



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Gamificación en el aula: concepto del profesorado del nivel
primaria al 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Villarreal Cáceres, Katia Victoria (orcid.org/0000-0001-6907-3599)

ASESOR:

Dr. Holguín Álvarez, Jhon Alexander (orcid.org/0000-0001-5786-0763)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus

niveles

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria

La presente investigación está dedicada a mi familia por haberme brindado su apoyo, ser mi fortaleza ante situaciones de dificultad y a mi madre por ser mi guía y mi principal soporte.

Katia Victoria Villarreal Cáceres

Agradecimiento

A mis adoradas hijas Marliv y Karel que son mi principal soporte y a mi querida madre por acompañarme y brindarme todo su apoyo.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I.INTRODUCCIÓN.....	7
II.MARCO TEÓRICO.....	9
III.METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	16
3.3. Escenario de estudio.....	16
3.4. Participantes.....	17
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.6. Procedimiento.....	18
3.7. Rigor científico.....	18
3.8. Método de análisis de la información.....	19
3.9. Aspectos éticos.....	19
IV.RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	20
V.CONCLUSIONES.....	28
VI.RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS.....	36

RESUMEN

La gamificación es la técnica de aprendizaje que se utiliza como herramienta didáctica lúdica el cual sirve como estrategia en el aula. El propósito fue conocer el concepto que tiene el docente en referencia a la gamificación e identificar los recursos tecnológicos que aplicó en los procesos didácticos. El estudio fue cualitativo, diseño interpretativo, se aplicó el guión de entrevista para evaluar la gamificación. Los resultados procedieron en describir tres Subcategorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Se concluye que los docentes comprenden a la gamificación como juegos con entornos de aprendizaje en contextos del no juego, cuya finalidad es la adquisición del conocimiento mediante la enseñanza activa, utilizando adecuadas herramientas que favorezcan su aprendizaje. Se evidenciaron limitaciones en el conocimiento del término gamificación y el aporte que genera al utilizar las herramientas como aprendizaje y la forma en que se debe implementar en la programación curricular.

Palabras clave: Aprendizaje activo, herramientas gamificadas, ludificación, motivación.

ABSTRACT

Gamification is a learning technique used as a playful didactic tool that serves as a strategy in the classroom. The purpose was to know the concept that the teacher has in reference to gamification and to identify the technological resources applied in the didactic processes. The study was qualitative, interpretative design, the interview script was applied to evaluate gamification. The results proceeded to describe three subcategories: dynamics, mechanics and components. It is concluded that teachers understand gamification as games with learning environments in non-game contexts, whose purpose is the acquisition of knowledge through active teaching, using appropriate tools that favor learning. Limitations were evidenced in the knowledge of the term gamification and the contribution it generates when using the tools as learning and the way in which it should be implemented in the curricular programming.

Key words: Active learning, gamification, gamified tools, motivation.

I. INTRODUCCIÓN

En estos últimos años, el sector educativo aceleró drásticamente los estilos de aprendizaje tradicionales, el cual conllevó a que los docentes asumieran retos y desafíos replanteando los sistemas educativos, acogiendo recursos tecnológicos e integrando de esta manera a la gamificación. Sin embargo, en países de bajos ingresos como África, el 64% de maestros no ha recibido formación mínima (Unesco, 2020). En los entornos escolares públicos de Brasil, es utilizado con fines de entretenimiento, desvirtuando lo pedagógico y por lo general, presentan bajo conocimiento al desarrollarlo en prácticas educativas (Moreira et al., 2020). A nivel nacional, el profesorado ha tenido que adaptarse a una nueva metodología. Para el Ministerio de Educación (2021), el 55% de docentes presentaban pocas habilidades y conocimientos en el uso de herramientas digitales.

A pesar del avance tecnológico, a nivel institucional los docentes de la institución educativa privada del distrito de San Martín de Porres, aún carece de conocimiento en referencia a la gamificación y los aportes que brinda dicha herramienta. El escaso entendimiento y confusión sobre la conceptualización que tiene el profesorado referente a la gamificación ha motivado la elaboración de la presente investigación, la cual es fundamental porque se debe conocer la adecuada concepción. Se investigó el pensamiento del profesorado sobre la gamificación y el aporte al incluir las herramientas ludificadas en el proceso pedagógico. La investigación se validó a través del método de análisis del discurso por que se utilizó como instrumento el guión de entrevistas para recoger la conceptualización del profesorado sobre la gamificación. Se evidenció que la gamificación aporta en los docentes, ya que facilita la enseñanza utilizando herramientas ludificadas como recursos y estrategias pedagógicas para la concreción de metas y objetivos en determinadas áreas

Por lo cual la pregunta general fue: ¿Cuál es el concepto del profesorado del nivel primaria sobre la gamificación al año 2022?, también se cuestionan las

subcategorías: (a) dinámicas, (b) mecánicas, (c) componentes.

El propósito general del trabajo de investigación fue comprender el concepto del profesorado del nivel primaria sobre la gamificación al año 2022. De igual modo, se buscó comprender las subcategorías: (a) dinámicas, (b) mecánicas, (c) componentes.

II. MARCO TEÓRICO

Romero y López (2021) aplicaron un estudio con 183 docentes de España quienes indicaron que la gamificación apoyada con el uso de la tecnología permite facilitar el proceso de aprendizaje, desarrolla la autonomía y refuerza la autoestima a los estudiantes. En otra investigación de Alajaji y Alshwiah (2021) realizaron un estudio con 2 profesores de Arabia Saudita, la gamificación es una estrategia de enseñanza y actitud positiva para los estudiantes ya que incrementa la motivación y fomenta el aprendizaje colaborativo. Así mismo, Mc Farland (2020) aplicó un estudio con 5 profesores en California, señala la contribución en los objetivos curriculares al incorporar leveling up en programas académicos de nivelación para demostrar el progreso en las asignaturas al alcanzar las metas y objetivos mediante diversos sistemas de gamificación.

Monjelat (2019) aplicó un estudio con 13 docentes de Argentina para examinar las prácticas tecnológicas que desarrollan los docentes, quienes manifestaron el desconocimiento de los recursos tecnológicos que les permita plantear estrategias en el aula. En otra investigación, Del Campo (2020), realizó un estudio con 4 profesores de Lima, quienes utilizaron la herramienta Story Jumper como estrategias educativas para promover la creatividad del estudiante en las producciones de texto. Por otro lado, Güvey (2020) realizó un estudio con 9 profesores de Turquía, quienes expresaron las contribuciones que brinda la herramienta Story Jumper como narrativa digital, ya que pueden observar los errores gramaticales y realizar género literarios según la edad del estudiante.

Saracoglu y Kocabatmaz (2019) llevaron a cabo un estudio con 36 docentes de Turquía, mencionaron los aportes en la educación al utilizar herramientas gamificadas, dado que genera una mayor atención y participación. En otra investigación, Özüdoğru y Çakır (2021) realizaron un estudio con 11 profesores, de Turquía, quienes indicaron la contribución al utilizar la herramienta gamificada Storytelling, ya que desarrolla la creatividad, incrementa la

participación y genera una mayor motivación. Así mismo, Kahtali y Gençer (2021) realizaron un estudio con 20 maestros, de Turquía, consideran que el Storytelling es una herramienta de aprendizaje adecuada ya que permite desarrollar las 4 habilidades lingüísticas básicas, a pesar de contribuir en el aprendizaje de los estudiantes, indicaron tener escaso conocimiento sobre su uso.

Bahauddin y Setyaningrum (2019) aplicaron un estudio con 126 docentes en Indonesia, quienes adujeron que el uso del juego móvil Proadventure favorece en el aprendizaje de las matemáticas, por otra parte, Smith (2018) llevó a cabo un estudio con 12 docentes de Estados Unidos, quienes destacaron el uso de la gamificación como estrategia en la enseñanza matemática, indicaron que es una herramienta muy satisfactoria ya que contribuye con la pedagogía e incrementa el pensamiento matemático a través de juegos sin que los estudiantes se percaten de lo que están aprendiendo. Por otro lado, Tenorio et al. (2021) realizaron un estudio con 15 docentes de Brasil, quienes manifestaron un incremento de interrelación de los estudiantes al utilizar los elementos de las herramientas gamificadas. Así mismo, consideran relevante la elaboración de misiones personalizadas para lograr aprendizajes y objetivos deseados.

Pektas y Kepceoglu (2018) aplicaron un estudio con 44 docentes de Turquía, quienes señalaron el uso de la gamificación como una herramienta que incentiva la participación constante de los alumnos, incrementando la motivación y logrando una mejor comprensión en el aprendizaje. Mientras que, Kılıçel y Ertaş (2021) realizaron un estudio con 5 profesores de Turquía, quienes indicaron los efectos positivos que utilizan al emplear la gamificación y sus elementos ya que se ha convertido en una parte imprescindible de la educación. En otra investigación, Topal y Akgün (2021) realizaron un estudio con 12 profesores de Turquía, quienes señalaron una experiencia de aprendizaje flexible, contribuyen el aspecto motivacional y producen actitudes positivas hacia la gamificación.

De Sousa et al. (2022) desarrollaron un estudio con 24 profesores de Brasil, quienes declararon que los procesos de aprendizaje se originan mediante lecciones gamificadas, así mismo, el uso con la herramienta digital potencia la interacción social a través de medios digitales. Por otra parte, Martin y Martins (2018) elaboraron un análisis con 21 profesores de Brasil, quienes manifestaron conocer en cierta medida el concepto de gamificación. En esa misma línea, Yaşar et al., (2020) aplicaron un estudio con 12 docentes en Turquía, quienes determinaron y conceptualizaron la gamificación como juegos educativos. De igual modo, Sousa y Cardoso (2021) realizaron un estudio con 21 profesores de Brasil, manifestaron que, a pesar de conocer la conceptualización y ventajas que ofrece la gamificación en el proceso de aprendizaje, asintieron no recurrir a ello ya que tienen predilección por las enseñanzas tradicionales.

Swaran et al. (2020) aplicaron un estudio con 8 profesores de Malasia, quienes señalaron la utilidad de herramientas gamificadas en el proceso de aprendizaje, así mismo, destacaron el uso de Padlet, entre otras herramientas, como estrategias para realizar evaluaciones. En otra investigación, Ipek (2021) desarrolló un estudio con 41 docentes de Turquía, consideran que trabajar en parejas utilizando programas como Scratch y Code.Org contribuye en el aprendizaje siendo más interactivo y colaborativo. En esa misma línea, Calder y Rhodes (2021) realizaron un estudio con 2 docentes de Nueva Zelanda, quienes manifestaron la contribución al utilizar la herramienta ScratchMaths, ya que fomenta la resolución de problemas, promueve la colaboración y facilita la comprensión en los procesos matemáticos.

Werbach y Hunter (2012) conceptualizan a la gamificación como el uso de las mecánicas del juego en situaciones no lúdicas el cual es dirigido hacia la persona con la finalidad de acoger estas herramientas y que sean partícipes de ellas, al realizarlo se espera lograr aprendizajes deseados. Mediante 3 categorías de elementos del juego que son importantes para la gamificación y son jerarquizadas por niveles las cuales son las dinámicas, mecánicas y componentes. Para Deterding et al. (2011) indican que es el sistema de

elementos que permite mejorar los compromisos y experiencias de los participantes. Así mismo, Llorens, et al. (2016) señalan que es un método que consiste en aplicar estrategias lúdicas en contexto del no-juego, en una determinada actividad. Así mismo, Ponz y Vernet (2019) mencionan la aplicación de conceptos y mecánicas en contextos no lúdicos, el cual sirve para para generar una actitud positiva y motivacional durante los procesos de aprendizaje, ya que fomenta el cooperativismo y el trabajo en equipo.

Gómez y García (2018) indican que la gamificación, refiere al uso del diseño y elementos de juegos basados en contextos del no juego que están vinculados al entretenimiento, diversión u ocio, ya que su propósito principal de la gamificación o ludificación es propiciar la motivación y lograr conductas deseadas mediante las dinámicas, mecánicas y componentes. Según Foncubierta y Rodríguez (2014) el mecanismo que el docente utiliza en una actividad de aprendizaje es la integración, incluye los elementos y pensamientos lúdicos como retos, competición y límites de tiempo. Así mismo, Dálmases (2017) señala que los elementos construidos en actividades gamificadas son jerarquizadas mediante las dinámicas, mecánicas y componentes.

Werbach y Hunter (2012) definen que las dinámicas son los procesos más importantes, en el cual se pretende generar actividades de motivación, logrando ser interesante y divertido, en el que se trata de involucrar al estudiante a través de objetivos, genera el compromiso al aportarles retos el cual deben superar, obtener recompensas por sus logros entre. Acosta et al. (2020), indican que se relacionan según las necesidades del ser humano, ya que están vinculadas con los procesos motivacionales y los deseos que ocasionan en las personas, puesto que permite plantear ideas generales. Así mismo, generan emociones, desarrollan habilidades e interacciones entre los sujetos. Por otro lado, Alabbasi (2018) considera que es importante la retroalimentación, ya que favorece a los participantes a establecer su progreso, siendo que la gamificación sea más interesante y aliente su continuidad.

Werbach y Hunter (2012) las mecánicas son los procesos esenciales que estimulan la participación, señala el comportamiento y estado de ánimo del estudiante, así como la motivación que genera cuando el ser humano interactúa con el sistema gamificado para conseguir el objetivo. En otra investigación, Acosta et al. (2020) señala que genera mayor compromiso, incrementa la participación, la motivación y la responsabilidad, además, fomenta el trabajo cooperativo para la obtención de un objetivo, así mismo, implica la prueba-error, ya que genera libertad a los sujetos en equivocarse para propiciarse de tal manera la confianza y participación. Así mismo, facilita la obtención de nuevos conocimientos. Por otro lado, Del Río (2017) menciona que son elementos relevantes cuyo compromiso destacan en plantear objetivos, establecer metas, otorgar alternativas de solución.

Werbach y Hunter (2012) definen que los componentes son los elementos más específicos que se encuentra en las dinámicas y mecánicas de la gamificación, mediante recompensas, logros alcanzados e insignias. Ortiz et al. (2018) señalan que la interacción de los componentes con los elementos de la dinámica y mecánica incrementan los entornos de actividades gamificadas como puntos, niveles, clasificaciones y premios. Acosta et al. (2020) mencionan que son los medios para diseñar actividades y desarrollar establecidas conductas como la expresión de su autonomía, además de generar la retroalimentación para la obtención de puntos y el desarrollo de habilidades. Por otro lado, Trejo (2021) menciona que los componentes inciden en las interacciones entre los sujetos como también en los modos comunicativos y el anhelo por obtener los premios y recompensas así como las clasificaciones al siguiente nivel.

Chadwick (2014) el enfoque pedagógico es el constructivismo, ya que define al individuo como constructor de su propio aprendizaje. La teoría del constructivismo social de Vigotsky (como se cita en Guerra, 2020) parte de una construcción colectiva, en el que el conocimiento de la persona se desarrolla con la interacción de otros individuos según el cambio e influencia sociocultural.

(Serrano, 2011; Levin y Wadmany, 2006, como se citó en Cadena et al., 2021) manifiestan que es el proceso por el cual permite mejorar la calidad educativa reformando la enseñanza tradicional, permitiendo una mayor interacción a través de pedagogos o medios tecnológicos. Ausubel (1983) destaca la teoría del aprendizaje significativo, indica que el estudiante debe tener un conocimiento previo, para que pueda adquirir una nueva información. Siemens (2004) destaca la teoría del conectivismo, el cual describe como un proceso en la que se utilizan nuevos estilos de aprendizaje, realizándose a través de la exploración mediante informaciones digitales.

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de investigación.

La investigación es de tipo básica (Ortea, 2017), cuya finalidad consiste en plantear nuevas teorías que se encuentran presentes o modificar aquellas teorías existentes. En este estudio se revisaron las teorías del constructivismo, conectivismo y aprendizaje significativo.

El enfoque es cualitativo (Hernández, 2014), el cual trata de profundizar y estudiar las experiencias de la persona de manera grupal o individual según el entorno o naturaleza en la que se encuentra. En consiguiente, el estudio analizó el concepto que tiene la gamificación en el distrito de San Martín de Porres.

Diseño de investigación:

El diseño es interpretativo (Ñaupas et al., 2014), el cual trata de comprender el significado de los fenómenos de cada individuo según su naturaleza, utilizan procedimientos inductivos y concretos a partir de la observación. Así mismo, se recolectaron opiniones de docentes de las cuales se determinó como propósito las diferencias en el concepto de la gamificación.

El método es analítico-descriptivo, analítico porque trata de desagregar un elemento de sus ideas, además consiste en ir de lo general a lo específico para llegar a un objetivo (Lopera et al., 2010), es descriptivo ya que precisa las características más resaltantes del individuo que se quiere analizar (Hernández, 2014) Por tal razón se recolectó información sobre el concepto que tiene el profesorado sobre la gamificación en el aula, se analizaron sus opiniones sobre la aplicación antes y después de la pandemia en el aula.

3.2. Categorías y Subcategorías.

Categoría 1: Gamificación

Definición Conceptual:

Según Werbach y Hunter (2012) conceptualizan a la gamificación como el uso de las mecánicas del juego en situaciones no lúdicas el cual es dirigido hacia la persona con la finalidad de acoger estas herramientas y que sean partícipes de ellas, al realizarlo se espera lograr aprendizajes deseados. Mediante tres categorías de elementos del juego que son importantes para la gamificación y son jerarquizadas por niveles las cuales son las dinámicas, mecánicas y componentes.

Subcategorías:

Dinámicas: Werbach y Hunter (2012) definen que son los procesos más importantes, en el cual se pretende generar actividades de motivación, logrando ser interesante y divertido, en el que se trata de involucrar al estudiante a través de objetivos, generando un compromiso al aportarles retos el cual deben superar, obteniendo recompensas por sus logros entre otros.

Mecánicas: Werbach y Hunter (2012) definen que son los procesos esenciales que estimulan la participación, señala el comportamiento y estado de ánimo del estudiante, así como la motivación que genera cuando interactúa con el sistema gamificado para conseguir el objetivo.

Componentes: Werbach y Hunter (2012) definen que son los elementos más específicos que se encuentra en las dinámicas y mecánicas de la gamificación, mediante recompensas, logros alcanzados e insignias

3.3. Escenario de estudio.

El estudio se realizó en el distrito de San Martín de Porres, urbanización Tres Horizontes, la institución educativa es de material concreto, cuenta con los niveles de inicial, primaria y secundaria, tiene 4 pisos de los cuales el primer

piso consta de 5 salones, el segundo piso consta de 6 salones, y el tercer piso consta de 5 salones. Así mismo, cuenta con departamento psicológico, 1 laboratorio, 1 auditorio, 1 patio de recreo. La institución educativa cuenta con 3 docentes en el nivel inicial, 6 en el primario y 15 en el nivel secundario. De los cuales, se realizó la investigación a 5. En los primeros niveles se realiza la unidocencia, y a partir del IV nivel en adelante, se realiza la polidocencia. Además, cuenta con el turno de mañana y ofrece el servicio de asesoría en el turno tarde de manera interdiaria.

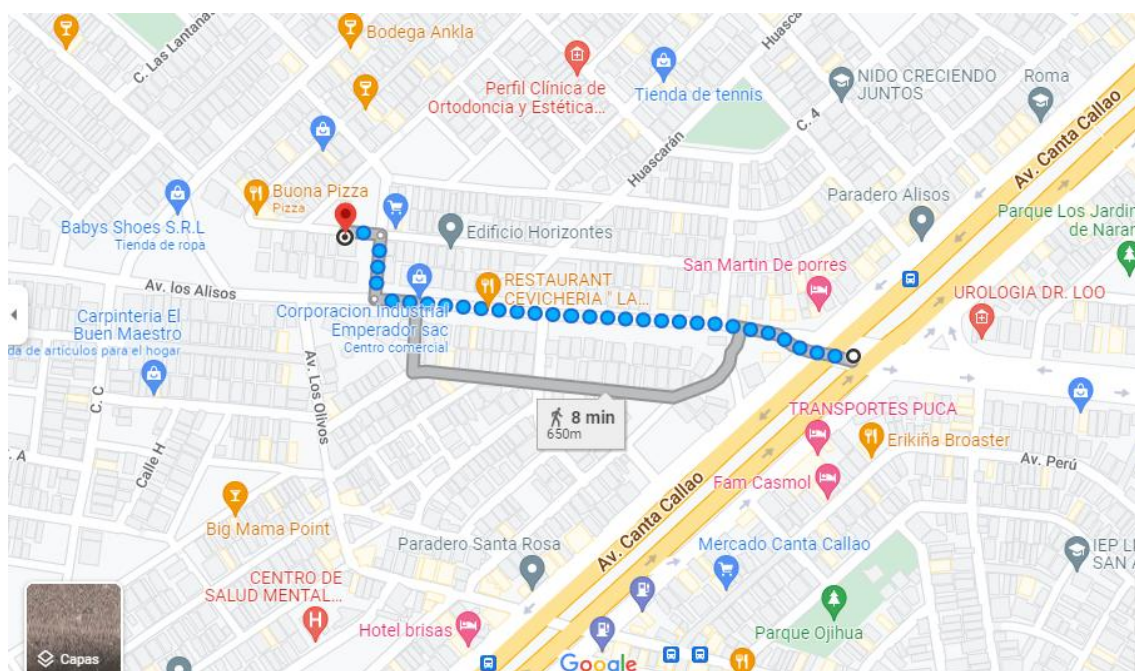


Figura 1. Ubicación de la institución educativa en el distrito de San Martín de Porres.

3.4. Participantes.

Hernández (2014) señala que es un conjunto de individuos cuyas características comunes son establecidas, el cual, en la presente investigación los participantes serán 5 docentes de una institución educativa privada del distrito de San Martín de Porres, de los cuales 4 docentes son del sexo femenino y 1 docente es de sexo masculino, oscilan entre las edades de 46 años y 36 años, de los cuales 5 docentes son titulados, uno cuenta con dos especialidades. Así mismo, el tiempo de servicio que prestan a la institución educativa oscila entre los 3 a 10

años, con carga laboral de 40 horas pedagógicas, pertenecientes al sector C, los docentes laboran bajo contrato, el cual se renueva anualmente.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En principio, se realizaron entrevistas con cuestionarios a los docentes. Como instrumento se aplicó el guión de entrevistas, el cual constó de 7 preguntas abiertas, por consiguiente, el tipo de respuesta es abierta en referencia al concepto gamificación, correspondiente a la validación y confiabilidad del instrumento.

3.6. Procedimientos.

Para la gestión y aplicación de los instrumentos se coordinó con el director de la institución educativa privada mediante llamadas y mensajes de Whatsapp. Así mismo, se envió la carta de presentación a través del correo electrónico, la cual fue aceptada. Para aplicar los instrumentos a los docentes se les entregó de manera presencial la carta de consentimiento informado para que puedan participar de la investigación. Luego se realizó la entrevista durante un día, durante un tiempo de tres horas.

3.7. Rigor científico.

Tabla 1.

Criterios para la Comprobación de Fiabilidad y Validez del Instrumento.

Criterios	Descripción
Confirmabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se va a evaluar con 3 preguntas la subcategoría dinámicas. • Se va a evaluar con 2 preguntas la subcategoría mecánicas. • Se va a evaluar con 2 preguntas la subcategoría componentes.
Modalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Presencial • Días: 1 día • Tiempo: 3 horas • Ambiente: Institución Educativa • Aula: Segundo grado de primaria
Reproducción	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Cámara

	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos móviles • Investigadora • Pasajes • Hojas
Conservación	Aplicación de la entrevista: Tres horas en un día

3.8. Método de análisis de información

Se empleó para el proceso de datos el método de análisis del discurso, con el que se interpretaron los argumentos de los participantes. Se inició la descarga de los audios grabados, los cuales se transcribieron en una hoja los argumentos que emitieron los 5 docentes seleccionados, evidenciándose su participación. Se tomaron en consideración aquellos argumentos que presentaban similitudes, para así sintetizar sus opiniones, obteniendo conclusiones óptimas.

3.9. Aspectos éticos

La investigación tuvo como aspectos éticos la confidencialidad, la credibilidad, la referenciación, el anonimato y la originalidad. Así mismo, se citaron fuentes de investigación aplicando el formato APA, para verificar la verosimilitud fue enviado al sistema del Turnitin, la originalidad se debe a que la investigación no fue publicada anteriormente, la confidencialidad reserva los datos de la institución educativa que solo obtuvo la investigadora, la veracidad al no manipularse los datos, y el anonimato, ya que se omitió presentar alguna información sensible de los entrevistados y de la institución educativa.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

4.1. Análisis e interpretación hallazgos.

Categoría: Gamificación

Subcategoría 1: Dinámica.

1. ¿Cómo utilizabas la gamificación como dinámica de cada clase durante la pandemia?

“Lo utilizaba de manera constante, al introducir una clase por que empezamos con la motivación, empezamos con una dinámica, los juegos que se aplican en la virtualidad se realizaban con un fin” (Amaranta, 35 años).

“La utilizaba como parte del proceso de motivación, recojo de saberes previos y me ayuda a generar el conflicto cognitivo para generar mi construcción del aprendizaje en una sesión, era un poco difícil por que la tecnología te ofrece un montón de plataformas” (Octavio, 42 años).

“Bien, durante la pandemia yo utilizaba diferentes aplicaciones, diferentes juegos en mis clases, sobre todo para reforzar cada tema, tanto en matemática, comunicación, ciencias y personal en mis cursos básicos siempre utilizaba los diferentes juegos para yo poder un poco motivar, incentivar sobre todo en el área de matemática porque le tienen miedo a ese curso, lo ven difícil. Pero bueno en esta pandemia creo yo he sabido utilizar diferentes plataformas, ir reforzando cada uno de los temas ¿no? Y sobre todo en las operaciones básicas y en los distintos aplicativos de una manera lúdica” (Judith, 38 años).

“Uhm.. Al inicio como un tema de motivación” (Celeste, 46 años).

“Lo utilizaba durante la clase y después, de forma lúdica” (Esperanza, 36 años).

2. ¿Qué actividades gamificadas de motivación aplicas para involucrar al estudiante en tus clases?

“Trabajé ruletas, juegos memorísticos, rompecabezas.” (Amaranta, 35 años).

“Utilizaba la ruleta, juego de íconos, utilizaba diálogos interactivos para iniciar el diálogo entre los niños” (Octavio, 42 años).

“Lo que he estado utilizando fue en el área de matemáticas como el Matific, ello ayudaba bastante a los niños ” (Judith, 38 años).

“Utilizaba juego interactivos de adivinanzas, conteos de sílabas, palabras desconocidas” (Celeste, 46 años).

“Las actividades que utilizaba eran las fichas interactivas y cuestionarios” (Esperanza, 36 años).

3. ¿Las dinámicas de juego son un tipo de gamificación? ¿Por qué?

“Son parte de la gamificación, por que a través de las dinámicas los niños pueden jugar” (Amaranta, 35 años).

“Cuando hablamos de gamificación, no hablamos de un juego propiamente dicho, yo lo utilizo como una actividad lúdica que llegue a un objetivo, el logro de competencias, porque cada sesión de aprendizaje tiene una competencia e indicadores de logro y eso nos ayuda. No es un juego común, es un juego que cumple un objetivo ” (Octavio, 42 años).

“Yo creo que si, porque la gamificación es un aprendizaje a base de juegos interactivos” (Judith, 38 años).

“Por supuesto, permite a que el estudiante este más activo durante las clases” (Celeste, 46 años).

“Si, porque el niño puede ser más espontáneo, y de forma lúdica despierta el interés de los estudiantes, los motiva al utilizar las herramientas.” (Esperanza, 36 años).

Interpretación de la subcategoría 1:

El docente del nivel primario del distrito de San Martín de Porres dinamiza la gamificación establecida de tres formas: Primero, asume que es el medio de recojo de saberes previos, en segundo lugar fomenta la interacción y la

dinamización del estudiante. También lo considera como la dinámica para realizar actividades lúdicas. La dinámica es la construcción del aprendizaje, el refuerzo de los contenidos académicos, se emplean distintas plataformas, herramientas y juegos para la interacción lúdica de los que integran una clase.

Subcategoría 2: Mecánicas.

4. ¿Qué concepto tienes sobre esta metodología?

“Son juegos que cumplen un propósito,” (Amaranta, 35 años).

“Es una técnica lúdica, que se puede insertar en el sistema educativo, como una manera de lograr los indicadores hacia lo que uno quiera hacer llegar” (Octavio, 42 años).

“Considero que es una técnica de aprendizaje que se basa en juegos y el objetivo es conseguir mejores resultados realizándolo mediante los juegos ” (Judith, 38 años).

“Es un modelo de juego que permite que permite al niño incentivar, estar más pendiente y más atento durante las clases” (Celeste, 46 años).

“Es una técnica donde se aplican juegos lúdicos y diferentes herramientas que logre captar la atención de los niños. En mi caso, tuve que crear juegos, guiándome de lo virtual, tuve que aprender técnicas de aprendizaje para utilizarlo en clases” (Esperanza, 36 años).

5. **¿Consideras que la gamificación genera una mayor interacción y participación en clases? ¿Por qué?**

“Yo considero que es importante, por que a partir del juego motivamos a los niños, cuando vemos que están distraído utilizamos el juego que permite la interacción y sirve para involucrarlos en la clase” (Amaranta, 35 años).

“Es importante, por que en vez de motivarlos el niño se incentiva, cuando le das consignas como juego el niño le llama la atención y quiere ganar ” (Octavio, 42 años).

“Considero que si genera una mayor interacción pero no al cien por ciento por diferentes situaciones, sobre todo por el caso del Internet, pero si lo considero importante por que a través del juego motiva mucho al niño” (Judith, 38 años).

“Si es importante, por que permite la interacción de los estudiantes” (Celeste, 46 años).

“Los motivaba, ya que les llama la atención y favorece la atención y concentración pues lo utilizaba también como investigación” (Esperanza, 36 años).

Interpretación subcategoría 2:

El participante define la mecanización de la gamificación como las técnicas de aprendizaje donde se aplican juegos lúdicos, utilizando distintos modelos, por lo cual, el principal objetivo es la optimización de resultados e indicadores. En este proceso se necesita la motivación, la incentivación y cooperación para generar la interacción de sujetos en el aula. Así mismo, se realizan logros en el nivel atencional de estos.

Subcategoría 3: Componentes.

6. Menciona las fortalezas de la gamificación

“Los niños al presentar la gamificación, ya conceptualizan e identifican el tema a tratar, se motivan por que juegan” (Amaranta, 35 años).

“Me ayudó la gamificación, porque logré un lineamiento horizontal en el aprendizaje, ya que hay niños que no necesariamente deben tener una hoja para estudiar, hay niños que son prácticos y a través de la gamificación van interiorizando conceptos y como maestro yo estaba logrando un objetivo con ellos” (Octavio, 42 años).

“La fortalezas, es que el alumno haya aprendido a aceptar su error, verlo como algo normal y no frustrarse como antes, o las creaciones de ciertas emociones positivas verlos por el lado bueno, sobre todo la resiliencia y adaptarse a ciertas situaciones que son difíciles pero con resultados positivos” (Judith, 38 años).

“Ellos están más atentos, presentan con mayor tiempo sus tareas y realizan preguntas frecuentes a lo que antes no lo realizaban” (Celeste, 46 años).

“Yo innové con ellos, tuvieron más atracción con la clase, veían la clase más divertida, tenían mayor productividad, tenía una mayor innovación en las clases que presentaba, tuvieron más concentración y obtuvieron mayores habilidades al utilizar las tics” (Esperanza, 36 años).

7. ¿Utilizas herramientas gamificadas para conseguir las metas propuestas en tu sesión de clases? ¿Cuáles?

“Si, se utiliza de acuerdo a la clase, lo utilizaba en cualquier momento, como la ruleta interactiva, los rompecabezas online” (Amaranta, 35 años).

“Si utilizo algunas herramientas. Para evaluaciones utilizo el quizziz, para reforzar la ortografía las ruletas ortográficas y el juego del pollito ortográfico” (Octavio, 42 años).

“Si es importantes, yo utilicé Wordwall, Livewordsheet, Matific y también utilicé el jig planet. El Wordwall ha sido una aplicación de juegos de memoria, también se puede utilizar persecución o hay que ser rápido por que hay tiempos, en Matific es una aplicación de matemática, en la que juegas y los niños tienen que conseguir puntos, estrellas para abrir diferentes candados y cambiar su ávatar, su rostro, ropa, diferentes aspectos que los motivaba bastante” (Judith, 38 años).

“Si, utilicé algunas herramientas para conseguir las metas. Yo utilicé el Kahoot como un medio que me permitió realizar las evaluaciones de manera más interactiva” (Celeste, 46 años).

“Utilizaba fichas interactivas como el Livewordsheet, el Quizziz, Genially, por que ya que estaban creadas las preguntas, también utilizaba el Cartoon para fomentar la lectura.” (Esperanza, 36 años).

Interpretación de la subcategoría 3:

El participante define al componente como el medio por el cual se ejecutan las herramientas gamificadas como estrategias para evaluaciones interactivas. Así

mismo, establece la consecución de metas y objetivos planteados. También lo considera componentes porque desarrolla la innovación, practicidad, habilidad al comprender nuevos conocimientos. Adquiere la atención y la concentración en circunstancias o situaciones difíciles que exijan la adaptabilidad obteniendo resultados positivos.

4.2. Discusión, hallazgos y teorías.

Subcategoría: Dinámica

En la subcategoría se establece que la dinamización es fundamental en la adquisición de saberes previos y la interacción para los estudiantes en el aula. Además, se contempla el interés por la realización de actividades e interacciones lúdicas mediante plataformas y herramientas idóneas para favorecer la construcción del aprendizaje. En cuanto a lo hallado, en Brasil se evidenció que la utilización de herramientas gamificadas permite un incremento de interrelación entre los estudiantes. Así mismo, tiene relación con el aprendizaje significativo (Ausubel, 1983; Tenorio et al., 2021), el cual destaca que el estudiante debe tener conocimiento previo para la adquisición de un nuevo aprendizaje. Para lo cual el docente orientará dicho proceso, generando interacción de los conocimientos adquiridos previamente con las nuevas informaciones.

Se encontraron coincidencias con los resultados de la investigación, en que los nuevos conocimientos adquiridos se realizan mediante la construcción del aprendizaje social, teniendo como influencia su realidad, contexto cultural y social, así como la interacción colectiva con otras personas (Levin y Wadmany, 2006, como se citó en Cadena et al., 2021; Payer, 2005; Serrano, 2011; Vigotsky, como se citó en Guerra, 2020). Esto se relaciona con los procesos de aprendizaje, ya que al utilizar como alternativas las herramientas y los medios digitales permitirán mejorar la calidad educativa, reformando la enseñanza tradicional y generando mayor interacción. Así mismo, los pedagogos y herramientas digitales facilitarán el proceso de aprendizaje, obteniendo los aprendizajes esperados (De Sousa et al., 2022).

Subcategoría: Mecánica

La subcategoría mecánica se conceptualiza como técnicas de aprendizaje, el cual busca la optimización de resultados mediante la diversificación, utilización y ejecución de juegos lúdicos. El proceso de la mecánica es fundamental ya que requiere de estímulos para la adquisición para una mayor concentración e incentivación, facilita el aprendizaje y la cooperación de los sujetos. En cuanto a lo hallado, se puede señalar que existen similitudes con otros resultados, ya que se utiliza como estrategias de aprendizaje educativo. Así mismo, el uso de las redes influye en los procesos de enseñanza, puesto que, fomenta la participación del estudiante, incrementa la motivación, promueve la creatividad, desarrolla la cultura indagadora y la participación del estudiante (Del campo, 2020; Pektas y Kepceoglu, 2018)

En cuanto a lo hallado se puede demostrar algunas diferencias con los resultados del estudio, en Turquía y Brasil se evidenció la carencia de conocimiento sobre el uso de herramientas gamificadas pues lo consideran innecesarias, y asintieron no recurrir a ello, ya que tienen predilección por las enseñanzas tradicionales (Kahtali y Gençer, 2021; Sousa y Cardoso, 2021), por el contrario, los docentes de San Martín de Porres, manifestaron que el uso de diversas herramientas ludificadas permite alcanzar los objetivos esperados. Esto difiere con los resultados de otras investigaciones, quienes indicaron que en Argentina y Brasil algunos docentes conocían en cierta medida el concepto de gamificación, sin embargo señalaron no poder utilizar los recursos tecnológicos como estrategias en el aula (Martin y Martins, 2018; Monjelat, 2019)

Subcategoría: Componentes

El participante determina al componente como el nexo donde lleva a cabo el uso de herramientas gamificadas, el cual busca generar evaluaciones interactivas, permite la concreción de aprendizajes, metas y objetivos esperados, suscitando intereses y habilidades como la innovación y practicidad. En cuanto a lo hallado, se puede señalar que existen similitudes con otros resultados, ya que mencionan a los componentes como la contribución de objetivos en programas

académicos, demostraron la utilidad que tienen las herramientas gamificadas como estrategias para la realización de evaluaciones, ya que manifestaron un aprendizaje flexible, contribuyendo en la motivación, generando actitudes positivas. Así mismo, el progreso de asignaturas al alcanzar metas (Mc Farland, 2020; Swaran et al., 2020; Topal y Akgün, 2021)

Los resultados de la investigación muestran coincidencias con los resultados del estudio, ya que en Turquía, manifestaron los efectos positivos al emplear la gamificación y sus elementos. Como principales ventajas se menciona el aprendizaje cooperativo e interactivo, promueve la colaboración y facilita la comprensión (Calder y Rhodes, 2021; Ipek, 2021; Kılıçel y Ertaş, 2021). Por otro lado, en Indonesia, Estados Unidos y Brasil se señaló que contribuye con la pedagogía ya que destacaron el uso de las herramientas en determinadas áreas como matemática y comunicación ya que consideran su ejecución como satisfactorias. Así mismo, incrementa las habilidades, favorece las interrelaciones al utilizar los elementos para lograr aprendizajes y objetivos esperados (Bahauddin y Setyaningrum, 2019; Tenorio et al., 2021; Smith, 2018)

V. CONCLUSIONES

Primera:

En referencia al propósito general se logró interpretar el concepto del profesorado entrevistado sobre gamificación. En alusión a la categoría gamificación, se puede determinar que los docentes lo comprenden como aprendizaje activo, motivación, interacción, diversión, actividad lúdica. Así mismo, lo interpretan como juegos con entornos de aprendizaje en contextos del no juego, cuya finalidad es la adquisición del conocimiento mediante la enseñanza activa utilizando adecuadas herramientas que favorezcan su aprendizaje.

Segunda:

En relación a la subcategoría dinámica se pudo reconocer que los docentes lo conceptualizan como herramientas para la retroalimentación y el recojo de saberes previos. Así mismo, fomenta la interacción y participación activa, consideran que genera interés en las actividades.

Tercera:

Respecto a la subcategoría mecánica, se pudo identificar que los docentes la definen como las técnicas que facilitan el aprendizaje al utilizar herramientas gamificadas idóneas, para la obtención de resultados positivos. Su finalidad es desarrollar diversas habilidades positivas como la motivación, cooperación, generar mayor concentración e incentivación.

Cuarta:

En cuanto a la subcategoría componentes, los docentes lo interpretan como los logros esperados y objetivos alcanzados. Así mismo, desarrollan mayores habilidades como la innovación, creatividad, genera conductas positivas.

VI. RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda a los futuros investigadores realizar breves explicaciones por cada pregunta para obtener respuestas más confiables y claras para conocer a profundidad cada subcategoría.

Segunda:

Se sugiere realizar talleres y capacitaciones a los docentes donde se utilice de manera permanente el uso de herramientas gamificadas, con la finalidad de reforzar aquellas asignaturas mediante adecuados programas didácticos acorde al tema a tratar, bajo la supervisión de personal calificado.

REFERENCIAS

- Alabbasi, D. (2018). Exploring Teachers' Perspectives towards Using Gamification Techniques in Online Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17, 34-45. <https://doi.org/10.17718/tojde.328951>
- Acosta, J.; Torres, M.; Paba, M. C.; & Alvarez, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860>
- Alajaji, D; & Alshwiah, A. (2021). Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283-308. <https://doi.org/10.28945/4809>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.
- Bahauddin, A. & Setyaningrum, W. (2019). Teacher's and prospective-teacher's perceptions of mobile math game "Proadventure" implementation in mathematics learning. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012080>
- Cadena, E.; Suárez, L.; Brito, D.; Leiva, D.; & Rivera, M. (2021). Educación tecnológica: Un enfoque desde el constructivismo tecnopedagógico. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologias De Informação*, , 501-514.
- Calder, N.; & Rhodes, K. (2021). Coding and Learning Mathematics: How Did Collaboration Help the Thinking?. *Mathematics Education Research Group of Australasia*.

- Chadwick, C. (1993). *Principios básicos de currículo: definición, constantes, enfoques y concepciones*, Santiago, Chile: The Chadwick Group.
- Dalmases, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE
- Del Campo, A. (2020). Percepción de docentes sobre la importancia del software Story Jumper en la enseñanza de la producción de textos en el 2do grado de educación primaria.
- Del Río, M. (2017). Propuestas didácticas diseñadas con componentes, mecánicas y dinámicas de gamificación para la enseñanza de ELE en talleres de lengua y cultura españolas.
- De Sousa, D.; De Lima, R.; & Reis, T. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad: Revista de Educación*, 17(1), 12–23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Deterding, S.; Sicart, M.; Nacke, L.; O’Hara, K.; & Dixon, D. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification.” In *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Foncubierta, J.; & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamification_didactica.pdf
- Güvey Aktay, E. (2020). Writing a Folktale as an Activity of Written Expression: Digital Folktales with StoryJumper. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 159-185. <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.270.8>

- Guerra, G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <http://dx.doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Hernández, R.; Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Ipek, J. (2021). Examination of Preservice Teachers' Views on Peer Learning. *Journal of Education and Learning*, 10(3), 149-158. <https://doi.org/10.5539/jel.v10n3p149>
- Kahtali, B.; & Gençer, G. (2021). Turkish Teachers' Views Regarding the Use of Digital Story Telling in Turkish Lessons. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(2), <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.2p.111>
- Kılıçel, D.; & Ertaş, H. (2021). Fen bilimleri öğretmenlerinin ve ortaokul öğrencilerinin oyunlaştırma tekniği hakkındaki görüşleri . *Anadolu öğretmen dergisi* , 5 (1) , 137-159 . <https://doi.org/10.35346/aod.767375>
- Lopera, J.; Ramírez, C.; Zuluaga, M.; & Ortiz, J. (2010). El método analítico como método natural. *Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 25(1), <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18112179017>
- Llorens, F.; Gallego, F.; Villagrà, C.; Compañ, P.; Satorre, R.; & Molina, R. (2016) Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57605/1/2016_Llorens_etal
- Martins, C.; & Martins, L. (2018). Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. *Educação Temática Digital*, 20(1), 5-26. <https://doi.org/10.20396/etd.v20i1.8645976>

- Monjelat, N. (2019). Programación de tecnologías para la inclusión social con Scratch: Prácticas sobre el pensamiento computacional en la formación docente. *Revista Electrónica Educare*. 23. 1-25. <https://doi.org/10.15359/ree.23-3.9>
- Moreira, J.; Martinelli, S.; Santos.; & Homem. (2020). Gamification based learning activities in elementary brazilian public school. *Independent Journal Of Management & Production*. <https://doi.org/10.14807/ijmp.V11i6.1119>
- McFarland, J. (2020). Leveling Up for the Teacher-Practitioner: Design and Implementation of a Gamified Application. *Schools*.
- Ortiz, A.; Jordán, J.; & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa* <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=361353711008>
- Özüdoğru, G.; & Çakır, H. (2021). Investigation of pre-service teachers' opinions about using non-linear digital storytelling method. *Kastamonu Education Journal*. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.744216>
- Paitán, Ñ.; Mejía, E.; Ramírez, E.; & Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Pektas, M.; & Kepceoglu, İ. (2019). What Do Prospective Teachers Think about Educational Gamification?. *Science education international*, 30(1), 65-74. <https://doi.org/10.33828/sei.v30.i1.8>

- Ponz, M.; & Vernet, M. (2019). El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés. *Puertas Abiertas*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/117559>
- Romero, R.; & López, M. (2021). Lights, shadows and challenges of teachers around gamification supported by ICT: A study with teachers in training. [Luces, sombras y retos del profesorado entorno a la gamificación apoyada en TIC: Un estudio con maestros en formación] *Revista Electronica Interuniversitaria De Formacion Del Profesorado* <https://doi.org/10.6018/reifop.470991>
- Saracoglu, G.; & Kocabatmaz, H. (2019). A Study on Kahoot and Socrative in Line with Preservice Teachers' Views. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(4), 31-46. <https://doi.org/10.29329/epasr.2019.220>.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2. http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Sousa, I.; & Cardoso, H. (2021). Gamificação: A utilização do jogo "Quizizz" Como uma metodologia activa no ensino à distância do espanhol como língua adicional.
- Smith, N. (2018). Integrating Gamification into Mathematics Instruction: A Qualitative Exploratory Case Study on the Perceptions of Teachers at the Fourth and Fifth Grade Level. *Online Submission*.
- Swaran, C.; Masa, T.; Abdullah, Y. et al. (2020). Rethinking English Language Teaching through Telegram, Whatsapp, Google Classroom and Zoom. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11, 45-54.

- Tenório, K.; Dermeval, D.; Monteiro, M.; Peixoto, A.: & Silva, D. (2021). Exploring Design Concepts to Enable Teachers to Monitor and Adapt Gamification in Adaptive Learning Systems: A Qualitative Research Approach. *Int J Artif Intell Educ.* <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00274-y>
- Topal, M., & Akgun, Ö. (2021). The Views of University Students on Gamification-Enhanced Online Learning Experiences. *Sakarya University Journal of Education*, 11(1), 121–154. <https://doi.org/10.19126/suje.747623>
- Trejo, H. (2021). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Werbach, K.; & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press
- Yaşar, H.; Kiyici, M.; & Karatas, A. (2020). **The Views and Adoption Levels of Primary School Teachers on Gamification, Problems and Possible Solutions.** *Participatory Educational Research*. Vol. 7(3), pp. 265-279 <https://doi.org/10.17275/per.20.46.7.3>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización.

Categoría: Gamificación

Subcategoría	Caracterización	Preguntas
DINÁMICAS	Werbach y Hunter (2012) definen que son los procesos más importante, en el cual se pretende generar actividades de motivación, logrando ser interesante y divertido, en el que se trata de involucrar al estudiante a través de objetivos, generando un compromiso al aportarles retos el cual deben superar, obteniendo recompensas por sus logros entre otros.	1. ¿Cómo utilizabas la gamificación como dinámica de cada clase durante la pandemia? 2. ¿Qué actividades gamificadas de motivación aplicas para involucrar al estudiante en tus clases? 3. ¿Las dinámicas de juego son un tipo de gamificación? ¿Por qué?
MECÁNICAS	Werbach y Hunter (2012) definen que son los procesos esenciales que estimulan la participación, señala el comportamiento y estado de ánimo del estudiante, así como la motivación que genera cuando interactúa con el sistema gamificado para conseguir el objetivo.	4. ¿Qué concepto tienes sobre esta metodología? 5. ¿Consideras que la gamificación genera una mayor interacción y participación en clases? ¿Por qué?
COMPONENTES	Werbach y Hunter (2012) definen que son los elementos más específicos que se encuentra en las dinámicas y mecánicas de la gamificación, mediante recompensas, logros alcanzados e insignias.	6. Menciona las fortalezas de la gamificación 7. ¿Utilizas herramientas gamificadas para conseguir las metas propuestas en tu sesión de clases? ¿Cuáles?

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

Guía de la entrevista para evaluar la gamificación

Estimados docentes reciban un cordial saludo de la estudiante de la Universidad César Vallejo, el siguiente cuestionario busca recoger información acerca de la gamificación en el aula . Agradezco de antemano que pueda ayudarme, respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo utilizabas la gamificación como dinámica de cada clase durante la pandemia?
2. ¿Qué actividades gamificadas de motivación utilizabas en tus clases para involucrar a los estudiantes?
3. ¿Las dinámicas de juego son un tipo de gamificación? ¿Por qué?
4. ¿Qué concepto entiendes sobre Gamificación?
5. ¿Consideras que la gamificación genera una mayor interacción y participación en clases? ¿Por qué?
6. Menciona las fortalezas de la gamificación
7. ¿Utilizas las herramientas gamificadas para conseguir tus metas en la sesión de clases? ¿Cuáles son?

Anexo 3: Autorización de aplicación de la institución.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos 23 de mayo del 2022.

Sr. Miguel Ángel Mejía Cueva
Director de la I.E.P Cardano Vieta Ingenieros

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna Katia Victoria Villarreal Cáceres, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con códigos de matrícula N°6000032447.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CARTA DE ACEPTACIÓN DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio del presente acepto formalmente que la estudiante **KATIA VICTORIA VILLARREAL CÁCERES** de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo, de la Universidad César Vallejo, aplique el instrumento **"Guía de entrevistas"**, de su tesis que tiene como título **"Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022"**. Para lo cual me comprometo a dar facilidades para el desarrollo de la misma.

Lima, 24 de mayo del 2022



Atentamente



Anexo 4: Constancia de aplicación.

COLEGIOS CARDANO VIETA

INGENIEROS

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

HACE CONSTAR:

Que la señorita **KATIA VICTORIA VILLARREAL CÁCERES** identificada con DNI: **44146325**, de la universidad César Vallejo, de la facultad de Derecho y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo, realizó la aplicación del instrumento: **"Guía de entrevistas"** de la tesis: **"Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022"**.

Se expide la presente CONSTANCIA a solicitud de la interesada para su respectivo reconocimiento y fines que estimen convenientes.

Lima, 25 de mayo del 2022

Atentamente



Anexo 5: Consentimiento informado del docente

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. (a) docente: Deysi Becerra Huanca

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, pertenezco al equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Katia Victoria Villarreal Cáceres; y al mismo tiempo se le informa que, deseo incluirlo en el desarrollo de mi investigación, la cual lleva por título: Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará el instrumento:

- Guión de entrevistas.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

Deysi Becerra
41833894

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. (a) docente: Erika Lorena Oviedo Elías

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, pertenezco al equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Katia Victoria Villarreal Cáceres; y al mismo tiempo se le informa que, deseo incluirlo en el desarrollo de mi investigación, la cual lleva por título: Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará el instrumento:

- Guión de entrevistas.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

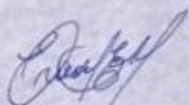
De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.


DNI 42018889

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. (a) docente: Katheryn Lourdes Boyer Garcia.

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, pertenezco al equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Katia Victoria Villarreal Cáceres; y al mismo tiempo se le informa que, deseo incluirlo en el desarrollo de mi investigación, la cual lleva por título: Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará el instrumento:

- Guión de entrevistas.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:


De acuerdo	En desacuerdo
------------	---------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.



44910742.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. (a) docente: Miguel Ángel Mejía Cuerva
Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, pertenezco al equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Katia Victoria Villarreal Cáceres; y al mismo tiempo se le informa que, deseo incluirlo en el desarrollo de mi investigación, la cual lleva por título: Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará el instrumento:

- Guión de entrevistas.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.


DNI: 80521578.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. (a) docente: JOHANNA GARCIA MORENO

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, pertenezco al equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Katia Victoria Villarreal Cáceres; y al mismo tiempo se le informa que, deseo incluirlo en el desarrollo de mi investigación, la cual lleva por título: Gamificación en el aula: Concepto del profesorado del nivel primaria al 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará el instrumento:

- Guión de entrevistas.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

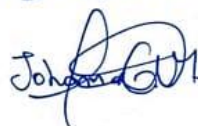
Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

D.N.I.: 46274562





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HOLGUIN ALVAREZ JHON ALEXANDER, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EN EL AULA: CONCEPTO DEL PROFESORADO DEL NIVEL PRIMARIA AL 2022", cuyo autor es VILLARREAL CACERES KATIA VICTORIA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 11 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HOLGUIN ALVAREZ JHON ALEXANDER DNI: 42641226 ORCID 0000-0001-5786-0763	Firmado digitalmente por: JHOLGUINALVA el 11- 07-2022 16:10:16

Código documento Trilce: TRI - 0335554