



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**La Gamificación: una estrategia motivadora en el proceso de enseñanza
aprendizaje en primaria**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Yarith Eimy Molina Martínez.

Teziutlán, Pue., junio del 2023

UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**La Gamificación: una estrategia motivadora en el proceso de enseñanza
aprendizaje en primaria**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Yarith Eimy Molina Martínez

Asesora:

Judith Salazar Murrieta

Teziutlán, Pue., junio del 2023

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2023.

Teziutlán, Pue., 05 de junio de 2023.

C.
Yarith Eimy Molina Martinez
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Intervención e Innovación

Titulado:

"La gamificación: una estrategia motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje en primaria"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar en digital rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



Atentamente
"Educar para Transformar"



Lic. Yumeri Calixto Pérez
Presidente de la Comisión

DEDICATORIA

Aprovecho estas líneas para decirle a mí yo de hace un par de meses que gracias por no haberse rendido, a pesar de los días en que sentía que mi mundo se derrumbaba, que ya no podía más, a pesar de las complicaciones que tuve a lo largo de esta construcción ¡lo he logrado! Estoy muy orgullosa de mí, también aprovecho este apartado para plasmar la siguiente frase: "Simy grábate en la cabeza que sí puedes y no permitas que los malos comentarios te hagan sentir menos".

También quiero agradecerles a mis padres, por el apoyo que me brindaron a lo largo de este trayecto tan importante en mi vida. Gracias a mi mamá y hermano menor por comprenderme y sobre todo pido disculpas si en algún momento los hice sentir incómodos, estaré eternamente agradecida principalmente con ustedes, por soportar mis cambios de humor y mis descargas de estrés, los amo con todo mi corazón.

Pase lo que pase, sea cual sea el camino que decida tomar a partir de aquí, seguiré echándole ganas para mejorar cada día más. También le agradezco a la vida por permitirme realizar uno de mis propósitos en esta casa de estudios, que a través de ella conocí a personas maravillosas, tanto a mis compañeros como a los maestros que estuvieron para atender mis dudas académicas y del mismo modo a aquellos de los que aprendí que en la vida hay altas y bajas, pero a mal tiempo la mejor actitud posible.

Para finalizar con este apartado, a ti también te agradezco por comprenderme, por darme mi espacio cuando lo necesitaba y por las palabras de aliento que me diste cuando sentía que ya no podía más, entre otras más.

De corazón, gracias a todos(as) los(as) que de alguna manera me han ayudado a ser quien soy actualmente.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

CONOCIENDO EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes y estado del arte	11
1.2 El objeto de estudio desde la pedagogía	15
1.3 Diagnostico del problema	19
1.4 Alcances del planteamiento del proyecto de intervención	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Gamificar en la educación	30
2.1.1 Entendiendo la gamificación y su importancia	31
2.1.2 La gamificación y la motivación.....	33
2.1.3 La gamificación y la neurociencia.....	35
2.2 La gamificación como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula, en la asignatura de español: una mirada desde el ámbito de intervención	36
2.3 Teoría del campo	38
2.4 Fundamento teórico de intervención	41
2.4.1 Psicológico	43
2.4.2 Pedagógico	45
2.4.3 Didáctico	47
2.5 La evaluación en el campo de docencia	49

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 El paradigma sociocrítico	54
-------------------------------------	----

3.2 Enfoque de investigación	57
3.3 Diseño de la investigación	60
3.4 Técnicas de recopilación de información	63

CAPÍTULO IV

EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

4.1 Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje	67
4.1.1 Los sujetos y el problema de intervención	70
4.1.2 Descripción del taller	72
4.1.3 Plan de evaluación	78

CONCLUSIÓN

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

APÉNDICES

INTRODUCCIÒN

Este trabajo parte de la necesidad de introducir modelos innovadores promover y reforzar los métodos tradicionales y el uso de tecnología y herramientas digitales en la educación, con un enfoque particular en la gamificación considerado como un mecanismo de motivación, animando a los estudiantes a actuar actividades y alentar sus propias iniciativas dirigidas a un logro estimulante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio tiene como objetivo identificar los factores obvios en el proceso de la posibilidad de implementar técnicas de gamificación en el aprendizaje de alumnos de primaria de entre los 7 y 8 años de edad. Se pretende analizar las opiniones de los principales protagonistas del proceso educativo: alumnos y docentes ante la gamificación, así como familiarizarse con las opiniones y estrategias dadas por expertos en la materia.

Así mismo este trabajo también pretende despertar la motivación y el compromiso de los alumnos, maestros, el director de la institución ante la disposición de implementar técnicas y metodologías innovadoras en el proceso educativo y para que se creen nuevos espacios y formas de aprender de tal manera que se aprovechen los recursos con los que cuenta la institución y además se rompa con lo tradicional.

Además, se ha creado una reseña bibliográfica para comprender mejor el término gamificación, desde un punto de vista o desde conceptos previamente definidos por algunos autores, sus significados, procesos, beneficios y estrategias definidas, que en conjunto con la investigación determinen la manera de cómo implementarlos en la educación hasta lograr el objetivo final: aprendizaje. Este trabajo está organizado en los siguientes cuatro capítulos descritos brevemente en las siguientes líneas.

En el capítulo uno, se da a conocer el inicio y las bases que el investigador encontró entorno a un diagnóstico pedagógico, desde el cual se logró formular la pregunta de investigación, es decir, el planteamiento del problema, por el que se abre la oportunidad de adentrarse al contexto en el que se desenvuelven los alumnos de segundo año de primaria, en donde más tarde abre paso al conocimiento de una necesidad que puede ser atendida desde la educación con nuevas miradas, que podrían brindar beneficios para toda la comunidad estudiantil.

Posteriormente, en el capítulo dos, se encuentra la fundamentación teórica que brinda al investigador conocimiento más detallado sobre el problema que se investiga, es decir, se recurre a la búsqueda y consulta de otros profesionales y expertos, para tener un panorama más amplio sobre lo que se ha dicho y se ha hecho respecto al tema o problema de esta investigación, para de esta manera contrastar lo que se encontró en los referentes bibliográficos consultados con su proceder y tratar de alcanzar un impacto eficaz en determinado contexto.

En el capítulo tres se presentan los tipos de metodologías presentes en las ciencias, las cuales permiten seguir un proceso eficaz de forma metódica, que rigen todo un estudio, de tal manera que se destaca la metodología cualitativa, ya que, el problema que se lleva a cabo se encuentra dentro de las ciencias sociales. Es posible estudiar al entorno desde una perspectiva subjetiva que permita la participación de diversos agentes. Por lo que, es de suma importancia dar a conocer con sustento teórico las implicaciones de dicho enfoque, así como sus características, los métodos, técnicas e instrumentos, ya que, son los elementos indispensables para que la investigación se lleve a cabo de la mejor manera posible.

Finalmente, en el capítulo cuatro, se presenta la propuesta de la estrategia de intervención para el presente proyecto, implementado en base a los conocimientos adquiridos en los capítulos anteriores, integrada a través de cuatro secuencias didácticas que incluye planificación con

iniciación, desarrollo, y cierre en función de las necesidades y características de un contexto particular donde se lleva a cabo la investigación.

CAPÍTULO

I

CONOCIENDO EL PROBLEMA DE LA INTERVENCIÓN

A lo largo de la historia de México se han presentado diferentes procesos educativos, que han sido resultado de las necesidades de las sociedades y de las personas, así como también de la tecnología de las mismas, influye en su progreso y además enriquece la cultura. La manera en que las personas y las sociedades se van desarrollando, es decir, van progresando y teniendo un avance en su desarrollo, es en gran medida gracias a la educación, ya que, esta no solo permite promover conocimiento, sino que también nutre los valores, la cultura y todo aquello característico del ser humano.

La educación siempre ha tenido su papel importante para el desarrollo en el mundo, actualmente ha tenido mayor relevancia, porque se han tenido grandes transformaciones principalmente con el avance de la ciencia, el acelerado progreso con las tecnologías de la información y el gran avance de los medios. Tan así que incluso la manera en que se enseña en las instituciones educativas tendría que ir adaptándose a la manera en que los alumnos lo requieren, en base a sus intereses y necesidades. En el presente apartado se hace una revisión exhaustiva de investigaciones internacionales como nacionales que hablan sobre la atención y concentración que logran tener los niños dentro de un aula de clases en el mundo actual.

1.1 Antecedentes y el estado del arte

Como bien se ha mencionado, el ámbito que mayores cambios ha tenido, y que a su vez ha generado transformaciones, ha sido el sistema educativo desde las políticas públicas, a través de la necesidad de modificaciones que ha requerido el terreno de la educación, en cuanto a la redefinición de planes y programas, en el perfil de egreso de los estudiantes, en los enfoques pedagógicos, etc.

En los orígenes de las instituciones educativas, los métodos de enseñanza se basaban en la memorización de contenidos descontextualizados de la realidad, en los que el docente jugaba un papel preponderante en el aula y la comunicación era unidireccional. Además, la evaluación se basaba en unas pruebas meramente escritas y el único material utilizado era el libro de texto. Con el pasar del tiempo, estos métodos tradicionales de aprendizaje comenzaron a perderse, debido a que con los tradicionales los estudiantes únicamente podían memorizar, pero no comprender el contenido por lo que no podían aplicarlo en la vida diaria. Con el surgimiento de nuevas tendencias pedagógicas, el rol del docente cambia, deja de ser un transmisor de contenido con comunicación unidireccional. Ahora él es un moderador en el salón de clases, con un papel motivador, un asesor académico capaz de despejar las dudas que surjan de los alumnos para orientarlos y facilitar así la tarea de los estudiantes. De tal manera que el método tradicional de enseñanza se ve caducado cada vez más, especialmente para los nativos digitales, por tal motivo es importante que los docentes se adapten a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI. Por su parte, los estudiantes se han convertido en el principal foco de la educación, estos desempeñan un papel activo en la construcción de su aprendizaje, por lo tanto, lo fundamental es que estén motivados e interesados en el proceso.

Aclarado lo anterior se prosigue a dar cuenta de la fuente de consulta que se realizó en el recorrido de la web de repositorios universitarios, para poder tener un acercamiento de lo que se ha hecho en relación a esta investigación de manera internacional y nacional.

En cuanto al contexto internacional se identificó el trabajo realizado por Parrado., M & Estrada., J (2021) “Emoji y expresión escrita: posibilidades de aplicación y desarrollo en lenguas materna y extranjera”, de la Universidad de Cádiz, Puerto Real, Cádiz, España, un trabajo que explora las posibilidades de aplicación de emoji como elementos visuales con naturaleza

conceptual al desarrollo de la escritura en ámbitos académicos para lenguas materna y extranjera. Los resultados se centran en el análisis de varios emojis insertados en comentarios realizados por estudiantes del Grado en Educación Primaria (2019-2020) de la Universidad de Cádiz, España, en español e inglés, respectivamente, sobre ocho fotos subidas a la red social Instagram. Estos emojis se clasifican en ocho categorías según la Emojipedia, mostrando un comportamiento similar en las dos lenguas a partir de tres focos de análisis principales: distribution, uses y utterances (DANESI, 2016). El estudio termina justificando el valor manifiestamente conceptual de los emojis, pudiéndose atisbar sus aplicaciones didácticas a la enseñanza de lenguas materna y extranjera, así como al desarrollo de las habilidades de escritura en Educación Primaria, por ejemplo, como elementos que potencian el significado del texto, es por ello que se consideró pertinente en la presente investigación.

En la misma consulta se encontró el trabajo de Castañeda., J, Eslava., O, Puerto., Martha (2015), titulado “Propuesta lúdico-pedagógico para mejorar la atención en los estudiantes de tercer grado de Primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres de la FULVEVDEPL”, de Bogotá, a través de la propuesta que dichos autores plantean pretenden brindar herramientas a los docentes para captar y optimizar la atención en los niños canalizando toda su energía, por lo que plantean que es importante crear actividades lúdico-pedagógicas deseables, diseñadas de manera específica donde previamente se conozcan los intereses y preferencias de los estudiantes con el fin de ayudarlos a elevar su nivel atencional y favorecer sus aprendizajes. Dicha propuesta desarrollada permitió reflexionar sobre la importancia de introducir dentro de la práctica docente estrategias lúdicas que ayuden a los estudiantes en su formación integral, ya que dichas actividades lograron mantener la atención y concentración de los estudiantes por más tiempo generando un cambio de

actitudes en ellos que hizo ver que la propuesta fue factible y cumplió con las expectativas esperadas.

Por otro lado, en el contexto nacional, se identificó el trabajo de Aguilar., Y., et. (2015) titulado: “Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos” de la Universidad Autónoma del Estado de México, el propósito de este estudio fue investigar las causas de la apatía, la pasividad, el desinterés, la falta de voluntad y la falta de compromiso entre los jóvenes mexicanos. El evento contó con la asistencia de un gran número de niños y niñas de 13 a 15 años. Se realizaron cuestionarios sobre las causas de la apatía, en los que se observó que los jóvenes no quieren participar en la dinámica familiar, las tareas del hogar, la escuela, el deporte y las actividades religiosas, posiblemente porque creían que contribuirían poco a su propia vida. Tanto biológicos (sobreviviente) como psicosociales culturales (más y mejores que los demás y ellos mismos). Estos indicadores incluyen riesgos; además, se obstaculiza en ellos la oportunidad de desarrollar su potencial, lo que puede llevar a que no vivan en base a su existencia, estén solos y solos, sin contradicciones, diversión y quejas.

Y finalmente un segundo trabajo nacional que nutrió esta investigación fue la de Gil., J, Prieto., E, (2020), titulada “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles”, Ciudad de México, en la cual se presenta un estudio cuyo propósito es revelar las percepciones de docentes y estudiantes sobre la gamificación y su relación con el desarrollo del proceso de aprendizaje. Considerada una muestra intencionada o de conveniencia, incluyó a alumnos y profesores de cinco centros educativos de España donde los profesores integraron experiencias de juego en sus aulas. Basado en un método mixto basado en el estudio de casos múltiples, el uso de cuestionarios y entrevistas estructuradas y semiestructuradas, que permite la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, seguido de un proceso de

triangulación. Confirmamos que los maestros y los estudiantes informaron varios beneficios de los juegos, destacados por una mayor participación e interacción en el aula, motivación para aprender y una experiencia de aprendizaje divertida. A partir de aquí, se incorporan elementos pedagógicos, incluidos los estándares de contenido y aprendizaje asignados al nivel de curso apropiado.

Cada una de las investigaciones antes referidas tanto internacionales como nacionales, contribuyeron de gran manera en la construcción del presente trabajo de investigación, ya que, de cada uno se tomó en consideración diferente información entre las que se destacan; metodologías activas para estimular la atención, que con ayuda del diagnóstico descrito en párrafos posteriores dio cabida para la propuesta de la estrategia de intervención de este trabajo, además también dieron un panorama general de cómo llevarla a cabo.

1.2 El objeto de estudio desde la pedagogía

Hoy la educación en México ha hecho importantes aportes y modificaciones en su modelo educativo: una educación de mayor calidad para la sociedad en su conjunto. Proporciona un mayor alcance a las áreas marginadas de la sociedad, eso significa llevar la educación a todos los rincones del país. Sin embargo, a lo largo de los años, debido a problemas sociales que afectan a la educación misma, las necesidades sociales del territorio mexicano y de su población las personas han requerido cada vez más la preparación académica y social de las personas, no se hizo suficiente énfasis en lo económico, la deserción temprana, indiferencia del estudiantado, despreocupación por las necesidades de cada grupo social y nivel educativo. Es así como lo plantea el plan y programa de estudios para la educación básica.

A lo largo del siglo XX, el sistema educativo hizo realidad su utopía funcional, que era llevar un maestro y una escuela hasta el último rincón del país. Hoy tenemos que ser más ambiciosos y, además de garantizar el acceso a la educación, asegurar que esta sea de

calidad y se convierta en una plataforma para que los niños, niñas y jóvenes de México triunfen en el siglo XXI. debemos educar para la libertad y la creatividad (Nuño., A, 2017, p.7).

Cabe destacar que la reforma que se llevó a cabo durante el sexenio de 2012-2018 en México dio un panorama para poder lograr tener una mejor visión de los cambios que el país necesita, por lo que a través de numerosos foros se pudo lograr publicar el modelo educativo 2017, el cual establece un nuevo planteamiento pedagógico que por obviedad requiere lo que en líneas anteriores se mencionó, una reorganización de políticas públicas y a su vez del sistema educativo, considerando el papel y seguimiento que cada agente que lo conforma debe seguir para lograrlo (Nuño., A, 2017). Es así como:

Aprendizajes Clave para la Educación Integral es la concentración del planteamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica. Tal y como lo marca la Ley General de Educación, se estructura en un Plan y programa de estudios que son resultado del trabajo conjunto entre la SEP y un grupo de maestros especialistas muy destacados de nuestro país. (Nuño., A, 2017, p 7)

De esta manera para julio de 2016 la SEP expone una propuesta para la actualización de ese Modelo Educativo que se integró por tres documentos, el primero es donde se da una descripción del tipo de ciudadano que se quiere formar; expuesto en la carta sobre los fines de la educación en el siglo XXI, el segundo documento es el modelo educativo 2016; en el que se despliegan cinco ejes, además en este se explica la manera en se llevara a cabo los componentes del sistema con la intención de que las niñas, niños y adolescentes (NNA), alcancen su máximo logro de aprendizajes. Es importante destacar que;

La función de la escuela ya no es únicamente enseñar a niñas, niños y jóvenes lo que no saben, sino contribuir a desarrollar la capacidad de aprender a aprender, que significa aprender a pensar; a cuestionarse acerca de diversos fenómenos, sus causas y

consecuencias; a controlar los procesos personales de aprendizaje; a valorar lo que se aprende en conjunto con otros; y a fomentar el interés y la motivación para aprender a lo largo de toda la vida. En una sociedad que construye conocimiento mediante múltiples formas y actores, el desafío de la escuela es contribuir también a que las personas encuentren al aprendizaje, al quehacer científico y a las posibilidades del saber. Para lograr estos objetivos es necesario consolidar las capacidades de comprensión lectora, expresión escrita y verbal, el plurilingüismo, el entendimiento del mundo natural y social, el razonamiento analítico y crítico (SEP, 2017, p. 29).

Por lo tanto, la pedagogía es la enarcada de formar a los niños para el presente y futuro, el aprendizaje en la mayoría de los casos no es un proceso placentero y necesita de una permanente motivación en las NNA, por esta razón en el modelo una de las aportaciones de mayor interés dio lugar a la comprensión de los afectos y la motivación en el aprendizaje y como nuevas prácticas con esta visión repercuten en el bienestar de los estudiantes.

Resulta cada vez más claro que las emociones dejan una huella duradera, positiva o negativa, en los logros de aprendizaje. Por ello, el quehacer de la escuela es clave para ayudar a los estudiantes a reconocer y expresar sus emociones, regularlas por sí mismos y saber cómo influyen en sus relaciones y su proceso educativo. Otro elemento fundamental en el que la investigación educativa ha ahondado es en el aprecio por aprender como una característica intrínsecamente individual y humana. El aprendizaje ocurre en todo momento de la vida, en varias dimensiones y modalidades, con diversos propósitos y en respuesta a múltiples estímulos. No obstante, este requiere el compromiso del estudiante para participar en su propio aprendizaje y en el de sus pares. A partir de la investigación educativa enfocada en la cultura escolar, el planteamiento curricular considera que el aprendizaje está estrechamente relacionado con la capacidad individual y colectiva de modificar entendimientos, creencias y comportamientos en respuesta a la experiencia y el conocimiento, la autorregulación de cara a la complejidad e incertidumbre, y, sobre todo, el amor, la curiosidad y la disposición positiva hacia el conocimiento. Por ello, las comunidades educativas han de colocar al estudiante y el máximo logro de sus aprendizajes

en el centro de la práctica educativa y propiciar que este sienta interés por aprender y se apropie de su proceso de aprendizaje (SEP, 2017, p. 31).

De tal manera se entiende que en este modelo educativo el enfoque es socio constructivista, porque considera la interacción social, además pretende una construcción de una comunidad de aprendizaje con un ambiente de solidaridad y afectividad donde los integrantes se ayuden entre sí. Además, también plantea la necesidad de descubrir y practicar nuevas maneras de lograr los aprendizajes que difieran de lo que se ha visto en las practicas cotidianas que se llevan a diario en las aulas. Por tal motivo se “reconoce que el aprendizaje no tiene lugar en las mentes aisladas de los individuos, sino que es el resultado de una relación activa entre el individuo y una situación, por eso el conocimiento tiene, además, la característica de ser “situado” (SEP,2017). En donde se llevan a cabo estrategias de aprendizaje que fomentan la investigación, además despiertan la creatividad, la colaboración y la motivación, considerando los intereses de los estudiantes, además es importante que en la práctica se utilicen métodos que activen al alumno de acuerdo a sus intereses.

El uso de este tipo de métodos y las estrategias que de ellos se derivan, contribuyen a que los estudiantes logren aprendizajes significativos, pues les permiten aplicar los conocimientos escolares a problemas de su vida. Por su parte, el juego...el uso y la producción de recursos didácticos y el trabajo colaborativo mediante herramientas tecnológicas promueven el desarrollo del pensamiento crítico, así como la selección y síntesis de información. (SEP, 2017, p. 33).

Bauman habla sobre la modernidad líquida, el estado siempre cambiante de la vida social y su impacto en la educación. Se vive en un entorno que preocupa a muchos sectores de la sociedad, ya que diversas áreas que durante siglos se consideraron estables ahora son inestables. La escuela, generadora de futuros ciudadanos, está inmersa en este incierto influjo social, pero no deja de mirarse a sí misma con la esperanza de transformar, reconstruir y construir una arquitectura de

participación a través de la educación. Ante este desafío, las respuestas de todas las instituciones educativas involucradas en los cambios deben estar encaminadas a promover el desarrollo de una ciudadanía tolerante; aquellos que quieren ser y deben ser los héroes del futuro, no solo esclavos del destino dictado por ciertos poderes. Los programas de educación basados en el espacio líquido requieren a priori un proceso de fusión analógico y digital. El sentido cercano de la pedagogía necesita transformarse en un sentido fluido de participación e integración; preparando a los sujetos para el mundo real dentro de la sociedad actual lleno de cambios comunicativos y pedagógicos, permeables y moldeables, brindándoles herramientas que les permita desarrollar habilidades que se necesitan que promuevan su desarrollo integral iniciando con el alcance de los aprendizajes esperados que cada nivel educativo fomenta (Gil., J, Prieto., E, 2020).

1.3 Diagnóstico del problema

Para toda investigación se debe realizar un diagnóstico, ya que, en ideas de Ander Egg (1991), permite conocer la naturaleza y las necesidades o los problemas que impactan en algún sector de la realidad. Por toda la indagación que se hizo en internet se entiende que no existe un esquema especial para indicar cuál es el tipo de diagnóstico forzoso para cada situación, sino que eso se determina de acuerdo a lo que se pretenda diagnosticar y que además no existe un estándar uniforme para nombrarlos y/o categorizarlos. En palabras de Calixto (2009) citado de Playas de Rosario (2009), el diagnóstico se define como:

un proceso de indagación que nos lleva al análisis de las problemáticas que se están dando en la práctica docente, conociendo el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos y dificultades, reconociendo las relaciones que se establecen entre todos los elementos y agentes que intervienen en la situación investigada (Playas., R, 2009, p. 64).

Para fines de este trabajo se considera más pertinente realizar un diagnóstico pedagógico, ya que, este tipo de diagnóstico es un sistema de actividad, que consiste en estudiar el estado y los resultados del proceso de aprendizaje en este caso de los alumnos de 2° de primaria. Por lo que se considera la siguiente definición de Marí (2001) sobre el diagnóstico pedagógico;

Es un proceso de indagación científica, apoyado en base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contextos familiares, socio-ambiental, etc.) considerando desde su complejidad abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva (citado de Arriaga., M, 2015, p. 65)

Se retoma la idea que expone Morín, según la misma autora, ya que explica que el diagnóstico pedagógico debe mirarse como una práctica que va a encaminar la enseñanza del docente. La misma autora retoma a Castillo S. y Cabrerizo J (2005) que establecen el fin del diagnóstico, el cual, no es atender las deficiencias de los sujetos y su recuperación, sino una consideración nueva que se pueda llamar pedagógica y proponer sugerencias e intervenciones perfectivas, bien sobre situaciones deficitarias para su corrección o recuperación, o sobre situaciones no deficitarias para su potenciación, desarrollo o prevención.

Por ende, “su propósito es apoyar el desarrollo del proceso educativo, con una finalidad de mejora, hacia el perfeccionamiento de su objeto de estudio (producto o proceso) contextualizándose en un proceso perfectivo y de desarrollo propio de la educación” (Arriaga., M, 2015), debido a que implica el descubrimiento de aspectos cognoscitivos, actitudinales y aptitudinales del grupo y de cada uno de sus integrantes, que además permitirá establecer la congruencia del quehacer en la intervención con los requerimientos actuales en educación al conocer las diferencias en los estilos de aprendizaje, las capacidades, las habilidades de cada

estudiante y la diversidad socio-cultural de donde provienen con el propósito de desarrollar el máximo potencial en cada persona. Cabe destacar que el diagnóstico pedagógico lleva

un proceso metodológico riguroso y sistemático que la convierte en una actividad científico-profesional y un proceso temporal de acciones sucesivas, estructuradas e interrelacionadas, que, mediante la aplicación de técnicas relevantes, permite el conocimiento, desde una consideración global y contextualizada, de un sujeto que aprende, y cuyo objetivo final es sugerir pautas perfectivas que impliquen la adecuación del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Arriaga., M, 2015, p. 68).

De tal manera que en este trabajo, se aplicaron algunas técnicas e instrumentos que permitieron llevarla a cabo, primeramente, se realizó una consulta en internet, con la finalidad de conocer el contexto externo en la que se encuentra la institución en la que se lleva a cabo la investigación, la cual, se plasmó en una ficha descriptiva (ver Apéndice A) según Rodríguez (2020), “es un documento que permite ordenar y registrar las características de una persona o producto”, se aplicó para poder obtener información sobre el contexto externo que resulto funcional para el tema, de esta se extrajo la siguiente información; se ubica en el Estado mexicano de Puebla, siendo uno de sus 217 municipios, se localiza en la parte noreste del estado de Puebla, en la región de Teziutlán, la localidad es San Juan Xiutetelco, Puebla, la cual, brinda hogar a un gran número de habitantes, de los cuales en mayor número son adultos en segundo lugar quedan NNJ de entre los 6-14 años de edad donde mayormente son hombres y en tercer y cuarto lugar quedan los/as bebés y los ancianos. Es un pueblo pluricultural lleno de historia. En cuanto a su desarrollo económico las principales actividades económicas del municipio dependen básicamente del sector primario: la agricultura, la ganadería, silvicultura en sector secundario: manufacturera, construcción, electricidad y agua, además en sector terciario el comercio (centrado principalmente en fábrica de fuegos pirotécnicos), transporte y comunicaciones, turismo, administración pública,

etc. En cuanto a su flora y fauna, su clima es templado subhúmedo con lluvias en verano. El territorio del municipio ha perdido en su mayor parte su vegetación original.

Cuenta con infraestructura educacional que va desde educación básica hasta media superior, así como profesional medio y educación especial, en la cabecera municipal se ubican 5 primarias y en sus alrededores cuentan con muchas más instituciones, cabe mencionar cuenta con un número medianamente bajo pero que puede ser significativo, de NN que no asisten a la escuela de entre los 6-14 años. La mayoría de la población cuenta con los servicios básicos de vivienda entre ellos: agua potable, energía eléctrica, tecnología/internet (predominando los dispositivos como el televisor y teléfonos celulares), etc.

Por otro lado, para recabar información sobre el contexto interno, donde se realiza la investigación, se aplicó una entrevista estructurada dirigida al director de la institución (ver Apéndice B), de la cual, se extrajo la siguiente información; la primaria “Vicente Lombardo Toledano”, es una de las 110 escuelas de la localidad de San Juan Xiutetelco, Puebla, ubicada en la calle 20 de noviembre #511, con CCT 21EPR0040J, la institución es de origen Estatal que atiende turno matutino, con modalidad escolarizada, nivel primario con organización completa, sector 03, zona 011 de nivel primarias. La escuela cuenta con una matrícula de 473 alumnos, de los cuales 283 son hombres y 290 mujeres, considerando a 472 padres de familia. El rango de edad de los alumnos es de 6 a 13 años de 1° a 6° grado de primaria.

La organización escolar está compuesta por un directivo, 18 maestros frente a grupo (el número de alumnos que atiende cada docente es aproximadamente de 28 a 31 alumnos dependiendo del grado, por lo que es complicado para ellos atender correctamente las necesidades de cada alumno), también cuenta con un maestro de educación especial, un maestro de educación física y dos personas de mantenimiento. Su financiamiento es de origen estatal con aportaciones mínimas

por parte de los padres de familia, quienes tienen ocupaciones laborales como comerciantes, obreros, etc. Los tipos de familia que se consideran pertenecientes a este contexto escolar son: Nuclear: Integrada por papá y mamá; Extensa: Integrada además por otros parientes; Monoparental: Integrada por padre o madre.; Reconstituida: Cuando uno o varios miembros tienen uno o varios hijos de uniones anteriores; Padres separados: Los progenitores se han separado, pero ambos cumplen su rol de padres y Multinuclear: Por la familia nuclear y por personas sin parentesco. La mayor parte de los padres de familia o tutores se dedican al comercio y a la industria textil.

Y de esta manera se introduce a la población con la cual se indaga durante el cumplimiento del servicio social que pide la Universidad en la licenciatura, el grupo que el director de la primaria asignó fue específicamente el Grupo de 2° “C”, teniendo un total de 30 alumnos, la unidad de análisis son dichos estudiantes, pero atendiendo un poco más a aquellos de los que se espera un cambio de comportamiento, ya que, mediante la observación se distinguen alumnos que presentan aburrimiento, alumnos a los que la docente tiene que hacerles llamadas de atención frecuentes, además en su libreta de actividades se observa desarrollo incompleto en sus actividades, gracias al registro que se hizo en las notas de campo y de guías de observación se pudo analizar todo ello (ver Apéndice C) identificando que, es en la clase de español, en donde la mayoría del grupo presenta conductas de distracción, aburrimiento, falta de interés y atención a las indicaciones, además poca participación voluntaria por parte de los alumnos/as. Las guías de observación, se aplicaron durante un mes, aplicadas dentro del aula de 2° “C”, a través de una observación grupal en un cierto horario y en un momento determinado.

En palabras de Rojas (2002, p. 61) citado de Unknown (2015) “una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos y formuladas correctamente a

fin de orientar nuestra observación” dicho en otras palabras la “guía de observación, es un documento que permite encausar la acción de observar ciertos fenómenos. Esta guía, por lo general, se estructura a través de columnas que favorecen la organización de los datos recogidos. en la cual se observan conductas”.

Abonado a lo anterior, se realizó un cuestionario a la docente a cargo del grupo para indagar sobre sus prácticas y su conocimiento sobre los alumnos que atiende (ver apéndice D), donde se obtuvo que a la docente le gusta el ambiente y desarrollo de sus clases en matemáticas, porque con sus palabras menciona que “en esta asignatura mis alumnos son muy activos y me sorprenden mucho cuando les proyecto videos e inmediatamente todos miran la pantalla atentamente y al pedir participaciones todo mundo quiere hacerlo”, relacionado con ello la docente hace mención de algo importante en la respuesta que dio de la pregunta número nueve, por lo que se le pidió un diagnóstico de estilos de aprendizaje que aplico en su grupo al inicio del ciclo escolar, para respaldar su respuesta(Ver anexo 1), ya que, es pertinente para comprobar que la mayoría de los alumnos son kinestésicos, es decir, se caracterizan por tener una mayor facilidad para almacenar conocimientos y habilidades que estén relacionados con actividades físicas y la manipulación de objetos. Según Rodríguez, A (2020) Para poder aprender correctamente, las personas kinestésicas necesitan moverse y realizar actividades que implican todo su cuerpo. Así, suelen destacar en campos como el deporte, el baile, la construcción y todo aquello que implique algún tipo de labor manual. Curiosamente, además, suelen ser más emocionales de lo habitual y estar más en contacto con sus sentimientos.

Y, por último, se aplicó un cuestionario grupal a los alumnos de 2° “C” (ver apéndice E), para conocer sus gustos, sus intereses, así como también el uso de los dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana. En donde se obtuvo que a la mayoría de los niños les gusta realizar actividades

de juego, la mayoría de ellos prefiere que la docente les proyecte videos a que les lea un cuento o les ponga dictados, además también los alumnos prefieren jugar videojuegos que realizar sus tareas, otra pregunta que se contemplo fue sobre que materia les gusta más, a la que todos indicaron que la asignatura de matemáticas, por lo que se les pidió que fundamentaran su respuesta, algunas respuestas fueron las siguientes: “me gustan los números, porque se me hace divertido, porque la maestra nos hace preguntas, porque ponen videos con canciones, porque aprendemos bailando y cantando, etc. “

1.4 Alcances del planteamiento del proyecto de intervención

La realización de este trabajo se enfoca en la innovación y aprovechamiento de los recursos tecnológicos para despertar la creatividad, la colaboración y la motivación, considerando los intereses y características de los alumnos, así como también practicar nuevas maneras de lograr los aprendizajes que rompan el esquema de lo que se ha visto en las prácticas cotidianas que se llevan a diario en las aulas de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano”, de tal manera se espera generar reflexiones y brindar nuevas formas de enseñanza para animar a los alumnos y aumentar el interés y concentración en sus asignaturas, en este caso en lengua materna, español, ya que, a través de la observación directa que se pudo tener a través del servicio social que la universidad tiene como requisito para sus estudiantes de pedagogía, es como se pudo percibir que los alumnos de 2° “C” presentan dificultades de atención dispersa.

Por lo que, surgió el interés de dicho problema de tal manera que, analizando el contexto interno de la institución y tomando en cuenta las características de los alumnos de 2° “C” se pretende también poder sacarle provecho a los recursos tecnológicos con los que cuenta la institución y darle cabida a los videojuegos dentro del aula como recurso didáctico que permita ser significativo para los alumnos, además para que despierte el interés de los niños/as y además

permita la motivación para participar en las actividades de forma grupal, ya que, como se plantea en Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017), “el programa de lengua materna, español se diseñó tomando como referencia las prácticas sociales del lenguaje” (p. 171), por lo tanto, se incluyeron las más pertinentes que proporcionan la acción comunicativa y social de los alumnos, maximizan la utilización del lenguaje a través de las relaciones sociales, favoreciendo sus formas de aprendizaje con el entorno que los rodea, además de incorporar la lengua escrita a manera de relacionarla con su entorno para que logren ser significativos para ellos, por todo ello, considero pertinente la estrategia del juego para dicho proyecto, ya que,

El juego...sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores {...} -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad...El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (Torres, 2002, p. 291)

Considerando lo anterior y tomando en cuenta nuestra población de estudio, dicho tema se considera de interés debido a que,

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental

forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará...El periodo de los 6 a los 8 años normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje (UNICEF, 2018, p. 11)

Es así como el aspecto medular de esta investigación queda redactado de la siguiente manera: ¿Cómo generar nuevas formas de aprender en los niños/as de 2° “C”, de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano” para despertar su interés y motivación en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023?

Por ende, el objetivo general, que guiará dicha investigación es: Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar nuevas formas de aprender en los niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano”. en la asignatura de lengua materna, español a través de un taller durante el ciclo escolar 2022-2023.

De tal manera que para lograr dicho objetivo se pretende primeramente alcanzar los siguientes objetivos particulares:

Identificar las características de los alumnos para poder analizar la relación existente entre el juego y el aprendizaje de los niños/as de 2° “C”.

Identificar la visión que la docente tiene acerca de los juegos y además las habilidades y disposición que tiene con el uso de la tecnología.

Diseñar un taller lúdico donde se ponga en práctica los principios de la mecánica de los juegos para poner en práctica la gamificación y llamar la atención de los alumnos/as de 2º “C”

Proponer actividades de gamificación para concientizar y fomentar a la comunidad escolar nuevas formas de enseñar.

Durante la primera fase de la estancia en prácticas del servicio social, se observó una falta de motivación y participación en los alumnos. Se ha observado clases en las que los alumnos tienen poco interés en la materia y se ha procedido a analizar las posibles causas. Se observaba que los alumnos en ocasiones no estaban atentos en clase y poco participativos, esto fue corroborado en las reuniones que se iban sucediendo con la docente a cargo. No en todas las clases la situación era la misma, por mencionar alguna, en la asignatura de matemáticas ambiente más participativo.

Existen múltiples razones para explicar por qué los alumnos de Primaria carecen de actitud positiva en sus clases. Vaello Orts, Juan (2007) en su libro expone algunas causas responsables de la actitud negativa de los alumnos ante la clase son:

1. La obligatoriedad, que provoca reacciones en contra,
2. La falta de cultura del esfuerzo,
3. falta de expectativas de éxito,
4. La percepción subjetiva de falta de capacidad,
5. La falta de fuerza de voluntad y perseverancia.,
6. La ausencia de hábitos de trabajo,
7. Problemas personales y/o familiares,
8. El lugar secundario que los estudios ocupan en su escala de valores,
9. El presentismo: necesidad de quererlo todo aquí y ahora, con el subsiguiente desinterés por los planes a largo plazo, y los estudios lo son,
10. La competencia de estímulos alternativos, que les divierten más, que les proporcionan mayores satisfacciones, que les exigen menos esfuerzo,
11. Las brechas cognitivas (están muy lejos de tener posibilidades de éxito) y socioemocionales (están muy lejos de tener intención de intentarlo).

Teniendo en cuenta las diferentes causas, destacar “La competencia de estímulos alternativos, que les divierten más, que les proporcionan mayores satisfacciones, que les exigen

menos esfuerzo. . .”. Es decir que ellos sean capaces de aprender jugando y con menos esfuerzo.

Para poder dar solución, se ha investigado que tipos de metodología podrían motivar a los alumnos.

CAPÍTULO

II

MARCO TEÓRICO

La investigación educativa surge a partir de un problema real con el fin de brindar una posible solución, para ello el docente utiliza un modelo de crítica social al que se ajusta como investigador informado participación, a través de un enfoque cualitativo para la realización de las Acciones. En este capítulo se describen en detalle los fundamentos del enfoque metodológico, enfatizando las características clave de la investigación cualitativa basada en aportes teóricos para eventualmente dar paso a la investigación acción participativa en el campo de la investigación, se detallan las etapas, técnicas y herramientas utilizadas. realizar investigaciones desde el campo de la educación para transformar la práctica docente.

2.1 Gamificación en la educación

La gamificación es entendida como una técnica de aprendizaje la cual retoma la dinámica y mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de mejorar los resultados de los alumnos en una clase, que a su vez favorece la intervención y participación generando mayor alcance en los objetivos que se pretenden alcanzar. De tal manera se plantea que,

La gamificación (o ludificación) está cada vez más extendida en las distintas etapas educativas: desde la etapa Infantil, pasando por primaria, hasta los niveles educativos post-obligatorios. Esto es porque permite generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación sirviéndose de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo de los juegos (UNIR, 2020, s/p).

De tal manera que se entiende como un sistema que contribuye a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más atractivo. A su vez es también un método de uso de dinámicas de juego en un entorno no lúdico que se considera a priori, como cuando se estudian las matemáticas. A la hora de introducir las TIC en el aula, es muy importante partir de esta premisa

básica; la comunicación con el alumno siempre será mejor si se hace en el juego. Una de las principales ventajas de las TIC es que la amplia gama de recursos permite adaptarlos a diferentes niveles educativos y materias. Por lo tanto, se pueden utilizar desde la infancia.

El papel del docente será crucial a la hora de elegir las apps, programas o plataformas de aprendizaje más adecuadas para cada alumno. Por lo tanto, según la UNIR (2020) la gamificación es una técnica que nos permite utilizar una variedad de recursos y herramientas en el aula para ayudar a los profesores a motivar a los alumnos, personalizar actividades y contenidos en función de las necesidades de cada alumno, para promover el aprendizaje y mejorar la atención.

La implementación de políticas educativas que involucren a las TIC se han desarrollado es cada vez más frecuente entre ellos: la utilización de un dispositivo electrónico por alumno. Según el criterio de Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), la implementación de estrategias o técnicas de gamificación en el ámbito educativo ha dado resultados positivos, al reforzar, mediante las experiencias y la diversión de los usuarios-interactores, la motivación para la ejecución de actividades y logro continuo de los objetivos pedagógicos planteados. La educación es un área con alto potencial para la aplicación de los procesos de gamificación, a fin de alcanzar la motivación y compromiso del alumno y con ello un aprendizaje significativo.

La gamificación en la educación ha introducido el uso de videojuegos, muchos de los cuales requiere que los usuarios aprendan y adquieran habilidades, conocimientos y destrezas típicas de su entorno de manera lúdica, involucrando procesos y habilidades cognitivas superiores, por lo que requiere un desarrollo cognitivo. La motivación y el compromiso son los dos requisitos principales para las misiones del juego.

2.1.1 Entendiendo la gamificación y su importancia

La palabra gamificación proviene de gamificación, que incluye el juego propiamente dicho y el sufijo -ificación, identificando el primero como diversión o entretenimiento y el segundo es transformar algo, una acción o un proceso. Juntos, los dos conceptos según Zichermann y Cunningham (2011), la definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”

Otro autor como Kapp (2012, p. 11), menciona que la gamificación utiliza la mecánica, la estética y el pensamiento del juego basado en el juego para involucrar a las personas, impulsar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" incluidos en los elementos del juego: mecánica, estética e ideas. El mismo autor reiteró los principales objetivos de este proceso de innovación: promover la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas por lo que la gamificación es utilizada en espacios que no son lúdicos y está siendo utilizado en disciplinas tales como: educación, marketing, administración de empresas y otras más relacionadas con los negocios y finanzas.

Según autores existen elementos para la gamificación, en este trabajo se retoman los tres que proponen Werbach y Hunter (2012), el primero es la dinámica; en la cual se retoma la estructura de los juegos, en esta implica las emociones y sentimientos que experimentan los jugadores, así como las relaciones, es decir, los vínculos que se pueden establecer entre los participantes para alcanzar un fin, así también como la narrativa o trama, esta se refiere a un relato que se hace forma cronológica durante el proceso y dinámica del juego, por otro lado la progresión, es decir, la continuidad de las acciones y por ultimo también implica las restricciones.

Por otro lado, la mecánica es el segundo elemento clave, esta se refiere a los procesos que desarrollan el juego, a su vez se divide en mecánica del comportamiento (humano y la psicología humana), mecánica de retroalimentación (retroalimentación del ciclo en el juego) y mecánica de

progresión (reunión de habilidades significativas). Y el tercer elemento clave, son los componentes, es decir, las dinámicas específicas relacionadas con avatares, insignias, puntos, colecciones, clasificaciones, niveles, bienes virtuales, entre otros.

Muchas veces se puede llegar a confundir los videojuegos con la gamificación, sin embargo, esto no es así, en la gamificación lo que se busca es “cambiar conductas en entornos reales usando las mecánicas de juego, para incentivar comportamientos deseados en clientes o usuarios, a fin de alcanzar un determinado objetivo” (UIA, 2017, p. 24)

En UIA (2017) se plantea que los videojuegos son tan comunes en las generaciones más jóvenes como los son los nativos digitales, que para ellos la tecnología resulta ser común en su día a día. En la implementación de herramientas basadas en la gamificación es necesario que el docente tenga clara esta diferencia, aun cuando la palabra gamificación proviene de game (juego), adopta mayor profundidad en la aplicación. Rodríguez y Santiago (2015) insisten en que si se plantea a la gamificación como la creación del juego ya se está equivocando en el camino. “Es mejor que pensemos en cambiar comportamientos, en medir resultados, o en motivar” (citado de UIA, 2017, p. 26).

2.1.2 La gamificación y la motivación

Un aspecto altamente valorado y que se encuentra en el centro de nuestro estudio aquí presente es la motivación. La motivación es una fuerza que produce, un concepto significativo para aquellos que se encargan de movilizar a otros para actuar (familias, maestros, coach, líderes, etc.). Este comportamiento ha sido estudiado desde el siglo XX y XXI, por diferentes teorías psicológicas y pedagógicas. Según la RAE, motivación significa “Un ensayo mental preparatorio de una acción para animar y animarse a ejecutarla con interés y diligencia”.

La motivación determina el grado de actitud que va a poner un estudiante en sus estudios (González-Alonso, 2017) y, por lo tanto, está íntegramente ligado al rendimiento académico. Un alumno sin motivación no va a prestar interés en la materia ni esforzarse en ella. Por ello, uno de los principales compromisos de la educación es fomentar la motivación y el compromiso en los alumnos. La motivación para el aprendizaje está influenciada por las emociones, el estado emocional, las creencias, los intereses, las metas y los patrones de pensamiento de un individuo.

Además, la curiosidad que fomenta el juego es un factor positivo para activar un buen estado mental en los alumnos, facilitando la adquisición de contenidos y permitiendo que los alumnos avancen en la materia (Noriega, 2013). Por lo tanto, si los elementos del juego se utilizan en el marco de un enfoque de gamificación, el docente utilizará la carga psicológica intrínseca del juego para mejorar los procesos cognitivos antes mencionados y llevar a los estudiantes a activarse en la dirección correcta para corregir, así como para evitar que su comportamiento empeore a pesar de las dificultades encontradas para implementarlo.

Por otro lado, se sabe que la sociedad cataliza las diferencias por diversas motivaciones. el entorno social entre las personas y su crianza personal. Estas relaciones crean personas más motivadas e integradas. Cabe destacar que algunas situaciones y culturas son mejores que otras. Existen tipos de motivación, en este trabajo se retoman las que se mencionan a continuación:

Motivación intrínseca: la poseen aquellas personas cuya motivación es auténtica y realizan las actividades por la satisfacción en sí que les producen estas. Esto está muy presente en la etapa de la infancia, ya que son seres humanos activos, curiosos, exploradores juguetones, etc. En cambio, se van dando variaciones a medida que nos desarrollamos y debido a condiciones externas. Es necesario de una serie de apoyos para el mantenimiento y la ampliación de ese estado interno. Y la motivación extrínseca: proviene de fuera del individuo. Se da en aquellas personas que son controladas para ejecutar una acción. No

quiere decir que esta motivación no sea autodeterminada, sino que conduce a la obtención de un resultado separable. (Prieto., E, 2018, p. 26).

2.1.3 La gamificación y la neurociencia

Por otro lado, la neurociencia es un área relativamente novedosa dentro del mundo de la educación cuyo objetivo principal es hallar qué estímulos se relacionan con un mejor rendimiento académico. En este sentido, se defiende un tipo de metodología activa y didáctica que consiga un mejor aprendizaje a través de la estimulación de determinadas áreas cerebrales. Por lo tanto, se aboga por una relación directamente proporcional entre motivación y aprendizaje. Siguiendo esta premisa, la incorporación de la gamificación cumple el introducir elementos tanto técnicos como lúdicos para activar (motivar) al alumnado, al mismo tiempo que se relaciona con la teoría del conductismo, debido a que su objetivo teórico se basa en la predicción y el control de la conducta y aunque siempre reconoció el rol de los factores biológicos y neurofisiológicos, siempre puso especial énfasis en el ambiente. tal como lo plantea la autora Prieto;

El conductismo se basa en “respuestas” o acciones del individuo ante “estímulos” del ambiente, como algo externo al cerebro. Esta teoría proporciona ciertas aportaciones al ámbito de la gamificación ya que si tenemos en cuenta el factor de la “consecuencia” (estímulo-respuesta-consecuencia), como resultado de un comportamiento, ésta permitirá modificar el comportamiento produciendo un aprendizaje. Dentro de este aprendizaje se pueden esclarecer tres puntos: Observación: sobre qué hacen los participantes. Bucles de realimentación: acción-alimentación-respuesta. Y refuerzo: tras reforzar el estímulo se produce un aprendizaje, asociando la acción y la respuesta.

Los tres puntos que se mencionaron anteriormente, se pueden conectar en el contexto de la gamificación teniendo en cuenta la retroalimentación proporcionada por varias herramientas interactivas, como indicador de progreso. Una retroalimentación particular estará conectada a un comportamiento particular. Las consecuencias pueden usarse para condicionar comportamientos

de esta manera tiene tendencia a repetir una acción cuando se le recompensa por hacerlo. Sin embargo, todo ello incluye los siguientes riesgos: La manipulación es el acto de convencer a alguien para que haga algo, comportamiento hedonista: cuando solo actúas para obtener recompensas, te pones en peligro, que, ante la falta de respuestas, no se genere ninguna o que la motivación y satisfacción al recibir estos beneficios. Por lo que, se debe tener en cuenta que es importante llevar un acompañamiento sin perder de vista el lineamiento de que se juega con sentido pedagógico proyectando y dirigiendo a los alumnos hacia juegos serios, por ello, se deben tener en cuenta el cumplimiento de las reglas establecidas desde un principio.

2.2 La gamificación como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula, en la asignatura de español: una mirada desde el ámbito de intervención

Este tema comprende la educación primaria, la cual, según SEP (2017) conforma el segundo nivel de la educación básica, asegura un camino educativo coherente y consistente que comprende la continuidad para el desarrollo de las competencias adquiridas en la educación inicial. Además, brinda las bases para que los estudiantes de secundaria alcancen un perfil de egreso y desarrollen habilidades para la vida que les permitan formar su identidad como ciudadanos democráticos, críticos y creativos que requiere la sociedad mexicana del siglo XXI.

Durante la educación básica, los estudiantes experimentan diversos cambios en sus procesos de desarrollo y aprendizaje, por lo que es fundamental en este nivel que cuenten con oportunidades de aprendizaje que les permitan desarrollar competencias. En este sentido, la escuela y sus docentes necesitan asesoramiento y ayuda de acuerdo a las necesidades de la práctica docente diaria, lo que proporciona una base para la acción para corregir y prevenir el retraso.

En el plan y programa de estudios para la educación básica (SEP, 2017), se abordan áreas de formación académica, entre ellas: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y exploración y comprensión del mundo natural y social. En el área de formación académica en lengua y comunicación se pueden encontrar cinco asignaturas que son importantes para que los estudiantes desarrollen los conocimientos que les permitan afrontar los retos que implica una sociedad cambiante. Dichas asignaturas son; Lengua Materna. Español., Lengua Materna. Lengua Indígena., Segunda Lengua. Lengua Indígena., Segunda Lengua. Español., Lengua Extranjera. Inglés.

La asignatura en el que se centra el tema de este estudio es la lengua materna, español, dentro en la cual se propone dotar a los y las alumnas de algunos modelos de lengua escrita tales como: literario, periodístico, académico, entre otros. Esta asignatura trata sobre la adquisición del lenguaje, mencionando que se adquiere a través de la interacción social, ya que, se realizan intercambios orales y actos de lectura y escritura. Por lo tanto, el contenido discutido aquí está dirigido a permitir que el estudiante use el idioma e interactúe con otros. En la asignatura de español, se trabaja mediante prácticas sociales de lenguaje, las cuales se definen como:

Pautas o modos de interacción que enmarcan la adquisición y traducción de los textos orales y escritos; comprenden los diferentes modos de leer, interpretar, considerar y juntar los textos, de acercarse a su escritura y de participar en los intercambios orales y analizarlos (SEP, 2017, p. 172).

Estas prácticas sociales del lenguaje han ido evolucionando, para que poder trasladarlas al aula. Tales cambios surgen de un proceso de análisis en donde se hace un ordenamiento de las actividades que cada una de ellas requiere, para que de ese modo se pueda suavizar su logro.

Lo que esta asignatura busca principalmente es que los alumnos “desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos” (SEP, 2017, p. 65). Para que esta asignatura logre lo que se pretende en los alumnos, el Plan y programas de estudios 2017, se hace mención que:

Es entonces prioridad de la escuela crear los espacios y proporcionar las condiciones necesarias para que los estudiantes se apropien de las prácticas del lenguaje socialmente relevantes, para que desarrollen la capacidad de interactuar y expresarse de manera eficaz en las diferentes situaciones de comunicación de las sociedades (SEP, 2017, p. 159).

Las escuelas primarias son más complejas que los jardines de infancia, especialmente en los grados inferiores, porque la forma en que funcionan cambia de preescolar a primaria. Muchas veces en la escuela, los estudiantes siguen siendo niños a los que les gusta jugar como en el jardín de infantes, sin embargo, es algo que muchas veces se pasa por alto y no se considera que “el juego es un vehículo importante de sus aprendizajes” (SEP, 2017)

La importancia del juego es que les permite desarrollar diferentes aprendizajes. Estas enseñanzas se pueden agrupar en las siguientes categorías, centradas en el desarrollo de cada individuo:

Comunicación: aprende a comunicarse, comprender y escuchar. Convivencia social: aprende a realizar trabajo colaborativo y a tener una regulación de sus emociones. Naturaleza: aprende a explorar, cuidar y conservar el medio natural. Desarrollo motriz: este se da cuando el juego implica una acción motriz, la cual permite que se desarrollen distintas destrezas, como lo son la coordinación, rapidez y precisión (SEP, 2017, p. 67)

Otra cosa en que favorece el juego en el salón de clases es que les permite a las y los alumnos a usar su creatividad en las situaciones que enfrentan. Por ende, “el juego se convierte en

un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar” (SEP, 2017, p. 67).

2.3 Teoría del campo de docencia

La Universidad Pedagógica Nacional Unidad 212 de Teziutlán, Puebla, es una Institución Pública de Educación Superior que dirige sus funciones a la Formación, Actualización y Superación de Profesionales de la Educación, generando sinergia para intervenir, bajo un enfoque humanista, incluyente y sustentable en los procesos educativos, dando respuesta a las necesidades sociales. Dentro de su oferta educativa se encuentra la licenciatura en pedagogía, en la que se pretende formar profesionales capaces de analizar la problemática educativa y de intervención de manera creativa en la resolución de la misma, mediante el dominio de las políticas, la organización y los programas del sistema educativo mexicano, del conocimiento de las bases teóricas-metodológicas de la pedagogía, de sus instrumentos y procedimientos técnicos.

Cabe mencionar que la pedagogía es una ciencia social enfocada en la investigación que ofrece múltiples opciones laborales más allá de la educación formal. Es importante mencionar que existe una gran ambigüedad, desconocimiento e incluso confusión en el significado de la palabra pedagogía, en torno a su definición, sus funciones y ámbitos de actuación profesional.

Para ello, es pertinente comenzar por mencionar el origen de la pedagogía, esta se remonta a la Antigua Grecia. Etimológicamente, deriva del griego “paidos” que significa niño y “agein” que significa guiar, conducir. Sin embargo, tras el paso del tiempo ha adoptado un sentido mucho más amplio debido a que la pedagogía estudia la educación, abarcando todas las etapas vitales del ser humano al mismo tiempo que llega a todos los ámbitos en los que se desarrolla la persona (escolar, familiar, social, cultural, laboral, etc.). Al estar social y culturalmente vinculada al ámbito

educativo, no solo se refiere a la educación formal (enseñanza reglada en los diferentes niveles educativos: infantil, primaria, secundaria, bachillerato, Universidad), sino también en el ámbito de la educación no formal (academias, gabinetes, centros de formación, de refuerzo académico, de preparación de oposiciones, etc.) e incluso de la educación informal, ya que también se dan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La pedagogía puede definirse como una ciencia social enfocada en la investigación y reflexión sobre la educación. Esta ciencia sirve para sistematizar y optimizar los procesos educativos, para lo cual trata de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. También es importante mencionar la figura del pedagogo. En “El Libro Blanco del Título de Grado en Pedagogía y Educación Social” explica de la siguiente manera:

El pedagogo es un experto en sistemas y procesos educativos cuya formación le capacita para el desarrollo de las siguientes funciones generales: 1. Analizar aspectos que conforman situaciones educativas en diferentes contextos formativos. 2. Diseñar programas, acciones y proyectos adaptados a los contextos analizados. Y 3. Realizar un seguimiento y evaluación a los programas, acciones y proyectos diseñados e implementados para cada contexto educativo. (ANECA, 2005, p.119).

Como ya se mencionó anteriormente, el campo laboral del pedagogo es muy amplio, en la maya curricular que maneja la UPN se establecen cinco campos, pero en este trabajo solo se hace refiere al campo de docencia. Se ha dicho en la literatura pedagógica que los propósitos de la enseñanza deben extenderse más allá de los contenidos curriculares circunscritos al aula de clase, por tanto, existe la necesidad de adquirir y desarrollar múltiples capacidades en distintos contextos para afrontar las demandas de la sociedad actual. En este sentido, el trabajo de campo es un buen

ejemplo, pues constituye una convivencia circunstancial contextualizada fuera de la institución educativa cuya implementación requiere de una enseñanza estratégica.

En la Universidad UPN, por su condición de ser una institución Pedagógica, se hace necesario darles un espacio a las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, a fin de proveer estas herramientas a los futuros docentes y potenciar sus capacidades para enseñar y aprender, tanto en la escolaridad como también en su desempeño profesional. Las teorías educativas tratan de explicar cómo se enseña y se aprende, en sus distintos aspectos: currículo, evaluación, etcétera. No hay una sola teoría, sino muchas; y a lo largo del tiempo van surgiendo nuevas, que quitan valor a las anteriores en muchos casos, producto de la distinta concepción sobre los roles de los alumnos y docentes, sobre el modo de calificarlos o sobre cómo se deben aprehender los contenidos, entre otros casos.

Los docentes en su práctica cotidiana, explícita o implícitamente adhieren a alguna teoría, y, en ocasiones, la que dicen seguir, no se plasma en los hechos. Algunos docentes se jactan de ser muy modernos y adherir a las teorías de aprendizaje significativo y del alumno activo y protagonista, que es lo que les han enseñado cuando estudiaron para ser maestros o profesores, pero es frecuente que, por rutina, comodidad o apatía, se encuentren dictando los contenidos, durante prolongados espacios de tiempo, o evaluando solo resultados.

Según Altamirano (2018), saber teorías asegura ser un buen docente, pues es necesario llevarlas a la práctica, y adaptarlas a cada grupo de alumnos, y a cada uno de ellos en particular, pues, así como en medicina “no hay enfermedades sino enfermos”, en docencia, cada educando es único e irreplicable, en su modo de ser, de sentir y de actuar. Se debe tener en cuenta que las teorías pueden estar equivocadas, que pueden estar mal aplicadas o no ser las adecuadas para ese contexto.

Si bien es importante conocerlas, no se debe dejar de evaluar si son las necesarias para el objetivo propuesto. Por eso, un buen docente debe conocerlas, pero también debe usar su propia experiencia, su lógica y su sentido común, para verificar, tras su aplicación, si conviene seguir en esa dirección o intentar probar con otra teoría.

El arte de educar cargado con saberes y pasión siempre está enmarcado en modelos, en “formas” de llevar adelante el proceso de enseñanza-aprendizaje; donde el discente y el docente conforman una integridad, compleja y abarcadora. Las teorías educativas y especialmente las de la enseñanza y del aprendizaje son los fundamentos científicos que enmarcan el desempeño en ambos procesos. Los paradigmas (modelos teóricos) son numerosos, dinámicos y permanecen en el tiempo sosteniendo los nuevos que van apareciendo. La teoría conductista, cognitivista, constructivista y socio constructivista, hoy acompañan a nuevas que vienen emergiendo en la dinámica social: la teoría de la información, el conectivismo y las diferentes modalidades que a su vez generan: las inteligencias artificiales, las inteligencias múltiples, el aprendizaje ubicuo, el colaborativo, el corporativo y otros, se suman a las realidades que un docente debe conocer para desempeñar su tarea. Los docentes, tienen la responsabilidad social de guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, fundados en conocimientos científicos y experienciales. Hoy, se recibe en las aulas a estudiantes “nativos digitales”, alumnos de la “era digital, de la información y de la comunicación”. ¿Cómo enseñar en este contexto? ¿Cuáles serán las teorías que envolverán mi práctica? ¿Qué tipo de persona debo formar para el mercado laboral? Estas y otras cuestiones, el docente debe reflexionar desde las teorías. (Altamirano, 2018, citado en Universidad Nacional de Itapúa).

2.4 Fundamento teórico de la intervención

La educación es una actividad y un campo de la realidad que se convierte en objeto de investigación o análisis con sentido general, profesional y vocacional. Varias disciplinas científicas contribuyen al conocimiento de la educación y especialmente, la pedagogía.

Actualmente la educación es objeto de múltiples transformaciones orientadas a mejorar la calidad y las necesidades de la sociedad. Carmona (2008) citado de RDU (2020), menciona que los nuevos docentes que se integran al campo laboral de la docencia deben ser capaces de ser reflexivos, razonables e intuitivos, por ello, su participación se enfoca en desarrollar el pensamiento reflexivo y crítico. Rodríguez (2014) menciona que

La práctica reflexiva del docente implica actitud sistemática de análisis y valoración de su quehacer para diseñar nuevas estrategias que puedan incidir de manera positiva en su enseñanza. Es también pertinente rescatar el saber docente y, a su vez, que esté enfocado en situaciones, acciones y problemáticas concretas que permitan establecer una relación entre su formación práctica y teórica (Citado de RDU, 2020, p. 3)

Como se plantea en la siguiente cita,

En la actualidad, la educación proyecta una nueva visión de la docencia...se les demanda que enseñen un currículo más exigente a un grupo más diverso de alumnos, que llegan a las aulas con intereses, motivaciones y experiencias de vida, frecuentemente, muy distintas a las expectativas de sus profesores. Ya no basta con enseñar lo que el marco curricular ha establecido, también hay que entregar evidencias de lo que los alumnos han aprendido, lo que se les enseñó y así como algunas relativas a la calidad del propio desempeño docente (Moreno, O., Pérez, I., Martínez, L., 2020, p. 3)

Por todo lo mencionado anteriormente es importante que la acción intencional que se desarrolla en la tarea educativa tenga un orden a realizar con, por y para el educando los fines y medios que se justifican con fundamento en el conocimiento de la educación. La intencionalidad reside en la conducta; y ver una conducta como intencional es comprenderla como un conjunto de actuaciones implicadas, por lo que el propio agente cree, en la consecución de algo.

Tal y como lo menciona Ágora (1998)

La intervención pedagógica, de lo que se trata, es de generar hechos y decisiones pedagógicas. La condición de experto viene dada por estar en posesión de competencias desarrolladas con el conocimiento teórico, tecnológico y práctico de la educación, el dominio de la complejidad estructural de la toma de decisiones pedagógicas y el entrenamiento en la intervención como especialista de la educación Ágora (1998)

Por tal motivo, en esta propuesta se pretende diseñar e innovar nuevas estrategias relacionadas con el juego para favorecer la motivación escolar específicamente en el área de Lengua Materna. Español, tomando en cuenta algunos factores como el estilo y ritmo de aprendizaje de los alumnos eso para encontrar la mejor manera en que ellos aprenden y además que sus aprendizajes resulten significativos para ellos, por lo tanto, se retoma el instrumento de recolección de datos que la docente de 2º “C” aplico al inicio del ciclo escolar, donde se obtuvo que en su mayoría los alumnos son kinestésicos (ver apéndice 1).

2.4.1 Psicológico

De acuerdo con Winebrenner (2008), cabe mencionar que el cerebro humano es un organismo completo, compuesto principalmente por tres partes: cerebro, el único que es capaz de tener aprendizajes material académico; por otro lado, el cerebelo; encargado de nuestras emociones y el bulbo raquídeo; este es el centro de la sobrevivencia.

Según Leslie Hart (1983) citado de Winebrenner (2008), el plan de estudio debe estar acorde con el cerebro y de no ser así no será posible aprender. Así mismo la autora plantea que en el caso de los niños su cerebro aprende de diferente manera y por tal razón también se les debe enseñar de otra forma. Continuando con un ejemplo que da la misma autora, se entiende de alguna manera sus ideas se relacionan con las de Ausubel, ya que, con su teoría de la asimilación, se pueden rescatar tres factores clave:

1) el aprendizaje significativo implica la asimilación de nuevos conceptos y proposiciones en estructuras cognoscitivas ya existentes, que resultan en consecuencia modificadas; 2) el conocimiento se organiza jerárquicamente en la estructura cognoscitiva y la mayoría de todo lo nuevo que se aprende implica una subsunción de conceptos y proposiciones en jerarquías ya existentes; y 3) el conocimiento adquirido por aprendizaje memorístico no se asimilará en las estructuras cognoscitivas ni modificará las estructuras de proposiciones ya existentes. (EDLC, 1991, p. 2).

Explicado en palabras de Winebrenner (2008)

Para hacer que el nuevo aprendizaje se lleve a cabo, debemos conectarlo a un patrón que el cerebro conoce y reconoce. Cuando lo hacemos hace el cerebro percibe el nuevo aprendizaje en un “lenguaje” que puede entenderse con facilidad. Igualmente, importante es el ambiente, pues debe ser conformable para un buen aprendizaje. Cuando el cuerpo siente angustia el bulbo raquídeo se enfoca en el malestar y el aprendizaje no tiene lugar (Winebrenner, 2008, p. 58).

Por tal motivo se considera que es importante conocer los estilos de aprendizaje de los alumnos para poder intervenir y ayudarlos en su aprendizaje a partir de sus necesidades, autores como Marie Carbo, Rita Dunn y Kenneth Dunn han descrito tres estilos de aprendizaje: “Las personas auditivas aprenden escuchando, las personas visuales aprenden viendo, deben tener una imagen en la mente para entender lo que necesitan aprender y las personas susceptibles al tacto y al movimiento corporal aprenden tocando y moviéndose” (citado de Winebrenner, 2018, p. 58)

Estos últimos entendidos como kinestésicos

Son sujetos que aprenden a través de sensaciones y ejecutando el movimiento del cuerpo. Es el sistema más lento en comparación a los (otros), pero su ventaja es que es más profundo, una vez que el cuerpo aprende determinada información le es muy difícil olvidarla; así, estos estudiantes necesitan más tiempo que los demás, lo que no significa un déficit de comprensión, sino solo que su forma de aprender es diferente. (Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J., 2017, p. 238).

Si bien como ya se mencionó con anterioridad en palabras de Céspedes, G., Molina (2017)

Saber cuál es la forma en que los estudiantes aprenden de una mejor manera, pues permite buscar caminos que faciliten el aprendizaje y, así, se posibilite la percepción de la información con mayor efectividad. El estilo de aprendizaje que sea dominante va a definir el método más apropiado para que una persona pueda retener la nueva información que llega a su cerebro, filtrando lo que se debe aprender; tal vez los estilos que predominan sobre una tarea no sean necesariamente predominantes para las demás, o es posible que logre serlo a través de una combinación entre varias de ellas. Entonces, ¿cuál podría ser la mejor manera en la cual un docente debe desarrollar sus clases, de modo que logre favorecer el aprendizaje dentro de las aulas de estudio?

Por ende, se retoma la siguiente frase “si no se conoce la forma en como aprenden los estudiantes, va a ser complicado diseñar estrategias para adaptar el contenido o tema a su estilo lo que da como resultado un bajo rendimiento académico” Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J., 2017, p. 239).

2.4.2 Pedagógico

De acuerdo a Martín, A. S., Mendoza, J. L. C., Regalado, E. C., & Martín, A. P. (2018), para que un aprendizaje sea más efectivo y conseguir un mejor dominio del asunto, es aconsejable equilibrar los estilos de selección de la información y usar otros canales sensoriales para desarrollar novedosas capacidades, los estilos de aprendizaje inciden en el rendimiento académico y son diferentes para todos los estudiantes, por consiguiente, si no se sabe cómo aprende el alumno es difícil diseñar tácticas para adaptar el contenido o asunto a su estilo, lo cual da como consecuencia un bajo rendimiento académico; en otras palabras, todavía más crítico una vez que el estudiante está en un sistema educativo centrado en el alumno y donde se enfatiza el autoaprendizaje.

Cada vez existen más y más métodos de aprendizaje y entre ellos se da a conocer la gamificación en relación al juego y a las experiencias que las personas tenemos con respecto a lo lúdico, por esta razón al realizar esta investigación se puede identificar que hay muchas acepciones e información sobre el origen de la gamificación de las cuales se puede rescatar las siguientes:

El término gamificación surge, pues, en un ámbito exógeno o ajeno al educativo.

Aunque el origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje. (Malvido, 2019, p. 1)

La educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta. Sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica, creativa de los alumnos. Estos convierten el acto del juego educativo en un compromiso consciente, intencional y transformador de la sociedad. Se ha demostrado que el juego, no es inútil, sino que constituye el más vigoroso de los medios de que puede disponer la educación. Todas las actividades que disponen de mecanismos apropiados, transmitidos por la herencia, pueden ejercitarse en forma de juego. Lo mismo puede decirse de las actividades adquiridas que solo necesitan cierto grado de perfeccionamiento

Los niños y niñas utilizan el juego de una forma natural para adquirir múltiples aprendizajes. Lo hacen de manera inconsciente, innata y sin esfuerzo, mientras se divierten y lo disfrutan. Por eso el juego es una de las herramientas de aprendizajes más poderosas que se tiene. Los niños y niñas experimentan el mundo a través del juego, intentando realizar diferentes acciones para estudiar las reacciones y sacar conclusiones sobre el entorno que les rodea. Es así

como aprenden sobre el mundo. Y, a través del juego, se implican totalmente en aprender y crecer con motivación.

Además, que los niños y niñas jueguen juntos es muy positivo para el desarrollo social, ya que adquieren aprendizajes a través de la observación y la imitación y progresan juntos en el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, el respeto o la paciencia. Por tanto, el juego es para el niño y la niña una oportunidad de crecer y desarrollarse en casi todas las áreas. Los adultos pueden enseñar a los niños y niñas jugando con ellos capacidades como: resolver problemas, determinados valores, mejorar la autoestima, relacionarse con otros niños

Además, fomentar que se expresen ayuda a que aprendan a esperar su turno o pedir permiso, así como a compartir con otros, ser cuidadoso con las cosas y pedir ayuda cuando la necesitan. Y, por supuesto, desarrollan habilidades físicas y mentales mientras se mueven e interactúan, desarrollando su coordinación psicomotriz y fortaleciendo su cuerpo. También, fomenta la creatividad y la imaginación ya que el juego les despierta y muchas veces les hace buscar soluciones o estrategias, de forma individual o en común, así como habilidades de cooperación.

2.4.3 Didáctico

Los juegos han constituido una forma de actividad inherente al ser humano. Antiguamente caracterizaban la cultura propia, que era la educación y la educación representaba la supervivencia. “Platón afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles”. (citado en Nunes, 2002, p. 13).

Hay varios autores que han respaldado desde sus experiencias esta afirmación, entre ellos se encuentran: Jean- Jaques Rousseau (1712 - 1778), demostró que el niño tiene varios modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; también que nada se aprende si no es a través de una

conquista activa, es decir, de una experiencia y no de una lección verbal. Igualmente advirtió que sólo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia y que para poder sacar provecho es necesario que todo el cuerpo que los sustenta sea robusto y sano. Puso igualmente de relieve el interés que siente el niño cuando participa de un proceso que corresponde a su alegría natural.

Actualmente en el siglo XXI se marcó el inicio de una nueva era en todos los aspectos sociales de la humanidad, convirtiéndose en el siglo del conocimiento, ahora, se trata de formar a hombres y mujeres del nuevo milenio, creadores, críticos y afectivos que se desenvuelvan en un modelo pedagógico humanista y holístico. Por tal motivo se establece que , “Por medio del juego, el niño explora manifestando sus posibilidades sensomotoras y es desde los inicios de la vida que el niño produce movimientos que generan sensaciones permitiendo que conozca su cuerpo” (Bottini & Agnese, 2000, p. 6) para generar procesos de integración psicosomática, de conocimiento y exploración de objetos, lo que propicia la comprensión de las relaciones con el medio ambiente; un adecuado cuidado y atención del adulto es la condición para que dichos Lúdicamente, aquella a la cual los alumnos acuden de manera voluntaria para pasar su tiempo libre y ayudarse mutuamente (Abreu, L; Paolicchi, G; Bosoer E; Martínez Vivot, M. 2015, p. 6)

Así mismo, es importante considerar que;

Los elementos del juego en sí, han estado presentes desde la fundación de la escuela, es decir, desde que el mundo era analógico y en clase había tiza, papel, pegamento y tijeras, si nos remontamos hasta la época medieval se puede decir que los retos en las Juntas medievales los caballeros cabalgaban con sus lanzas combatiendo, para luego ganar reconocimiento, cargos importantes o incluso a la princesa en disputa, además de que el objetivo en este aprendizaje de pelear ayudaba a los caballeros a adquirir habilidades para la guerra. Por ello, para entender la gamificación conviene rescatar un contenido semántico refugiado en el sustantivo “game” (anglicismo para juego). Hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde la óptica de un mundo

renovado digitalmente, de ahí que cobra especial importancia entender su origen. (Foncubierta & Rodríguez, 2014, p. 1)

Los actuales modelos de enseñanza y aprendizaje están participando de un proceso de innovación pues educar ha dejado de ser la simple transmisión de contenidos curriculares de cada país para convertirse en una capacitación del alumnado en conocimientos y competencias clave. En este sentido, el profesorado debe estar atento a los nuevos recursos digitales surgidos en los últimos años, así como a su correcta inclusión en las aulas.

Es indispensable entender la diferencia entre juego y jugar, debido a que el primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándole. Por otro lado, jugar es libertad, pero dentro unos límites (círculo), que busca en si misma el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse. (Gené, 2015, p. 4)

2.5 La evaluación en el campo de docencia

La evaluación es una herramienta para saber el impacto logrado en una escuela a través de diversas iniciativas educativas. Es el proceso primario que tanto monitorea el progreso de los estudiantes como comprueba si las respuestas de los profesores, centros y autoridades están en línea con las tareas planteadas por la educación moderna. El reto actual es el enfoque formativo de la evaluación, al ser implementado en las políticas educativas en muchos países de la región latinoamericana. Básicamente para contrarrestar las prácticas pedagógicas indicativas. estudios enciclopédicos y conductuales, y promoviendo la evaluación como una oportunidad (Anijovich Cappelletti, 2017).

Además, cabe destacar que la evaluación es una etapa clave del proceso de enseñanza y aprendizaje, un factor fundamental para mejorar la calidad de la educación y la transparencia del

sistema educativo, según lo dispuesto en la Ley de Educación vigente. Es el proceso de registro y recopilación de datos sobre habilidades, conocimientos y actitudes con el fin de mejorar los programas educativos implementados en las escuelas.

El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere un seguimiento periódico de su proceso de aprendizaje con el fin de detectar oportunamente iniciativas y métodos que aún no han dado los resultados esperados y superar los errores y desaciertos detectados. En el corazón de este concepto está el alumno, su felicidad y su aprendizaje. Los maestros deben realizar un seguimiento no solo del progreso de aprendizaje de sus alumnos, sino también de la eficacia de su aprendizaje (UNIR, 2020). Anonado a la idea anterior, se hace la siguiente cita,

En la actualidad la evaluación es un tema importante en el ámbito educativo. la mayoría de los actores educativos están conscientes de las implicaciones de evaluar o ser evaluado en el proceso educativo. En este sentido, la evaluación verifica lo que los alumnos aprenden y cómo lo aprenden, lo que los docentes enseñan y cómo lo enseñan, qué contenidos y mediante qué estrategias (Zorrilla., M, 2012, p. 13)

Según Zorrilla (2012), la función social de la evaluación implica brindar oportunidades de aprendizaje continuo y reportar los resultados al final del período de restricción, así como analizar los resultados obtenidos para los ajustes en la práctica para la siguiente lección. Tradicionalmente se asignan tres puntos de evaluación: inicial, de proceso y final. Estos momentos coinciden con los tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa o sumaria.

En primera instancia según la autora la evaluación diagnóstica, se realiza con carácter previo al desarrollo del proceso educativo, cualquiera que sea, con el fin de comprobar los conocimientos que ya posee el alumno. Es considerado por muchos teóricos como parte de la evaluación de procesos, porque su propósito es establecer las bases para el aprendizaje cooperativo.

Esta permite diseñar estrategias de intervención didáctica; por esta razón, la evaluación de diagnóstico se puede realizar al comienzo del año escolar, situación o secuencia de instrucción.

En cuanto a la evaluación formativa tiene como objetivo evaluar el progreso del aprendizaje y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Su función es mejorar la interferencia en el momento y en particular, le permite evaluar si la planificación va según lo previsto. Los métodos de este tipo de evaluación, utilizados para ajustar el proceso de enseñanza y aprendizaje son: interactivo, retrospectivo y activo.

La evaluación sumativa, por otro lado, ayuda a lograr una evaluación integral de qué tan bien se espera que lo logre cada estudiante al final de la secuencia de instrucción o situación de enseñanza. En el caso de las escuelas primarias y secundarias, también permite tomar decisiones sobre reconocimiento al final de un período de instrucción o ciclo escolar, en lugar de en el nivel preescolar, donde el reconocimiento se logra solo al finalizar. De manera similar, la evaluación sumativa se basa en la recopilación de información sobre el rendimiento de los estudiantes y los procesos, estrategias y acciones que utilizaron los maestros para lograr resultados.

Y en cuanto a los tres momentos de evaluación, resalta la misma autora que estos son esenciales para tomar decisiones sobre el desarrollo de la planificación en un aula determinada, por lo que la evaluación a lo largo del año escolar es fundamental. En general, la evaluación inicial se realiza al inicio del ciclo escolar o al inicio del año escolar, en las primeras etapas del desarrollo de una etapa o bloque y las etapas finales al término de estas, con la evaluación del proceso se pretende alcanzar el aprendizaje. Por regla general, la evaluación de fin de trimestre capta más la atención del docente que el proceso en sí, pero con el enfoque formativo, esta evaluación debe ser continua durante todo el proceso.

La misma autora también explica los elementos de la evolución desde el enfoque formativo, que giran en torno a una serie de preguntas: “¿Qué se evalúa? ¿Para qué se evalúa? ¿Quiénes evalúan? ¿Cuándo se evalúa? ¿Cómo se evalúa? ¿Cómo se emiten juicios? ¿Cómo se distribuyen las responsabilidades de la evaluación? ¿Qué se hace con los resultados de la evaluación?” (Zorrilla., M, 2012, p. 28). Cada una de estas preguntas ayudan a llevar a cabo el diseño, desarrollo y reflexión del proceso evaluativo.

Con respecto a la pregunta ¿Quiénes evalúan?, se destaca que el docente frente a grupo es el encargado de evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Para lograrlo, planifica y lleva a cabo procesos de evaluación en diferentes contextos, con diferentes objetivos y alcances, para asegurar que se alcancen los resultados de aprendizaje de los estudiantes. En el enfoque formativo, los docentes pueden evaluar de tres formas: interna, externa y participativa. Y además el maestro puede involucrar a sus alumnos en el proceso de evaluación, alimentándolos a aprender sobre cómo ajustar su aprendizaje; de tal manera se pueden aprovechar los siguientes tipos de evaluación de procesos, complementándose entre sí: La Autoevaluación: el propio alumno se evalúa y de esta manera se da cuenta de su proceso y de los aspectos en los que puede mejorar, la segunda evaluación que explica la autora es la Coevaluación: la cual, propicia la valoración del desempeño de sus compañeros, ya que, se realiza entre pares, además genera la posibilidad de compartir maneras de aprender en conjunto. Y, por último, la Heteroevaluación, es la que el docente realiza a sus alumnos, esta ayuda al mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos. Cada una puede complementar a la otra y las tres son importantes de contemplar al momento de diseñar una evaluación.

En la propuesta de intervención de este trabajo en la asignatura de lengua materna, español se trabaja por proyectos, por ello, en cada sesión se plantea un instrumento para evaluar el producto

que se establece en cada sesión de la estrategia de intervención, para la primera sesión se contempla la heteroevaluación mediante una rúbrica, la cual contiene categorías e ítems que contiene nivel de cumplimiento de acuerdo a lo que se describe en cada apartado, para la segunda sesión, se considera la misma mediante una lista de cotejo, para evaluar un texto narrativo, que incluye criterios, ítems, cumplimiento y observaciones. En la tercera sesión también se contempla la heteroevaluación, mediante una escala estimativa, para evaluar una leyenda, la cual contiene el número de alumnos y algunos descriptores que debe contener el producto para ser evaluado como MB (MUY BUENO), B (BUENO) y NA (NECESITA AYUDA) y, por último, se considera mas pertinente la autoevaluación, mediante una lista de cotejo, que contiene el propósito, los indicadores, el cumplimiento y un apartado para llevar a la reflexión sobre lo que el alumno puede mejorar de acuerdo a los indicadores.

CAPÍTULO

III

DISEÑO METODOLÓGICO

El enfoque teórico, los objetivos y los métodos son tres de los elementos centrales de cualquier diseño de investigación, ya sea cuantitativa o cualitativa. Para algunos autores el diseño de investigación son el conjunto de decisiones que toma un investigador o equipo de investigación para realizar y llevar a cabo la indagación. En el caso de la investigación cualitativa, el diseño es flexible e interactivo. Esto implica que la investigación no se desarrolla a través de la realización lineal y unidireccional de una serie de pasos, como lo es en el caso de la investigación cuantitativa.

3.1 El paradigma sociocrítico

En este trabajo, la investigación es el hilo conductor que permite llevar un seguimiento, ya que, su propósito ha sido conocer detalladamente el problema de conocimiento que se ha estado trabajando. Por ello, los estudios sociales son un ejercicio que ayuda a ver la realidad de las personas y los fenómenos sociales, amplía los horizontes de comprensión y reformula el sentido que se da a las personas y sus prácticas.

Según Moreno, I. (2017), el qué es, cuál es su finalidad y cómo puede lograrse ha sido tema de discusión desde los albores del hombre, pudiendo tener respuestas las condiciones, medios o procedimientos para lograrlo, así como su alcance científico y social. Por lo que la discusión sobre los paradigmas de investigación ha ido en varias direcciones, una de ellas es que la ciencia debe ser cuantitativa, de modo que permita la descripción de los fenómenos sociales a partir de los datos empíricos que los constituyen; otra dirección, es que la ciencia no puede ser completamente cuantitativa, porque algunos fenómenos no pueden ser explicados basándose únicamente en el empirismo, sino que deben ser estudiados a partir de un marco integrado que acerque al investigador a otros aspectos: por ejemplo, la percepción sensorial, la representación, la creencia social o práctica y experiencia cotidiana del tema.

Según Thomas Kuhn en su libro “Las revoluciones científicas”, un paradigma, es una nueva manera de adquirir un conocimiento, es decir, un modelo o patrón para investigación avalada por la comunidad científica, que ayuda a que la ciencia se siga desarrollando. Entonces se deduce que, como lo menciona Méndez., D.

Realizar una investigación científica en el área de Humanidades conlleva superar una serie de dificultades que provienen de la propia realidad. La investigación en las áreas de Humanidades, de los saberes educativos y de las Ciencias Sociales es posible como lo demuestran los conocimientos adquiridos, los descubrimientos realizados y las aplicaciones prácticas que de tales investigaciones se trasladan a sus respectivos ámbitos de la realidad de que se trate. La investigación en las mencionadas áreas es necesaria para conocer la realidad educativa, humana y social en la que vivimos y que nos afecta, es especialmente necesaria esta tarea como fórmula para reducir distancias con las ciencias naturales, en cuanto a instrumentos, técnicas, procedimientos, etcétera. (Méndez., D, 2013, p. 23)

Por tal motivo,

La postura paradigmática que asuma un investigador es lo que le va a permitir, establecer bases ontológicas, epistemológicas y metodológicas claras, para realizar un proceso de investigación, a su vez, le va a ayudar a definir su relación con el fenómeno o realidad objeto de investigación (Rojas, 2014, p.78).

Es decir que, en una investigación es fundamental tener claro el paradigma el cual permitirá generar el conocimiento y que además “representa una visión del mundo que define, para quien lo sustenta, la naturaleza del mundo, el lugar del individuo en él y la extensión de las posibles relaciones con ese mundo y sus partes” (citado de Boscán G., 2016)

Cabe mencionar que actualmente ya existen más paradigmas, en este trabajo se mencionan tres: el primero

Positivista que se enfoca en la medición, revisión, experimentación y verificación de un determinado objeto de estudio; el segundo el ... Interpretativo, el cual busca interpretar, describir, analizar y comprender los datos que se han recopilado a través de la observación (entrevistas, grabaciones, entre otros); el tercero el paradigma sociocrítico que incluye la ideología acompañado de la autocrítica de forma eficiente durante el proceso de búsqueda del conocimiento para transformar la realidad... (citado en Marilu.,R. Mamani., J.,L. Mariaca., J., S. Yanqui.,F., E., 2021,p. 31)

En esta investigación la postura paradigmática es bajo el paradigma sociocrítico, ya que, tomando en cuenta la docencia, es decir, el campo en el que se encuentra el investigador en su centro universitario, se debe hacer una intervención debido a que en el objetivo de esta investigación se plantea un cambio en beneficio al problema, además también el investigador tiene una doble función, ya que, además de ser el investigador forma parte de dicha investigación, es así como Vera & Jara definen este paradigma “Las personas no solo comprenden las realidades, dan soluciones a los problemas sociales y contribuyen a los cambios para hacer frente a la adversidad” (Vera & Jara, 2018, p. 24). De tal manera se identifican algunas características de dicho paradigma

El paradigma socio-crítico de acuerdo con Arnal (1992) adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, “de los estudios comunitarios y de la investigación participante” (p.98). Tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros (citado de García., M, Alvarado., L, 2008, p. 190).

Además, también las mismas autoras plantean que este paradigma se apoya de;

La crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. Utiliza la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le

corresponde dentro del grupo; para ello se propone la crítica ideológica y la aplicación de procedimientos del psicoanálisis que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica. El conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica (p. 190).

3.2 Enfoque cualitativo

Como ya se mencionó en el apartado anterior un paradigma es el modelo a seguir para llevar a cabo la investigación que permite conocer la realidad, y para indagar esa realidad social hay diferentes caminos, para ello existen tipos de enfoques que permiten conocer dicha realidad, es decir, tal como lo menciona Mata., L “el enfoque determina la naturaleza del estudio que se va a realizar”, de tal manera que

define características específicas de la investigación, las cuales se relacionan con aspectos del proceso investigativo...De esta manera, pensar en cómo se escoge el enfoque de una investigación, implica considerar las etapas del proceso de realización del estudio, pues todas ellas se encuentran interrelacionadas. (Mata., L, 2020, p. 28).

Por tal motivo el enfoque de la investigación se entiende como un proceso sistemático, disciplinado y controlado y está directamente relacionada a los métodos de investigación (deductivo/inductivo). Por todo lo anterior, con palabras de Ramos., G. (2014) se define que “el enfoque es el punto de vista que se toma a la hora de realizar un análisis, una investigación, una teorización, etc.”.

En este trabajo solo se hará mención de dos enfoques el cuantitativo y, por otro lado, el cualitativo, y se le da más énfasis a este último, ya que en esta investigación es el que se tomará como el determinante de la naturaleza del estudio realizado. Es fundamental que quede claro que los enfoques responden a paradigmas científicos particulares, lo cual implica que tienen

características, fortalezas y alcances propios, en este caso el enfoque cualitativo responde al paradigma sociocrítico, ya que, se pretende lograr un cambio reflexivo y abrir un panorama y la visión y función que se tiene al juego de ocio a ser una estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños de 2° de primaria. En esta investigación se pretende abordar el juego como una estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los niños, es decir, que el juego sea utilizado por los niños como una herramienta que les permita más conocimiento y por ello el estudio tendrá realidades de carácter subjetivo e intersubjetivo, de tal manera que permite proponer una estrategia de solución que pretende impactar en el contexto de la población estudiada de manera positiva para reducir o incluso solucionar el problema identificado en el contexto particular de la investigación y población de estudio.

Ahora bien tanto el enfoque cuantitativo como el cualitativo son científicos, sin embargo, como ya se mencionó tienen sus particularidades que los hacen diferenciarse, cada enfoque tiene visiones de determinadas dimensiones de la realidad, “la investigación con enfoque cuantitativo es pertinente para el abordaje de realidades objetivas; el enfoque cualitativo, por su parte, es el indicado para el estudio de realidades de carácter subjetivo e intersubjetivo” (Mata., D, 2020) , de tal manera que al plantearse un problema es fundamental tener claro el tipo de realidades al que va dirigido dicho planteamiento y diferenciar, como lo plantea el mismo autor, “si se trata de los aspectos objetivos o subjetivos del tema, lo cual orientará la escogencia del enfoque y ocupará un lugar clave dentro de la definición de la estrategia teórico-metodológica de la investigación”.

Es importante tener claro las particularidades que tiene cada enfoque, para ello se recomienda hacer una comparación de ambos enfoques de manera visual, donde se identifiquen las características, proceso y bondades. Hernández (2010) (citado de Mata., D, 2020); identifica que las características principales que pertenecen al enfoque cuantitativo son las siguientes: mide

fenómenos, es decir, cuantifica por lo que utiliza la estadística, además también prueba hipótesis, hace análisis de causa-efecto, su proceso es secuencial, deductivo; es decir que es un proceso que va de lo general, es decir parte de leyes o principios para llegar a lo particular (fenómenos o hechos concretos) , también el proceso es probatorio, porque como ya se mencionó busca probar hipótesis y trabaja con variables numéricas, por lo que analiza la realidad objetiva y por lo tanto el investigador adopta una posición epistemológica divorciándose de su objeto de estudio, es decir, su investigación debe ser lineal y no se adentra a buscar o comprender significados de las realidades (Seminario de tesis I, 2022) y las bondades de este enfoque son que tiene generalización de resultados, un control sobre los fenómenos, precisión, replica y predicción.

Por otro lado, el autor Hernández enlista otra serie de conceptos sobre el enfoque cualitativo donde identifica que este enfoque explora los fenómenos en profundidad, ya que busca comprender significados (es interpretativo) los cuales se extraen de los datos, en el caso del paradigma sociocrítico se busca intervenir para mejorar las realidades, por lo que se conduce básicamente en ambientes naturales, porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales cotidianos a diferencia del otro enfoque este no se fundamenta en la estadística, su proceso es inductivo, ya que, opera desde algo específico hasta llegar a teorías más amplias, es recurrente, analiza múltiples realidades subjetivas, por lo que el investigador tiene una postura epistemológica que establece que al mismo tiempo de ser investigador forma parte de su objeto de estudio, es decir , el investigador no se divorcia de su objeto de estudio, por lo que implica no tener una secuencia lineal, sus bondades son; que tiene profundidad en cuanto a los significados de las realidades, por lo que tiene amplitud y riqueza interpretativa y además contextualiza el fenómeno.

Lo que hace a un enfoque más adecuado que el otro, en determinada investigación, es la manera en que sus características se ajustan adecuadamente a las inquietudes y

requerimientos específicos del estudio a realizar...el enfoque más apropiado para investigar acerca de determinado tema...ninguna temática tiene definido, de forma predeterminada, el enfoque más apropiado para su estudio mediante una investigación científica, sino que, todo dependerá de la forma en que se defina el tema y se formule el problema de investigación; es decir, de la construcción del objeto de estudio (Mata., D, 2020, p. 31).

3.3 Diseño de la investigación

Se puede reconocer que los métodos cualitativos siguen la expresión subjetiva de significados que le dan los sujetos de estudio, independientemente del género, clase social, raza o etnia, por lo que no existe una observación objetiva, sino por el contrario, la observación contextualizada acepta y evalúa los datos presentados sin estar a favor o en contra de ellos, se trata de encontrar una mejor comprensión o conocimiento profesional, neutral y práctico para la comunidad científica. Es importante reconocer que la investigación cualitativa tiene un rigor científico por lo que cuenta con algunas fases. La primera es la de preparación: la etapa de reflexión y diseño, teniendo en cuenta un tema general que puede delimitarse más adelante, implica llevar a cabo una revisión de la literatura que proporcione un marco conceptual para comparar los hallazgos de la teoría. La segunda fase es el trabajo de campo, donde el propio investigador se adentra en el trabajo de campo, con el fin de obtener información en contexto para que se pueda aprender y familiarizar más sobre la problemática. La tercera es la etapa de análisis, que permite controlar y explorar la información obtenida comparando la teoría con los datos recogidos durante la fase más temprano. La última es informativa y comparte los hallazgos más importantes.

La investigación cualitativa incluye una variedad de métodos de investigación, desde donde el investigador debe acercarse al objeto de estudio, siempre teniendo en cuenta la subjetividad, de quienes se preocupan únicamente por la descripción detallada del caso, especialmente aquellos que buscan intervenir y cambiar las condiciones en el lado positivo.

Cabe mencionar que existen varios métodos cualitativos y todos ellos se centran en los aspectos culturales e ideológicos de un grupo de personas que dan gran importancia a su forma de vida en un entorno dinámico. Entre ellos se encuentra el método etnográfico, el narrativo o biográfico, el fenomenológica y el reconocido por el impacto que puede llegar a tener; la Investigación Acción Participante (IAP).

Después de haber realizado el proceso de la investigación con el enfoque cualitativo se espera impactar en el contexto y la población específica que ha sido estudiada a través de la propuesta de solución que se haya establecido, en este trabajo es el taller, y por ende la postura epistemológica que se adopta es una doble función, es decir, que, al mismo tiempo de ser investigador, se forma parte del objeto de estudio.

Dentro del enfoque cualitativo, “la investigación acción participante (IAP), integra el conocimiento y la acción, este método es muy antiguo, se ha utilizado en disciplinas de la sociología, de la salud y de la educación” (Sirvent., T, Rigal., L, 2012, p.5). Cuando los términos de investigación acción e investigación participativa son utilizados en la investigación educativa resultan ser complejos, ya que, suelen tener varios significados, sin embargo, la postura que se toma en el presente trabajo es la siguiente:

La IAP es un modo de hacer ciencia de lo social que procura la participación real (“incidencia de la mayoría de la población en las decisiones que afectan su vida cotidiana”), de la población involucrada en el proceso de objetivación de la realidad en estudio, con el triple objetivo de: generar conocimiento colectivo, crítico sobre dicha realidad, fortalecer la organización social y la capacidad de participación de los sectores populares y promover la modificación de las condiciones que afecta su vida cotidiana (Sirvent., T, Rigal., L, 2012, p. 14).

Es importante que bajo esta definición se destaque el papel y la postura que el investigador debe tener tomando en cuenta que, en ese grupo colegiado, tiene un rol activo, así como de educador y coordinador grupal debido a que también debe formar parte de la realidad social, contribuyendo en su organización sistemática y abre nuevos espacios de reflexión y nuevos conocimientos en su población de estudio, de tal manera que se favorece la autorreflexión. Ahora bien, después de tener todo lo anterior muy claro, se da cuenta de que la investigación cualitativa, sin dejar de apegarse al método científico, tiene sus propias características, y estas pueden verse determinadas por el problema de investigación, los objetivos planteados, la metodología implementada, entre otros.

También la visión y la formación del investigador es un aspecto que influye en el diseño y desarrollo del estudio. Cabe destacar que el término “diseño” adquiere otro significado, distinto al que posee el enfoque cuantitativo, particularmente porque las investigaciones cualitativas están sujetas a las condiciones individuales que cada contexto tiene. En ese sentido es de reconocer que mayor peso se le debe dar a la investigación, de tal manera que se lleve las teorías que se conocen a un contexto particular para mejorarlo, debido a que el objetivo de la IAP es transformar la práctica educativa o social, además también centrar la atención en este caso a la comunidad estudiantil para reconocer necesidades y posibilidades de los integrantes para aumentar la reflexión y la acción tomando en cuenta las cuatro fases de la IAP que señala Colmenares (2012, p. 107), la primera fase se trata de identificar un tema, que se respalda con un diagnóstico pedagógico que permite obtener información precisa sobre la problemática de manera interna como externa, sobre las causas o características de los participantes involucrados, en este caso el director, los alumnos/as de 2° “C”, la docente a cargo del grupo. La segunda fase implica un acercamiento con los individuos involucrados, lo que implica llevar un plan de acción acorde a las necesidades del contexto y llevar

un registro de información por medio de algún instrumento de recolección de información. La tercera fase consiste en el plan de acción que impacte de manera positiva y propicie un cambio o mejora en trabajo colectivo, es decir, que intervenga los participantes de la institución, la investigadora y el contexto. La última fase implica hacer una reflexión sobre los procesos que se llevaron a cabo, así mismo de llevar una sistematización, codificación, categorización, ordenamiento de la información para proceder a realizar un informe general de la investigación.

3.4 Técnicas de recopilación de información

De acuerdo a las fases del método de la IAP según Colmenares, antes referidas, se llevó a cabo la primera, donde se realizó un diagnóstico pedagógico, en un contexto delimitado ubicado en la comunidad de San Juan Xiutetelco Puebla, se trata de un grupo de segundo grado C de la Escuela Primaria Vicente Lombardo Toledano. Se recurrió a algunos instrumentos para poder identificar un problema en dicho contexto, desde la cual se tuviera la posibilidad de mejorar aspectos académicos, desde donde se demostró la disponibilidad de la docente y los alumnos/as, examinando el interés por utilizar más la tecnología con sentido pedagógico para la motivación de los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje en contenidos de español. De tal manera que se hace necesario utilizar técnicas e instrumentos, destacando que “las técnicas de la metodología cualitativa son recursos que permiten obtener información para identificar y describir las cualidades del objeto de estudio” y el instrumento se entiende como el medio en el que se registran los datos obtenidos. En primer lugar, se aplicó una entrevista al director de la institución para recabar información sobre el contexto interno (ver apéndice B), que se implementa con un instrumento guion que puede ser estructurado, semiestructurado o abierto, en este caso se consideró más apropiado el estructurado. Posterior a ello y al ser asignada al grupo de 2º C, se aplicó una entrevista (ver apéndice D) a la docente para familiarizarse con los participantes e indagar sobre

sus características, entre ellas se destaca el estilo de aprendizaje de la mayoría del grupo, información brindada por la docente que obtuvo al aplicar un test de estilos de aprendizaje a sus alumnos (ver anexo I). y además se aplicó una entrevista grupal a los alumnos para obtener información sobre su contacto cotidiano con la tecnología y desempeño, mediante un cuestionario (ver apéndice E).

Otra técnica y la fundamental para esta investigación fue la observación directa debido a que las categorías del Marco teórico se centran en la búsqueda del sentido del uso de la tecnología con enfoque pedagógico en el aprendizaje de los alumnos dentro del aula, es decir, que significado le dan los alumnos a sus clases de español cuando se utiliza la tecnología y cómo actúan, se registró en notas de campo y guías de observación (ver apéndice C), en las que se tomó un papel de participación moderada, debido a que en algunas ocasiones la docente del grupo insertaba en algunas actividades, pero no en todas a la investigadora. (Hernández., R, et., at, 2010, p. 417)

La Guía de observación se centra en la captación de interacciones lingüísticas (no sólo verbalizadas) entre profesores y alumnos en las sesiones regulares de clase. Así, toda manifestación lingüística (incluso gestos y comunicaciones dirigidas supuesta o realmente de uno a otro lado) se debe reportar por escrito, atendiendo a la idea de secuencias de sentido, esto es, comunicaciones, por breves que fueran, que tuvieran un inicio, un elemento ilocucionario manifiesto para el observador (de comprensión de lo dicho y de puesta en juicio) y una respuesta. Se eliminarán las acciones en sentido estricto (sujeto-objeto) que utilizarán medios distintos al lenguaje. Esto es, se registrarán sólo actos de habla; manifestaciones dirigidas a personas, con las que se hace algo. Se excluirán, por tanto, sesiones de revisión, o de examen. Se precisa el significado de la frase entender-se con alguien sobre algo como fondo de la acción de tipo propiamente humano, comunicativo. (Rojas Crotte, I. R., 2011, p. 294).

Sin duda alguna esta fase fue fundamental para percibir y comprender las características de la comunidad estudiantil, específicamente del grupo estudiado. Con los diversos instrumentos de

investigación que se utilizaron se logró llegar al planteamiento del problema mencionado en el capítulo I de este trabajo dando paso a la fase dos.

En dicha fase se trazó un plan de mejora, pensado en este contexto, tomando en cuenta los registros plasmados en los instrumentos de recolección de información, los intereses y la perspectiva de la comunidad y claramente se tomaron en cuenta las necesidades detectadas. Dicho trabajo permite hacer reflexionar al investigador para poder determinar y organizar un plan de acción en determinado tiempo, contemplando determinados recursos didácticos, haciéndoles ajustes y vinculándonos con contenidos del plan de estudios de primaria, dejándolo como una propuesta para generar nuevas formas de aprender y enseñar, aprovechando la infraestructura y tecnología con la que cuenta la institución para implementar la gamificación en el aula, de acuerdo a los estilos de aprendizaje de los alumnos, sus intereses, etc.

Mas adelante se procede a la tercera fase que hace referencia a la ejecución del plan de acción, es decir, se debe poner en marcha la propuesta, involucrando la participación de maestros/as, alumnos/as, padres de familia e incluso de expertos e investigador, en esta fase se requiere de un verdadero compromiso y responsabilidad de cada participante. En esta fase es importante que el investigador tome registros en absoluto de todo lo que se lleve a cabo. En cuanto al plan de acción está organizado para cuatro sesiones en el salón de cómputo de la institución.

Y la fase cuatro implica hacer reflexiones y evaluar el progreso de la propuesta, que al llevarse a cabo pasaría a ser proyecto. Por lo que se hace necesario acceder a los registros que hizo el investigador para posteriormente sistematizar, categorizar y evaluar el proceso con la finalidad de elaborar un informe de investigación final para cumplir con el objetivo de toda investigación que es crear conocimiento y compartirlo, ya que pueden servir para abrir paso a nuevas investigaciones, convirtiéndose de esta manera en un estado del arte.

CAPÍTULO

IV

EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN

Este capítulo expone de manera específica el proyecto de intervención el cual se basa en el currículo, de tal manera que organiza los contenidos, principios y rasgos esenciales del proceso educativo de tal manera que pueda desarrollarse en la práctica de la mejor manera posible. Además, en este apartado se explica el desarrollo de la investigación en la etapa del diseño del proyecto de intervención, con el cual se busca cumplir con las necesidades de los estudiantes para alcanzar los objetivos deseados atendiendo la situación que puede ser vista como una problemática ya que afecta el nivel académico de los alumnos y en cuanto a sus resultados de evaluación, por lo que las actividades diseñadas en la estrategia de intervención aquí propuesta se pretende desarrollar nuevas formas de enseñar aprovechando la tecnología con la que cuenta la primaria “Vicente Lombardo Toledano” y de acuerdo a los intereses y características de los alumnos para fomentar su motivación y favorecer su aprendizaje de español.

4.1 Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje

La educación formal de los estudiantes requiere transformaciones e involucrar nuevos procesos de aprendizaje; de acuerdo a lo que demanda el contexto, se requiere procesos activos, dinámicos y reales que ayudan a dar forma al potencial, se trata de una escuela que garantice el desarrollo de sujetos humanos, intelectuales, sociales y buscadores de soluciones a los problemas cotidianos, para lograr la productividad y eficiencia de los estudiantes. junto a un modelo educativo en la Educación, el principio pedagógico dice que debe poner al alumno en el centro del aprendizaje de tal manera que le sea funcional en la vida. Además, en cuanto a los avances en el campo de la investigación educativa y del aprendizaje una aportación de gran relevancia en el campo educativo es comprender el lugar donde existen afectos y motivación entorno al aprendizaje y de cómo el integrar nuevas prácticas que encaminen los aprendizajes impacta en el confort de los alumnos,

que implica su comodidad en la escuela reflejándose en su desempeño académico y además en el seguimiento y permanencia de sus estudios (SEP, 2017). Otro aspecto importante que plantea dicho modelo educativo y plan de estudio, es que las prácticas de los docentes deben de ayudar a formar un colectivo de aprendizaje donde exista ayuda entre todos, afecto y solidaridad. En la educación primaria es cuando

Emerge la empatía y la solidaridad, los niños/as aprenden a regular sus emociones, a compartir, a esperar turnos, a convivir con otros, a respetarlos, a escuchar y opinar sobre distintos temas, a descubrir que son capaces de hacer, conocer, investigar, producir (SEP, 2017, p. 67).

En esta etapa el papel del docente es fundamental para que el niño(a) no se sienta desamparado(a), por lo que el docente debe saber escucharlos, dialogar con ellos a manera de crear un vínculo de confianza con ellos, además de fomentar en ellos habilidades para que sepan expresar sus emociones y verbalicen sus experiencias. Por lo general muchos docentes de la escuela primaria olvidan que estos estudiantes aún son niños, que tienen intereses asociados al juego, tan así que este resulta ser “un vehículo importante de sus aprendizajes” tal como lo plantea el plan de estudios (SEP, 2017, p. 67), por ello, el juego se pone en favor del aprendizaje de los niños, el descubrimiento, la organización, la propuesta y la presentación de habilidades, de igual manera brinda oportunidades para que los niños afirmen su individualidad y al mismo tiempo para que afirmen su identidad y aprecien las diferencias de los demás.

Además, como se plantea en UNICEF el juego no exclusivo para los preescolares en los cursos de primaria podrían ser oportunos para facilitar el entendimiento de conceptos académicos por parte de los niños, además de que se fomenta motivación para aprender, lo cual va ligado con el interés y son dos de los aspectos más importantes que desarrolla el juego “incentivarlos en los

primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje” (UNICEF, 2018, p. 10).

De tal manera que la propuesta de intervención está pensada en torno a todo lo expuesto anterior y además toma en cuenta el contexto externo e interno donde se encuentra la institución Vicente Lombardo Toledano, ubicada en San Juan Xiutetelco, Puebla, ubicada en la calle 20 de noviembre #511, con CCT 21EPR0040J. Según los datos obtenidos de la entrevista realizada al director de esta escuela (ver apéndice A), se obtuvo que la institución es de origen Estatal que atiende turno matutino, con modalidad escolarizada, nivel primario con organización completa, sector 03, zona 011 de nivel primarias.

La escuela cuenta con una matrícula de 473 alumnos, de los cuales 283 son hombres y 290 mujeres, considerando a 472 padres de familia. El rango de edad de los alumnos es de 6 a 13 años de 1° a 6° de primaria. Además, la institución cuenta con red inalámbrica y medianamente con una buena infraestructura en cuanto a equipamiento tecnológico en las aulas (cañón, tv, internet, laptop, impresoras), además de que cuenta con un salón de cómputo con 30 computadoras de escritorio. Tomando en cuenta el acercamiento que se tuvo en un principio con la institución y al ser situado en un grupo de 2° año, grupo “C”, atendiendo a la necesidad principal que se identificó en la asignatura de español, con una propuesta de intervención pedagógica en su nivel de apoyo, presentada con el nombre de “Abriendo puertas a la diversión, la atención y el aprendizaje” que consiste en Utilizar la gamificación como estrategia para crear nuevas formas de aprendizaje en niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano “en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.

Además de manera particular se pretende qué se abra la mirada del equipo docente para aprovechar la tecnología con la que cuenta la institución como recurso educativo y motivacional

para los estudiantes al utilizar los videojuegos como estímulo de motivación y fuente de aprendizaje en la asignatura de Lengua Materna Español y que se fomente una cultura digital pedagógica, mediante un taller pedagógico que de manera general se divide en 4 sesiones, una de inicio, dos de desarrollo y la última de cierre, en la primera sesión va dirigida a los docentes principalmente, posteriormente en las tres sesiones pueden participar los padres de familia para que observen el desempeño y el proceso de cada actividad que se desarrollada con sus hijos, y dar cuenta de que los videojuegos y el uso de la tecnología puede ser utilizada a favor del aprendizaje y motivación de sus hijos siempre y cuando se utilice de la manera correcta.

4.1.1 Los sujetos y el problema de la intervención

Como bien se mencionó anteriormente el grupo al que se dirige este estudio, se trata de segundo grado, grupo “C” de la Escuela Primaria “Vicente Lombardo Toledano” que se conforma por 30 alumnos de los cuales la mayoría son niñas, tiene entre 7-8 años y el total de ellos vive en alrededores de donde se encuentra ubicada dicha institución (Xiutetelco, Puebla), predominando el Progreso, La tercera y San Andrés. A pesar de ser una comunidad rural cuenta con los servicios básicos para las familias, de hecho, la cabecera municipal cuenta con gran número de instituciones que cubren la educación básica, e inclusive media superior.

Las características sobresalientes de este grupo, es que la mayoría de los alumnos son muy activos, gozan de llevar a cabo actividades lúdicas, suelen centrar su atención en actividades que requieren de movilidad y que los mantengan realizando alguna actividad, que requiera un esfuerzo cognitivo o físico. Además, el uso de recursos tecnológicos, como videos proyectados en el cañón del salón suelen captar mucho su atención. La asignatura que más les llama la atención, les gusta y es en la que mayor participación activa hay por parte de los alumnos es en la de matemáticas, debido a que se involucran y ponen en práctica actividades de competitividad entre ellos y

actividades que dinamizan el grupo, además de que el material didáctico que utilizan es tangible y visual, lo que hace que los alumnos puedan manejarlo y a su vez centran su atención en ello, además de que facilitan la comprensión de los contenidos de dicha asignatura.

Otra característica de este grupo es que, por lo general en la clase de español, la manera de enseñar es muy tradicionalista, en esta clase los alumnos muy pocas veces participan y por lo general la mayoría no termina de realizar las actividades solicitadas. Otra cuestión que se identificó gracias a uno de los instrumentos aplicados en el diagnóstico fue que la mayoría de los alumnos les gusta invertir su tiempo en los videojuegos, además de que la docente conoce las bases básicas de la tecnología (como prender una laptop, entrar a los buscadores como Google, YouTube y utilizar las aplicaciones de Office como Word, PowerPoint, proyectar videos), además la mayor parte de los padres de familia cuentan con un teléfono celular (dato brindado por la docente), y cabe destacar que la mayoría de ellos se dedican a trabajos asociados a los números, es decir, se dedican al comercio y a la industria textil.

Cabe destacar que durante de español, varios niños suelen jugar con juguetes que llevan a la escuela sin ser solicitados, suelen platicar mucho, pararse de sus asientos para ir a ver compañeros con los que más se llevan, suelen pedir frecuentemente permiso para salir al baño, las tareas las entregan solo si las pide la maestra para revisarlas. Se basan más por una calificación cuantitativa, es decir por una cantidad, un número, que por un que, por una frase, un signo (como una carita o un “felicidades”).

Al realizar actividades prefieren hacerlas solos, y cuando la docente les pide que pasen a leer al frente se niegan a hacerlo y si lo hacen los demás alumnos no ponen atención, además presentan señales de aburrimiento como ya se ha mencionado anteriormente, como cansancio, somnolencia e indiferencia distracciones. Pocas veces cuestionan cuando tienen dudas y por lo

regular la docente accede a cantos para tratar de volver a llamar la atención de los alumnos cuando explica algún tema.

Por todo lo anterior, el planteamiento se definió de la siguiente manera: ¿Cómo generar nuevas formas de aprendizaje en los niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano” para despertar su interés en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023?

4.1.2 Descripción del taller

La estrategia de intervención va planeada en función a las características de los alumnos de 2° “C” de una primaria urbana, por lo que las actividades están pensadas y diseñadas en función de los recursos disponibles, gustos e intereses de los alumnos.

El taller se denomina “Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje” (ver apéndice F), el cual, está conformado por 4 sesiones, una de inicio (Leo para todos/as y juego), dos de desarrollo (Escucho y actué en mis clases de español y Me divierto y aprendo) y una de cierre (Lo que aprendí en mi hora de diversión) cada una con duración aproximada de entre una a dos horas un día a la semana. El aprendizaje esperado “Lee y escucha la lectura de textos narrativos sencillos” se retoma es del plan de estudios 2017, de educación básica, de segundo grado de primaria, de la asignatura de Lengua materna, español, del ámbito de literatura.

Las actividades deben realizarse desde la institución, sin embargo, también podrían realizarse fuera de ella, utilizando dispositivos tecnológicos, como por ejemplo una computadora portátil o un celular con servicios de office. El objetivo general de esta estrategia es: Utilizar la gamificación como estrategia para crear nuevas formas de aprendizaje y su vez despertar la motivación en los niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano”, en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023. Y como objetivo particular se tiene el

siguiente: Qué se abra la mirada para aprovechar la tecnología con la que cuenta la institución como recurso educativo y motivacional para los estudiantes al utilizar los videojuegos como estímulo de motivación y fuente de aprendizaje en la asignatura de Lengua Materna Español.

Para la primera sesión, se estima una duración estimada de dos horas, primeramente, se da la bienvenida y presentación del taller, se exponen los objetivos, se proyecta un video y se trata de indagar el conocimiento previo de la docente y el director (si se presta la ocasión), sobre el tema de “gamificación”. Tomando en cuenta que este trabajo retoma el método de acción participativa, es pertinente incluir a personas externas a la comunidad, por ello, se pretende involucrar a los padres de familia para que conozcan esta nueva forma de aprender que se propone y además se abre el espacio a maestros docentes de otras instituciones, por ello en la primera sesión se plática con los alumnos de llevar la invitación a sus padres de familia o tutores a observar su desempeño en este taller y en dado caso a participar con la intención de que observen una nueva manera de aprendizaje que incluso ellos pueden practicar en casa junto con sus hijos/as, al realizar sus tareas al mismo tiempo que se alfabetizan digitalmente.

En esta sesión lo que se pretende es saber que tanto saben sobre los textos narrativos, las actividades posteriores se vinculan con dicho tema y se relaciona con la mecánica de los videojuegos, ya que, la intención de esta propuesta es gamificar la clase de español para llamar la atención de los niños/as, por ello se narra una historia ficticia, en la que los niños tendrán un papel activo, se les explica que serán Power Rangerts que a lo largo de este taller tendrán la misión de encontrar un tesoro perdido, en el trayecto tendrán la oportunidad de ir ganando puntos, que les darán pistas para acercarlos al tesoro, por lo que tendrán que ir realizando diferentes desafíos y además encontrarán en el trayecto cajas sorpresas que podrán sumarles puntos o incluso quitarles

puntos, mismos que serán registrados por la tallerista. Además, se presenta un cartel de reglas que deben respetar durante todas las sesiones (al no cumplir alguna se les resta puntos).

En esta sesión la dinámica que se lleva a cabo para romper el hielo es una denominada “el mundo al revés”, que consiste la cual consiste en dar una indicación y la persona debe hacer lo contrario a lo que se le solicita, quien vaya perdiendo mencionara su nombre y contestara las preguntas que haga la tallerista con la intención de indagar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre los textos narrativos; algunas preguntas que puede hacer son las siguientes: ¿Me puedes decir que entiendes texto narrativo?, ¿Me puedes mencionar el nombre de un cuento que hayas leído o te hayan leído?, ¿Sabes cuáles son las partes de un cuento?, etc. Continuando con el desarrollo de la sesión 1 se debe realizar una actividad que lleva el nombre de “Pistas de Blue”, en la que deben se forman equipos de mínimo 4 integrantes de forma aleatoria (se puede utilizar la ruleta web del siguiente link, para formar los equipos AppSorteos – La Ruleta de la Suerte (app-sorteos.com))

Una vez formados los equipos se le entrega a cada uno, un mapa que contiene desafíos (tales como leer un cuento entre los integrantes del equipo) para después entre todos responder las preguntas que contiene el mapa y que giran en torno a dicha lectura para poder ganar 10 puntos, deben seguir las instrucciones y hacer todo lo que se les solicita. Posteriormente el primer equipo que consiga responder las preguntas y cumplir con los desafíos en menor tiempo y de manera correcta se gana los 10 puntos dividido entre los participantes.

A manera de cierre la tallerista registra a los ganadores y lanza la siguiente pregunta ¿Qué les pareció esta sesión? A medida que algunos participantes responden, el tallerista hace anotaciones y saca la primera caja sorpresa para sortearla con ayuda de la ruleta, pone a disposición la caja a la primera persona cuyo nombre haya salido en la ruleta y esta decide si lo acepta o no y

si la acepta debe abrirla para saber el premio y que el tallerista lo pueda registrar. Y, por último, el tallerista se despide y agradece la participación y asistencia de todos/as invitando a seguir participando en las siguientes sesiones de la misma manera les pide a los alumnos/as que lleven la invitación de asistir a sus padres de familia o tutores. En esta sesión el producto que se obtiene es el mapa respondido por los alumnos y se evalúa mediante una rúbrica (ver apéndice G), y el tipo de evaluación que se propone es la heteroevaluación.

La segunda sesión se denomina “Escucho y actuó en mis clases de español”, tiene una duración estimada de 105 minutos, se da la bienvenida a la sesión dos y se realiza una dinámica denominada “el baile de los globos”, consiste en pasar un globo inflado solo con la yema del dedo índice sin dejarlo caer. Al participante que lo deje caerse se le plantea la siguiente pregunta: ¿Qué recuerda de la sesión 1?, luego pasa el globo al siguiente participante y toma asiento y así sucesivamente hasta que pierdan todos los participantes o solo un determinado número, por ejemplo: a los 5 participantes que se sienten se concluye la dinámica. Para el desarrollo de esta sesión la tallerista comienza presentando un cuento dando una breve explicación sobre las partes de un cuento. Posterior a ello, realiza preguntas a los alumnos para poder dar de 1 a 2 puntos a los participantes que contesten dichas preguntas (si la respuesta que se dio estuvo bien desarrollada se dan 2 puntos) y previamente se hace el registro.

Después se pone un desafío que consiste en que los primeros 5 participantes que logren ordenar unas tarjetas de los siguientes cuentos: Ricitos de oro y los tres osos, a manera de presentación, dos venaditos y doña Carmen, serán líderes y estos a su vez tendrán que seleccionar a otros 5 participantes para que formen un equipo. Luego la tallerista proyecta una ruleta para crear historias, donde a cada equipo se le sorteara cada elemento que debe contener una historia que ellos deben crear a partir de ellos. A cada líder se le dan hojas y un lápiz para que redacten su historia

con cada elemento que les toco (se les da 40 min. Para que la redacten), al tener concluida su historia el líder de equipo pasa a dejar su historia anónima al escritorio, posterior a ello la tallerista pide a la docente, al director y en caso de que hubiera padres de familia que tomen una historia la cual deberán leer en voz alta y lanzaran una pregunta a un integrante de cada equipo (pueden hacer “team back” durante 5 min., entre el equipo antes de dar la respuesta final, si la responden cada integrante del equipo se gana un punto, pero también puede haber robo de puntos por parte de los otros equipos si sobre pasan el tiempo estimado). Finalmente, la historia que mayor coherencia, creatividad, empeño, etc. haya tenido se gana 10 puntos y una caja sorpresa (esta puede ser aceptada o rechazado por el equipo). Se hace la despedida, se dan los agradecimientos y se invita a la siguiente sesión. El tipo de evaluación que se propone es la heteroevaluación, mediante una lista de cotejo (ver apéndice H).

La tercera sesión se denomina “Me divierto y aprendo”, tiene un tiempo estimado de 105 min. para llevarse a cabo, como inicio se da la bienvenida a la sesión 3 del taller y se le pide a los participantes que se estiren y comiencen a caminar por todo el salón y que busquen un objeto del salón que les haya llamado la atención, se les pide que formen un círculo y que se sienten en el piso, se elige a ocho niños de los que tengan pocos puntos acumulados y se les pide que expliquen por qué eligieron ese objeto y se les da dos puntos si su explicación estuvo bien desarrollada y uno si su explicación fue poco desarrollada y se les pide a todos los participantes que regresen a sus lugares.

Posteriormente la tallerista relata la leyenda de los Guardianes energéticos “Serpientes Gigantes” en Las Pilas, Xiutetelco. Se proyecta el juego de la bomba del tiempo la cual es editable y se encuentra disponible en PowerPoint: La bomba de tiempo (profesor hizo) - Twinkl, que consiste en responder preguntas antes de que explote la bomba. Las preguntas giran en torno a la

leyenda que se relató. Finalmente, a los primeros dos equipos que terminaron primero su leyenda se les da una pista para acercarlos al tesoro perdido. El producto u evidencia para esta sesión es la leyenda escrita por los participantes y el tipo de evaluación que se propone realizar es la coevaluación, mediante una escala estimativa (ver apéndice I)

Por último, la sesión 4, “Lo que aprendí en mi hora de diversión”, tiene un tiempo estimado de 100 min. Como en todas las sesiones anteriores se da la bienvenida después la tallerista reparte papелitos de colores y les pide a los participantes que busquen a sus semejantes de esta manera se forman equipos para que armen un rompecabezas que contiene el nombre de un cuento del cual tienen que expresar su opinión. Para esta última sesión los participantes tendrán que buscar una la última pista que los guiara para encontrar el tesoro perdido deben hacerlo por los equipos previamente formados, pero antes tendrán que superar algunas pruebas

En la primera fase deben relacionar el nombre de algunos textos narrativos con su respectivo subgénero. Para la segunda fase deben mencionar y describir brevemente en una cartulina previamente establecido en un determinado lugar cada participante de equipo acerca de su cuento favorito y en la última fase deben identificar la trama, los personajes principales y algunas otras características que identifiquen de un cuento, una fábula o una leyenda que será leída por algún padre de familia, la docente, la tallerista o por un asistente web (la información deben escribirla en una tablita que se les proporcionara). Cubriendo las tres fases anteriores gana el equipo que termine primero. Finalmente, el equipo que logre terminar las tres fases es al que se le dará la última pista y estos tendrán que decirla para encontrar el tesoro (cuentan únicamente con 10 min. Para hallarlo en caso de que no la encuentren el segundo equipo que termino las ases puede buscarlo). Se reparten el tesoro o se lo donan a la institución, se brinda una pequeña conclusión del taller y se da la despedida y agradecimiento a todos los participantes. El producto para esta sesión

es la tabla de texto narrativo y el tipo de evaluación es una autoevaluación, mediante una lista de cotejo (ver apéndice J)

4.1.3 Plan de evaluación

La evaluación del aprendizaje requiere acceso a la evidencia para comprender los resultados del aprendizaje de los estudiantes o las necesidades de apoyo. Determinar una estrategia de evaluación y elegir entre diferentes herramientas es una tarea que debe tener en cuenta varios factores, incluida la alineación con el aprendizaje previsto identificado en el plan, la relevancia para los momentos de evaluación en los que se utilizarán.

la evaluación no puede depender de una sola técnica o instrumento, porque de esta forma se estarían evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera desintegrada. Si en la planificación de aula el docente selecciona diferentes aprendizajes esperados, debe evaluar los aprendizajes logrados por medio de la técnica o el instrumento adecuado. De esta manera, permitirá valorar el proceso de aprendizaje y traducirlo en nivel de desempeño y/o referencia numérica cuando se requiera. La evaluación con enfoque formativo debe permitir el desarrollo de las habilidades de reflexión, observación, análisis, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas; para lograrlo, es necesario implementar estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación (SEP, 2012, p. 17)

Por tanto, las técnicas de evaluación se entienden como procedimientos utilizados por los docentes para recopilar información sobre el aprendizaje de los estudiantes. Se comprende de cada técnica de evaluación tiene sus propias herramientas, definidas como recursos estructurados para propósitos específicos. En este trabajo en primera instancia en la planeación del taller en la sesión uno, se contempla la técnica de análisis del desempeño, a través del instrumento rúbrica (ver apéndice G), con la que se pretende ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores, en una escala determinada, los grados que contiene son: Muy bien(5),

Bien(4), Aceptable(3) y debe mejorar(2) cada una con sus respectivos indicadores, las categorías a evaluar son las siguientes: Participa con mucho gusto, comprensión, continua con el grupo, piensa sobre los personajes, se pretende llevar a cabo mediante la heteroevaluación.

Para la segunda, se utiliza la misma técnica de análisis de desempeño con el instrumento de lista de cotejo (Ver apéndice H), en la cual se llevará a cabo la coevaluación, los criterios a evaluar son: contenido, adecuación, coherencia y la estructura, cada uno con su respectivo ítem y además con el nivel de cumplimiento: logrado y no logrado.

Para la tercera sesión se utiliza la técnica de observación, mediante una escala estimativa (Ver apéndice I), la cual contiene el número de los participantes y contiene los siguientes indicadores: Selecciona y expone sus ideas, trabajo colaborativo y apoyo en la sustentación de ideas, comparte y relata su trabajo y argumenta con sus propias palabras los acontecimientos que ocurren en la historia, cada uno se valora con los siguientes niveles de alcance: Bueno (B), Regular (R) y Malo (M).

Y, por último, se contempla la técnica de análisis de desempeño, con el instrumento de lista de cotejo, a través de la autoevaluación. El propósito de dicha lista es que los alumnos identifiquen sus fortalezas y oportunidades de mejoramiento, los indicadores que contiene son: He puesto empeño durante las sesiones, me he comprometido con mis compañeros, conozco las características de personajes y escenarios reales y ficticios, idéntico la secuencia que debe llevar la narración de una historia, escribo historias y las leo en voz alta de manera adecuada, expreso mis ideas y recomiendo algún texto narrativo de mi agrado, Comparto lo que aprendí con mi familia y amigos., los indicadores de cumplimiento son: si, no y en que puedo mejorar.

CONCLUSIÓN

Como maestros la formación es fundamental, debido a que las habilidades que se logren desarrollar podrán impactar y transformar contextos del mañana, es por ello, que desde la docencia se puede realizar mucho, puesto que se tienen las habilidades y herramientas para solucionar problemáticas, en caso de presentarse en nuestra labor docente. Para ello es importante tener una mirada crítica, de tal manera que permita valorar todo lo que implica la necesidad del alumno.

Sin duda alguna la investigación está muy relacionada con la docencia, ya que en el ámbito educativo formal se encuentran cada vez más problemas reales y nuevos retos que necesitan ser atendidos, por lo que se debe poner en práctica cada habilidad innovadora, científica y empática que posee el docente, respetando y empleando una metodología que le permita trazar un camino más adecuado para llevar a cabo su propia indagación. Para el ámbito educativo la metodología más pertinente para llevarla a cabo, se considera que es la cualitativa ya que permite atender las necesidades particulares de un grupo de personas y trata de comprender las realidades para posteriormente poder intervenir e impactar y cambiar ideologías, comportamientos y actitudes, etc. si eso es lo que se desea.

A medida que se trazó un plan, en base a las fases de la investigación Acción Participante, se puede reconocer que se relacionan entre ellas y no se podría omitir alguna, ya que, una precede a la otra. De tal manera se logró construir este proyecto, cada capítulo correspondiendo a una fase. Cabe destacar que cada una tiene relevancia e importancia, para poder acercarse al objeto de estudio y cada una aporta información valiosa.

Cabe destacar que durante esta investigación se llegó a la reflexión de que actualmente los contextos están cambiando, que con el avance de la ciencia y el desarrollo de la tecnología, la educación está teniendo grandes transformaciones, de ahí la importancia que como profesionales

se debe seguir actualizando y preparando para el mundo digital, ya que las generaciones actuales al estar mayormente rodeados de tecnología dejan de atender cuestiones que para ellos ya no son relevantes y más ahora después de haber experimentado nuevas formas de aprender, Por todo ello, la gamificación se toma como herramienta o llave para motivar al alumnado, siendo uno de sus objetivos principales el influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Esta metodología predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias, siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo.

Por otro lado, el campo de docencia es de suma importancia en la sociedad, debido a que es el sector que se encarga de impartir conocimientos y habilidades a los individuos; los docentes son quienes tienen la tarea de guiar en el proceso de los estudiantes en los diferentes niveles de la educación formal. Por lo que se entiende que la docencia es un campo esencial para el desarrollo de la educación, la cultura y la sociedad en general, ya que los docentes contribuyen a la formación de los ciudadanos críticos y responsables, capaces de desenvolverse en la sociedad, en la vida laboral, de la misma manera, los docentes fomentan el desarrollo de habilidades y competencias que son fundamentales para el progreso de la sociedad. Por ende, la importancia de dicho campo se refleja en que es un derecho tener el acceso a una educación de calidad y toda la sociedad es responsable de que dicho derecho se ejerza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar., Y, Valdez., J, González., N, Rivera., S, Carrasco., C, Gómora., A, Pérez., A. y Vidal, S .“Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos” Enseñanza e Investigación en Psicología, 20(3), 326-336. *Redalyc. Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos

Anijovich, R.; Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad. Buenos Aires: Paidós

De Barros, C., Hernández, A. (2016). Neurociencia y tecnología en la inclusión educativa. Granada: Gamificación

García., M, Alvarado., L, 2008 Redalyc. Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas

Gil., J, Prieto., E, (2020) “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles”, Perfiles educativos vol.42 no.168 Ciudad de México abr./jun. 2020 Epub 09-Mar-2021

<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. México, D.F. Editorial McGRAW-HILL. Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. Madrid. Ediciones Morata.

Isabel Cristina Yurell Concepción, Yunier Guerra Borrego y Marco Melanio Conde Pérez (2018): “Diagnóstico pedagógico en el proceso docente educativo: pensamiento pedagógico de avanzada”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (octubre 2018). En

línea:<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/10/diagnostico-pedagogico.html>

[//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1810diagnostico-pedagogico](https://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1810diagnostico-pedagogico)

Marilu.,R. Mamani., J.,L. Mariaca., J., S. Yanqui.,F., E. Paradigma sociocrítico en investigación

https://www.researchgate.net/publication/351574638_Paradigma_sociocritico_en_investigacion

Méndez Coca, D. La metodología científica y la investigación educativa (redalyc.org)

Moreno, I. (2017) La investigación social, un acercamiento a lo cotidiano (scielo.org.mx)

Parrado., M & Estrada., J (2021)

<https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/3528>

Prieto Jurado, Elizabeth. (2018). *Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación Primaria* Master Thesis, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Educación

Ramos., G, (2014) Definición de Enfoque - Qué es y Concepto (enciclopedia.net)

Rojas Crotte, I. R., (2011). ELEMENTOS PARA EL DISEÑO DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN: UNA PROPUESTA DE DEFINICIONES Y PROCEDIMIENTOS EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. *Tiempo de Educar*, 12(24), 277-297.

ROJAS HUÉRFANO, MARITRINI (2014). Posturas Paradigmáticas en las Ciencias Sociales. *Revista Una Investigación*. Vol. VI. No. 12. Fuente: biblo.una.edu.ve/ojs/index.php/UNAINV/article/viewFile/1374/1336

SEP (2012) El enfoque formativo de la evaluación (pdf) <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=b54dc31fae1f153aJmltdHM9MTY4MzE1ODQwMCZpZ3VpZD0wMDA1N2IzYi05ZjQyLTYxYzAtMTc4YS02YWNlOWUwMzYwNmMmaW5zaWQ9NTQ2Mw&ptn=3&hsh=3&fclid=00057b3b-9f42-61c0-178a-6ace9e03606c&psq=el+enfoque+formativo+de+la+evaluaci%c3%b3n&u=a1aHR0cHM6Ly9lc3ZyY3JpYmQuY29tL3ByZXNlbnRhdGlvbi8zNzM0MDQ3MjQvRW5mb3F1ZS1Gb3JtYXRpdm8tZGUtTGEtRXZhbHVhY2lvbg&ntb=1>

SEP. (octubre/diciembre de 2016). Perfiles educativos . Obtenido de SEP (2017) *Los_Fines_de_la_Educacio_n_en_el_Siglo_XXI.PDF* (www.gob.mx) Recuperado de http://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114503/Los_Fines_de_la_Educacio_n_en_el_Siglo_XXI.PDF

Sirvent., T, Rigal., L, 2012. Investigación acción participativa

UNIR, 2020 recuperado de *La evaluación de la práctica docente: ¿por qué es importante?* (unir.net)

Vera, A., & Jara, P. (2018). El Paradigma socio crítico y su contribución al Prácticum en la Formación Inicial Docente. 24

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Massachusetts (EEUU): O'Reilly Media, Inc. Recuperado de <https://goo.gl/ZMtUr>

APÉNDICES

APÉNDICE A

FICHA DESCRIPTIVA A TRAVÉS DE BÚSQUEDA EN INTERNET

Objetivo general: Conocer el contexto social de la comunidad donde se encuentra la escuela.

Páginas web consultadas: San Juan Xiutetelco (Puebla) Xiutetelco, ciudad México (pueblosamerica.com), San Juan Xiutetelco (Puebla) Xiutetelco, ciudad México (pueblosamerica.com)

FICHA DESCRIPTIVA LOCALIDAD DE SAN JUAN XIUTETELCO, PUEBLA

ÀMBITO	DESCRIPCIÓN
I. UBICACIÓN GEOGRÀFICA (FLORA Y FAUNA)	
II. POBLACIÓN	
III. FUENTES DE INGRESO	
IV. INFRAESTRUCTURA ESCOLAR	
V. DATOS SOCIODEMOGRÀFICOS Y ECONÒMICOS GENERALES DEL CONTEXTO SOCIAL	
VI. OTROS DATOS	

APÉNDICE B

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE LA ESCUELA

Nombre: _____

Nombre de la escuela: _____

Fecha: _____ Lugar: _____

Objetivo general: Conocer el contexto general de la escuela, así como sus condiciones en la que se encuentra y el ambiente de trabajo.

1.- ¿Qué tipo de organización pertenece la escuela?

R=

2.- ¿Cuántos alumnos en total se atienden en la escuela?

R=

3.- ¿Cuántos elementos constituyen la planta docente de la escuela?

R=

4.- ¿Con qué áreas y espacios cuenta la escuela para la realización de sus diversas actividades escolares?

R=

5.- ¿Cuántos alumnos atiende cada maestro en su grupo?

R=

6.- ¿Cuántas aulas o edificios tiene la escuela?

R=

7.- ¿Cómo es la relación de padres de familia con los docentes de la escuela?

R=

8.- ¿Cómo considera el desempeño de sus maestros?

R=

9.- ¿Cómo participan los padres de familia en las actividades escolares de sus hijos?

R=

10.- ¿Cómo considera los aprendizajes y habilidades comunicativas de lectura y escritura de manera general de su escuela?

R=

Nombre del entrevistado: _____

APÉNDICE C

DATOS DE IDENTIFICACIÓN:			
Nombre de la observadora:		Fecha:	
Institución educativa:		Horario de la observación:	
Lugar y momento de observación:		Tipo de observación:	
Implicados			
Propósito de la observación:			

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Ejes temáticos	Observaciones
El aula y sus características	
Tratamiento de los contenidos	
La conducta de los niños/as al inicio de sus clases	
El tiempo en que los niños/as centran su atención en la clase desde el momento en que la docente comienza a dar indicaciones o introducción a su clase	
La atención de los niños durante la clase	
La actitud y desenvolvimiento de los y las niñas/os durante la clase	
La posición/rol que la maestra toma	
Rol que juegan los niños/as durante la clase	
Horario y/o clase donde los niños se encuentran más distraídos, inquietos, etc.	
Distractores frecuentes en los niños/as	

Comentarios adicionales:

NOTAS DE CAMPO

Nombre del observador:

Fecha:

Hora de inicio:

Hora de cierre:

Lugar:

Tema:

Objetivo:

Personajes que intervienen:

Descripción de actividades, relaciones y situaciones cotidianas:	Consideraciones interpretativas/Analíticas con respecto al objetivo o pregunta de investigación
Observaciones adicionales	

APÉNDICE D

Cuestionario a la docente del grupo de 2° “C” y al director sobre el uso de técnicas de la gamificación en educación primaria

Este instrumento es anónimo, las respuestas se utilizarán únicamente con fines de investigación y permitirá elaborar recomendaciones para la educación sobre esta temática.

DATOS GENERALES

1. Sexo
 - Masculino
 - Femenino
2. Edad _____
3. ¿Sabe o ha escuchado sobre “Gamificación”?
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
4. ¿Cuántos alumnos atiende?
5. ¿Cuál asignatura es la que más le gusta atender y por qué?
6. ¿En cuál de las asignaturas nota más participación en sus alumnos?
7. ¿Qué tipo de actividades plantea en esa asignatura?
8. ¿Cuál es la conducta que muestran sus alumnos en dicha asignatura?
9. ¿Hay alguna asignatura en la que usted note que el comportamiento de los alumnos/as es inadecuado?
10. ¿Qué estrategias didácticas pone en práctica en la mayoría de sus clases?

En esta sección de este instrumento se pretende conocer su opinión sobre la gamificación aplicada en el aula, que complementa las metodologías de la educación. Conteste marcando con una “X” el casillero que considere de acuerdo a tu experiencia.

En caso de que no la conozca le invito a leer su definición en las siguientes líneas y contestar las preguntas posteriores.

Gamificación es el uso de mecánicas de juegos para incrementar la motivación hacia un objetivo, en espacios no necesariamente relacionados al juego.

1. ¿Sabía que la gamificación puede implementarse dentro del salón de clases?
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
2. ¿Considera que la gamificación puede motivar a que los alumnos participen en las clases?
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
3. ¿Considera que la gamificación permite la interacción entre alumnos y docente?
 -
 -

De acuerdo

En desacuerdo

4. ¿En alguna asignatura ha utilizado el proyector?

De acuerdo

En desacuerdo

5. ¿Ha utilizado elementos del juego: como tabla de posiciones, puntos, medallas, insignias, etc. para enseñar?

De acuerdo

En desacuerdo

6. De las siguientes actividades, ¿Cuáles han sido aplicadas en su aula?

Videos

Videojuegos

Fichas con imágenes

Rompecabezas

Crucigramas

Juegos

Otros

7. ¿Cree usted que para implementar técnicas de gamificación solo se necesita de dispositivos electrónicos o también se puede utilizar métodos tradicionales?

8. ¿Considera a la gamificación como una técnica útil, efectiva y beneficiosa?

9. ¿Estaría dispuesto a implementar la gamificación en su aula?

¡Gracias por responder las preguntas anteriores!

APÉNDICE E



Cuestionario para alumnas/os de 2° de Primaria.

En esta encuesta en la primera sección las preguntas están orientadas a conocer los gustos e interés de los alumnos y en la segunda sección las preguntas están orientadas para conocer la relación con la que frecuentan los niños encuestados con el uso de los videojuegos.

INSTRUCCIONES: Elige una opción de las siguientes preguntas y **enciérrala**

1. **¿Cuántos años tienes?** _____

2. **De las siguientes asignaturas ¿cuál es tu favorita?**

a. Español

b. Matemáticas

c. Vida saludable

¿Por qué? _____

3. **De las siguientes actividades ¿cuál prefieres?**

a. Dictado

b. Leer un cuento en voz alta

c. Ver un video

1. **¿Cuántas veces al día juegas videojuegos?**

a. Nunca

b. Todos los días, después de ir a la escuela

c. Solo los fines de semana

2. **¿Qué tipo de videojuegos juegas?**

a. Juegos de PC (laptop, computadora o tablet)

b. Juegos de PlayStation

c. Juegos de Xbox

d. Juegos en el celular

3. **¿Juegas los mismos videojuegos que tus amigos?**

a. Si

b. No

c. No se

4. ¿Prefieres jugar videojuegos a ver programas de televisión?

a. Jugar videojuegos

b. Ver televisión

5. ¿Prefieres hacer las tareas o jugar videojuegos?

a. Hacer tarea

b. Jugar videojuegos

APÉNDICE F

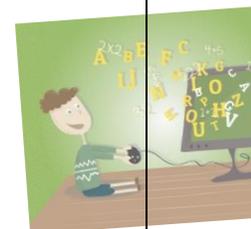
TALLER

OPCIÓN: PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

TIPO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA (O EDUCATIVA)	TALLER PEDAGÓGICO “Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje”
OBJETIVO GENERAL	Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano” en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.
OBJETIVOS PARTICULARES	✓ Qué se abra la mirada para aprovechar la tecnología con la que cuenta la institución como recurso educativo y motivacional para los estudiantes al utilizar los videojuegos como estímulo de motivación y fuente de aprendizaje en la asignatura de Lengua Materna Español.
NO. DE SESIONES	1. “Leo para todos/as y juego” INICIO 2. “Escucho y actué en mis clases de español” DESARROLLO 3. “Me divierto y aprendo” 4. “Lo que aprendí en mi hora de diversión” CIERRE
INSTITUCIÓN	Primaria Vicente Lombardo Toledano, San Juan Xiutetelco, Puebla
FECHA o PERIODO	-----
HORARIO	De 1 a 2 horas
PARTICIPANTES	Director, docente y alumnos de 2° “C”, tallerista, padres de familia y docentes externos interesados

RECURSOS Y/O MATERIALES DIDÁCTICOS	Dispositivos electrónicos (celular, laptop, computadora de escritorio)
PRODUCTO	Los que correspondan en cada sesión
EVALUACIÓN	Heteroevaluación y Autoevaluación
ÁMBITO PRÁCTICAS SOCIALES DEL LENGUAJE APRENDIZAJE ESPERADO	Literatura Lectura de narraciones de diversos subgéneros Lee y escucha la lectura de textos narrativos sencillos

Nombre del proyecto	Taller pedagógico “Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje”			
Objetivo	Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano “en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.			
Número de sesión: 1 “Leo para todos/as y juego”	Duración estimada: 120 min.	Participantes: Docente, alumnos de 2° “C” (y si fuera posible padres de familia) y tallerista		
Momentos	Tiempo sugerido:	Actividades	Recursos y materiales	
Inicio	30 min.	<p>Tallerista</p> <p>*Bienvenida e introducción al taller (se menciona el objetivo general del taller pedagógico), y se presenta un pequeño video de reflexión dirigido principalmente en esta sesión a la docente</p> <p>https://youtu.be/9IX1V2eK8GM (link del video)</p> <p>*Posterior a ello, el tallerista plantea las siguientes preguntas: ¿Ha escuchado sobre la gamificación educativa? ¿qué sabe o piensa que trata dicho concepto? Se le pide a la docente que</p>	<p>Participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha y atención al video ➤ Responder la pregunta planteada ➤ Preguntar en caso de tener alguna duda 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video de YouTube https://youtu.be/9IX1V2eK8GM ➤ Laptop y proyector ➤ Reglamento



		<p>responda de manera verbal, se le da algunos minutos para responder y se le hace una pequeña retroalimentación</p> <p>*A los demás participantes (alumnos) se les explica que durante estas cinco sesiones serán unos Power Rangerts que a lo largo de este taller tendrán la misión de encontrar un tesoro perdido, en el trayecto tendrán la oportunidad de ir ganando puntos, que les darán pistas para acercarlos al tesoro, por lo que tendrán que ir realizando diferentes desafíos y además encontrarán en el trayecto cajas sorpresas que podrán sumarles puntos o incluso quitarles puntos. Además, se presenta un cartel de reglas que deben respetar durante todas las sesiones (al no cumplir alguna se les resta puntos)</p>		
Desarrollo	60 minutos	<p>*Se lleva a cabo una dinámica denominada "El mundo al revés", la cual consiste en dar una indicación y la persona debe hacer lo contrario a lo que se le solicita, quien vaya perdiendo mencionara su nombre y contestara las preguntas que haga la</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participación activa ➤ Realizar la actividad ➤ Poner atención a las indicaciones y a quien esté participando 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mapa de las pistas de Blue

		<p>tallerista para indagar de los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre textos narrativos (¿Me puedes decir que entiendes texto narrativo?, ¿Me puedes mencionar el nombre de un cuento que hayas leído o te hayan leído?, ¿Sabes cuáles son las partes de un cuento?, etc.)</p> <p>*Posteriormente se realizará una actividad denominada "LAS PISTAS DE BLUE", se forman equipos de mínimo 4 integrantes de forma aleatoria (se puede utilizar la ruleta web del siguiente link, para formar los equipos <u>AppSorteos – La Ruleta de la Suerte (app-sorteos.com)</u>)</p> <p>*Al estar formados los equipos se le entrega a cada equipo un mapa que contiene desafíos (tales como leer un cuento entre los integrantes del equipo) para después entre todos responder las preguntas que contiene el mapa y que giran en torno a dicha lectura para poder ganar 10 puntos, deben seguir las instrucciones y hacer todo lo que se les solicita.</p> <p>*Posteriormente el primer equipo que consiga responder las preguntas y cumplir con los desafíos en menor</p>		
--	--	--	--	--

		tiempo y de manera correcta se gana los 10 puntos dividido entre los participantes.		
Cierre	30 minutos	<p>*El tallerista registra a los ganadores y lanza la siguiente pregunta ¿Qué les pareció esta sesión? A medida que algunos participantes responden, el tallerista hace anotaciones y saca la primera caja sorpresa para sortearla con ayuda de la ruleta, pone a disposición la caja a la primera persona cuyo nombre haya salido en la ruleta y esta decide si lo acepta o no y si la acepta debe abrirla para saber el premio y que el tallerista lo pueda registrar.</p> <p>*Por último, el tallerista se despide y agradece la participación y asistencia de todos/as invitando a seguir participando en las siguientes sesiones de la misma manera les pide a los alumnos/as que lleven la invitación de asistir a sus padres de familia o tutores.</p>	➤ Participación activa	Libreta de notas de campo Celular para tomar fotos
Producto/evidencia: El mapa con las preguntas respondidas por equipo		Tipo de evaluación: Heteroevaluación		Instrumento de evaluación: Rúbrica
Comentarios, sugerencias, adecuaciones:				

Nombre del proyecto	Taller pedagógico “Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje”			
Objetivo	Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en niños/as de 2° “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano “en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.			
Número de sesión: 2 “Escucho y actuó en mis clases de español”	Duración estimada: 105 min.		Participantes: Docente, director, padres de familia y tallerista	
Momentos	Tiempo estimado	Actividades		Recursos y materiales
Inicio	20-30 minutos	<p>Tallerista</p> <p>*Bienvenida a la sesión 2 del taller</p> <p>*Pedir a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo.</p> <p>*A través de una dinámica grupal</p>	<p>Participantes</p> <p>*Formar un círculo y acatar las indicaciones</p> <p>*Escuchar y participar cuando se requiera.</p> <p>*Responder brevemente la</p>	➤ Globo (s)

		<p>denominada “El baile de los globos”, se pretende romper el hielo y crear un ambiente de confianza. Consiste en pasar un globo inflado solo con la yema del dedo índice sin dejarlo caer.</p> <p>*Al participante que lo deje caerse se le plantea la siguiente pregunta: ¿Qué recuerda de la sesión 1?</p> <p>*Luego pasa el globo al siguiente participante y toma asiento y así sucesivamente hasta que pierdan todos los participantes o solo un determinado número, por ejemplo: a los 5 participantes que se sienten se concluye la dinámica.</p>	<p>pregunta de acuerdo a la experiencia de la sesión 1</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>60 minutos</p>	<p>*La tallerista comienza presentando un cuento dando una breve explicación sobre las partes de un cuento.</p> <p>*Posterior a ello, realiza preguntas a los alumnos para poder dar de 1 a 2 puntos a los participantes que contesten dichas preguntas (si la respuesta que se dio estuvo bien desarrollada se dan 2 puntos) y previamente se hace el registro.</p> <p>*Después se pone un desafío que consiste en que los primeros 5 participantes que logren ordenar unas tarjetas de los siguientes cuentos: Ricitos de oro y los tres osos, a manera de presentación, dos venaditos y doña Carmen, serán líderes y estos a su vez tendrán que seleccionar a otros 5 participantes para que formen un equipo.</p> <p>*Luego la tallerista proyecta una ruleta para crear historias: PowerPoint: Ruleta para crear historias (profesor hizo) (twinkl.com.mx), donde a cada equipo se le sorteara cada elemento que debe contener una historia que ellos deben crear a partir de ellos.</p> <p>*A cada líder se le dan hojas y un lápiz para que redacten su historia con cada elemento que les toco (se les da 40 min. Para que la redacten)</p> <p>*Al tener concluida su historia el líder de equipo pasa a dejar su historia anónima al escritorio, posterior a ello la tallerista pide a la docente, al director y en caso de que hubiera padres de familia que tomen una</p>	<p>➤ Participación activa</p>	<p>➤ Cañón, laptop ➤ Un cuento ➤ Tarjetas de 4 cuentos cortos (divididas por las partes del cuento) ➤ Ruleta para crear historias ➤ Hojas y lápices</p>

		historia la cual deberán leer en voz alta y lanzaran una pregunta a un integrante de cada equipo (pueden hacer "team back" durante 5 min., entre el equipo antes de dar la respuesta final, si la responden cada integrante del equipo se gana un punto, pero también puede haber robo de puntos por parte de los otros equipos si sobre pasan el tiempo estimado).		
Cierre	15 minutos	*Finalmente, la historia que mayor coherencia, creatividad, empeño, etc. haya tenido se gana 10 puntos y una caja sorpresa (esta puede ser aceptada o rechazado por el equipo). *Despedida y agradecimientos y se invita a la siguiente sesión.		➤ Caja sorpresa
Producto/evidencia: Historias		Tipo de evaluación: Coevaluación		Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
Comentarios, sugerencias, adecuaciones:				

Nombre del proyecto		Taller pedagógico "Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje"		
Objetivo		Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en niños/as de 2º "C" de la Primaria "Vicente Lombardo Toledano" en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.		
Número de sesión: 3 "Me divierto y aprendo"		Duración estimada: 105 min.		Participantes: Docente, director, padres de familia y tallerista
Momentos	Tiempo estimado	Actividades		Recursos y materiales
Inicio	20-30 minutos	<p>Tallerista</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a la sesión 3 del taller *Pedir a los participantes que se estiren y comiencen a caminar por todo el salón y que busquen un objeto del salón que les haya llamado la atención, se les pide que formen un círculo y que se sienten en el piso, se elige a 8 niños de los que tengan pocos puntos acumulados y se 	<p>Participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acatar indicaciones ➤ Escuchar y participar cuando se requiera. 	

		<p>les pide que expliquen por qué eligieron ese objeto y se les da 2 puntos si su explicación estuvo bien desarrollada y uno si su explicación fue poco desarrollada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les pide a todos los participantes que regresen a sus lugares 		
Desarrollo	60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La tallerista relata la leyenda de los Guardianes energéticos “Serpientes Gigantes” en Las Pilas, Xiutetelco. ➤ Se proyecta el juego de la bomba del tiempo <u>PowerPoint: La bomba de tiempo (profesor hizo) - Twinkl</u>, que consiste en responder preguntas antes de que explote la bomba. Las preguntas giran en torno a la leyenda que se relató. ➤ Los participantes que respondan las preguntas antes de que la bomba estalle obtienen 5 puntos y los que no la respondan en el tiempo estimado pierden 2 puntos. ➤ Posterior a ello se brinda 30 minutos para que los participantes en equipos de 4 integrantes inventen una pequeña leyenda o relaten una que se sepan. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Atención ➤ Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leyenda (ver video a partir de 18:00 min.) ➤ <u>PowerPoint: La bomba de tiempo (profesor hizo) - Twinkl</u>
Cierre	15 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Finalmente, a los primeros dos equipos que terminaron primero su leyenda se les da una pista para acercarlos al tesoro perdido. ➤ Despedida e invitación a la sesión 4 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pista del tesoro
Producto/evidencia: Leyenda escrita		Tipo de evaluación: Heteroevaluación		Instrumento de evaluación: Escala estimativa
Comentarios, sugerencias, adecuaciones:				

Nombre del proyecto	Taller pedagógico “Abriendo puertas a la diversión, la motivación y el aprendizaje”
Objetivo	Utilizar la gamificación como estrategia para fomentar la motivación en niños/as de 2º “C” de la Primaria “Vicente Lombardo Toledano “en la asignatura de español, durante el ciclo escolar 2022-2023.

Número de sesión: 4 “Lo que aprendí en mi hora de diversión”		Duración estimada: 100 min.		Participantes: Docente, director, padres de familia y tallerista
Momentos	Tiempo estimado	Actividades		Recursos y materiales
Inicio	20 minutos	Tallerista <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a la sesión 4 del taller ➤ La tallerista reparte papelitos de colores y les pide a los participantes que busquen a sus semejantes de esta manera se forman equipos para que armen un rompecabezas que contiene el nombre de un cuento del cual tienen que expresar su opinión 	Participantes <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acatar indicaciones ➤ Escuchar y participar cuando se requiera. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hojas de 4 colores diferentes ➤ 4 rompecabezas con un nombre diferente de un cuento c/u
Desarrollo	60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para esta última sesión los participantes tendrán que buscar una la última pista que los guíara para encontrar el tesoro perdido deben hacerlo por los equipos previamente formados. Pero antes tendrán que superar algunas pruebas En la primera fase deben relacionar el nombre de algunos textos narrativos con su respectivo subgénero. Para la segunda fase deben mencionar y describir brevemente en una cartulina previamente establecido en un determinado lugar cada participante de equipo acerca 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Atención ➤ Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pista del tesoro ➤ Tarjetas de textos narrativos y sus subgéneros (memorama) ➤ Cartulinas ➤ Lápices ➤ Tabla de texto narrativo

		<p>de su cuento favorito y en la última fase deben identificar la trama, los personajes principales y algunas otras características que identifiquen de un cuento, una fabula o una leyenda que será leída por algún padre de familia, la docente, la tallerista o por un asistente web (la información deben escribirla en una tablita que se les proporcionara)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cubriendo las tres fases anteriores gana el equipo que termine primero 		
Cierre	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Finalmente, el equipo que logre terminar las tres fases es al que se le dará la última pista y estos tendrán que decirla para encontrar el tesoro (cuentan únicamente con 10 min. Para hallarlo en caso de que no la encuentren el segundo equipo que termino las ases puede buscarlo) ➤ Se reparten el tesoro o se lo donan a la institución ➤ Se una pequeña conclusión del taller ➤ Despedida y agradecimiento a todos los participantes 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pista del tesoro
Producto/evidencia: Cartulina de cuentos favoritos, Tabla de texto narrativo		Tipo de evaluación: Autoevaluación		Instrumento de evaluación: Lista de cotejo
Comentarios, sugerencias, adecuaciones:				

APÉNDICE G

Instrumento Rubrica de evaluación para la sesión 1

Circulo literario: Escuchando y Compartiendo (HETEROEVALUACIÓN)

Nombre del maestro/a: **Eimy Molina**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORIA	Muy bien	Bien	Aceptable	Debe mejorar
Participa con Mucho Gusto	El estudiante se ofrece voluntariamente durante la sesión para contestar preguntas y de la misma manera trata de responder las preguntas que se le hacen con una buena actitud	El estudiante se ofrece voluntariamente una vez y trata de contestar las preguntas que se le hacen de igual forma.	El estudiante no se ofrece de voluntario a contestar, pero trata con mucho gusto de contestar las preguntas que se le hacen.	El estudiante no se ofrece a participar.
Comprensión	El estudiante parece entender la historia completamente y con precisión contesta 3 preguntas relacionadas con la misma.	El estudiante parece entender la mayor parte de la historia con precisión y contesta adecuadamente 2 preguntas relacionadas con la misma.	El estudiante entiende algunas partes de la historia y contesta con precisión 1 pregunta relacionada con la misma.	El estudiante tiene problemas entendiendo o recordando la mayor parte de la historia.
Continúa con el Grupo	El estudiante está siguiendo la lectura y está activamente leyendo con los demás (moviendo los ojos siguiendo las líneas) o con su dedo está siguiendo las palabras leídas por los otros en voz alta.	El estudiante está con la mirada en la pantalla y usualmente aparenta estar leyendo activamente, pero mira al lector y a los dibujos ocasionalmente. Puede encontrar fácilmente por dónde van cuando se le pide leer.	El estudiante está con la mirada en la pantalla y aparenta estar leyendo con los demás ocasionalmente. Puede tener algunos problemas determinando dónde se está leyendo cuando se le llama a leer.	El estudiante está distraído O está obviamente leyendo adelantado o atrasado con respecto a la persona que está leyendo en voz alta.
Piensa sobre los Personajes	El estudiante describe cómo el personaje puede haberse sentido en algún punto de la historia, y señala algunas fotos o palabras que apoyan su interpretación sin habersele pedido.	El estudiante describe cómo el personaje puede haberse sentido en algún punto de la historia y señala algunas fotos o palabras que apoyan su interpretación cuando se le pide.	El estudiante describe cómo el personaje se pudo haber sentido en algún punto de la historia, pero NO ofrece un buen apoyo para la interpretación, aun cuando se le pide.	El estudiante no puede describir cómo un personaje se pudo haber sentido en cierto punto en la historia.

APÉNDICE H

Instrumento de evaluación para la sesión 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL TEXTO NARRATIVO

(HETEROEVALUACIÓN)

Criterio	Item	Cumplimiento		Observaciones
Contenido del texto	Incluye los elementos del texto narrativo establecidos: personajes, lugar, tiempo y narrador.	Logrado	No logrado	
	Considera la estructura de los textos narrativos: inicio, nudo y desenlace			
	Presenta un título creativo que se refiere a su contenido.			
	El contenido es original			
Adecuación	Utiliza un vocabulario sencillo y claro			
Coherencia	Escribe con coherencia según la estructura y elementos del texto			
Estructura	Organiza las ideas adecuadamente			

APÉNDICE I

Instrumento de evaluación para la sesión 3 (Leyenda)

Escala estimativa (HETEROEVALUACIÓN)												
Lengua materna: español											2° "C"	
N. de alumnos	Selecciona y expone sus ideas			Trabajo colaborativo y apoyo en la sustentación de ideas			Comparte y relata su trabajo			Argumenta con sus propias palabras los acontecimientos que ocurren en la historia		
	B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												

B	R	M
Bueno	Regular	Malo

APÉNDICE J

Instrumento de evaluación para la sesión 4

Lista de cotejo (AUTOEVALUACIÓN)			
Propósito: Que los alumnos identifiquen sus fortalezas y oportunidades de mejoramiento.	Cumplimiento		
Indicadores	Si	No	En que puedo mejorar en:
He puesto empeño durante las sesiones			
Me he comprometido con mis compañeros			
Conozco las características de personajes y escenarios reales y ficticios			
Idéntico la secuencia que debe llevar la narración de una historia			
Escribo historias y las leo en voz alta de manera adecuada			
Expreso mis ideas y recomiendo algún texto narrativo de mi agrado			
Comparto lo que aprendí con mi familia y amigos			