a la persona desarrollar sus conocimientos, habilidades, generando un mejor desenvolvimiento en la actividad, en el cual el sujeto se siente bien con lo que realiza, su razón se debe a que la actividad que está realizando ha alcanzado tener la atención del sujeto, para que se concentre en lo que realiza. Teixes, (2014) “Estado mental en el cual la persona está completamente inmersa en la actividad que esta desarrollando”. (p. 42) alcanzar este estado psiquico sobre entiende que la persona a entendido lo que esta realizando y el proposito de ello, generando de esta forma una sensación de placer al realizar sus actividades cotidianas, por difícil que pueda parecer.

Relacionado con el uso de la tecnología se encuentra la motivación, que es una terminología que nace de los fundamentos históricos de la corriente humanista, debido a que su precursor Carl Roger, refiere en su teoría que las personas son entes libres que tienen un juicio de valor basado en su experiencia, que junto a la motivación pueden llegar al logro personal y una homeostasis emocional,

permitiéndole resolver problemas que se presentan en la cotidianidad, alcanzando hacer lo que anhela, pero que también pueden verse influido por diversos factores intervinientes. Juárez, Hernández, Resendiz (2009) manifiestan que el yo real es “que la mayoría de las veces se necesita de una crítica o consejo constructivo, para que el individuo pueda detectar y evaluar sus debilidades”. (s.n.p.) debido a que este término abarca lo que en realidad es el sujeto, como se percibe así mismo, por otro lado, el psicólogo Carl Roger, Juárez, Hernández, Resendiz (2009) refiere que las personas tienen un “yo ideal, que es lo que percibimos y queremos ser en cuanto a lo económico, salud y bienestar social en especial la seguridad no se ha obtenido de manera viable o factible”. (s.n.p.) haciendo muchas veces que las personas muestren ante la sociedad algo que no son o algo que les gustaría que sea visto en ellos.

La Gamificación es la metodología que a través de su mecánica motiva a una persona a cumplir con una tarea específica, Teixes, (2014) refiere que es la “capacidad que sus sistemas tienen para estimular la motivación de sus usuarios”. (p. 37) promoviendo de esta forma un mejor aprendizaje y conducta, dando la oportunidad de que la persona se sienta satisfecha por alcanzar sus logros, al ver dado su mayor esfuerzo y dedicación, Paredes, R. (2015), “La motivación es la base del comportamiento humano. Cuando actuamos, los hacemos persiguiendo un objeto claro”. (p. 19) La motivación es la unión de varias funciones psíquicas que generan en el sujeto un movimiento voluntario, normalmente este movimiento le ayuda a cumplir sus actividades, una tarea o alcanzar una meta, la motivación debe estar ligada con la conducta de la persona y las actividades que realiza; puede ser un instrumento esencial en el ámbito escolar, laboral, etc. Su razón se debe a que, mediante la motivación, se puede generar un mejor desarrollo de las personas en sus actividades diarias. La motivación, un término que ha sido utilizado por varios profesionales, para dar explicación, al porqué las personas son optimistas al realizar una actividad, comprender los aspectos dinámicos que engloba la motivación. La motivación puede verse influida por diversos aspectos intrínsecos y extrínsecos, los mismo que determinan la conducta del ser humano para realizar una acción, el cual puede variar de acuerdo con las necesidades que la persona puede tener durante cada proceso madurativo desde la etapa: paidológica, hebegógica, andragógica y gerontológica, aspecto significativo que determinara la intensidad de la motivación.

Requena, C. (2014), por su parte, considera que “la motivación y los estados emocionales de los practicantes tienen un peso fundamental tanto en el rendimiento escolar como en la calidad de las interpretaciones y el propio bienestar personal”. (p. 48) La motivación, término que ha sido utilizado por varias personas para justificar el desequilibrio de la persona ante una tarea, su razón se debe a que este constructo es catalogado como el pedal que impulsa el comportamiento del sujeto para realizar un trabajo ya sea en el aspecto laboral o académico, por ende la motivación es un aspecto que engloba una serie de elementos que no han podido ser precisados con exactitud, pero se ha podido determinar que la motivación de las personas ya sea en el contexto escolar o profesional puede verse orientada por la seguridad que tenga el sujeto de sí mismo ante la tarea a ejecutar, las expectativas que tiene dentro del espacio que se encuentra.

Requena, C. (2014) señala que “tradicionalmente ha existido una separación casi absoluta entre los aspectos cognitivos y los afectivos-motivacionales a la hora de estudiar su influencia en el aprendizaje escolar”. (p. 50) El estudio motivacional visto desde estas dos aristas ha quedado atrás, debido a que los nuevos espacios de instrucción y los nuevos reglamentos que establecen los distintos gobiernos del mundo, han considerado que estos elementos psíquicos deben trabajarse de manera compuesta para generar un mejor aprendizaje, y por ende promover un mejor rendimiento escolar, su razón se debe a que la enseñanza es un proceso en el cual se ven incluidos referentes cognitivos como: estrategias, metodologías, constructos, pero además es preciso tener la predisposición necesaria del estudiante para poder generar un aprendizaje significativo,

Varios profesionales de la Psicología han considerado que la motivación es un término esencial dentro de la vida académica del estudiante, por lo cual Requena, C. (2014) cita a Pintrich y De Groot señalando que en la Gamificación pueden distinguirse tres categorías generales de constructos motivacionales que son relevantes para la motivación en contextos educativos, así:

- (a) percepciones y creencias individuales sobre la capacidad para realizar una tarea (e.g. percepciones de competencia, autoeficacia, control, atribuciones);
- (b) las razones o intenciones para implicarse en una tarea (e.g. metas, interés, valor,

motivación intrínseca), y (c) las reacciones afectivas hacia una tarea (e.g ansiedad, orgullo, vergüenza, culpa, ira) (p. 50).

Una forma de motivación es la motivación intrínseca, que es el comportamiento que la persona genera de manera personal, sin tener algún estímulo externo, enfocada en alcanzar metas propuestas por sí mismo, y así alcanzar el logro personal, Teixes, F. (2014) “Se puede definir como aquella que lleva a hacer algo por deseo propio. La motivación reside en aquello que se hace de manera interna”. (p. 38) Por este motivo la persona debe tener claro cuál es su enfoque de vida o lo que desea hacer, debido a que será el estímulo que lleve a la persona alcanzar su superación personal, promoviendo de esta forma sus habilidades psíquicas, orientadas a la investigación y al aprendizaje, de manera que el sujeto alcance el logro personal, y con ello alcanzar la autorrealización como lo manifiesta Maslow en su teoría de la pirámide de Autorrealización.

La motivación extrínseca, por su parte es el comportamiento que se presenta cuando hay estímulo del exterior de por medio, aquello que el sujeto obtiene de otras personas, con el fin de sentirse satisfecho; Teixes, F. (2014) manifiesta que “es la tendencia a desarrollar actividades con el fin de obtener recompensas externas”. (p. 48) Este tipo de motivación es diferente al esquema intrínseco, debido a que la persona no busca un logro personal, sino sentirse motivada ante los estímulos del exterior como el reconocimiento de los demás, alabanzas, aplausos, entre otros; en algunos casos la motivación extrínseca puede influir sobre la motivación intrínseca de la personas, su razón se debe a que cuando la persona reciben elogios o factores económicos, tienden a generar mayor importancia sobre lo externo, dejando de lado la satisfacción al cumplir las actividades, Teixes, F. (2014) “las personas terminan creyendo que la razón de su participación en esa actividad está mas relacionada con los premios que con el interés propio”. (p. 48) generando de esta manera una reducción del interés de la persona por alcanzar el éxito personal.

Martin, (2013) refiere que “desde la psicopedagogía, se ha empleado el término de motivación académica para designar a la motivación dentro del contexto educativo”. (p. 49) La motivación es todo el agregado de elementos como: la percepción que la persona tiene de sí misma, la visión que tiene en el futuro; el

significado que tiene realizar una actividad ya sea escolar o laboral, encaminada en un fin común, hace referencia a la estimulación y orientación de un comportamiento, motivo por el cual en ocasiones algunas personas se emocionan con rapidez, pero que pueden decaer fácilmente, pueden encontrarse motivadas, pero no continúan en ese estado por mucho tiempo. Martin, (2013) cita a Alfonso y Cols; quienes señalan que “las expectativas académicas de los estudiantes son fundamentales en los primeros cursos de los estudios universitarios superiores, ya que los estudiantes pueden presentar altas expectativas que pueden realizarse satisfactoriamente”. (p. 50) Pero para hablar de motivación académica, hay que tener claro el concepto entre motivación y voluntad, debido a que pueden ser confundidos dentro del contexto académico por su similitud, su razón se debe a que la motivación es la responsabilidad que tiene la persona por efectuar una tarea, mientras que la voluntad es la intención que puede tener un sujeto por realizar una actividad; de esta forma, y realizada esta a aclaración, es más factible comprender porque los educandos ponen mayor énfasis al realizar una tarea sin determinar el tiempo en que esta tome realizarla.

Martin, (2013) cita a Weiner quien considera que “es probable que la elección de tareas de dificultad intermedia por parte de las personas se explique más por principios hedonistas, por el valor informativo que aportan al individuo”. (p. 54) La motivación de logro, es un constructo que está basado en un saber cognitivo, en la cual se define a la conducta de logro como un conflicto de emociones, generadas en el sujeto tras haber indagado los secretos que tiene el triunfo, y la evitación de la desilusión, de esa forma aprende asimilar con mayor facilidad el nuevo espacio en el que se encuentra la persona.

Martín, (2013) cita a Winterbottom aduciendo que “la motivación de logro en la infancia, una fuerte relación entre la forma que tienen los padres de fomentar la independencia y la autoconfianza en sus hijos”. (p. 56) Estudio en el cual los padres son los principales participes, quienes serán los encargados de brindar un mayor espacio a sus hijos pequeños para que tomen sus decisiones, de manera que generen seguridad en lo que realicen, fomentando así una mayor motivación de logro, mientras que los adolescentes obtuvieron bajo resultado en referencia a la motivación

de logro, debido a que los padres restringen cierta libertad y les dan menos espacio para que puedan emanciparse, como conclusión esta investigación permite comprender cuan significativa es la familia y la influencia que tiene sobre un persona en la etapa paidagógica, para fomentar una motivación de logro, y por ende promover una mayor seguridad en las tareas que realizan.

Las necesidades han sido parte de la persona desde su nacimiento, así lo han manifestado varios profesionales de la Psicología, considerada como la ausencia de un elemento esencial en la vida del sujeto, el cual puede ser un factor importante para motivar a la persona al realizar una actividad. Abrahán Maslow psicólogo, precursor de la teoría humanista, manifiesta que las personas en su vida buscan alcanzar metas, o como él lo manifiesta, llegar a la autorrealización, su teoría considera que mientras el sujeto cumple con sus necesidades, aparecen nuevas necesidades que deben ser cubiertas.

Dentro de la teoría de la motivación humana Pila, J. (2012) cita a Maslow, quien refiere que “una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; identificando cinco categorías de necesidades y se construye considerando un orden jerarquía”. (p.22) Conocida como la pirámide de Maslow, engloba una serie de necesidades que las personas presentan en el diario.

Abraham Maslow precursor de la escuela humanista considera que las necesidades fisiológicas, son la base fundamental para la motivación de la persona, además de estar relacionadas con la con la parte biológica, también pueden ser llamadas como impulsos, debido a que son necesidades esenciales que le permiten a la persona vivir, por este motivo Maslow, la considera al inicio de la pirámide de las necesidades como la más esenciales para la vida humana, este elemento que manifiesta el psicólogo Maslow en su pirámide, Pila, J. (2012), “necesidad de respirar, de dormir, de comer, de refugio”. (p.22) Enfocadas en la supervivencia de la persona, las mismas que permiten la subsistencia del sujeto; su razón se debe a que los elementos que se encuentran dentro de esta necesidad le permiten al sujeto seguir hacia la autorrealización, en caso de no cumplirse con estas necesidades la persona puede actuar de forma instintiva y llevarlo hacer violento con el fin de cumplir estas necesidades.

Las necesidades de seguridad, son elementos psicológicos, que le brindan al individuo un estado de homeostasis, emocional, social, económico, esta fase llega a su éxtasis, cuando la persona ha cumplido con las necesidades fisiológicas, razón por la cual, empieza a presentarse otro tipo de necesidades, relacionadas con su seguridad en el lugar que se encuentra y junto a las personas de su entorno social, que le permiten llevar un nivel equilibrado en su vida diaria, esta necesidad puede estar ligada al miedo, ya que puede desestabilizar el estilo de vida que lleva el sujeto “Necesidades de amor, afecto y pertenencia”. (Pila, J. 2012, p. 23). Esta necesidad se encuentra ligada al ámbito social en el que se encuentra la persona, motivo por el cual puede convertirse en un espacio propenso a diferentes cambios interpersonales, además el nivel de seguridad va aumentando de acuerdo con la edad de la persona, debido a que cuando son niños existen necesidades de seguridad básicas que pueden realizarse con facilidad o que son cumplidas por los padres; en la edad adulta las necesidades aumentan y por ende pueden ser elementos desmotivadores que frustran el desarrollo de la persona.

El presente elemento pertenece al tercer escalón dentro de la pirámide Maslow, “necesidades que contienen amor, y la afiliación a un cierto grupo social”. (Pila, J. 2012, p. 22) Está enfocado en la interacción social afectiva con otras personas, que le permita a la persona ser parte de un grupo, esta fase motiva al sujeto hacer una persona que interactúa con los demás ya sea dentro de su grupo social o nuclear, con la pretensión de expresar lo que está aprendiendo en su grupo, esta nueva necesidad nace, después de haber cumplido las anteriores necesidades, eso se debe, a que esta necesidad es el resultado de las necesidades fisiológicas y de seguridad. Esta necesidad le permite a la persona realizar una introspección sobre sí mismo, su autor la considera como un elemento con menor relevancia, debido a que cuando se ha cumplido con las anteriores fases de la pirámide esta fase está casi fundamentada, además el sujeto ha elevado su estima y tiene en confianza en sí mismo.

También conocida como necesidad del ego, se encuentra enfocada directamente en la autoestima de la persona, “estima superior”. (PILA, J. 2012, p. 22) proceso en el cual la persona valora como es, lo que es y lo que hace, el reconocer y dar valor a estas características, ayudan a que el sujeto se sienta seguro de sí mismo;

y una estima bajo, en el que refiere al amor propio, respeto a otras personas, “Estima inferior”. (PILA, J. 2012, p. 22). Esta necesidad está ligada dentro del aspecto afectivo debido a que el sujeto desea ser elogiado por su éxito alcanzado, generando en la persona un sentimiento de pertenencia con lo que realiza, aumento en el respeto de cómo es y promoviendo de esta forma la importante que es el sujeto para su entorno; en caso de no cumplir con los elementos de esta necesidad, genera que la persona se siente menospreciados, sin sentido y sin valor.

Es el último escalón dentro de la pirámide de Maslow, la autorrealización es el resultado que ha obtenido la persona después de haber logrado cubrir todas las necesidades presentadas en la pirámide, Maslow manifiesta que es la última necesidad que la persona logra alcanzar, debido a las dificultades que pueden presentarse en las anteriores necesidades, llegar a este espacio le permite a la persona tener claro cuál es su camino o rumbo de vida, “para ser y hacer lo que la persona nació para hacer”. (PILA, J. 2012, p. 22), al llegar a esta fase el sujeto aumenta su autoestima, convirtiéndose en un ejemplo para cada persona; además le permite a la persona tener claro su propósito en la vida, también sentirse tranquilo con lo que es o lo que alcanzado.

Estructura de la aplicación

Su aplicación inicia con el diseño llamativo, Teixes, (2014) señala que “la gamificación es el uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos no son lúdicos”. (p. 21) la interfaz de la metodología permite tener la atención y predisposición del usuario, de manera que sienta empatía por esta mecánica, debido a que será el primer contacto que tendrá el participante, promoviendo de esta manera una mayor atención de la persona, sobre las nuevas experiencias al momento de realizar una actividad, competir y saber que pueden ser recompensados, al cumplir con la tarea que se le proponga, por ende los elementos que conforman parte de la Gamificación de los juegos tiene que “Coexistir con motivación”. (Gallegos y Heredero, 2013, p. 810) son aspectos importantes que motivan al participante al momento de ser parte de la mecánica.

Estrategias

La Gamificación como estrategia, está enfocada en motivar al usuario a buscar soluciones y crear tácticas con las indicaciones que recibe en cada nivel de juego, las mismas que le ayudarán a resolver cada reto que se presente o se haya propuesto, con el afán de crear un mayor deseo de superación, paralelamente con la información que recibe de la actividad que realiza.

Desafíos

El jugar permite comprender el desafío del juego es un punto esencial para mantener la motivación del usuario; lo cual busca el compromiso del jugador de acuerdo a la dificultad que se presente en el juego, debido a que el desafío permite explotar su potencial y así el crecimiento del usuario, por ende es esencial que dentro de los desafíos exista un desafío que motive al jugador, que se consideraría como la parte esencia del juego, ya que al relacionarlo con otras áreas, el crear retos ya sea en la parte organizacional o educativa la mejor forma de mantener motivado y tener la atención, es el reto que asume el usuario voluntariamente de forma que puedan concentrar su atención en superarlos. Los desafíos que se presentan en cada actividad son dificultades que deben ir acompañadas de recompensas, ya que será el premio que la persona obtiene después de haber superado un reto, el motivador de participación o interacción. Teixes, (2014) menciona que “para las personas es más fácil manejar objetivos a corto plazo que objetivos a largo plazo”. (p. 67)

Niveles

Los niveles dentro de la Gamificación, se los conoce como la cantidad de saberes que el usuario adquiere durante todo el proceso. Es el complemento de cada juego, un elemento importante para el usuario, el cual le permitirá crecer y por ende ganar recompensas en cada nivel, un nuevo reto que asume el usuario y una nueva oportunidad de ganar; mientras más difícil sea el nivel, el jugador sabe que su recompensa tendrá mayor valor, la dificultad del nivel del juego en el que se encuentra la persona crea un deseo de superación, en la que el usuario se siente motivado por alcanzar su objetivo. Otro aspecto importante dentro de este fundamento teórico es el tiempo. Teixes, (2014) refiere que debe haber un “espacio

de tiempo muy concreto”. (p. 66) este periodo de tiempo debe ser estudiado minuciosamente debido a que va acorde a las dificultades que se presentan durante el proceso de Gamificación, permiten al participante mejorar sus habilidades mentales y motoras de acuerdo al grado de dificultad que presenten los nivel, El motivo de realizar este proceso, se debe a que los niveles estimulan el grado de motivación y participación del usuario.

Áreas de aplicación

Educación

La Gamificación y su aplicación en el ámbito educativo utiliza los video juegos, que en la actualidad acogen a varios cibernautas en el uso de las redes M2 Research (2012) “estima que el total de mercado de los videojuegos, alquiler de videojuegos, suscripciones, descargas digitales, juegos casuales, juegos sociales, juegos móviles superan los 50 mil millones de dólares sin incluir la venta de hardware en el año 2012”. (p. 803) Lo que ha sido punto de partida para que varias empresas a nivel mundial influyan en la conducta de los consumidores, por ende la Gamificación es una técnica que utiliza los elementos que conforman los videojuegos para intervenir directamente en el comportamiento de los usuarios; la metodología utilizada por los videojuegos y su relación con la educación al promover el aprendizaje, Tiene como objetivo ayudar al estudiante a mejorar sus conocimientos y habilidades; de manera didáctica, en la cual se pueda impartir saberes a los estudiantes de forma divertida; que permita a los estudiantes desarrollar sus habilidades para su camino profesional sin importar su etapa evolutiva.

Área organizacional

La Gamificación dentro del aspecto organizacional, utiliza técnicas de juego para dar una visión lúdica a las actividades diarias en el trabajo; es un tema que está enfocado en brindar nuevas experiencias a los empleados: agradables, divertidas, mientras realiza su trabajo, como iniciativa o para aumentar la producción, la motivación y generar un mejor ambiente de comunicación entre los empleados de las distintas áreas de una empresa. Garther (2011) sugiere que “más del 70% de las empresas del ranking global 2000 de Forber habrán aplicado la Gamificación hacia

el año 2015”. (p.803) debido a que la Gamificación es una metodológica de juego que ofrece mejorar el ambiente laboral, promoviendo un espacio interesante y divertido tanto para el empleado como para el cliente.

Otras áreas

La Gamificación es una mecánica que puede ser incluida en varios ámbitos de la vida diaria de las personas sin excluir: edad y sexo; esta metodología ayuda a mejorar la vivencia del beneficiario, así, Gallegos y Heredero, (2013) consideran que Gamificar significa “motivar, lograr, promover y conservar una mayor participación”. (p.803)

Debido a los beneficios que puede traer esta metodología, se han ofertado aplicaciones para los usuarios y empleados, esto se debe a que los juegos pueden ser aplicados en diferentes tareas cotidianas teniendo el mismo efecto sobre las personas que son parte de la Gamificación ya sean áreas como; educativa, económica, laboral, que tiene como objetivo crear personas que sean “triunfadores, sociables, exploradores y ambiciosos”. (Gallegos y Heredero, 2013, p. 803). Dando como resultado un mejor desarrollo en las distintas áreas descritas, de forma que cada espacio, pese a no ser lúdico pueda ser un lugar en el que las personas puedan sentirse motivadas mientras realicen sus tareas; dando como resultado un mejor desarrollo personal y laboral.

Hipótesis

HI (Hipótesis alterna)

La Gamificación **SI** influye como estrategia DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

HO (Hipótesis Nula)

La Gamificación **NO** influye como estrategia de MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Señalamiento de variables

Variable Independiente

La Gamificación como Estrategias de motivación a la excelencia académica.

CAPITULO II

METODOLOGIA

Población y muestra

Al ser un estudio de caso no hay una aplicación estadística en la selección del grupo de estudio, debido a que el grupo fue escogido por conveniencia o por selección intencionada, su razón se debe a que fue escogida mediante la revisión de las calificaciones del primer parcial y registros de asistencia; ya que, el interés del estudio es escoger un grupo con el fin de observar si las estrategias de Gamificación son útiles como motivadoras hacia la excelencia académica.

La muestra utilizada en el estudio es de tipo Muestreo Sistemático, consiste en tomar una muestra de forma metódica, en donde las unidades se escogen de acuerdo al patrón seleccionado, el cual es seleccionado en consideración a una característica específica, permitiéndole de este modo al investigador manejar de forma ordenada la muestra con la que se está trabajando, Rodríguez, F. & Rodríguez, J. (2016) “es necesario que la población sea finita, formada por N elementos, de los cuales se obtendrá n , mismos que integran la muestra”. (p. 251)

Para el presente trabajo de estudio de caso, se ha seleccionado un grupo específico de estudiantes con problemas de rendimiento académico, en un ambiente controlado como el salón de clase de la Facultad de Ciencia Humanas y de la Salud, Carrera de Psicología, con rango de edades entre 19 y 21 años, que cursan el Proyecto Formativo denominado Personalidad y Psiquismo.

Por el tamaño de la población y la modalidad de investigación se trabajó con la totalidad de la población que es de 21 estudiantes, considerados como el grupo experimental, del cual 5 de ellos fueron seleccionados, ya que, en el primer parcial obtuvieron notas menores a siete puntos, considerado como requisito esencial para la

promoción académica y de los que se esperaba mejor el rendimiento una vez aplicada la metodología de Gamificación.

Métodos, técnicas e instrumentos

Enfoque Investigativo

La investigación es la ciencia utilizada para estudiar una población, cuyo objetivo es conocer sus principios y características mediante un enfoque cuantitativo o cualitativo, debido a que su vocablo abarca una serie de aspectos como; datos estadísticos, rasgos del espacio o el lugar a estudiar, detallando objetos o elementos involucrados en la investigación; la misma, que ha sido utilizada dentro de este proyecto como base fundamental para el estudio; su razón se debe a que es un término que se utiliza en el diario vivir de las personas de manera consciente o inconsciente. En esta investigación como tal, permite a los estudiantes reconocer las estrategias de motivación que les permitan generar un mejor aprendizaje dentro del salón de clase, esta investigación se ha basado en la revisión del estado del arte, de tal manera que la investigación bibliográfica permite tener información con fundamentos psicológicos, mediante un proceso sistemático, la misma que es adquirida por medio de la revisión de fuentes primarias y secundarias, haciendo de la investigación un constructo fundamentado; motivo por el cual el presente trabajo de titulación contempla una investigación documental, información que fue recopilada de dos segmentos; el primer segmento relacionado con fuentes primarias, que se basan en la información de registros de asistencia, registros de matrícula de los estudiantes participantes; y un segundo segmento que consta del análisis de fuentes secundarias como: libros, artículos científicos, repositorios digitales, que fueron relacionados directamente con la investigación, enriqueciendo así el análisis bibliográfico de este trabajo, el mismo que se realizó en las instalaciones de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Otro de los aspectos fundamentales utilizados dentro de este estudio es la investigación de campo, su aplicación se debe a que esta metodología está constituida por técnicas encaminadas a la recolección de información relevante del lugar a estudiar, como fue, las actividades de gamificación para el desarrollo de la motivación en el salón de clase, fue realizado durante seis sesiones de una hora, en la clase del Proyecto Formativo Personalidad y Psiquismo, permitiendo así tener un

contacto directo con la población y la problemática investigada; brindando la oportunidad de conseguir nuevos saberes del ambiente como lo es el salón de clases; inició con un muestreo de expertos, que determinó el proyecto formativo en el que se presentaban mayor cantidad de estudiantes con dificultades académicas, dando así la primicia para realizar la presente investigación y definir el grupo experimental para aplicar la Gamificación como estrategia de motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes universitarios, dentro de un espacio no lúdico como son las aulas de clase.

Modalidad de la Investigación

La investigación, en su modalidad cuasi experimental se presenta con mayor frecuencia en el estudio de caso, su razón se debe a que este tipo de investigación permite al investigador operar sobre una o más variables que no han sido probadas dentro de un espacio previamente seleccionado; el experimentar brinda al investigador la oportunidad de aplicar las variables que considere necesarias de manera que pueda manejar el evento de análisis.

Al aplicar la Gamificación como estrategia de motivación para alcanzar la excelencia académica en un espacio no lúdico como la Universidad, permitió conocer si los estudiantes están interesados en ser parte de esta metodología, además de saber si esta estrategia cumple con las expectativas de ser motivadora de excelencia en el rendimiento académico. La importancia de realizar un estudio de este tipo; ayuda a presentar a la Gamificación como estrategia facilitadora de motivación en los estudiantes respecto a un aprendizaje específico, en un espacio no lúdico en el cual no se ha aplicado este tipo de estrategia, como el aprendizaje a nivel superior, a su vez este estudio permitió obtener información, de la variable aplicada y los efectos que tiene sobre los estudiantes, con las mismas características de edad, nivel de formación y entorno de aprendizaje.

Área de estudio

Psicología Educativa

Enfoque

El enfoque de esta investigación es cualitativo y cuantitativo. La investigación cuantitativa es una metodología que ha permitido al investigador tener una visión amplia y clara de los aspectos que se están investigando, saber cómo empieza la problemática, mediante el análisis de datos estadísticos de manera que se pueda hacer una investigación numérica y así poder definir las limitaciones o como se están direccionando las variables que se están estudiando. Por este motivo la investigación cuantitativa es esencial dentro de este trabajo de titulación, la cual permitió comprender y hacer un análisis de los resultados obtenidos del reactivo psicológico aplicado a los estudiantes, cuestionario de motivación general Rey Carlos (1989). El estudio en este caso se relacionó con el análisis de la motivación hacia el aprendizaje, antes y después de aplicada la Gamificación como estrategia motivadora para el aprendizaje, este trabajo se analizó mediante un estadístico de prueba de comparación de medias. Este trabajo tiene un enfoque cualitativo su razón se debe a que realizó un análisis sistemático de los resultados obtenidos del grupo de estudiantes de Psicología de la materia de personalidad y psiquismo.

Instrumento de investigación

El reactivo que se utilizó durante el estudio, es el test de Motivación general “Cuestionario de Rey Carlos et al. (1989)”, elaborado por Juan Rey Gómez, Carlos Espinosa Manso, **Eugenio Hidalgo Díez**; con un tiempo de aplicación de 20 a 30 minutos, mismo que presenta diferentes factores de motivación como “Interés, atracción y gusto por el trabajo, necesidad, independencia, aspiraciones, rendimiento, expectativas de interacción”. (Perez, 2014, p. 144) los mismos que se encuentran englobados por 49 preguntas en un escalafón de tipo Likert, que tiene una apreciación de 1 a 5, con un nivel de respuestas que va (a – 5 muy alto, b – 4 alto, c – 3 normal, d – 2 bajo, e – 1 muy bajo), con los siguientes grados de estimación: Muy alta mayor o igual a 211 puntos, alta 192 – 210 puntos, normal 171 – 191 puntos, baja de 151 – 170 puntos y muy baja de 0 – 150 puntos; vale recalcar que el test

presenta un alcance del constructo a evaluar, cuyo objeto de mediciones se puede precisar con facilidad pudiendo recurrir a métodos estadísticos y además predictiva por su grado de eficacia que permite pronosticar una variable a partir de las puntuaciones del test, obteniendo un nivel de confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.91. muy cercano a uno, demostrando así que es altamente confiable.

Criterios de inclusión y exclusión del análisis casuístico

La materia de personalidad y psiquismo que se selecciona para aplicar técnicas de Gamificación se debe a que hay un índice de estudiantes que el primer parcial presentan notas menores a siete puntos, considerado como requisito esencial para la promoción académica, además de ser una materia en la que hay más estudiantes con bajas calificaciones, se consideran parámetros como estar matriculado en la Carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Procedimientos para obtención de información y análisis de datos

Este estudio parte desde la exploración de dos segmentos, el primero fuentes primarias: registros de asistencia, registros de matrícula de los estudiantes, calificaciones aspectos importantes para la selección del grupo de trabajo; en el segundo segmento están fuente bibliográficas como: libros, artículos, y escritos validados, que estén vinculados al tema de la Gamificación, y así dar paso al análisis y fundamentación teórica para la elaboración del marco teórico y propuesta de gamificación, con el fin de fundamentar el proceso de estudio de caso; asimismo se procedió con la selección del instrumento psicológico Cuestionario de Rey Carlos et al. (1989), se recuerda que la primera evaluación fue realizada de manera grupal en un lapso de 20 a 30 minutos de acuerdo los estándares del instrumento, el cual permite evaluar el nivel de motivación del grupo de trabajo, además se compartió con los estudiantes el motivo de la evaluación; durante el siguiente espacio se aplicó la gamificación como estrategia de motivación en 6 talleres en un lapso de 30 minutos, con el fin de observar si se está modificando la motivación de los educandos; de igual manera se realizó la segunda evaluación de motivación utilizando el mismo instrumento psicológico utilizado en la primera evaluación, de manera que se puede observar si hubo un cambio significativo en la motivación de los estudiantes; así mediante un análisis estadístico de prueba T de student se pudo

evidenciar **SI** la Gamificación funciono como estrategia de motivación en el grupo de estudiantes de Psicología, de esa forma comprobar la hipótesis de este trabajo, y así demostrar la efectividad que tuvo este estudio.

Plan operativo

Protocolo de intervención

FASE	ACTIVIDADES	OBJETIVOS	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Fase I Revisión de calificaciones	Revisar notas del primer parcial de la materia de personalidad y psiquismo	Identificar el grupo de estudiantes a trabajar Conocer los estudiantes con bajas calificaciones	Laptop	1 hora	Investigador
Fase II Evaluación Pre	Evaluar niveles de motivación a los estudiantes	Definir el objetivo del proceso de Gamificación	Cuestionario de motivación. Esfero o lápiz	30 m.	Investigador
Fase III Elaboración del taller No. 1	Elaboración del taller No. 1 de Gamificación. Gamificando tu clase.	Elaborar estrategias de Gamificación para la motivación.	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador
Ejecución del taller No. 1	Presentación del taller a los educandos sobre la Gamificación como estrategia de motivación.	Presentar el tema de la clase a través de la Gamificación	Laptop Salón de clase Sillas Proyector Papel higiénico	30 m.	Investigador
Fase IV Elaboración del taller No. 2	Elaboración del taller No. 2 de Gamificación, Gamificando tu clase	Adaptar la estrategia de Gamificación, con el tema a tratar en la clase de personalidad y psiquismo.	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador

Ejecución del taller No. 2	Realización del taller No. 2 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Mejorar el compromiso de los estudiantes con la materia de personalidad y psiquismo.	Laptop Salón de clase Sillas Proyector Papel higiénico	30 m.	Investigador
Fase IV Elaboración del taller No. 3	Elaboración del taller No. 3 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Favorecer la interacción entre educando y educador utilizando la metodología de Gamificación	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador
Ejecución del taller No. 3	Desarrollo del taller No. 3 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Generar mayor comprensión del tema de personalidad y siquismo	Laptop Salón de clase Sillas Proyector Dado	30 m.	Investigador
Fase V Elaboración del taller No. 4	Elaboración del taller No. 4 de Gamificación, Gamificando tu clase	Elaborar actividades Gamificadas relacionadas al tema de clase de personalidad y psiquismo.	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador
Ejecución del taller No. 4	Realización del taller No. 4 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Mejorar la capacidad de análisis de los estudiantes.	Laptop Salón de clase Sillas Proyector Lápiz y borrador	30 m.	Investigador
Fase VI Elaboración del taller No. 5	Elaboración del taller No. 5 de Gamificación, Gamificando tu clase	Proponer nuevos retos de acuerdo con el esquema del juego Gamificando tu clase.	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador

Ejecución del taller No. 5	Realización del taller No. 5 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Mejorar el nivel de competitividad de los estudiantes.	Laptop Salón de clase Sillas Proyector Pelota de tenis Reloj	30 m.	Investigador
Fase VII Elaboración del taller No. 6	Elaboración del taller No. 6 de Gamificación, Gamificando tu clase	Elaborar nuevos retos de acuerdo con el esquema del Juego Gamificando tu clase.	Laptop Contenido de la materia	1 hora	Investigador
Ejecución del taller No. 6	Realización del taller No. 6 de Gamificación, Gamificando tu clase.	Favorecer el aprendizaje de los estudiantes	Laptop Salón de clase Sillas Proyector	30 m.	Investigador
Fase VIII Re Test	Segunda evaluación del nivel de motivación a los estudiantes con	Conocer el nivel de motivación de los estudiantes, una vez aplicada la Gamificación	Cuestionario de motivación Lápiz o esfero	30 m	Investigador

Cuadro N° 1 Plan Operativo Propuesta

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigadora

Diseño técnico de taller

TALLER I						
Tema: Gamificando tu clase						
Objetivo: Elaborar estrategias de Gamificación para la motivación.						
Fase	Actividades	Aspecto a trabajar	Técnica	Metas de Resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Preámbulo	Introducción Preguntas (Para qué, Por qué, la importancia) ¿Razones para Gamificar las clases? ¿Cómo Gamificar? Beneficios En quienes está inspirado este trabajo	-Exposición - Plenaria	Proporcionar información acerca de la Gamificación	20 min.	Investigador

		¿Qué es la motivación? Retroalimentación				
Medio	Paso 2. Compromiso	¿Por qué es importante su autorización? Compromiso del docente y estudiantes	Exposición	Obtener la autorización del docente y estudiantes para aplicar la Gamificación dentro de la clase	10min.	Investigador
	Paso 3. Ejercicio	Juego Gamificando tu clase en base al tema del día de la clase de personalidad y Psiquismo	Gamificación	Asimilar el funcionamiento del juego	20 min.	Investigador
Final	Paso 4. Retroalimentación	Mediante la dinámica del “Papel Higiénico”, se pregunta a los estudiantes sobre cómo les pareció los juegos aplicados	Dinámica	Comprender el propósito de la gamificación	10 min.	Investigador

Cuadro N° 2 Taller 1

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 1

FASE INICIAL

Tema: Proceso de inducción

Objetivo: Favorecer el conocimiento acerca de la Gamificación

Materiales necesarios: salón de clase, sillas, proyector, laptop.

Preámbulo

Se da a todos los estudiantes la introducción sobre el tema, en el cual se brinda información acerca de la Gamificación, de manera que exista una mejor comprensión del tema por parte de los estudiantes de Psicología, también se menciona que la información se presentó en la segunda hora clase como reforzador del tema presentado por la docente.

FASE MEDIA

Objetivo: Obtener el consentimiento informado de los estudiantes de Psicología y la docente

Materiales necesarios: hojas con las autorizaciones, esferos o lápices.

Compromiso

El consentimiento informado es un documento que confirma la autorización y participación de los educandos para el presente estudio de caso, “En ese marco, el consentimiento informado (CI) se convierte en una herramienta de mediación entre los intereses de investigadores, financiadores e individuos incluidos en la investigación científica.”. (Cañete, Roberto, Guilhem, Dirce, & Brito, Katia. 2012, p. 122), su razón se debe a que este estudio es de tipo cuasi experimental que implica la participación de los estudiantes como grupo a quienes se les aplicó las estrategias de gamificación, (ver anexo 5 Formato de consentimiento informado).

Objetivo. Comprensión de los juegos de Gamificación por parte de los estudiantes

Materiales necesarios. Salón de clase, computador portátil

Ejercicio

Juego demostrativo: Quien quiere pasar el semestre

El juego consiste en sortear un estudiante del grupo, para que pueda participar en las diferentes preguntas que plantea el juego, el mismo que tendrá un límite de tiempo por pregunta, vale recalcar que las preguntas están basadas en la temática de la clase, de manera que esto permita al estudiante reforzar su conocimiento y así motivarlo a mejorar su participación dentro del salón de clase. Este espacio demostrativo pretende mostrar los beneficios de la Gamificación como estrategia de enseñanza en el aprender jugando, en este caso dentro de las técnicas de Gamificación fueron consideradas las recompensas para obtener un beneficio cognitivo y cualitativo, además la técnica de logro busca la superación, entendida como el proceso en el cual el participante desarrolla nuevas habilidades, que dentro de la motivación le permiten al participante alcanzar la satisfacción personal. Bolinches, A. (2014) “Los hombres y mujeres de este mundo encuentren en su propia identidad la manera de sentirse realizados por encima y más allá de condicionantes de género, raza, religión, ideología, nacionalidad o cultura”. (s.p) La superación personal es un proceso de transformación y desarrollo, a través del cual una persona trata de adoptar nuevas formas de pensamiento y adquirir una serie de cualidades que mejorarán su calidad de vida.

Fase final

Objetivo. Conocer el impacto de los estudiantes frente a esta nueva propuesta de gamificación

Materiales. Papel higiénico

Retroalimentación

Consiste en hacer una recapitulación sobre la importancia, y su experiencia frente a esta nueva propuesta de Gamificación dentro de un espacio no lúdico, el mismo que será dirigido por parte del Investigador; una vez explicado el proceso y puesto en práctica las dinámicas, se procede con la actividad llamada Papel higiénico, el cual inicia con la instrucción de la dinámica de juego, que consiste en trozar el papel higiénico en varias partes, luego, cada estudiante debe tomar los trozos de papel que desea, “mínimo tres papeles por estudiante”, cada participante hará el número de comentarios sobre el juego que se presenta, según la cantidad de papeles que haya tomado, esta dinámica tiene como objetivo conocer el impacto que tiene la gamificación en los estudiantes al relacionar los juegos lúdicos con los temas de clases.

Taller II

Tema: Gamificando tu clase No.2

Objetivo: Adaptar la estrategia de Gamificación, con el tema a tratar en la clase de personalidad y psiquismo

Fase	Actividades	Aspectos a trabajar	Técnica	Metas de resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Bienvenida	-Saludo a los estudiantes - Encuadre: Reglas e instrucciones de los juegos de Gamificación	-Saludos - Presentación de los juegos - Encuadre	Realización del taller No. 2 de Gamificación. Mejorar el compromiso de los estudiantes con la materia de personalidad y psiquismo. Gamificando tu clase. Proporcionar información acerca de los juegos de Gamificación	5 min.	Investigador
Medio	Paso 2. Aplicación del juego Gamificando tu clase	-Aplicación del Juego Gamificando tu clase	Gamificación Gamificando tu clase”	Presentar mediante el juego de	20 min.	Investigador

				Gamificación información relevante de los temas vistos en la materia de personalidad y psiquismo.		
Final	Paso 3. Retroalimentación	Preguntas acerca del trabajo que se está realizando sobre la Gamificación con la materia de personalidad y psiquismo mediante la dinámica el higiénico	-Dinámica -Feedback	Comprender el propósito de la gamificación	5 min.	Investigador

Cuadro N° 3 Taller 2

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 2

FASE INICIAL

Paso 1

Tema: Bienvenida

OBJETIVO: Presentar el rol del investigador y de los estudiantes dentro de este espacio de gamificación

Materiales necesarios: Salón de clases, Sillas, laptop, papel higiénico

Bienvenida

Se da un saludo cordial a los estudiantes en el cual se agradece a los educandos por su presencia, dentro de este nuevo espacio de Gamificación y a su vez se realiza la presentación del investigador y el rol que tiene dentro de la actividad, debido a que será quien guie a los estudiantes en las actividades propuestas dentro de este taller, también se manifiesta que pueden realizar las preguntas necesarias en caso de no tener claro el trabajo que se va a realizar, favoreciendo de esta manera el desarrollo de la actividad.

FASE MEDIA

Paso 2

Objetivo: Comprender la temática que lleva acabo la Gamificación

Materiales necesarios: Laptop, sillas, mesa, proyector, material multimedia, laminas Power point, páginas web (Random Picker).

Aplicación de juegos de gamificación

En el presente juego se realiza el encuadre acerca del juego “Gamificando tu clase” en el cual se exponen las reglas y las instrucciones de las actividades, el mismo que consiste en dos partes: La primera del juego que es común a todos los juegos que implica la selección de un estudiante al azar mediante el uso de la

aplicación Random Picker, que consiste en una ruleta con los nombres de los estudiantes de la clase de Personalidad y Psiquismo.

La segunda parte del juego Gamificado tiene dos variantes, el jugador seleccionado tiene que responder una serie de preguntas, el juego consta de nueve preguntas con complejidad progresiva, cada pregunta vale un punto acumulable, tiene cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una es verdadera, además consta de tres comodines que pueden ser utilizadas en caso de que el educando no esté seguro de su respuesta, permitiendo al estudiante tener una mejor interacción con los temas revisados en la clase, al final de su participación se guarda los puntos obtenidos por los estudiantes para mostrar al final una lista de los participantes y el logro alcanzado. La segunda variante consta también de nueve preguntas con dos opciones de respuesta, ésta segunda aplicación no tiene comodines, al final de su participación se guarda los puntos obtenidos por los estudiantes para mostrar al final una lista de los participantes y el logro alcanzado.

En este primer taller se trabajó sobre la teoría de Catell referente la personalidad que fue presentado por la docente del proyecto formativo y evaluado durante los últimos 30 minutos de la clase.

Esta actividad lúdica permitió que el estudiante mejore el Engagement, con la materia de personalidad y psiquismo desde un estado afectivo-cognitivo de compromiso con la tarea y que es persistente porque, no está focalizado en un objeto o situación en particular”. (Pérez, 2014, p. 66), de manera que se promueve una mejor relación y responsabilidad del educando con el juego y su propio conocimiento en si; además, causa un mayor impacto con los temas observados durante la clase. **La técnica de competición** en Gamificación utilizada en este caso persigue el afán de competir e intentar ser mejor que el reto de su clase. Bolinches, A. (2014) manifiesta que “podemos tomar la determinación de reorientar nuestro destino desde el esfuerzo personal”. (s.p) Permitiendo de esta manera que el participante genere nuevas ideas y estrategias que le permitan crear una nueva conducta de aprendizaje que le ayude a perfeccionar su desempeño académico.

FASE FINAL

Paso 3

Objetivo: Conocer el impacto que tuvo la dinámica, en los estudiantes

Materiales necesarios. Laptop, proyector, papel higiénico.

La actividad tiene como objetivo conocer el impacto que va teniendo en los estudiantes la Gamificación dentro de la sala de clase, el proceso inicia con trocear el papel higiénico en varias partes, para que cada estudiante pueda tomar los trozos de papel que desea, “mínimo tres papeles por estudiante”, como siguiente paso, el estudiante debe comentar de acuerdo al número de trozos de papeles que haya tomado, como está siendo su experiencia con la Gamificación y la importancia que tiene la metodología dentro del aprendizaje.

Taller III						
Tema: Gamificando tu clase No.3						
Objetivo: Favorecer la interacción entre educando y educador utilizando la metodología de Gamificación						
Fase	Actividades	Aspectos a trabajar	Técnica	Metas de resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Bienvenida	-Saludar a los estudiantes Presentación del investigador y su rol	-Saludos -Presentación de juegos - Encuadre	Desarrollo del taller No. 3 de Gamificación, Gamificando tu clase. Generar mayor comprensión del tema de personalidad y siquismo. Proporcionar información acerca de los juegos de Gamificación,	5 min.	Investigador
Medio	Paso 2. Aplicación del juego Gamificando tu clase	Aplicación del Juego Gamificando tu clase	Gamificación Gamificando tu clase	Presentar mediante el juego de Gamificación información relevante de los temas vistos en la materia de personalidad y psiquismo utilizando casos cortos, de manera que se promueva el análisis de la materia vista con el reto propuesto.	20 min.	Investigador
Final	Paso 4. Retroalimentación	Preguntas acerca del trabajo que se está realizando sobre la Gamificación con la	-Feedback -Dinámica “EL dado”	Conocer como está influyendo en ellos a la metodología acerca de Gamificación	5 min.	Investigador

		materia personalidad psiquismo	de y				
--	--	--------------------------------------	---------	--	--	--	--

Cuadro N° 4 Taller 3

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 3

FASE INICIAL

Paso 1

Tema: Bienvenida

Objetivo: Presentación del investigador y su función en los juegos de Gamificación

Materiales: Salón de clases, sillas, laptop.

Presentación

En la presente actividad se brinda un saludo a todos los presentes agradeciendo su participación y mencionando que su colaboración es esencial dentro de las actividades que conforman el juego Gamificando tu clase, el cual está conformado por una primera parte que consistió en seleccionar los participantes, y la segunda que está formada por dos actividades llamadas “Quien quiere pasar el semestre” y Gamificado, las cuales fueron guiadas por el investigador, motivo por el cual se recordó a los participantes que pueden realizar preguntas cada vez que tengan dudas sobre las actividades, debido a que cada taller de gamificación presenta nuevos retos con diferentes temas de la materia de personalidad y psiquismo, además se manifiesto a los participantes que cada variante del juego tendrá el mismo esquema de trabajo durante las siguientes sesiones, como: el valor de un punto por cada interrogante, 3 minutos por pregunta, y el mismo número de preguntas en las dos variantes, Promoviendo de esta manera una mejor comprensión y participación de los participantes dentro de este espacio lúdico.

FASE MEDIA

Paso 2

Tema: Aplicación de juegos de Gamificación

Objetivo: Promover en los estudiantes el análisis de los temas observados durante la anterior y nueva clase

Materiales: Laptop, sillas, mesa, proyector, material multimedia, laminas Power point, páginas web (Random Picker).

Aplicación de juego de Gamificación (quien quiere pasar el semestre)

La primera parte del juego Gamificando tu clase inicia con el sorteo de un estudiante para que participen en el reto de Gamificación, los mismos que fueron seleccionados mediante la aplicación Random Picker una ruleta que tiene el nombre de todos los estudiantes de Psicología de la materia de personalidad y psiquismo, vale recordar que la lista de participantes se realizó de acuerdo a sus calificaciones, los nombres de los estudiantes con notas más bajas se repiten de 2 o 3 veces, y los que tenían calificaciones más altas una vez, generando así mayor probabilidad de participación sobre los cinco educandos considerados como el grupo de trabajo y evitando de esta forma la sobre exclusión de estos educandos.

En la segunda parte del juego conformada por dos variantes, se presentó la primera variante llamada Quien quiere pasar el semestre del juego Gamificando tu clase, se les recordó a los estudiantes que la actividad está conformada por una serie de preguntas con cuatro opciones de respuesta de las cuales una es verdadera, además presentan un grado de dificultad ascendente que va aumentando cada vez que el educando responde correctamente cada pregunta. además, se recordó a los participantes que pueden utilizar tres comodines (llamada, ayuda del curso, otra pregunta) que pueden ser utilizados cada vez que considere necesario, de tal manera que se promueva la participación y análisis del tema. En la segunda actividad llamada, “Gamificado”, el investigador tomo unos minutos para resaltar que la actividad no tiene comodines y que está formada por 9 preguntas con dos opciones de respuestas una verdadera y otra falsa, con un valor de un punto por interrogante, además de ponerse más difícil cada vez que el participante va respondiendo correctamente las preguntas.

Durante el segundo taller se realizó la presentación del tema: teoría de la personalidad de Eysenck de la materia de personalidad, el mismo que fue presentado a través de técnicas de Gamificación, llamada “Gamificando tu clase”, el cual

presenta una serie de partes en las que incluye dos variantes Quien quiere pasar el semestre y Gamificado, mismo que fue ser realizado un periodo de 30 minutos, promoviendo de esa manera un mayor juicio de análisis, generando un momento de flujo, “estado de máxima concentración y entretenimiento de un jugador.”. (Gallardo, 2015, p. 75), Permitiendo al estudiante generar mayor atención e interacción durante la hora de clase. Aquí se expone la **técnica de jerarquización**, es el grado de dificultad que se le da a cada actividad, permite al estudiante poner en práctica todo lo que ha aprendido durante el periodo de clase, debido a que la metodología que se utiliza tiene como objetivo explotar los conocimientos del estudiante de forma progresiva; de manera que la dificultad del nivel no influya sobre la atención y concentración del estudiante al momento de analizar el reto propuesto por la actividad. (SINCE, 2011) “Lo relevante de esta selección de indicadores es lograr una mirada en conjunto del tipo de tareas que se espera que un alumno en un determinado nivel sea capaz de demostrar, a través de su desempeño en la prueba”. (p. 14)

Fase final

Paso 3

Tema: Retroalimentación

Objetivo: Conocer la experiencia de los estudiantes con la Gamificación como estrategia de motivación

Materiales necesarios: Salón de clase, dado

Durante este paso se realiza un feedback, sobre lo realizado durante la hora de clase, con los juegos de Gamificación en el cual se habla un poco la metodología que se utilizó en esta estrategia, y así continuar con la dinámica, para dar inicio a esta actividad se necesita con dado, como segundo punto se enumera a los estudiantes del uno al 6, y como tercer punto se lanza el dado, el número que haya salido designara el grupo de estudiantes que darán su criterio acerca de la metodología, de manera que los estudiantes pueden expresar como se sienten con la aplicación de esta

metodología dentro de clase, manifestando como es su experiencia dentro de este espacio de Gamificación, y como está influyendo en el desarrollo de la materia de personalidad y psiquismo.

Taller IV						
Tema: Gamificando tu clase No.4						
Objetivo: Elaborar actividades Gamificadas relacionadas al tema de clase de personalidad y psiquismo						
Fase	Actividades	Aspectos a trabajar	Técnica	Metas de resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Bienvenida	- Saludo a los estudiantes y presentación del investigador -Presentación del juego	- Saludos -Presentación de los juegos	Realización del taller No. 4 de Gamificación, Gamificando tu clase. Mejorar la capacidad de análisis de los estudiantes. Proporcionar información a los estudiantes de Psicología, acerca del juego de Gamificación.	5 min.	Investigador
Medio	Paso 2. Aplicación del juego Gamificando tu clase	Aplicación del Juego “Gamificado”, a los estudiantes de tercer semestre de Psicología	Gamificación “Gamificando tu clase”	Mostrar información relevante de la materia de psiquismo y personalidad en el juego Gamificando tu clase atreves de casos cortos y preguntas propuestas, promoviendo así el análisis de la materia observada en la clase.	20 min.	Investigador
Final	Paso 3. Retroalimentación	Presentación de los puntos obtenidos hasta la fecha y preguntas acerca	Feedback Dinámica “Gato y ratón”	Conocer como está influyendo en los estudiantes el juego de Gamificación.	5 min.	Investigador

		de la experiencia con el juego de gamificación relacionada con la temática de personalidad y psiquismo				
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Cuadro N° 5 Taller IV

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 4

FASE INICIAL

Paso 1

Tema: Bienvenida

Objetivo: Favorecer el aprendizaje sobre los juegos de Gamificación

Materiales: Salón de clases, sillas

Inicia con el saludo a todos los presentes y se agradece su colaboración durante este proceso de Gamificación, con el motivo de manifestar porque sigue siendo sobresaliente la participación de los estudiantes durante este proceso de Gamificación, con el fin de seguir manteniendo el interés de los estudiantes por el juego “Gamificando tu clase”, ya que hasta la fecha se ha podido observar que los estudiantes han colaborado en su totalidad con las actividades, además de hacer una adecuada intervención ante las distintas inquietudes de los educandos sobre el juego lúdico y recordando las instrucciones que tienen las actividades Quien quiere pasar el semestre y Gamificado como: el tiempo que tienen para cada pregunta, el valor que hay en cada pregunta, y comodines (Llamada, ayuda de los compañeros, otra pregunta), que puede utilizar en caso de no estar seguro al responder, realizadas por el investigador, de manera que los educandos sigan teniendo claro el proceso de juego.

FASE MEDIA

Paso 2

Tema: Aplicación de juegos de Gamificación

Objetivo: Comprensión del tema observado en clase

Materiales: Laptop, sillas, mesa, proyector, material multimedia, laminas Power point, páginas web (Random Picker).

Aplicación de juegos de gamificación

En el siguiente paso del taller IV se realizó un recuento de las instrucciones y reglas explicadas en la anterior clase del juego Gamificando tu clase, realizando el mismo esquema de trabajo en las dos partes del juego que implica escoger un estudiante al azar mediante un juego llamado Random Picker, una ruleta en el cual se encuentran los nombre de los estudiantes, también se manifestó que si observan sus nombre repetidos 2 o 3 veces se debe a las calificaciones de la materia de personalidad y psiquismo, los de menor nota se repite más veces y los de mayor nota solo una vez, de manera que haya mayor probabilidad de seleccionar a los educandos que se encuentran en el grupo de trabajo, además se indicó que cada pregunta tiene el valor de un punto y que tiene 3 minutos para responder cada interrogante, en caso de equivocarse en su respuesta el juego termina en ese momento.

Después de haber cumplido con la primer parte del juego seleccionar los participante, se procede con la segunda parte del juego la misma que consta de dos actividades, la primera actividad llamada Quien quiere pasar el semestre, en la cual debe contestar 9 preguntas cada una con cuatro opciones de respuestas de las cuales una es la correcta, también se mencionó que la complejidad de la actividad es ascendente debido a que va aumentando cada vez que responde correctamente cada pregunta, manifestándole que tiene la oportunidad de utilizar uno de los comodines explicados en la primera parte. En la segunda actividad del juego llamada Gamificado, se le manifiesto al participante que tendrá el mismo número de preguntas que la primera actividad, con la diferencia que no tiene comodines debido a que solo tendría dos opciones de respuestas una verdadera y otra falsa. Al culminar las actividades se guardan los puntos que acumularon los participantes.

Durante las actividades se realizó un **análisis sistemático** a manera de evaluación en el cual se presentaron preguntas relacionadas al tema: aspectos que conforman los test de personalidad y su aplicación, en un lapso de 30 minutos, promoviendo así una mejor participación e interacción del estudiante sobre el tema

revisado con la docente de personalidad y psiquismo, esta actividad tiene como objetivo mostrar el efecto que tienen **las recompensas** sobre los estudiantes, que sienten satisfacción al ser premiados por lo que hace durante el proceso de Gamificación, estimulando de esta forma la esfera volitiva, logrando la participación y el enfocarse en lo que aprende, mejorando la motivación del estudiante por captar los conocimientos promoviendo un aprendizaje significativo, Ochoa, S. (2015) “mecanismo central de la regulación que se manifiesta en la perseverancia por alcanzar las metas planteadas, en particular cuando éstas resultan difíciles y el enfrentamiento y vencimiento de obstáculos”. (p. 191)

Fase final

Paso 3

Tema: Retroalimentación

Objetivo: Conocer el impacto que ha tenido la metodología en los estudiantes de Psicología

Materiales: Salón de clase, lápiz y borrador

En el siguiente espacio se realiza una retroalimentación de las actividades realizadas durante el taller por parte del investigador, y así poder dar paso a la dinámica del gato y ratón para lo cual se necesita un lápiz y borrador, la actividad inicia haciendo un círculo entre los estudiantes, a su vez se entrega el borrador que simulara al ratón al cuarto estudiante del círculo, que debe ser contado desde el investigador y el lápiz que simulara el gato al primer estudiante, a la cuenta de 3 los estudiantes deben pasarse entre ellos los objetos de manera sistemática, de manera que el lápiz no alcance al borrador, si el lápiz alcanza al borrador el estudiante que tenga los dos objetos será quien manifieste como se siente en este espacio Gamificado y como le aparecido los juegos de Gamificación aplicados dentro del salón de clase con la temática de personalidad y psiquismo.

Taller V

Tema: Gamificando tu clase No.5

Objetivo: Proponer nuevos retos de acuerdo con el esquema del juego Gamificando tu clase.

Fase	Actividades	Aspectos a trabajar	Técnica	Metas de resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Bienvenida	-Saludos a los estudiantes y presentación del investigador. Encuadre: reglas e instrucciones del juego Gamificando tu clase.	-Saludos -Presentación de juegos	Realización del taller No. 5 de Gamificación, Gamificando tu clase. Mejorar el nivel de competitividad de los estudiantes. Proporcionar información a los estudiantes de Psicología, acerca del juego de Gamificación, Gamificando tu clase.	5 min.	Investigador
Medio	Paso 2. Aplicación del juego Gamificando tu Clase	Aplicación del Juego de Gamificación a los estudiantes de Psicología	Gamificación “Gamificando tu clase	Presentar mediante el juego de Gamificación información relevante de los temas vistos en la materia de personalidad y psiquismo utilizando casos cortos, de manera que se promueva el análisis de la materia.	20 min.	Investigador

Final	Paso 3. Retroalimentación	Presentación de los puntos obtenidos hasta la fecha y preguntas acerca de la experiencia que están teniendo con los juegos de gamificación relacionando la temática de personalidad y psiquismo.	Feedback Dinámica “Expresar emociones”	Conocer como está influyendo en los estudiantes de Psicología la metodología sobre la Gamificación	5 min.	Investigador
--------------	--------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------	--------------

Cuadro N° 6 Taller V

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 5

FASE INICIAL

Paso 1

Tema: Bienvenida

Objetivo: Presentación de los juegos lúdicos que se utilizaran durante las clases

Materiales: Salón de clase, Sillas, proyector, laptop.

Se brinda un cordial saludo a los estudiante de Psicología agradeciendo por su colaboración en las actividades que se han venido aplicando durante este periodo de académico en la materia de personalidad y psiquismo, a su vez el investigador recuerda a los estudiantes que pese a que cada actividad coincide en algunos puntos maneja una interfaz diferente, igualmente el investigador expuso su rol dentro de las actividades como: realizar preguntas acerca de la comprensión del juego Gamificando tu clase, explicó que los estudiantes pueden realizar las preguntas necesarias, además será quien guie las actividades que están en el juego, de manera que favorezca la comprensión de la actividad,

FASE MEDIA

Paso 2

Tema: Aplicación de juegos de Gamificación

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de los estudiantes mediante el juego lúdico quien quiere pasar el semestre.

Materiales necesarios: Laptop, sillas, mesa, proyector, material multimedia, laminas Power point, páginas web (Random Picker).

El juego Gamificando tu clase inicia con un apartado en el que se recordó que la primera parte del juego mantendrá el mismo es quema de trabajo que se ha venido llevando en los anteriores talleres; en la que la selección de los participantes

seguirá siendo al azar, tal como se ha venido trabajando en los demás talleres, mediante la aplicación Random Picker en el cual se encuentran los nombres de los estudiantes, además de conservar el mismo tiempo y valor por pregunta igualmente en caso de no responder correctamente la interrogante el juego terminara inmediatamente. Después de haber recordado estos aspectos se procedió, con el segundo punto del juego el cual consiste en dos actividades, la primera actividad llamada quien quiere pasar el semestre empieza con la participación de los estudiantes seleccionados, que consiste en presentar las preguntas en un orden sistemático de dificultad, con 4 opciones de respuesta, además de utilizar los comodines que se explicaron en el paso 1 en caso de no estar seguro de su respuesta; promoviendo de esta manera el análisis y razonamiento de los temas revisados durante la clase. La segunda actividad del juego llamada Gamificado conformada por nueve preguntas con progresión ascendente de dificultad, presenta un esquema diferente al de la anterior actividad, debido a que el participante no tiene comodines, su razón se debe a que solo tiene dos opciones de respuesta, haciendo que el estudiante analice más su respuesta, como punto final se realiza el conteo de los puntos obtenidos por los estudiantes en cada actividad, para guardarlos y presentar como constancia del logro que han ido alcanzando los estudiantes en su participación.

En este taller se pudo reforzar el aprendizaje de los estudiantes a través del esquema de juego en el cual se presenta la temática sobre la teoría psicoanalítica, de la materia de Personalidad y Psiquismo, mediante las dos actividades de Gamificación, fomentando así el nivel de motivación en los educandos hacia la excelencia académica.

La Gamificación es una metodología que ha tenido un gran impacto en diversos espacios laborales, académicos; tal vez el mayor reto que ha tenido esta metodología innovadora ha sido el paradigma social, como: “Las prohibiciones de los padres, los docentes, el espacio puesto a disposición en la escuela, en las ciudades, en las casas, van a pesar sobre la experiencia lúdica”. (Brougere, 2013, p. 5), perdiendo la oportunidad de aplicar esta metodología en más espacios no lúdicos. La técnica de **graduación de niveles** utilizadas en la metodología permite al estudiante sentir un grado de satisfacción personal por avanzar en sus conocimientos y el logro

de metas, enfrentando nuevos retos, logrando un mayor nivel de motivación, Requena, C. (2014), por su parte, considera que “la motivación y los estados emocionales de los practicantes tienen un peso fundamental tanto en el rendimiento escolar como en la calidad de las interpretaciones y el propio bienestar personal”. (p. 48) La motivación, término que ha sido utilizado por varias personas para justificar el desequilibrio de la persona ante una tarea, su razón se debe a que este constructo es catalogado como el pedal que impulsa el comportamiento del sujeto para realizar un trabajo ya sea en el aspecto laboral o académico, por ende la motivación es un aspecto que engloba una serie de elementos que no han podido ser precisados con exactitud, pero se ha podido determinar que la motivación de las personas ya sea en el contexto escolar o profesional puede verse orientada por la seguridad que tenga el sujeto de sí mismo ante la tarea a ejecutar, las expectativas que tiene dentro del espacio que se encuentra.

FASE FINAL

Tema: Retroalimentación

Objetivo: Conocer la experiencia la que ha generado la Gamificación en los estudiantes.

Materiales necesarios: Una pelota pequeña: de tenis, reloj.

Esta dinámica tiene como objetivo conocer el criterio de cada estudiante sobre la metodología utilizada en el taller de la gamificación relacionada con la materia de personalidad y psiquismo, la actividad consiste en realizar un círculo con los estudiantes presentes y arrojarse la pelota unos a otros en un lapso de 10 segundos al terminar el tiempo el estudiante que termine con la pelota será quien deba dar su comentario acerca de la Gamificación.

Taller VI

Tema: Gamificando tu clase No.6

Objetivo: Elaborar nuevos retos de acuerdo con el esquema del Juego Gamificando tu clase.

Fase	Actividades	Aspectos a trabajar	Técnicas	Metas de resultados	Tiempo	Responsable
Inicial	Paso 1. Bienvenida	Saludo a los estudiantes y presentación del investigador Encuadre de las instrucciones del juego Gamificando tu clase.	-Saludos -Presentación de Juegos -Encuadre	Realización del taller No. 6 de Gamificación, Gamificando tu clase. Proporcionar. Favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Información a los estudiantes de Psicología, acerca de los juegos de Gamificación.	5 min.	Investigador

Medio	Paso 2. Aplicación de juego Gamificando tu clase	Aplicación del Juego de Gamificación a los estudiantes de Psicología	Gamificación Gamificando tu clase.	Presentar mediante el juego de Gamificación información relevante de los temas vistos en la materia de personalidad y psiquismo utilizando casos cortos, de manera que se promueva el análisis de la materia.	20 min.	Investigador
Final	Paso 4. Retroalimentación	Presentación de los ganadores y preguntas acerca de la experiencia que han teniendo con los juegos de gamificación con la temática de Personalidad y Psiquismo	Feedback Dinámica	Conocer como está influyendo en ellos la metodología sobre la Gamificación	5 min.	Investigador

Cuadro N° 7 Taller VI

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: El Investigador

TALLER 6

FASE INICIAL

Tema: Bienvenida

Objetivo: Tener un mayor conocimiento de los temas revisados en la materia de personalidad y psiquismo

Materiales necesarios: Salón de clases, Sillas, laptop.

Bienvenida

En el siguiente espacio se brindó un cordial saludo a los educando manifestando lo importante que ha sido su colaboración dentro de esta investigación, debido a que sería el último taller que se aplicaría en la clase de personalidad y psiquismo; se menciona las instrucciones de las actividades: 3 minutos por cada pregunta, comodines que tiene las actividades (llamada a un persona, ayuda del publico u otra pregunta) que pueden ser utilizados cuando el participante no esté seguro de responder y que en caso de responder mal una interrogante el juego terminaría en ese momento acumulando los puntos obtenidos hasta ese momento, de tal manera que se mantenga el orden y claridad que se dio en los anteriores talleres.

FASE MEDIA

Paso 2

Tema: Aplicación de la Gamificación

Objetivo: Comprender la temática de trastorno de la personalidad a través de la gamificación

Materiales necesarios: Laptop, sillas, mesa, proyector, material multimedia, laminas Power point, páginas web (Random Picker).

En este espacio de Gamificación se procedió con la primera actividad, la cual se da mediante la aplicación Random Picker, la misma que se ha venido utilizando en los anterior talleres, el cual consistió en el sorteo de los participantes a través de una ruleta con el nombre de los estudiantes de Psicología de la materia de personalidad y psiquismo, una vez seleccionados los participantes continuamos con

la siguiente parte del juego Gamificando tu clase la cual está constituida por dos actividades: La primera actividad tiene nombre Quien quiere pasar el semestre que consiste en responder nueve preguntas relacionadas al tema de la clase de personalidad y psiquismo, con 4 opciones de respuesta, en un orden ascendente de dificultad, que aumenta cada vez que responde correctamente una pregunta, además de utilizar un comodín en caso que el participante lo considere necesario, permitiéndole al educando generar un mejor aprendizaje sobre el tema observado en clase. En la segunda actividad llamada Gamificado, se procedió a mostrar las nueve preguntas del tema relacionado a personalidad y psiquismo en un orden sistemático de dificultad, dando dos opciones como respuesta, debido a que en esta actividad no puede utilizar comodines, como parte final del juego se procede al conteo de los puntos obtenidos por los estudiantes para presentarlos al final de la clase y así mostrar los logros que han alcanzado en el taller.

En el presente taller se expuso el tema de trastornos de la personalidad de la materia de personalidad y psiquismo a través de técnicas de Gamificación las mismas que tienen como objetivo mejorar la motivación de los estudiantes hacia la excelencia académica.

El juego Gamificando tu clase que se presentó durante los anteriores talleres tiene como objetivo motivar al usuario “estudiante”, a mejorar el Engament con los temas que recibe en clase, “Este estado afectivo-cognitivo de compromiso con la tarea es persistente y no está focalizado en un objeto o situación particular”. (Pérez, 2014, p. 66) en este espacio se crea una mejor relación del estudiante con lo que aprendido, generando a si un aprendizaje significativo en el cual el educando comprenda lo que está recibiendo y así saber cuándo utilizarlo en el ámbito profesional, promoviendo de esta manera mayor compromiso del educando con la clase de Personalidad y Psiquismo. La metodología de **exposición a retos**, que se emplea en este taller, servirá para direccionar al estudiante sobre lo que se espera que refuerce en su aprendizaje, por este motivo Teixes, (2014) menciona que “para las personas es más facil manejar objetivos a corto plazo que objetivos a largo plazo”. (p. 67) debido a que las personas cuando estan más cerca de alcanzar el éxito sienten

mayor motivación por la satisfacción de alcanzar logros, haciendo que la persona pueda desenvolverse adecuadamente con lo aprendiendo.

FASE FINAL

Paso 3

Tema: Retroalimentación

Objetivo: Presentación de los ganadores y conocer el impacto que tuvo la dinámica en los estudiantes.

Materiales necesarios. Laptop, proyector

A continuación, se presentan a los estudiantes los puntos obtenidos durante el proceso de gamificación y a los ganadores, a su vez se hace la entrega del premio obtenido, consiste en un punto del promedio para el primer lugar, medio punto al promedio para el segundo lugar y un cuarto de punto al promedio para el tercer lugar, además se realiza preguntas referentes a la metodología: ¿cómo les pareció la Gamificación? y ¿cómo influyó en ellos la Gamificación relacionada con la materia de Personalidad Y Psiquismo?. El propósito de este punto es conocer cuál fue el impacto que tuvo el juego Gamificando tu clase, aplicado a los estudiantes de Psicología.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Diagnóstico de la situación actual

Tabla N° 1. Motivación general para los estudios.

Medición Pre

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	8	28%
Baja	1	3,6%
Normal	4	14,3%
Alta	7	25%
Muy alta	8	28,6%
Total	28	100%

Tabla N° 1 Medición pre

Elaborado por: Investigador

Fuente: Investigación de campo. Cuestionario de Rey et al., (1989)

Medición Pre

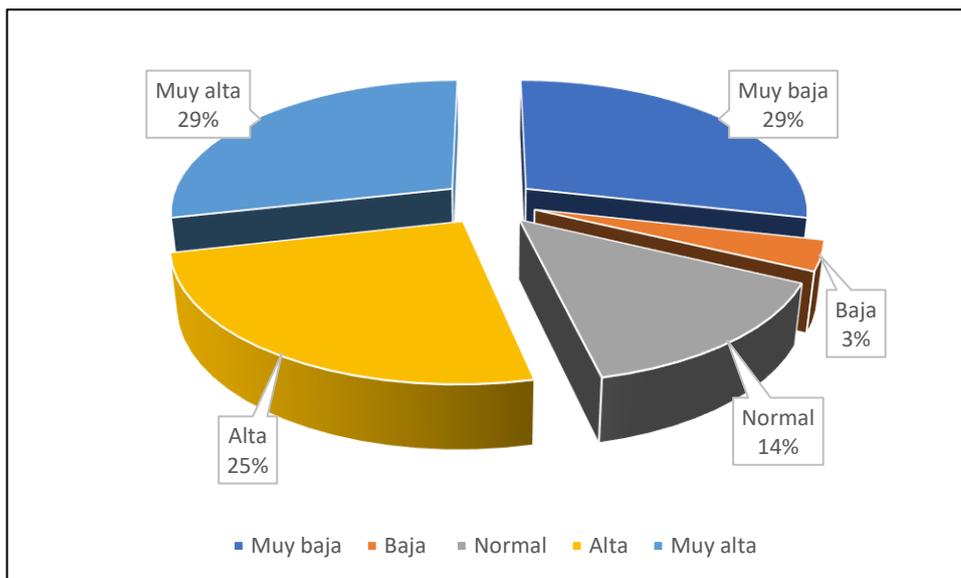


Gráfico N° 1 Medición Pre

Elaborado por: Investigador

Fuente: Investigación de campo.

Análisis comparativo PRE

En el gráfico se puede observar los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento psicológico de Motivación general para los estudios, Cuestionario de Rey et al., (1989), a los estudiantes del segundo semestre de la Carrera de Psicología, se puede apreciar que un poco más de la cuarta parte de la población no tiene dificultades en el nivel de interés por aprender, en lo que refiere al nivel de interacción y gusto por la actividad que realiza dentro del campo académico debido a que presentan un nivel muy alto en el grado de motivación, mientras que en la siguiente parte del gráfico se puede apreciar que, la cuarta parte de educandos presentan un grado alto de motivación académica; a su vez, se puede percatar que un poco menos de la cuarta parte de la población presentan una puntuación normal en motivación; también se muestra una pequeña parte, que representa un bajo nivel de motivación académica.

Interpretando los resultados observados, se evidencia que existe una polaridad en el grupo de estudiantes, ya que el primer grupo tiene una muy alta motivación y el otro grupo equivalente, presentan un bajo nivel de motivación

académica en lo que refiere a interacción y aceptación de las actividades que realiza dentro del área académica, aspecto muy relevante que puede influir en el proceso de aprendizaje del estudiante. Demostrando así que pese a haber un alto nivel de estudiantes motivados, hay un grupo significativo de estudiantes desmotivados, sobre los que hay que trabajar y así alcanzar el éxito académico.

Es posible que esta polaridad en la motivación se haya generado por aspecto a considerar como la conceptualización que el estudiante tiene sobre cómo se considera dentro de la clase; en interés, afinidad por la materia, nivel de interés por las tareas y trabajos, la didáctica y medios tecnológicos que esté utilizando el docente, que se pueden presentar dentro del salón de clase, generando tensión y preocupación, afectando sobre la atención y análisis de los temas que se están revisando en la materia.

Análisis comparativo POS

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	0	0%
Baja	1	4,76%
Normal	4	19,05%
Alta	4	19,05%
Muy alta	12	57,14%
Total	21	100%

Tabla N° 2, Medición pos

Elaborado por: Investigador

Fuente: Investigación de campo, Cuestionario de Rey et al., (1989)

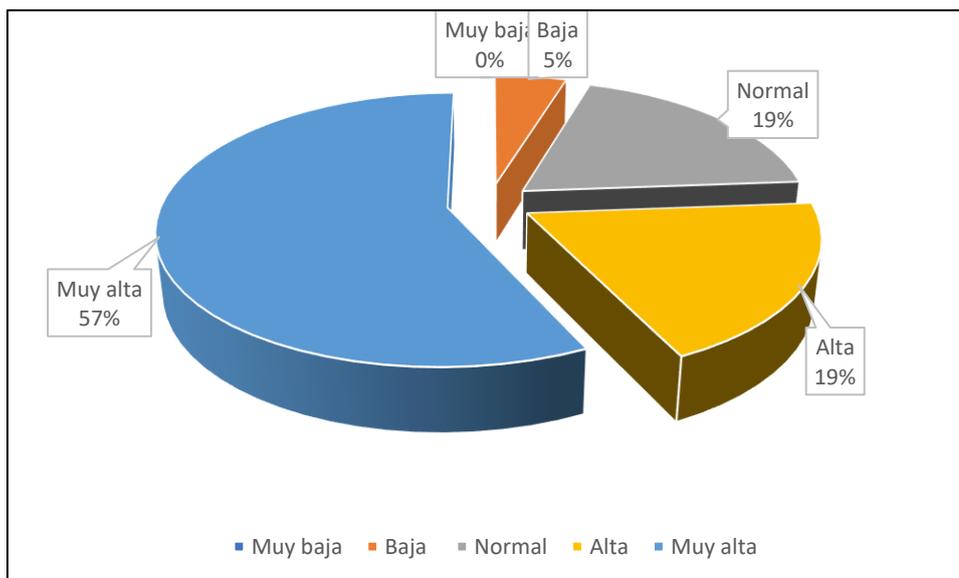


Gráfico N° 2 Medición Post

Elaborado por: Investigador

Fuente: Investigación de campo.

Análisis e interpretación

Después de haber aplicado por segunda vez el reactivo psicológico “Investigación de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989)”, al mismo grupo de estudiantes de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica, se procede a realizar el estudio comparativo entre los valores pre intervención y pos intervención, en los que se puede evidenciar la forma como la utilización de la gamificación como metodología propuesta en este trabajo de titulación facilita modificaciones en cuanto a la motivación de los educandos, permitiendo evidenciar la utilidad del manejo de actividades lúdicas en procesos no lúdicos, como en este estudio; en el gráfico se muestra que más de la mitad de estudiantes presentan un nivel muy alto de motivación, que evidencia el interés para la interacción del educando con las actividades académicas. Un poco menos de una cuarta parte de estudiantes, presentan un grado alto de motivación; como siguiente punto de descenso de la escala se puede mirar que un poco menos de la cuarta parte de estudiantes presentan un grado de motivación normal; también se mira que existe una pequeña parte de la población correspondiente al 4.76% que tiene niveles bajos de motivación, a diferencia de la evaluación pre intervención que en este rango evidenciaban 3.6%, mientras que en el último nivel de la escala se divisa que no existen estudiantes que se encuentren dentro de un nivel muy bajo de motivación, a diferencia del 28% de la medición pre de intervención.

De acuerdo con el análisis cuantitativo realizado de los resultados obtenidos en el gráfico. No 1, se puede observar que la metodología propuesta y utilizada en los estudiantes de Psicología, genero un cambio positivo, debido a que hay una mejoría notable en el nivel de motivación de los estudiantes del segundo semestre de Psicología; en los niveles normal, alto y muy alto de acuerdo con el gráfico. Este análisis ha permitido demostrar la aplicación de la gamificación como un método factible para el manejo de la motivación; de tal manera que se ha podido observa cambios significativos en la motivación de los estudiantes de Psicología, en consideración a los valores en el del baremo de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989)

Cuadro comparativo

Análisis comparativo PRE			Análisis comparativo POS		
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Baja	8	28%	Muy Baja	0	0%
Baja	1	3,6%	Baja	1	4,76%
Normal	4	14,3%	Normal	4	19,05%
Alta	7	25%	Alta	4	19,05%
Muy alta	8	28,6%	Muy alta	12	57,14%
Total	28	100%	Total	21	100%

Tabla N° 3 Cuadro comparativo

Elaborado por: Investigador

Fuente: Investigación de campo.

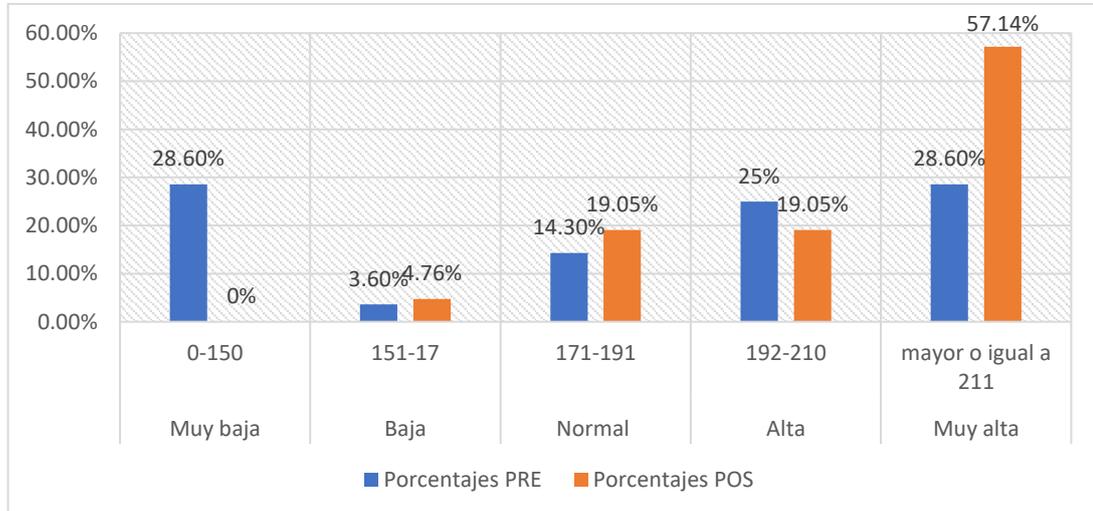


Gráfico N° 3. Gráfico comparativo Pre - Pos aplicación

Elaborado por: El investigador

Fuente: Investigación de campo.

Análisis Comparativo

El gráfico comparativo indica que en las frecuencias hay una variación positiva en los valores PRE y POS de los resultados obtenidos, en los cuales se observa que la metodología aplicada sí influye como estrategia de motivación en los estudiantes de segundo semestre de Psicología, su razón se debe a que, en la segunda evaluación se hace evidente que en el grado de motivación, valorado como muy bajo hay un total de cero estudiantes que se encuentran en este rango, disminuyendo en su totalidad el número de educandos con esta puntuación en la primera evaluación; mientras que en el segundo rango de motivación baja se puede percatar que hay un aumento del 1.16% de estudiantes con motivación baja dando como resultado un 4.76%, aumentando en este nivel el número de evaluados con motivación baja; en la frecuencia de motivación normal hay una del 4.75% del nivel motivación, obteniendo como resultado un 19.05%, en el cual se puede percatar que hay aumento de estudiantes en esta categoría; también se mira que en el nivel de motivación alta, hay una diferencia del 5.95%, de los resultados obtenidos durante la primera y segunda evaluación, se puede notar que hubo una disminución de los resultados obtenidos en este rango; en el último nivel, correspondiente a motivación muy alta, se obtiene que, en la segunda evaluación se obtuvo un 57.14%, de educandos motivados, sobrepasando el número de educandos que se encontraban en la primera evaluación, con una diferencia del 28.6% de estudiantes motivados, demostrando de esta manera que hay cambios significativos sobre la motivación.

Comprobación de las hipótesis

HI (Hipótesis alterna)

La Gamificación si influye como estrategia DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de ciencias psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

HO (Hipótesis Nula)

La Gamificación no influye como estrategia de MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Análisis descriptivo

Estadísticos de muestras relacionadas

	Media	N	Desviación Típ.	Error Tip. de la media
Motivación Pre	167.6667	21	40.39224	8.81431
Motivación Pos	206.8571	21	19.68066	4.29467

Tabla N° 4 Estadísticos de muestras relacionadas

Elaborado por: Investigador

Fuente: Estadístico de prueba T de Student

Prueba de T

Correlaciones de muestras relacionadas

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Pre y Pos	21	.094	.687

Tabla N° 5 Correlación de muestras relacionadas

Elaborado por: Investigador

Fuente: Estadístico de prueba T de Student

Prueba de muestras relacionadas

Diferencias relacionadas								
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		T	Gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par 1	-39.19048	43.24421	9.43666	-58.87501	-19.50595	4.153	20	.000
Pre – Pos								

Tabla N° 6 Prueba de muestras relacionadas

Elaborado por: Investigador

Fuente: Estadístico de prueba T de Student.

Prueba de muestras relacionadas, grafico de cajones

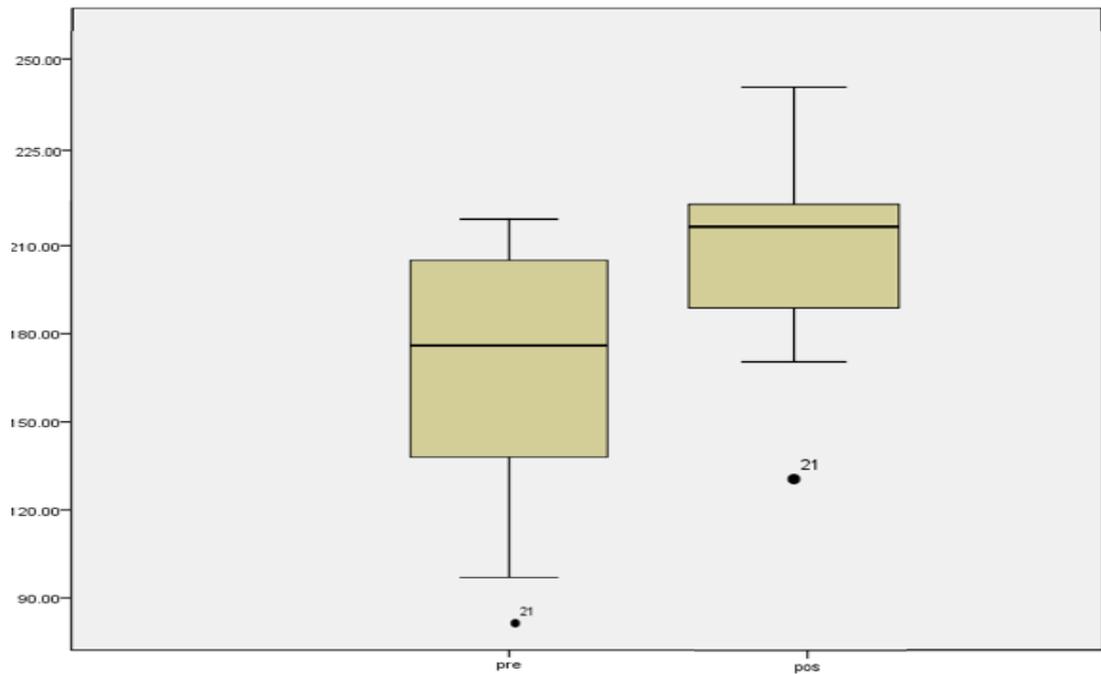


Grafico N° 4 Prueba de muestras relacionadas

Elaborado por: Investigador

Fuente: Estadístico de prueba T de Student.

Análisis e interpretación

Se aplicó el estadístico de prueba T de student para realizar el análisis cuantitativo de comprobación estadística de las hipótesis; por lo que, de este procedimiento se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula que dice que la Gamificación no influye como estrategia de MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, considerando que existe aumento en la motivación por intervención de la Gamificación como estrategia de intervención en la población y muestra estudiada, los valores que muestra la tabla N° 3 evidencian que la Gamificación aplicada al grupo de estudiantes de Psicología tuvo efecto como elemento motivador hacia la excelencia académica. El gráfico de cajones muestra las variaciones en las mediciones pre y pos de la aplicación del instrumento de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989), en donde se puede apreciar la variación en la motivación medida antes y después de la intervención psicológica.

CAPITULO IV

DISCUSIÓN

Desde hace muchos años atrás, los maestros de las instituciones públicas o privadas manejan un modelo de enseñanza, que puede no estar acorde a las nuevas épocas, ya sea esto por los avances tecnológicos, cambio social, entre otros; el principio de esta discusión parte de la formación del docente profesional, ya que su experticia maneja un paradigma en el cual no se están observando los beneficios que trae con ello los nuevos avances tecnológicos, dejando así de lado la oportunidad de crear nuevos sistemas de enseñanza, en los que el educando se sienta relacionado con lo que aprende.

La Psicología como ciencia, además de estar enfocada en la investigación de la psiquis humana, se ha orientado hacia nuevos estudios relacionados con los nuevos avances tecnológicos, considera que un factor importante dentro del comportamiento es la motivación, debido a que hay factores intrínsecos y extrínsecos como la tecnología que pueden influir sobre la conducta de los seres humanos para alcanzar sus metas, por este motivo crear una propuesta de Gamificación como factor extrínseco, mediante los elementos tecnológicos que se presentan en la actualidad como plataformas virtuales, bibliotecas virtuales, computadores, proyector, dan la oportunidad de fusionar la tecnología con el área académica y así ser un elemento para la enseñanza como se lo hizo en este estudio, ya que su aplicación dentro de un espacio no lúdico permite a los usuarios participar en un juego, en donde pueden ir superando diferentes desafíos y niveles; para tener claro sus componentes y funcionamiento en la praxis, debido a que, cuando el investigador consigue tener claro cuál es la relación que tiene las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con la Gamificación, es cuando empieza a comprender los beneficios que puede alcanzar con esta metodología en diferentes ámbitos del proceso de enseñanza aprendizaje. Los resultados obtenidos en la aplicación de la gamificación hacen

evidente diferentes aspectos de la aplicación de la lúdica en la vida estudiantil. La desviación típica en la evaluación pos en el instrumento de medida de motivación, muestra un valor menor entre las puntuaciones muy alta y alta, que implica que la mayoría de los estudiantes han alcanzado un nivel mayor de motivación, por lo que en cada aspecto mencionado conlleva una serie elementos que atraen la atención de las personas, ayudando a mejorar su análisis y resolución de problemas.

La Gamificación es una terminología que se puede observar en varios libros, tesis, estudios de caso, y otros, su razón se debe a que el impacto que ha causado en diferentes factores intervinientes ha tenido buenos resultados, tomando como ejemplo este estudio de caso; Teixes, (2014) señala que “la gamificación es el uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos no son lúdicos”. (p. 21) por ende, el éxito de esta metodología está relacionada con ciertas particularidades del funcionamiento del juego, en donde se tiene la atención y participación de las personas como al jugar videojuegos. El enfoque de este análisis se relaciona con el que, al tener mayor conocimiento de lo que significa la Gamificación, para que sirva, y como puede influir en la vida académica de los estudiantes; y así se puedan generar diferentes propuestas de acompañamiento en los espacios de aprendizaje universitario. Una manera de comprender el impacto que causa en la persona la gamificación, desde el punto de vista de la Psicología, se relaciona con los efectos de las intervenciones, ya sea en el campo de salud, las organizaciones, o como en el caso de este estudio, los espacios educativos. Así, desde el punto de vista de la Psicología se puede estudiar la motivación, como un factor muy importante, que ha permitido observar los resultados de la aplicación de técnicas de Gamificación dentro de un espacio no lúdico en la carrera de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica, atendiendo a algunas variables comunes en un grupo de estudiantes, considerados como la muestra, al examinar sus calificaciones, nivel de motivación, edad, que son elementos relacionados con la motivación.

Al hablar de Gamificación, es necesario mencionar el proceso que conlleva su creación, debido a que esto marcará la calidad del trabajo al momento de su aplicación, por lo que es importante tener en claro cuál es la presentación de juego, ya que será el enganche para llamar la atención del usuario; otro aspecto relevante dentro del proceso de Gamificación es la mecánica que utiliza para su manejo, que

consiste en dar un valor al logro alcanzado por el participante mediante puntos, Teixes, (2014) menciona que “son valores numérico que se consiguen en los juegos y en los sistemas Gamificados tras llevar a cabo una o varias acciones”. (p. 62) Los mismos que se entregan al usuario después de cumplir una actividad, además de entregarse de acuerdo al nivel de dificultad de la actividad; esta mecánica permite llevar el avance del juego, así mismo el usuario puede sentir que está siendo valorado por su esfuerzo; otro aspecto a considerar es el tiempo que se le da al participante para cumplir una actividad, ya que esto le permitiera al usuario analizar y sintetizar información para resolver los diferentes retos del juego, Teixes, (2014) refiere que debe haber un “espacio de tiempo muy concreto”. (p. 66) este periodo de tiempo debe ser estudiado minuciosamente debido que va acorde a las dificultades que se presentan durante el proceso de Gamificación; otro aspecto a considerar dentro del proceso de Gamificación es la creación de niveles que van acorde al progreso del juego, que permitirá al participante mejorar sus habilidades mentales y motoras de acuerdo al grado de dificultad que presente los desafíos del nivel, debido a que las preguntas que se presentan en el juego tienen dificultad ascendente, que aumenta cada vez que el estudiante va respondiendo correctamente cada pregunta. El motivo de realizar este proceso, se debe a que los niveles estimulan el grado de motivación y participación del usuario. Los retos que se presentan en cada actividad son dificultades que deben ir acompañadas de recompensas, ya que será el premio que la persona obtiene después de haber superado un reto, el motivador de participación o interacción. Teixes, (2014) menciona que “para las personas es más fácil manejar objetivos a corto plazo que objetivos a largo plazo”. (p. 67) debido a que las personas cuando están más cerca de alcanzar el éxito sienten mayor motivación por estar cerca del logro, haciendo que la persona pueda afrontar con mayor destreza los siguientes retos del juego. Por este motivo se considera que al crear estrategias de gamificación, y poder mirar resultados positivos, es necesario crear un nivel de dificultad ascendente para que el usuario aumente su confianza y de esa manera lograr el objetivo esperado durante el proceso.

Después de haber realizado este estudio, se manifiesta que, al presentar la gamificación como estrategia de motivación a los estudiantes durante 6 sesiones de 30 minutos, se puede observar, que la metodología puede generar un cambio positivo

sobre el nivel de motivación y, aunque la excelencia académica no haya tenido un cambio muy significativo, se pudo observar cambios en el desempeño y cumplimiento de sus tareas, con relación a su notas o rendimiento académico.

La Gamificación como metodología, además de ser un motivador hacia el aprendizaje, presenta un análisis estadístico que valida su aplicación, con una significancia de 0.687 medido con el estadístico de prueba T de Student, por tanto, es una estrategia de intervención psicológica con mucho potencial, que al ser una metodología en desarrollo facilita múltiples aplicaciones creativas y ser un motivador de la conducta del beneficiario para que cumpla tareas específicas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

De acuerdo con el estudio realizado, se concluye que:

1. Una vez aplicada la Gamificación como estrategia de motivación metodológica en los estudiantes de segundo semestre de Psicología, se observa que permite modificar los niveles de motivación, ayudándoles a mejorar su rendimiento académico buscando la excelencia, puesto que esta estrategia en función de su esquema de trabajo, brinda la oportunidad de generar conocimientos y aplicarlos en espacios del contexto académico con un enfoque lúdico; además la Gamificación es una metodología que puede ser utilizada como generador de motivación; que es un elemento psíquico dentro del área volitiva de la persona y que influye de forma extrínseca, incentivando al estudiante en su desempeño académico. Estos elementos de cambio se muestran en la tabla N° 3. En la que se presenta el estadístico de prueba para la comprobación de la hipótesis, en donde se evidencia el cambio en valores promedios. El diagrama de cajones presenta la discrepancia en los valores pre y pos, en donde se muestra los valores mínimos y máximos, así como los promedios que permiten determinar que la Gamificación **SI** influye como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Ciencias Psicológicas de la Universidad Tecnológica Indoamérica.
2. La evaluación realizada a los estudiantes de segundo semestre de psicología, mediante el reactivo psicológico denominado Cuestionario de Rey et al., (1989) para Motivación, obtuvieron resultados que sirven como fundamento para la creación de las estrategias de motivación, esta valoración permitió

obtener resultados polarizados, donde en el grupo objetivo se subdividen los resultados, cerca de la mitad de los participantes presenta un nivel muy alto de motivación, mientras que el otro grupo, equivalente en número presenta un grado de motivación bajo, como lo demuestra la tabla N° 1, evidenciando la presencia de un grupo de estudiantes que se hallan desmotivados, sobre los que hay que trabajar y para los que se estructura una serie de estrategias basadas en la Gamificación.

3. En correspondencia a los objetivos de este estudio y según los resultados obtenidos se puede concluir que, la Gamificación como motivador en el grupo de estudiantes de la carrera de Psicología de la materia de personalidad y psiquismo, es una estrategia válida, para la aplicación de elementos lúdicos en espacios no lúdicos, brindando así la oportunidad de aplicar estrategias favorecedoras tanto del aprendizaje como de la motivación hacia el aprendizaje como lo evidencian las tablas N° 1 y N° 2, en donde se presentan tanto los valores pos intervención en relación con la motivación y puntuaciones obtenidos por los cinco estudiantes blanco que determinaron la selección del proyecto formativo de intervención que fue Personalidad y Psiquismo por presentar mayor número de estudiantes con dificultades significativas de aprendizaje en relación a los parámetros de evaluación determinado por el reglamento de Régimen Académico de la Universidad Tecnológica Indoamérica.
4. En correspondencia a los objetivos de este estudio y según los resultados obtenidos, se concluye que la Gamificación como estrategia de motivación debido a que la distribución de probabilidad es de -4.153 , menor al 0.5 de comprobación. De esta manera se puede demostrar la eficacia de esta estrategia de gamificación como motivador hacia la excelencia académica en los estudiantes. Así, se evidencia que los análisis cuantitativos favorecieron la validación de las técnicas de gamificación para ser aplicada dentro de un espacio no lúdico. Como se aplicó durante el segundo bimestre, permitió al investigador observar que los educandos de segundo

semestre de psicología presentaron un cambio positivo al nivel de motivación, ya que se pudo mirar una mayor interacción y comprensión del educando con los temas de la materia de personalidad y psiquismo.

RECOMENDACIONES

1. Propiciar el uso de este tipo de metodología dentro de un espacio no lúdico, con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje ya que es una forma de ser innovador ante el mundo actual, puesto que las personas no reconocen el gran potencial que tiene en sus manos, cuando utilizan un celular, computador, plataformas virtuales, navegadores, entre otros; esto se debe a que todavía viven un paradigma social retrogrado dentro de un mundo tecnológico, por ende es importante manejar el tema de las TIC como un referente innovador para aplicarlo como una metodología de enseñanza.
2. Descubrir mediante herramientas psicológicas las diferentes necesidades que se presentan dentro del contexto académico sea: primaria, secundaria, tercer nivel, ya que son los nuevos retos que presenta el mundo actual, por eso motivo la formación de los nuevos profesionales debe estar enfocado en crear entes investigadores con instinto para resolver las diferentes necesidades que se presenta en el día a día.
3. Para fundamentar un estudio de caso es necesario que el investigador comprenda cual son los alcances de su trabajo y lo que quiere alcanzar, puesto que es la base fundamental para tener un resultado positivo, de esa forma evitar las frustraciones a largo plazo, promoviendo así la proliferación de nuevos investigadores para crear no solo una universidad innovadora, sino un país revolucionario en innovación con nuevos sistemas de enseñanza y aprendizaje, dejando de esta forma el paradigma de imitar modelos de enseñanza de otros países.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguayo, R. A. (2015). Gamificación y experiencia de usuario; contenido emocional a través de estímulos relacionados con el éxito y el fracaso que nos permitan incrementar nuestro engagement. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, facultad de ciencias administrativas y contables, 63.
- Bolinches, A. (2014). El cambio psicológico: Un camino para la superación personal. DEBOLS! LLO.
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. Ludicamente , 11.
- Cañete, R. G. (2012). Consentimiento informado: algunas consideraciones actuales. Acta Bioethica, 122.
- Contreras, R. y Eguia, J. (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: EL uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Jornadas de formación de profesores de ELE en Hong Kong , 75.
- García, D. V. (2015). Las TIC en la educación. Plumilla Educativa, (16), 62-79.
- Gartner (2011). Maverick Research: Motivation, momentum and meaning: How Gamification can inspire engagement. United Kingdom: Gartner Research.
- Hansen, C. (2014). Diseño de sistema de inclusión de TIC con estrategias de Gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales. Tercer nivel. Universidad de Chile, Facultad de diseño, mención Gráfico.
- Hernández, M. L. M., & González, M. A. A. (2015). La motivación en el aula: estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria. Cuadernos de Educación y Desarrollo, (55).

- Martín, A. (2015). Estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de ciencias de la salud. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Facultad de educación
- Moreira, M., & Gonzales, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online Gamificados. *Educatio siglo XXI*, 26.
- Ochoa, S. (2015). Distrés y desempeño musical en la enseñanza artística elemental de Santiago de Cuba. *Santiago*, (130), 184-194.
- Pablos Heredo, y. G. (2013). La Gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un analisis de experiencia. *OmniaScientie*, 822.
- Paredes, R. A. (2015). Gamificación y experiencia de usuario; contenido a través de estímulos relacionados con el éxito y fracaso que nos permitan incrementar nuestro ENGagement. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de ciencias administrativas contables, 72.
- Pérez, C. M. (2014). Implicaciones de los estilos de enseñanza - aprendizaje de la educación emocional en la enseñanza de la danza. Universidad Nacional de educación a distancia, 144.
- Pila, J. (2012). La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas de los estudiantes de I-II nivel de inglés del convenio Héroes del Cenepa-Espe de la ciudad de Quito en el años 2012. Diseño de una guía de estrategias Motivacionales. Postgrado. Universidad de Guayaquil.
- Requena, C. (2014). Implicación de los estilos de enseñanza-aprendizaje y de la educación emocional en la enseñanza de la danza. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Facultad de educación
- SINCE (2011). Niveles de Logro 2º Medio 2011 SIMCE TIC 2011. Ministerio de Educación Centro de Educación y Tecnología – ENLACES. Santiago de Chile.

Superior, C. d. (2010). Ley Organica de Educacion Superior. Quito: Editorial Nacional.

Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Madrid, España: UOC.

LINCOGRAFÍA

Arandia, Osmar, & Portales, Luis. (2015). Fundamentos de la gestión humanista: una perspectiva filosófica. *AD-minister*, (26), 123-147.

<https://dx.doi.org/10.17230/ad-minister.26.6>

Araújo, I. (2016). Gamification: Metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem/Gamification: Methodology to engage and motivate students in the learning process/Gamification: Metodología para involucrar y motivar los estudiantes en el proceso de aprendizaje. *Education in the Knowledge Society*, 17(1), 87-107. doi:

<http://dx.doi.org/10.14201/eks201617187107>

Cadavid, J. M., & Gómez, L.,F.Montoya. (2015). Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo: Estudio de caso en la universidad nacional de Colombia/Use of a gamified virtual learning environment as didactic strategy in a pre-calculus course: Case study in the national university of colombia. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, (16), 1-16. doi:<http://dx.doi.org/10.17013/risti.16.1-16>

Cañete, Roberto, Guilhem, Dirce, & Brito, Katia. (2012). Consentimiento informado: algunas consideraciones actuales. *Acta bioethica*, 18(1), 121-127.

<https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2012000100011>

Quintero, J. (2015). TEORÍA DE LAS NECESIDADES DE MASLOW. disponible online en:

<http://doctorado.josequintero.net>

Rodríguez, F. J., & Rodríguez, J. E. (2016). Estadística para administración (2a. ed.). Distrito Federal, MÉXICO: Grupo Editorial Patria. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

M2 Research (2012). Gamification in 2012: Market Update, Consumer and Enterprise Market Trends, disponible online en:

<http://gamingbusinessreview.com/wp-content/uploads/2012/05/Gamification>.

Juárez, Hernández, Resendiz (2009). ROGERS: Teoría del Crecimiento Personal, blogspot, disponible en:

<http://desarrollohumanoperspectivapsicologica.blogspot.com/2009/09/rogers-teoria-del-crecimiento-personal.html>

ANEXOS

Anexo 1. PRE evaluación de motivación con el instrumento Psicológico de Motivación general para los estudios.



Ilustración 1: Aplicación Cuestionario de Rey et al., (1989).

Anexo 2. Instrumento Psicológico de Motivación General para los estudios.

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD CARRERA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN GENERAL</p> <p>Objetivo: Aplicar la Gamificación como Estrategia de Motivación a la Excelencia Académica.</p>		
<p>1. Mi interés por aprender es:</p> <p>a. Muy fuerte.</p> <p>b. Fuerte.</p> <p>c. Normal.</p> <p>d. Flojo.</p> <p>e. Muy flojo.</p>	<p>8. La necesidad de aprender que siento es:</p> <p>a. Muy fuerte.</p> <p>b. Fuerte.</p> <p>c. Regular.</p> <p>d. Débil.</p> <p>e. Muy débil.</p>	<p>15. Al salir del instituto o similar estoy dispuesto a:</p> <p>a. Seguir estudiando para lograr la mejor preparación.</p> <p>b. Seguir estudiando para obtener un buen sueldo.</p> <p>c. Estudiar por ver si valgo o no.</p> <p>d. Aunque no estudie prepararme lo mejor posible.</p> <p>e. Sólo me interesa ganar dinero.</p>
<p>2. Me considero un alumno con un interés tal que:</p> <p>a. No me tienen que animar nunca.</p> <p>b. Casi nunca me tienen que animar.</p> <p>c. Una vez sí, otras no.</p> <p>d. Me tienen que animar frecuentemente.</p> <p>e. Me tienen que animar frecuentemente siempre</p>	<p>9. Cuando se trata de un tema o tarea nuevo, tanto en clase como fuera de ella, trabajo:</p> <p>a. Mucho mejor.</p> <p>b. Mejor.</p> <p>c. Igual.</p> <p>d. Peor.</p>	<p>16. Por los resultados que he obtenido hasta ahora me siento:</p> <p>a. Más animado.</p> <p>b. Sólo un poco más animado.</p> <p>c. Más o menos igual que siempre.</p> <p>d. Un poco desanimado.</p>

	e. Mucho peor.	e. Muy desanimado.
3. Cuando me alaban hago las cosas: a. Muchísimo mejor. b. Mucho mejor. c. Bastante mejor. d. Algo mejor. e. Me es indiferente.	10. El conocer inmediatamente los resultados de lo que hago me ayuda a mejorar: a. Siempre. b. La mayoría de las veces. c. Unas veces sí, otras no. d. Pocas veces. e. Nunca.	17. Lo que nos enseñan en clase es: a. Muy interesante. b. Bastante interesante. c. Unas veces interesa y otras no. d. Poco interesante. e. Nada interesante.
4. Los grandes personajes, las obras maestras me ayudan a esforzarme en el trabajo: a. Siempre. b. Frecuentemente. c. Unas veces sí, otras no. d. Muy pocas veces. e. Nunca.	11. Las tareas escolares: a. Me atraen mucho. b. Me atraen algo. c. Me son indiferentes. d. Me fastidian algo. e. Me fastidian mucho.	18. Las tareas que tengo que hacer, las realizo: a. Esforzándome al máximo. b. Esforzándome bastante. c. Unas veces me esfuerzo y otras no. d. Esforzándome poco en general. e. Sin esforzarme nada.
5. Me enfrento al trabajo escolar: a. Con mucho interés. b. Con bastante interés. c. Con indiferencia (sin ganas ni desgana).	12. Mis padres me tratan como a una persona mayor y me ayudan a ser independiente: a. Siempre. b. Frecuentemente.	19. La motivación y el interés de mis compañeros y compañeras hacia las tareas escolares es: a. Muy alto. b. Alto.

<p>d. Con bastante desinterés.</p> <p>e. Con mucho desinterés.</p>	<p>c. Unas veces sí, otras no.</p> <p>d. Muy pocas veces.</p> <p>e. Nunca.</p>	<p>c. Normal.</p> <p>d. Bajo.</p> <p>e. Muy bajo.</p>
<p>6. En la escuela me consideran:</p> <p>a. Muy aplicado.</p> <p>b. Bastante aplicado.</p> <p>c. Unas veces aplicado, otras no.</p> <p>d. Bastante desaplicado.</p> <p>e. Muy desaplicado.</p>	<p>13. En la escuela y con los compañeros me comporto:</p> <p>a. Muy independientemente.</p> <p>b. Independientemente.</p> <p>c. Unas veces independientemente, otras dependientemente.</p> <p>d. Dependientemente.</p> <p>e. Muy dependientemente.</p>	<p>20. Los resultados que obtengo se deben al esfuerzo y al trabajo:</p> <p>a. Estoy totalmente de acuerdo.</p> <p>b. Bastante de acuerdo.</p> <p>c. Unas veces seguro, otras inseguro.</p> <p>d. Bastante en desacuerdo.</p> <p>e. Totalmente en desacuerdo.</p>
<p>7. Si conozco o sé lo que tengo que hacer o conseguir, suelo rendir:</p> <p>a. Mucho más.</p> <p>b. Más.</p> <p>c. Igual.</p> <p>d. Menos.</p> <p>e. Mucho menos.</p>	<p>14. Mis padres desean para mí:</p> <p>a. Unos resultados muy brillantes.</p> <p>b. Unos buenos resultados.</p> <p>c. Se conforman con que apruebe, pero desearían mejores resultados.</p> <p>d. Simplemente se conforman con que apruebe.</p> <p>e. No se preocupan de mis resultados.</p>	<p>21. Con respecto a los resultados que quiero conseguir me siento:</p> <p>a. Muy seguro.</p> <p>b. Bastante seguro.</p> <p>c. Unas veces seguro, otras inseguro.</p> <p>d. Bastante inseguro.</p> <p>e. Muy inseguro.</p>

<p>22. En relación con la educación considero a mis profesores:</p> <p>a. Muy interesados por nosotros.</p> <p>b. Bastante interesados por nosotros.</p> <p>c. Unas veces sí, otras no.</p> <p>d. Bastante desinteresados.</p> <p>e. Muy desinteresados.</p>	<p>29. En mí tiempo libre suelo pensar en cosas relacionadas con la escuela y con el estudio:</p> <p>a. Muy frecuentemente.</p> <p>b. Frecuentemente.</p> <p>c. De vez en cuando.</p> <p>d. Muy pocas veces.</p> <p>e. Nunca.</p>	<p>36. Sobre todo lo relacionado con la clase participamos en las decisiones que se toman:</p> <p>a. Muchas veces.</p> <p>b. Bastantes veces.</p> <p>c. Algunas veces.</p> <p>d. Muy pocas veces.</p> <p>e. Nunca.</p>
<p>23. Cuando trabajo en grupos:</p> <p>a. Me gusta mucho.</p> <p>b. Me gusta bastante.</p> <p>c. Me deja indiferente.</p> <p>d. Me disgusta bastante.</p> <p>e. Me disgusta mucho.</p>	<p>30. Cuando falto a clase o no hago lo que tengo que hacer:</p> <p>a. Casi siempre me siento culpable.</p> <p>b. Algunas veces me siento culpable.</p> <p>c. No me preocupa.</p> <p>d. Algunas veces disfruto.</p> <p>e. Casi siempre disfruto.</p>	<p>37. Para mí el tener éxito es:</p> <p>a. Muy necesario.</p> <p>b. Necesario.</p> <p>c. Unas veces necesario, otras no.</p> <p>d. Innecesario.</p> <p>e. Muy innecesario.</p>
<p>24. Los profesores utilizan elementos prácticos y otros medios:</p> <p>a. Muchas veces.</p> <p>b. Bastantes veces.</p> <p>c. Algunas veces.</p> <p>d. Muy pocas veces.</p>	<p>31. Ante las dificultades del trabajo escolar me desanimo:</p> <p>a. Nunca.</p> <p>b. Muy pocas veces.</p> <p>c. Algunas veces.</p> <p>d. Bastantes veces.</p>	<p>38. Cuando hago algo, me guste o no me guste, en clase o fuera de ella:</p> <p>a. Casi siempre lo hago bien.</p> <p>b. Frecuentemente lo hago bien.</p> <p>c. Me da igual hacerlo bien o mal.</p> <p>d. Frecuentemente lo hago mal.</p>

e. Casi nunca.	e. Siempre.	e. Casi siempre lo hago mal.
25. Mis profesores como son autoritarios (usan demasiado su poder y autoridad para mandar): a. Casi nunca. b. Pocas veces. c. Unas veces sí, otras no. d. Frecuentemente e. Casi siempre.	32. Cuando realizo los trabajos: a. Me preocupa mucho perder el tiempo. b. Me preocupa bastante perder el tiempo. c. No me doy cuenta si pierdo el tiempo. d. Casi no me preocupa. e. No me preocupa en absoluto.	39. Las relaciones con mis profesores, en general son: a. Muy buenas. b. Buenas. c. Normales. d. Malas. e. Muy malas.
26. La tensión y los conflictos en la clase: a. No se dan nunca. b. No se dan casi nunca. c. Se dan en raras ocasiones. d. Se dan frecuentemente. e. Se dan muy frecuentemente.	33. Soy un estudiante: a. Muy bueno. b. Bueno. c. Regular. d. Malo. e. Muy malo.	40. En la escuela o similar me encuentro: a. Bastante aceptado. b. Algo aceptado. c. Paso desapercibido. d. Algo rechazado. e. Bastante rechazado.
27. De entre todas las cosas que tengo que hacer, a las tareas escolares les dedico: a. El mayor tiempo posible. b. Más tiempo que a muchas cosas.	34. Mis compañeros me consideran un alumno: a. Muy bueno. b. Bueno. c. Regular.	41. Reflexionar sobre mi rendimiento escolar: a. Frecuentemente me hace mejorar. b. Algunas veces me hace mejorar. c. Me deja indiferente.

<p>c. El mismo tiempo que a las demás cosas.</p> <p>d. Menos tiempo que a muchas cosas.</p> <p>e. El mínimo tiempo.</p>	<p>d. Malo.</p> <p>e. Muy malo.</p>	<p>d. Me hace empeorar algunas veces.</p> <p>e. Frecuentemente me hace empeorar.</p>
<p>28. Las tareas escolares me resultan:</p> <p>a. Muy agradables.</p> <p>b. Agradables.</p> <p>c. Unas veces agradables, otras desagradables.</p> <p>d. Desagradables.</p> <p>e. Muy desagradables.</p>	<p>35. Mis profesores me consideran un alumno:</p> <p>a. Muy bueno.</p> <p>b. Bueno.</p> <p>c. Regular.</p> <p>d. Malo.</p> <p>e. Muy malo.</p>	<p>42. En la realización de mis trabajos escolares me concentro:</p> <p>a. Siempre.</p> <p>b. A menudo.</p> <p>c. Unas veces sí, otras no.</p> <p>d. Pocas veces.</p> <p>e. Casi nunca.</p>
<p>43. Los atractivos que te ofrece la escuela o similar para el estudio son:</p> <p>a. Muchísimos</p> <p>b. Muchos.</p> <p>c. Algunos.</p> <p>d. Muy pocos.</p> <p>e. Ningunos.</p>	<p>46. Por los trabajos en grupo, por la cantidad de actividades, por los medios utilizados, por la forma de trabajar, tu clase es:</p> <p>a. Muy activa y muy participativa.</p> <p>b. Activa y participativa.</p> <p>c. Unas veces activa y participativa, otras veces no.</p> <p>d. Pasiva y poco participativa.</p> <p>e. Ninguna cosa.</p>	<p>49. El interés de mis padres por lo que hago en la escuela o similar es:</p> <p>a. Mucho.</p> <p>b. Bastante.</p> <p>c. Algo.</p> <p>d. Muy poco.</p> <p>e. Nada.</p>
<p>44. El darme cuenta de que aún sé poco:</p> <p>a. Frecuentemente me anima a seguir aprendiendo.</p>	<p>47. Los profesores, en general, emplean formas de explicar, medios, sistemas de trabajo, recurso, etc.:</p> <p>a. Muy variados.</p>	

<p>b. Algunas veces me anima a seguir aprendiendo.</p> <p>c. Me deja indiferente.</p> <p>d. Algunas veces me desanima para seguir aprendiendo.</p> <p>e. Frecuentemente me desanima para seguir aprendiendo.</p>	<p>b. Bastante variados.</p> <p>c. Algo variados.</p> <p>d. Muy poco variados.</p> <p>e. Nada variados.</p>
<p>45. De lo que estoy estudiando me va a ser útil para la profesión o futuros estudios:</p> <p>a. Todo.</p> <p>b. Bastantes cosas.</p> <p>c. Algunas cosas.</p> <p>d. Muy pocas cosas.</p> <p>e. Ninguna cosa.</p>	<p>48. En relación con mis estudios mi familia me anima y me ayuda:</p> <p>a. Muy a menudo.</p> <p>b. A menudo.</p> <p>c. De vez en cuando.</p> <p>d. Muy pocas veces.</p> <p>e. Casi nunca.</p>

ANEXOS 3. HOJA DE RESPUESTAS

HOJA DE RESPUESTAS

Preguntas	Respuestas				
1	a	b	C	d	e
2	a	b	C	d	e
3	a	b	C	d	e
4	a	b	C	d	e
5	a	b	C	d	e
6	a	b	C	d	e
7	a	b	C	d	e
8	a	b	C	d	e
9	a	b	C	d	e
10	a	b	C	d	e
11	a	b	C	d	e
12	a	b	C	d	e
13	a	b	C	d	e
14	a	b	C	d	e
15	a	b	C	d	e
16	a	b	C	d	e
17	a	b	c	d	e
18	a	b	c	d	e
19	a	b	c	d	e
20	a	b	c	d	e
21	a	b	c	d	E
22	a	b	c	d	E
23	a	b	c	d	E
24	a	b	c	d	E
25	a	b	c	d	E
26	a	b	c	d	e

27	a	b	c	d	e
28	a	b	c	d	e
29	a	b	c	d	e
30	a	b	c	d	e
31	a	b	c	d	e
32	a	b	c	d	e
33	a	b	c	d	e
34	a	b	c	d	e
35	a	b	c	d	e
36	a	b	c	d	e
37	a	b	c	d	e
38	a	b	c	d	e
39	a	b	c	d	e
40	a	b	c	d	e
41	a	b	c	d	e
42	a	b	c	d	e
43	a	b	c	d	e
44	a	b	c	d	e
45	a	b	c	d	e
46	a	b	c	d	e
47	a	b	c	d	e
48	a	b	c	d	e
49	a	b	c	d	e

Anexo 4. Aceptación de los estudiantes a través del consentimiento informado



Ilustración 2: Aceptación de los estudiantes a través del consentimiento informado.

Anexo 5. Consentimiento informado

Universidad tecnológica Indoamérica

Consentimiento informado



Fecha: 30 de junio del 2017

Yo,, estudiante de tercer semestre de Psicología, luego

haber sido informado sobre las características, importancia, y beneficios de la Gamificación, y de participar en actividades del proyecto de investigación con el tema “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN A LA EXCELENCIA ACADÉMICA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO SEMESTRE DE LA CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA”, mismo que es presentado bajo el consentimiento de las autoridades pertinentes del área de Psicología de la Universidad Tecnológica Indoamérica, según lo manifestado por el investigador Luis Felipe Torres, me comprometo a participar en el proceso de la aplicación de juegos de Gamificación, hasta el fin del periodo académico A17 de la clase de personalidad y psiquismo.

Nombre del participante:

Cedula de identidad:

Firma:

Anexo 6. Diapositivas para aplicación del juego Gamificando tu clase
Selección de participantes (Aplicación Randon Picker)



Ilustración 3: Aplicación Randon Picker

Anexo 7. Ejecución de los talleres de Gamificación



Ilustración 4: Ejecución del Primer taller de gamificación



Ilustración 5: Ejecución del Segundo taller de gamificación



Ilustración 6: Ejecución del Tercer taller de Gamificación



Ilustración 7: Ejecución del Cuarto taller de Gamificación



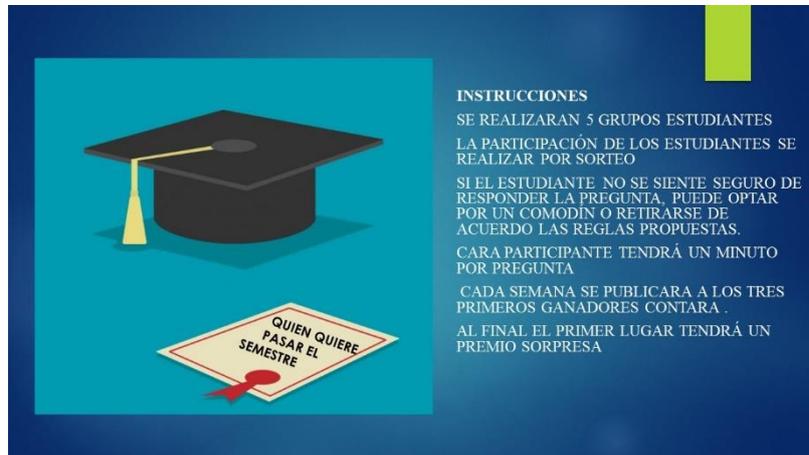
Ilustración 8: Ejecución del Quinto taller de Gamificación



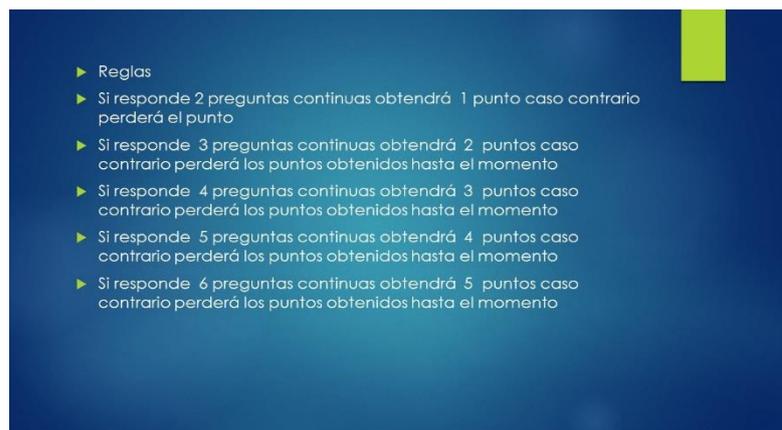
Ilustración 9: Ejecución del Sexto taller de Gamificación y presentación de los ganadores

Anexo 7. Juego Gamificando tu clase

ACTIVIDAD QUIEN QUIERE ASAR EL SEMESTRE



Diapositiva 1 para la aplicación del juego



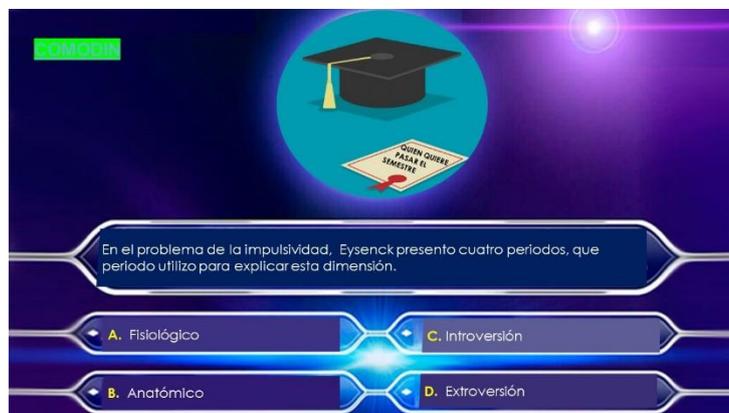
Diapositiva 2 para la aplicación del juego



Diapositiva 3 para la aplicación del juego



Diapositiva 4 para la aplicación del juego



Diapositiva 5 para la aplicación del juego



Diapositiva 6 para la aplicación del juego



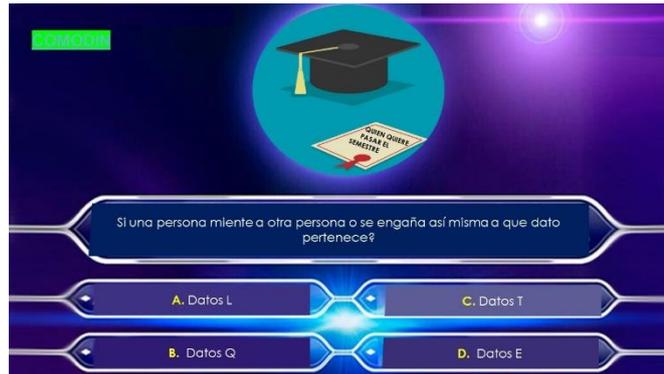
Diapositiva 7 para la aplicación del juego



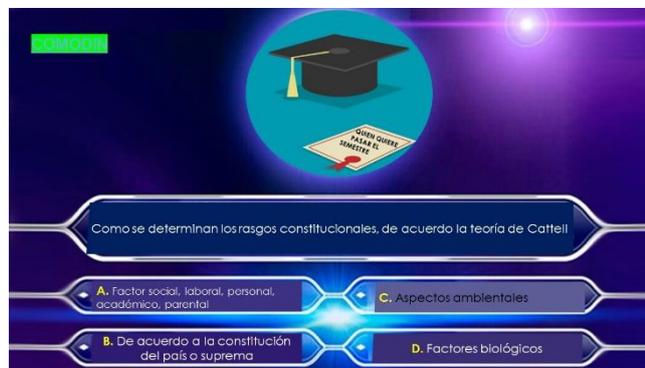
Diapositiva 8 para la aplicación del juego



Diapositiva 9 para la aplicación del juego



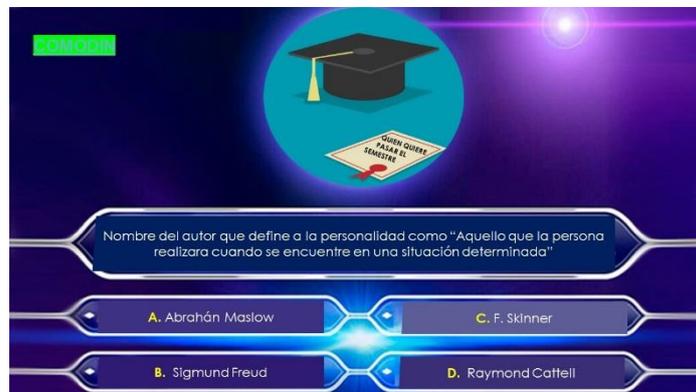
Diapositiva 10 para la aplicación del juego



Diapositiva 11 para la aplicación del juego



Diapositiva 12 para la aplicación del juego



Diapositiva 13 para la aplicación del juego

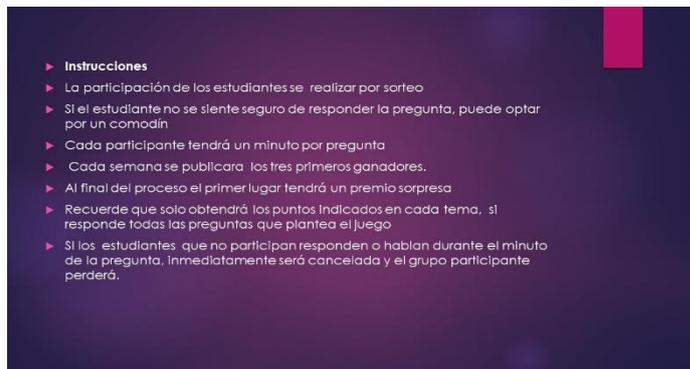


Diapositiva 14 para la aplicación del juego

ACTIVIDAD GAMIFICADO



Diapositiva 1 para la aplicación del juego



Diapositiva 2 para la aplicación del juego

Nivel de dificultad	Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5
Bajo	Pregunta 1				
	Pregunta 2				
Medio	Pregunta 3				
	Preguntas 4				
	Pregunta 5				
Alto	Pregunta 6				
	Pregunta 7				
	Pregunta 8				
	Pregunta 9				

Diapositiva 3 para la aplicación del juego



Diapositiva 4 para la aplicación del juego



Diapositiva 5 para la aplicación del juego



Diapositiva 6 para la aplicación del juego

Pregunta 3
Por un punto

▶ El modelo económico es un factor esencial para la predicción de la conducta de la persona, de acuerdo a los estudios realizados por Catell?



Diapositiva 7 para la aplicación del juego

Pregunta 4
Por un punto

▶ **Catelle refiere en su teoría que;** los Datos V (life o vida) hacen referencia a hechos de la vida real que son contrastables como: edad, nivel educativo, etc.

Diapositiva 8 para la aplicación del juego

Pregunta 5
Por un punto

▶ A que grupo pertenece una persona que presenta rasgos de ansiedad, tímido, emotivo.





Diapositiva 9 para la aplicación del juego

Pregunta 6

▶ EL modelo demostrativo habla de cuatro dimensiones independientes para describir la personalidad (P, E, N, I)





Diapositiva 10 para la aplicación del juego

Pregunta 7

▶ Las personas Neuróticas son más propensas a generar Trastornos nerviosos





Diapositiva 11 para la aplicación del juego

Pregunta 8

▶ A Luis no le gusta ir a las competencias de moto por que refiere que le preocupa ver algún tipo de accidente durante una competencia, no le gusta salir, la mayoría de tiempo se la pasa triste en casa, sus padres manifiestan que su hijo suele tener cambios de humor frecuente. Puede este caso estar relacionado a un tipo de dimensión introversiva, de acuerdo la teoría de Eysenck





Diapositiva 12 para la aplicación del juego

PREGUNTA 9

▶ Se a demostrado que las personas con personalidad de tipo psicotismo tienden a tener más gusto por el arte y la cultura

Diapositiva 13 para la aplicación del juego

▶ **Felicitaciones
eres el ganador**

 **Felicitaciones**

Diapositiva 14 para la aplicación del juego

Anexo 8. Evaluación POS de motivación, mediante el instrumento psicológico de Motivación general para los estudios. Cuestionario de Rey et al., (1989).



Ilustración 4: Aplicación Cuestionario de Rey et al., (1989).

Anexos 9. Validación del instrumento

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJOS DE INVESTIGACION

NOMBRE DEL PROYECTO: La Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI
INSTRUMENTO A VALIDAR: _____

OBJETIVO GENERAL: Definir la Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Analizar los niveles de motivación extrínseca hacia la excelencia académica
2. Definir estrategias de Gamificación como motivación extrínseca
3. Medir la eficacia de las estrategias de Gamificación como estrategia de motivación

ASPECTOS A CALIFICAR	SI	NO
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UTILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COHERENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION CON LOS OBJETIVOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION METODOLÓGICA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIGENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento

SI NO

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE: VERÓNICA CRISTINA PARDO
PROFESIÓN: PSICÓLOGA
OCUPACIÓN: DOCENTE UNIVERSITARIA

FIRMA DEL EVALUADOR:

FECHA: 06/08/2016

Anexos 10. Validación del instrumento

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
 UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJOS DE INVESTIGACION

NOMBRE DEL PROYECTO: La Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI
 INSTRUMENTO A VALIDAR: _____

OBJETIVO GENERAL: Aplicar la Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI
 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Evaluar los niveles de motivación intrínseca hacia la excelencia académica
2. Aplicar estrategias de Gamificación como motivación extrínseca
3. Validar la eficacia de las estrategias de Gamificación como estrategia de motivación

ASPECTOS A CALIFICAR	SI	NO
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UTILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COHERENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION CON LOS OBJETIVOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION METODOLOGICA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIGENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento

SI NO

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE: Marco Perez
 PROFESION: Docente
 OCUPACION: Docente
 FIRMA DEL EVALUADOR: 
 FECHA: 06/08/2016

Anexos 11. Validación del instrumento

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS PARA TRABAJOS DE INVESTIGACION

NOMBRE DEL PROYECTO: La Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI
INSTRUMENTO A VALIDAR: _____

OBJETIVO GENERAL: Aplicar la Gamificación como estrategia de motivación a la excelencia académica en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Psicología de la UTI

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1 Analizar los niveles de motivación intrínseca hacia la excelencia académica
- 2 Aplicar estrategias de Gamificación como motivación intrínseca
- 3 Validar la eficacia de las estrategias de Gamificación como estrategia de motivación

ASPECTOS A CALIFICAR	SI	NO
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UTILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COHERENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION CON LOS OBJETIVOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELACION METODOLOGICA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIGENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

El análisis de validación recomienda el manejo del presente instrumento

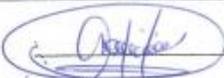
SI NO

DATOS DEL EVALUADOR

NOMBRE Vendula Ojala Pardo

PROFESION PSICÓLOGA

OCUPACION DOCENTE UNIVERSITARIA

FIRMA DEL EVALUADOR 

FECHA: 06/08/2016

Anexos 12. Informe de Plagio

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
INFORME DE PLAGIO

Asunto: Informe de Plagio del Trabajo de Titulación del Estudiante: Luis Felipe Torres Sánchez

Fecha: 22 de Septiembre del 2017

URKUND

Dokument [Luis Felipe Torres Sánchez \(100\) - 030737100](#)
Inskickat 2017-09-22 10:21 -05:00
Inskickad av Veronica (veronicalabre@ubi.edu.ec)
Mottagare veronicalabre@ubi.edu.ec
Meddelande Plagio [\[Inhållsmeddelandet\]](#)
2% av det här ca 47 sidor stora dokumentet består av text som också förekommer i 5 källor

Atentamente,


Ps. Cl. Verónica Labre Mg.
Sub-Coordinadora FCHS