



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el
proceso de enseñanza – aprendizaje en una unidad educativa –
Guayaquil.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación**

AUTOR:

Pilamunga Morocho, Jaime Gabriel (orcid.org/0000-0002-6469-1459)

ASESOR:

Dr. Lozano Rivera, Martin Wilson (orcid.org/0000-0002-5115-1007)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la Reducción de Brechas y Carencias en la Educación en todos sus Niveles

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico en primer lugar mi trabajo a Dios. De igual forma, va dedicado a mi querido padre Jaime Pilamunga y mi querida madre Martha Morocho, que siempre me han brindado su apoyo.

A mi amada esposa Evelyn Fajardo que siempre ha estado junto a mí, brindándome su apoyo para lograr este objetivo.

A mi familia en general, porque a pesar de las diversas circunstancias que se han presentado siempre me han animado a continuar y no desistir hasta lograr cumplir las metas que me he planteado

Jaime Gabriel

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por su guía, la cual me ha llevado por el camino correcto y me mantuvo fuerte a pesar de las adversidades que se presentaron.

A mis padres, que me dieron el buen ejemplo de que no existe nada imposible si te lo propones y das tu mayor esfuerzo por ello.

A mi esposa, que durante estos meses de estudio ha sabido apoyarme brindándome su amor y comprensión.

A mis compañeros, que ciclo tras ciclo compartimos no solo las clases, sino también conocimientos que hicieron posible el haber podido lograr este objetivo.

A mis maestros, que no solo nos enseñaron cada materia, sino que se tomaron minutos de sus clases para enseñarnos a ser buenos profesionales.

Gracias a todos los que nos brindaron su ayuda en este proyecto.

Jaime Gabriel

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de la investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de análisis	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
Referencias	35
Anexos	40

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población de estudiantes de una institución educativa	15
Tabla 2. Relación del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación con el proceso de enseñanza - aprendizaje.	18
Tabla 3. Uso de herramientas digitales de gamificación que inciden en la disposición para aprender.	19
Tabla 4. Uso de herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el desarrollo evolutivo.	20
Tabla 5. Uso de herramientas digitales de gamificación que inciden en el conocimiento previo.	22
Tabla 6. Comprobación de hipótesis general.	23
Tabla 7. Contrastación de hipótesis específica de disposición para aprender.	24
Tabla 8. Comprobación de hipótesis relacionada al nivel evolutivo del estudiante con el uso de gamificación.	25
Tabla 9. Comprobación de hipótesis entre gamificación y conocimiento previo.	26

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Gráfico de barras de frecuencia entre herramientas tecnológicas de gamificación y proceso de enseñanza - aprendizaje	18
Gráfico 2. <i>Gamificación y la incidencia de la disposición para aprender.</i>	19
Gráfico 3. <i>Gamificación que inciden en el desarrollo evolutivo.</i>	21
Gráfico 4. <i>Gamificación que inciden en el conocimiento previo.</i>	22

RESUMEN

Esta investigación obtiene como premisa determinar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa – Guayaquil. El estudio estableció de tipo pura o básica, con enfoque cuantitativa, basado en no experimental y diseño correlacional asociativa. La población estuvo conformada por 80 educandos para el estudio correspondiente. Además, la técnica empleada fue la encuesta y como instrumento para las variables se determinó un cuestionario de autoría propia y validado por expertos. Los resultados evidenciaron existencia correlacional positiva entre las herramientas digitales de gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje de los escolares con un $\rho = 0,892^{**}$; por otra parte, en la dimensión disposición para aprender el rho de Spearman alcanzó $0,731^{**}$ existiendo una relación positiva media; del mismo modo, en la dimensión nivel de desarrollo evolutivo el $\rho = ,722^{**}$ logrando una relación media y para el conocimiento previo se logró un $\rho = ,780^{**}$ una correlación positiva considerable. Es decir, que las herramientas de gamificación poseen un mayor impacto en el aprendizaje del educando y están prestos a transformar los contenidos curriculares tradicionales para obtener una cultura digital en las aulas.

Palabras clave: Herramientas digitales, Proceso de enseñanza, Estudiantes.

ABSTRACT

This research obtains as a premise to determine the use of technological gamification tools that affect the teaching - learning process in an educational unit - Guayaquil. The study established pure or basic, with a quantitative approach, based on non - experimental and associative correlational design. The population was made up of 80 students for the corresponding study. In addition, the technique used was the survey and as an instrument for the variables a questionnaire of own authorship was determined and validated by experts. The results showed positive correlational existence between digital gamification tools and the teaching - learning process of schoolchildren with a $Rho = 0,892^{**}$; On the other hand, in the disposal dimension to learn the Spearman Rho reached $0,731^{**}$ There is an average positive relationship; In the same way, in the dimension level of evolutionary development the $Rho = 0,722^{**}$ achieving an average relationship and for the previous knowledge a $rho = 0,780^{**}$ a considerable positive correlation was achieved. That is, the gamification tools have a greater impact on the learning of the student and are ready to transform the traditional curricular contents to obtain a digital culture in the classrooms.

Keywords: Digital tools, Teaching process, Students

I. INTRODUCCIÓN

Frente al uso de las herramientas tecnológicas que enfrenta el individuo en la actualidad, los establecimientos pedagógicos examinan su realidad formativa para transformar los recursos didácticos tradicionales a implementos tecnológicos o digitales, que le permita al sujeto impartir nuevos saberes a través del uso de materiales innovadores; además, analizando significativamente todo procedimiento formativo que entrega los educadores a escolares.

Esto conlleva a que los planteles de formación educativa se enfoquen a la realidad comunitaria para la debida formación digital de la sociedad Carrión (2020); y de tal forma, se implemente de manera adecuada los recursos tecnológicos a la institución. Según Gómez (2016), el proceso de enseñanza-aprendizaje no debe enfocarse solo en aulas tradicionales, si no buscar el método de proyectarse oportunamente con las herramientas tecnológicas logrando la innovación durante la enseñanza educacional; es decir, este reto institucional no solo está basado con el educador como emisor de ilustraciones; sino, el educando como receptor de información.

Cevallos, *et al.* (2020), expresa que los desafíos actuales, se buscan motivar al educando a través de la gamificación en el aula de clase; señalando que es la de mayor influencia para el aprendizaje óptimo del individuo, considerando que el uso debe ser acorde a las necesidades académicas. Como tal, el individuo que enseña debe atraer al sujeto que necesita aprender de manera creativa y que éste, retenga la información para construir el desarrollo cognitivo del ser humano, con pensamiento crítico y reflexivo. (Restrepo, 2019).

Frente a esta situación; a nivel internacional, algunos países latinoamericanos (México, Colombia, Perú, Brasil, Argentina y Chile) participaron con la empresa de tecnología denominada BlinkLearning; del cual, presentó un informe del uso de herramientas digitales en instituciones educativas, se involucra a España con 2,017 educadores para mostrar el impacto que se llevó a cabo durante la pandemia y la incidencia que ocasionó en el proceso de aprendizaje.

México mostró un crecimiento con un 37% con la ayuda del gobierno. Por su parte, Colombia alcanzó un 46% de uso de recursos digitales para lograr en los escolares un aprendizaje adecuado y en ocasiones básico. Perú, obtuvo 50% en el que se aprovechó las herramientas y solo incluye el sector urbano. Mientras Brasil, con el 39% impactó a los individuos con los recursos digitales llevados a cabo para el aprendizaje, Argentina 48% y Chile 43%. España reflejó un 37% indicando que aprovechó los recursos para mejorar el aprovechamiento. Sin embargo, estos porcentajes no convence el uso de materiales especializadas de gamificación ni para mejora del seguimiento de enseñanza (Observatorio, 2021).

Por otra parte, Ecuador muestra resultados con el 45% de acceso a las herramientas digitales y se logra una transformación, cuando se da vigencia al decreto 145 para transformar a una educación flexible e innovadora, para incorporar la tecnología y reactivar las instituciones educativas y lograr el aprendizaje al concluir en el sistema educativo. Aunque el Ministerio de Educación haya intervenido con herramientas digitales para los agentes educativos; dicho acceso, no se refleja en todos los sectores del país; como consecuencia, la enseñanza se deteriora y no se logra alcanzar los objetivos del currículo nacional (Trujillo, 2021).

En el ámbito local, la institución educativa Domingo Savio, ubicado en la ciudad de Guayaquil, existe la problemática de la utilización de estrategias digitales de gamificación donde existe la complicación del manejo adecuado a los estudiantes, el limitado acceso de internet y déficit de conocimiento tecnológico. El establecimiento cuenta con 465 estudiantes del nivel bachillerato del cual se evidencia el uso de instrumentos de gamificación que inciden en el procedimiento de aprendizaje. Como síntesis, surge la interrogante bajo la problemática presentada. ¿Cuál es el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil?

Se justifica esta investigación, basado en el ámbito social; que servirá facilitar el aprendizaje del escolar durante el proceso de instrucción, el uso de las herramientas gamificadas van a permitir trabajar creativamente e innovar los saberes tradicionales

y se pretende ayudar a la sociedad para bajar la brecha digital que impacta en los procesos educativos.

En el ámbito personal, se pretende que el educando maneje adecuadamente los recursos gamificados que cuenta la institución educativa y observar lo que influye en el proceso adecuado de un aprendizaje significativo.

Por otra parte, en el entorno práctico busca relacionar las dos variables con el propósito de identificar el uso de los equipos de gamificación que inciden en el proceso de aprendizaje del escolar, el educador es el medio para que el educando comprenda el manejo de las aplicaciones. Bajo esta premisa, se plantea como objetivo general: Determinar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil.

Como tal, se señalan los objetivos específicos de esta investigación: Identificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en la disposición para aprender en una Unidad Educativa – Guayaquil; Especificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa – Guayaquil; Establecer el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el conocimiento previo en una Unidad Educativa – Guayaquil.

Del mismo modo, se plantea la hipótesis general del estudio: existe relación significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa – Guayaquil; y la hipótesis nula: no existe relación significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa – Guayaquil.

II. MARCO TEÓRICO

Se presentan algunos estudios relacionados con el tema a investigar; es así que, Trejo (2019), en su artículo científico realizada en México, consiste en aclarar la habilidad presente de materiales digitales ajustables al aspecto educativo de gamificación, en el cual se construye las funciones generales y se establecen 23 recursos digitales (Quizizz, FlipQuiz, Socrative, Trivinet, Kahoot, Genially, Cerebriti entre otras) con la finalidad de ayudar a la enseñanza dinámica, concluyendo que los resultados de los recursos seleccionados en su mayoría no interceden como elementos de la representación didáctica aprendida, pero el enfoque dado brinda un desarrollo en el aprendizaje tecnológico.

Guzzetti (2020), en su trabajo desarrollado en Paraguay, señala que los materiales pedagógicos durante el proceso de enseñanza describen aspectos negativos y positivos del establecimiento; como tal, el estudio es descriptivo, de enfoque cualitativo y de trabajo en revisión bibliográfico en el que interviene países latinoamericanos, concluyendo que el educador influye a obtener una cultura digital y a mejorar la inserción tecnológica del educando en la era digital; además, señalan que los docentes se capacitan constantemente en las tic basado en las competencias de calidad.

Por otra parte, Villarroel, et al (2021), en su artículo en Perú, como propósito principal fue instituir la relación entre la gamificación y la estimulación, con un enfoque cuantitativa, de diseño no experimental y correlacional; además, se contó una población de 253 escolares aplicando un instrumento como cuestionario de motivación MSLQ de T, como resultado indica una muy baja relación significativa dado como $p=0.0694$; del cual, su conclusión fue la gamificación no se relaciona con la motivación del educando, del mismo modo los educadores no emplean las herramientas digitales.

Del mismo modo, Fernández et al. (2020), en su artículo dado en España, del cual se determina la relación existente entre la gamificación y las competencias sociales, del cual se basa en una exploración explicativa, de diseño correlacional, no experimental; asimismo, se fomenta de 22 a 34 competencias con un 50% en la muestra dada, ya

que el número de aplicado de dichas habilidades depende de los elementos de la gamificación.

Del mismo modo, Vaillant et, al (2020), en su trabajo dado en Uruguay, como objetivo principal es detallar y verificar las destrezas de utilización de recursos y plataformas tecnológicas en el aprendizaje de ciencias exactas, el enfoque fue cuantitativo y cualitativo, de diseño descriptivo no experimental; además, su instrumento fue el cuestionario y la técnica la encuesta, aplicado con una población de 8 docentes relacionados con el área; por lo tanto, se concluye que el 45% coinciden con los escenarios educativos nuevos que apoyan a desarrollar la seguridad en el uso de las tecnologías educativas.

Con respecto a Campos (2021), en su tesis de la Universidad Cesar Vallejo – Perú, la finalidad determinar la correlación existente de recursos digitales y proceso de aprendizaje, posee un enfoque cuantitativo de diseño no experimental y de tipo correlacional. La población trabajada constó de 109 escolares aplicando dos cuestionarios como instrumentos correspondientes a 12 preguntas a materiales tecnológicos y 14 ítems en el aprendizaje; del cual, da como conclusión la existencia de correlación moderada significativa entre ambas variables con un valor de rho de spearman 0.620 y su nivel de significancia $p= 0.000$.

A nivel nacional, Saucedo *et al.* (2020), en su búsqueda realizada en Ecuador “La gamificación: destreza pedagógica de educación básica superior” se centra en paradigmas educativos y dichos recursos dados en el aula (Duolingo, kahoot, plickers, classdojo, brainscape, entre otros) el método aplicado es deductivo, con una población de 90 escolares y como instrumento se utilizó un cuestionario y la técnica fue una encuesta; basado a la dirección cuantitativo con un diseño no experimental, como conclusión se da que el 55% de los escolares se da en desventajas dentro del aula en los juegos útiles y el equipamiento tecnológico para el educando en las clases debe estar acorde a lo establecido en las leyes.

Por otro lado, Martillo et al. (2022), en su artículo Sapienza tuvo como objetivo fundamental analizar la utilización de técnicas tecnológicas para el procedimiento de

aprendizaje, como estrategia para las clases virtuales; como tal, el enfoque fue cuali-cuantitativa y la población determinada fue 150 educandos, 15 docentes y 5 autoridades institucionales. La técnica trabajada fue observación y la conclusión fue que la comunidad educativa no está innovando en la informática y que tampoco existe plataformas o herramientas digitales para el desarrollo de las clases y; por último, no conocen las herramientas ofimáticas que enriquezcan el saber del escolar.

Basada a la investigación, Zambrano y Marcillo (2021), en su artículo científico denominado realizado en Ecuador, tuvo como propósito fundamental identificar las ventajas del uso de apps educativos como destreza de comunicación asincrónica en la formación elemental, la metodología aplicada en este estudio en mixta, con un enfoque cuali-cuantitativa y aplicado un método deductivo – inductivo; en el que se aplicó una encuesta como técnica y el instrumento un cuestionario con 8 ítems de preguntas cerradas con el que se trabajó con 22 educadores. Del cual se concluye que las destrezas y habilidades cognitivas mejoran cuando se utiliza los juegos de manera positiva para el aprendizaje; además, la aplicación de la gamificación busca innovar un aprendizaje para que los escolares se sientan comprometidos.

Como tal, Aguilera et. al (2020), en su artículo científico en Ecuador, como finalidad fue de diseñar una experiencia motivadora gamificada en el proceso de enseñanza aprendizaje, del que se establece una propuesta de innovación. El diseño de la investigación es no experimental, con una metodología básica y de enfoque cualitativa; además, la técnica manejada fue la observación y el instrumento fue la entrevista. Por lo que se concluye que el 84% de los infantes desarrollaron destrezas lógicas al implementar herramientas digitales en las planificaciones curriculares que van relacionado con la sociedad.

Con respecto a la variable herramientas tecnológicas de gamificación, la palabra gamificación se deriva del inglés game que significa “juego” en el que se basa en un conjunto de acciones que influyen en la motivación del ser humano e impacta significativamente como procedimiento de enseñanza y las tareas educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas (Juárez, 2021). Por otra parte, Moriña (2021), explica que son recursos

de transformación educativa con la finalidad de incrementar la motivación y participación del individuo; es decir, la gamificación se implementa dentro o fuera del aula de clase permitiendo cambios en los procesos educativos y donde la interacción del docente con el escolar será de mayor relevancia, los juegos deben estar dirigidos al contexto educativo y que el aprendizaje se base en recursos digitales y no digitales.

Según Pérez (2021), indica que los elementos de la gamificación se componen en: mecánica, medida, conducta y recompensa. Detallando cada uno, se indica que la mecánica muestra que son las reglas del juego, en el que se construye una experiencia que permite involucrar al sujeto de una forma más creativa e innovadora en las actividades que se pretende desarrollar. Dentro de las actividades mecánicas más utilizadas se encuentra: avatar, monedas, recompensa, progreso, puntos, equipo, área social. Por otra parte, la medida se enfoca en la reputación de la actividad, el tiempo de ejecución, calidad y cantidad en el que se enfoca la dinámica, la determinación con la que se lleva los objetivos para alcanzar la meta y la duración de cada uno de ellos. Del mismo modo, la conducta surge a través de las acciones que posee cada individuo dentro de la dinámica del juego, despertando el interés y motivando a participar en la actividad; del cual, se destaca la fidelidad, dominio, calidad y motivación. Y, por último, Werbach (2014), la recompensa se basa en los recursos que se utilizaron para diseñar la actividad definitiva y estos se enfocan en los logros, avatares, niveles, ranking y puntos.

Las ventajas de usar la gamificación en el aula cada vez son más importantes y en la actualidad se va dando desde la etapa inicial educativa, seguido por la primaria hasta los niveles universitarios y esto ha generado un aprendizaje significativo en el individuo, dando facilidad a la metodología y a los contenidos que están plasmados en el currículo; además, esto accede a motivar, incentivar y participar al sujeto dentro de los sistemas educativos que deben estar contemplados por una evaluación basado en forma de puntaje o recompensa para alcanzar los objetivos del tema (UNIR, 2022).

Reyes *et al.* (2020); señala continuamente, que muestra una secuencia de ventajas, entre las que se considera las siguientes: mayor motivación y participación del individuo; transforma contenidos tradicionales en innovadores; favorece al desarrollo

de las habilidades y la atención en el aula; se crea un ambiente de confianza y mejora la comunicación y el uso de recursos tecnológicos promueve la alfabetización digital

Del mismo modo, se evidencia desventajas relacionadas a la gamificación cuando se presenta la combinación de aprendizajes con juegos, entre los que se menciona: los sistemas de recompensa a corto plazo pueden acostumar al educando a estudiar o colaborar en metas pequeñas; en el contexto educativo, la gamificación no es voluntaria, deben seguir todas las reglas desde el primer día; la falta de capacitación sobre esta nueva tendencia en el educador puede generar expectativas negativas; así mismo toda competencia debe ser sana, si no se enseña a controlar las emociones puede dar inicio a enemistades con los compañeros; y por último el elevado costo de la gamificación puede ocasionar el retraso de un aprendizaje innovador.

Con respecto a la teoría que sustenta las herramientas tecnológicas de gamificación, se encuentra la Teoría de Aprendizaje Cooperativo, Johnson & Johnson (1999); señalando que la enseñanza y el aprendizaje determinan una interdependencia positiva; por lo cual, se organiza el aprendizaje cooperativamente, con la finalidad que los individuos se encuentran conectados para aprender y que la responsabilidad sea mutua para alcanzar el objetivo, logrando un alto nivel en su oportuno aprendizaje y con el resto de las personas.

Sin embargo, la formación cooperativa contribuye a un método dinámico en la clase permitiendo la promulgación del aprendizaje significativo, todo trabajo en equipo permite modificar las actividades hasta que el individuo se adapte al nivel de comprensión de los contenidos. Por otra parte, se indica que este aprendizaje se proyecta para las dinámicas o juego en el aula y el rendimiento del individuo mejorará a través del esfuerzo individual o grupal dando paso a la competitividad.

Basado a este enfoque, Johnson *et al* (2006), citado por Azorín (2018), muestra cuatro tipos de aprendizaje que se relacionan con las dimensiones: grupo de pseudoaprendizaje, grupo de aprendizaje tradicional, grupos cooperativos y grupo de aprendizaje cooperativo de alto rendimiento.

Dentro de la utilización de herramientas tecnológicas lo establecido como grupo de pseudoaprendizaje, expresa que el trabajo es grupal, pero cada sujeto se ve como competencia y se enfocan en alcanzar la meta, pero de manera individual y no en alcanzar el objetivo en grupo; además, la evaluación la consideran de manera personalizada, donde se proyecta un trabajo competitivo obstaculizando el paso a los otros y en ocasiones ocultan información o desintegran para desviar la atención de los otros individuos; basado a los señalado, se identifica la principal incidencia que se evidencia al uso de la gamificación, es la habilidad que va desarrollando cada individuo para manejar el software que se conjuga con la creatividad y esto se da bajo la construcción colectiva de todos los miembros de un equipo y poder compartir la información; por lo tanto, esta proyección no se da en la participación activa del grupo.

Continuamente, el conjunto de aprendizaje habitual, señala que los integrantes trabajan de manera grupal y se dividen los trabajos en partes iguales, dificulta dicha actividad donde no requiere un trabajo en grupo y por lo regular cada sujeto espera sacar provecho o intercambio del otro; es decir, el individuo que es responsable se dedica a su actividad, pero el otro sujeto espera a que alguien culmine para juntarse a dicha actividad o trabajo. En cuanto a las herramientas tecnológicas de gamificación, el individuo se enfoca en las ya existentes; es decir, se limita específicamente al manejo de herramientas clásicas para una interacción educativa por lo que incide en la transformación educacional y no permite generar conocimiento desde el enfoque tecnológico a través de estrategias didácticas efectivas y novedosas admitiendo durante el proceso de enseñanza una formación digitalizada.

Como tercer nivel se encuentra los grupos cooperativos, indica que los integrantes trabajan de manera colaborativa y aplican diferentes métodos o técnicas y se enfocan en un objetivo y están conscientes que el esfuerzo debe ser en grupo, se dan ánimo para obtener buen rendimiento entre todos los individuos apoyándose mutuamente y eso los motiva. En esta dimensión, el sujeto sabe que el éxito o fracaso es en conjunto y trabajan para producir resultados óptimos considerando su eficacia y trabajo en equipo. Como tal, el manejo de las herramientas tecnológicas de gamificación en estos grupos se permite fomentar un aprendizaje cooperativo; sin embargo, el uso de

recursos tecnológicos y aplicaciones digitales inciden en el aprendizaje dentro del aula, ya que se debe gestionar y fomentar la cooperación con los individuos para que puedan aprovechar el tiempo y sean organizados. Un aula cooperativa realizada la gestión adecuada permite el agrupamiento, participación o retroalimentación por medio de aplicaciones a manera de: Classroomscreen, Board game toolbox, Padlet, Stormboard, Bubbl.us.

Y por último se encuentra la dimensión del grupo de aprendizaje cooperativo de alto rendimiento, este se basa en el triunfo del grupo y su responsabilidad ante la actividad, esta sección llega ser escaso ya que presenta un alto nivel de desarrollo en relación a la cooperación.

Como tal; la variable proceso de enseñanza – aprendizaje, según Abreu *et al* (2018) indica que posee la finalidad de contribuir la formación del ser humano, donde existe una relación entre docente – educando ya que se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber, aunque este procedimiento lo sigue manejando el educador para beneficiar el aprendizaje de los diferentes saberes, en el que está constituido por el conocimiento, habilidades y valores. Dicho procedimiento se trata de comunicación y socialización; la primera está enfocada al docente del cual se basa en la exposición de contenidos, organización de currículos y comunicación de la metodología aplicada; por otra parte, la socialización va relacionada con la comunidad educativa.

Por otro lado, el Centro de Especialización en Gestión Pública (2020), expresa que el proceso de enseñanza – aprendizaje posee cuatro elementos: alumno, saber, centro educativo y docente, basado a estos compendios se indica que el alumno: es la primera persona y la más interesada en aprender; saber: situados globalmente en el proceso; centro educativo: lugar donde se imparte el conocimiento y docente: persona que enseña bajo la interacción de un contexto. Con los avances tecnológico, han surgido nuevos recursos pedagógicos para la enseñanza – aprendizaje y esto ha permitido cambio en los paradigmas. En momentos no será viable ejecutar actividades compuestas en torno a conocimientos frecuentes y se corresponderán plantear

actividades independientes. Sin embargo, aun así, cuando las actividades no pueden estar integradas, pueden complementarse de algún modo.

De tal manera, Osorio (2022), indica que un docente que planifica y elabora el acto pedagógico, tomando en cuenta el argumento, las tipologías de sus escolares y el currículo, objetivos, contenidos, metodología, medios de enseñanza y la evaluación. En cuanto a los alumnos, conservan una interacción inquebrantable entre sí, que implica en el compromiso de equipo, la disciplina y en el aprendizaje colaborativo.

Por último, el argumento influye y es influido por los pedagógicos y escolares, afectando de carácter directa durante el procedimiento de aprendizaje. En lo concerniente a los compendios del proceso de enseñanza –aprendizaje, señala que todo progreso en las capacidades en los escolares demanda trabajar diferentes tipos de contenidos integrados (cognitivos, actitudinales y procedimentales), que trascienden apropiados y eficaces si benefician el afianzamiento de los objetivos planteados, el currículo y las competencias anticipadamente definidas.

Favier (2014), como consecuencia de lo evidente, surge la correspondencia dinámica, sistémica e interdependiente que preexiste entre los elementos que conforman el proceso enseñanza – aprendizaje, pues dependen entre sí, no se obtienen para tramitar por separado, manifiestan complejidad y se enlazan para conseguir aprendizajes significativos individuales y colectivos.

Basado a la teoría del proceso de enseñanza – aprendizaje, enfocado a la Teoría del Constructivista por Jean Piaget citado por Woolfolk (2006), en que el individuo construye su conocimiento y edifica el comportamiento en el que se relacionado con la experiencia y la toma de decisiones, está enfocada a que la construcción sea significativa. El rol fundamental del educador es orientar y ayudar a que construyan su saber en el momento adecuado y productivo; es un proceso que empieza desde el hogar, así como en el salón de clases; además, se establecieron etapas cognoscitivas por las que atraviesa el individuo, la incorporación de un nuevo saber va permitiendo que en cada etapa se construya y se visualiza un aprendizaje previo.

Piaget se enfoca en la lógica y construcción de saberes que no pueden aprenderse en el entorno, considerando que todo saber innovador se asemeja por la correspondencia de éste con las doctrinas anteriores que el individuo ya conserva. Después de la asimilación, posee lugar una adaptación o rectificación de las distribuciones cognoscitivas. Por lo tanto, existe aprendizaje si se transforman y convierten las organizaciones cognitivas preestablecidas.

En esta teoría según Coll *et al.* (1999), se enfocan en tres dimensiones, que se detallan a continuación: disposición para aprender, nivel de desarrollo evolutivo y conocimientos previos. La primera dimensión señalada como disposición para aprender, expresa que el individuo debe tener la predisposición para receptar el aprendizaje y que vaya adquiriendo confianza en las propias posibilidades del saber previo. El sujeto selecciona y transforma el contenido para tomar una decisión, pero cada ser humano se adapta a su propio ritmo, tiempo y va aprendiendo el significado de su saber.

En la siguiente dimensión, se encuentra el nivel de desarrollo evolutivo donde se indica que el sujeto en primer plano conoce sus saberes previos para integrar los nuevos conocimientos con las estructuras cognitivas. Este proyecto parte del supuesto de que la imaginación accede a un método que manipula con insignias, de manera que la indagación se introduce en el régimen de proceso, se recopila y, parte de ella, se acumula para conseguir redimir con sucesión. Por impedimento al conductismo, la teoría del procesamiento de la información, facilita un proyecto "constructivista" del ser humano.

Y como última dimensión conocimientos previos, la ilustración de un mismo contenido de aprendizaje puede ser abordada con objetivos diferentes por distintos catedráticos o por un mismo educador en función de las situaciones en las que lleva a cabo la enseñanza. La edificación del conocimiento es un proceso gradual, no es un asunto de todo o nada, sino un tema de grado.

III. METODOLOGÍA

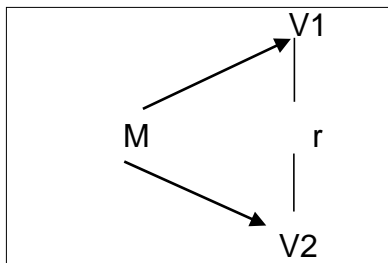
3.1. Tipo y diseño de investigación.

El tipo de investigación para este estudio fue básica o dogmática, puesto que se basa en la aportación científica de los materiales de gamificación, que busca optimizar el proceso de enseñanza del escolar para un desempeño óptimo en el aprendizaje y poder establecer la relación de las dos variables estudiadas.

Según su naturaleza, el enfoque que se establece es el cuantitativa; en el cual, servirá para medir la relación entre las herramientas de gamificación y proceso de enseñanza-aprendizaje que se basa en la recolección de datos para probar una hipótesis predefinida.

El método de investigación utilizado será el No Experimental; del que no se manipula ni controla las variables estudiadas, su diseño es no correlacional porque se pretende medir las variables, así como la evaluación de la relación estadística sin influir en una variable extraña.

Para representación de este diseño, se plasma en el siguiente grafico:



Su interpretación se da de la siguiente manera:

M = Muestra de estudiantes de una Unidad Educativa

V1 = Herramientas tecnológicas de gamificación

V2 = Proceso de enseñanza - aprendizaje

r = correlación de las variables

3.2. Variables y operacionalización.

Variable 1: Herramientas tecnológicas de gamificación

Definición conceptual = Un conjunto de acciones que inciden en la estimulación del individuo e impacta significativamente durante el proceso de aprendizaje y las actividades educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas (Juárez, 2021).

Definición operacional = Se basa en un cuestionario elaborado por 24 ítems relacionado a la gamificación.

Indicadores = Ocultar información, Desconfianza, Confusión, Tareas estructuradas, Aprendizaje básico, Estrategias tradicionales, Trabajo en grupo, Aprender en equipo, Resolución de problemas en grupo, Mayor compromiso, Crecimiento personal, Mayor experiencia. Escala de medición = Ordinal

Variable 2 = Proceso de enseñanza - aprendizaje

Definición conceptual = Contribuye a la formación del ser humano, se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber Abreu *et al* (2018).

Definición operacional = Se basa en un cuestionario constituido por 24 ítems.

Indicadores = Mejora continua, Nuevo conocimiento, Innovación, Destrezas, Adaptabilidad, Comportamiento, Aprendizaje significativo, Comprensión, Capacidad cognitiva. Escala de medición = Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo.

Para la investigación, la población está compuesta por 80 educandos que cursan el tercero de bachillerato que pertenecen al establecimiento educativo, con el propósito de asemejar el problema de la tecnología de gamificación en correspondencia al proceso de enseñanza – aprendizaje y poder establecer futuras soluciones.

Tabla 1.

Población de estudiantes de una institución educativa.

Nº de Estudiantes	Nivel
80	Tercero Bachillerato

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Criterios de inclusión. Los educandos de tercero de bachillerato de la institución educativa son incluidos para la participación de la investigación para determinar la relación significativa entre las herramientas tecnológicas de gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje para cada procedimiento y manifestar la situación problemática del estudio.

Criterios de exclusión. En este criterio se excluyeron a los estudiantes de primero y segundo bachillerato del área técnica que no han sido considerados para la investigación y se debe a que el estudio está enfocado a los de tercero bachillerato ya que se preparan para las pasantías estudiantiles y esto se debe a que el conocimiento tecnológico debe ser fundamental para el desempeño en la organización.

La muestra identificada fue la censal, debido a que la localidad con la que se trabajó será toda la identificada. Como tal, se buscó identificar la correlación existente entre las variables y demostrar las falencias que posee el mal uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y trae como consecuencia un proceso de enseñanza – aprendizaje poco aceptable. La muestra constituyó de 80 educandos que pertenecen al establecimiento educativo.

Unidad de análisis. 80 escolares de una institución educativa de Guayaquil.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica empleada para este estudio fue la encuesta; por el cual, mediante una serie de preguntas se determinó la realidad con la que manejas las herramientas tecnológicas de gamificación mediante los procesos de enseñanza – aprendizaje; es decir, que por intermedio de esta técnica se conoció datos importantes que identificó la problemática estudiada.

El instrumento empleado para este estudio fue el cuestionario que se aplicó para las dos variables investigadas, este instrumento se basó en un documento que cuenta con una serie de preguntas que se relacionan con la coherencia, estructura y secuencia con la finalidad de que el escolar comprenda de manera idónea. Para la variable herramientas tecnológicas de gamificación se contó con 12 ítems; en la que cada dimensión cuenta con 3 preguntas para la aplicación de la misma; de tal manera, la variable proceso de enseñanza – aprendizaje se estableció 12 ítems que se basan para cada dimensión y que se determinó dentro de una escala de valoración de Siempre (3); A veces (2) y Nunca (1).

La validez de esta investigación se enfocó en la validez de contenido; del cual, se medió el nivel de los ítems con las variables planteadas para el estudio bajo la pertenencia y representatividad; dicho esto, se validó a través de expertos en investigación donde se establecerá la coherencia, estructura y relevancia del contenido. El instrumento fue validado a través del criterio de expertos con especializaciones de psicología educativa, tecnología, psicopedagogo.

Confiabilidad

La fiabilidad del instrumento se aplicó a través del alfa de Cronbach, surgiendo que el cuestionario alcanzó un valor de coeficiente de la variable herramientas tecnológicas de gamificación correspondiente a ,882 y ,855 para el cuestionario aplicado a los procesos de enseñanza - aprendizaje, según George y Mallerly esta fiabilidad fue estimado a manera de bueno, mostrando que es aplicado en esta investigación.

3.5. Procedimientos.

El procedimiento de este estudio se realizará con la solicitud de aprobación del establecimiento educativo de la aplicación a los instrumentos; continuamente, se solicitará a los representantes legarles y/o padres de familia el consentimiento informado para la participación voluntario de los estudiantes. Una vez adquirida la autorización por parte del adulto responsable, se socializará los cuestionarios a los educandos para una mejor comprensión y puedan contestar bajo el criterio del cual

están formados. Luego de haber realizado los cuestionarios, se recoge la información de la encuesta para poder desarrollar una matriz en el programa Excel con los datos adquiridos, luego serán procesado en un programa estadístico SPSS y lograr la correlación entre las variables.

3.6. Método de análisis de datos

La observación de datos del estudio se relacionará con las variables investigadas, dichos datos recogidos servirán para determinar la correlación entre las herramientas tecnológicas de gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje, donde la representación a los datos será numérica, gráficos estadísticos que se arrojarán mediante el programa estadístico estableciendo la correlación entre variables y dimensiones.

3.7. Aspectos éticos.

Se emplea el principio de honestidad y el principio de justicia a los educandos alcancen a responder honradamente los cuestionarios con la mayor privacidad.

Principio de honestidad. - El escolar estimará plena autonomía de objetar el cuestionario, igualmente se pretende que el individuo obtenga un nivel de autoconciencia explícita y afín con el ambiente.

El principio de justicia. - La ecuanimidad impide la exhibición colectiva de seres humanos a los conflictos de la investigación únicamente para el favor de otros.

El contenido, la distribución y el argumento se establecen como se conserva en los razonamientos determinados por la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS

Alcanzada la información a través de los instrumentos aplicados, se alcanzó los siguientes resultados:

Objetivo General: Determinar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil.

Tabla 2.

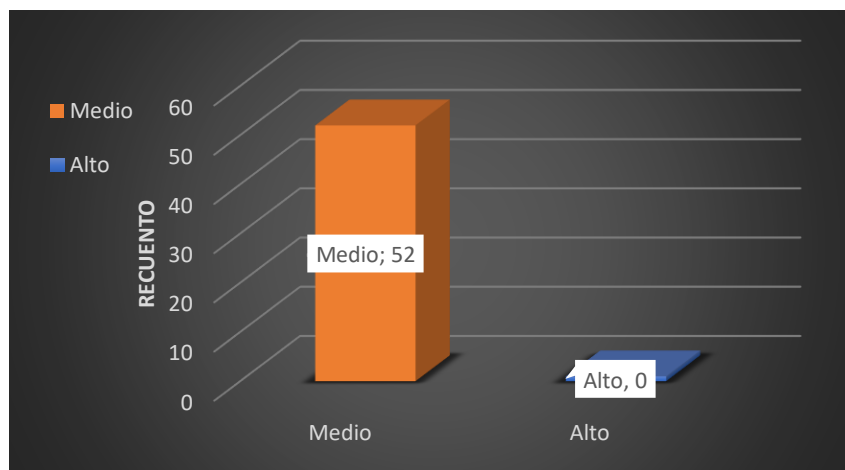
Relación del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación con el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Variable: Proceso de enseñanza - aprendizaje							
Variable:	Niveles	Medio		Alto		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
Herramientas tecnológicas de gamificación	Medio	52	65.0%	4	5.0%	56	70.0%
	Alto	24	30.0%	0	0.0%	24	30.0%
	Total	76	95.0%	4	5.0%	80	100,0%

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Gráfico 1.

Gráfico de barras de frecuencia entre herramientas tecnológicas de gamificación y proceso de enseñanza - aprendizaje.



Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Del total de 80 estudiantes de tercero de bachillerato del establecimiento educativo, se muestra que 52 se encuentran en un nivel medio relacionado al uso de herramientas digitales de gamificación con el proceso de enseñanza – aprendizaje que se brinda el plantel, llegando a identificar con un 65% de la población de un 100%.

Objetivo específico 1: Identificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en la disposición para aprender en una Unidad Educativa – Guayaquil.

Tabla 3.

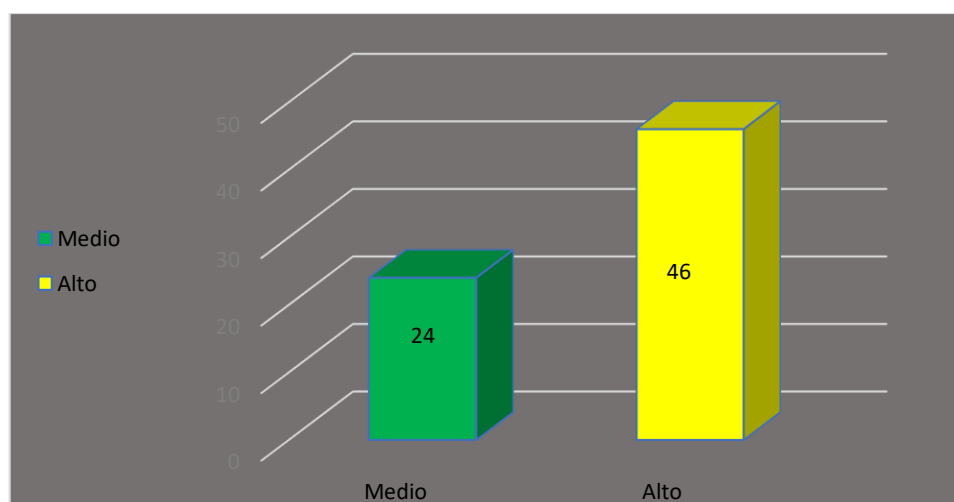
Uso de herramientas digitales de gamificación que inciden en la disposición para aprender.

Dimensión: Disposición para aprender							
Variable:	Niveles	Medio		Alto		Total	
Herramientas tecnológicas de gamificación		N°	%	N°	%	N°	%
	Medio	24	30.0%	4	5.0%	28	35.0%
	Alto	6	7.5%	46	57.5%	52	65.0%
	Total	30	37.5%	50	62.5%	80	100,0%

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Gráfico 2.

Gamificación y la incidencia de la disposición para aprender.



Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Con los resultados obtenidos se identifica que el 57.5% de los educandos se encuentran en un nivel alto con la disposición de aprender con relación a las herramientas tecnológicas de gamificación para identificar la incidencia que se muestran en el plantel educativo. Es decir que 46 del total de 80 educandos tienen la predisposición para aprender nuevos saberes.

Objetivo específico 2: Especificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa – Guayaquil.

Tabla 4.

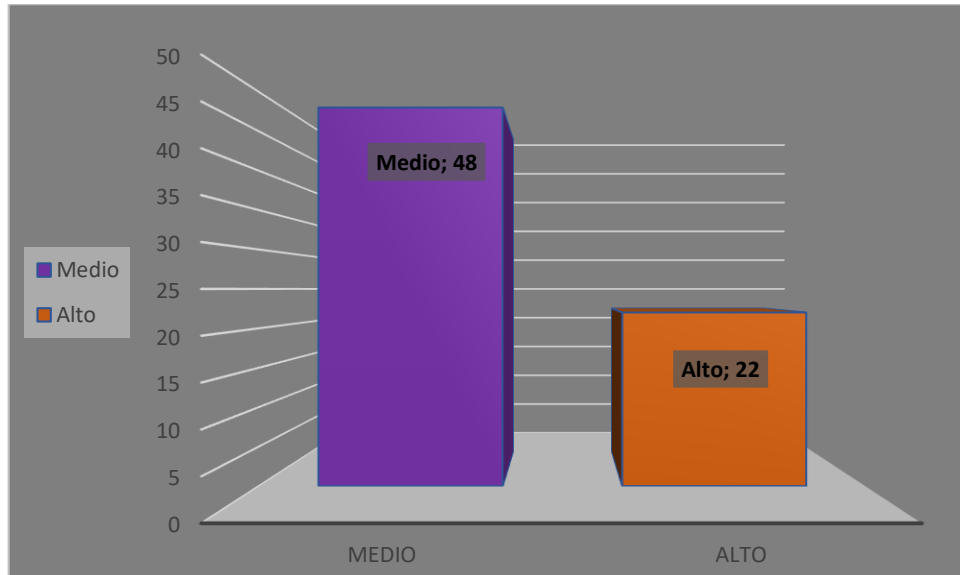
Uso de herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el desarrollo evolutivo.

Dimensión: Nivel de desarrollo evolutivo							
Variable:	Niveles	Medio		Alto		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
Herramientas tecnológicas de gamificación	Medio	48	60.0%	6	7.5%	54	67.5%
	Alto	22	27.5%	4	5.0%	26	32.5%
	Total	70	87.5%	10	12.5%	80	100,0%

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Gráfico 3.

Gamificación que inciden en el desarrollo evolutivo.



Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Los valores obtenidos alcanzan un 60% de nivel medio; es decir, se ubica en un grado intermedio en el desarrollo evolutivo que inciden en las herramientas tecnológicas de gamificación. Por lo que hace referencia que 48 escolares se ubican en el grado medio donde las Tics han permitido evolucionar los aprendizajes de los educandos y así innovar cada sesión de enseñanza.

Objetivo específico 3: Establecer el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el conocimiento previo en una Unidad Educativa – Guayaquil.

Tabla 5.

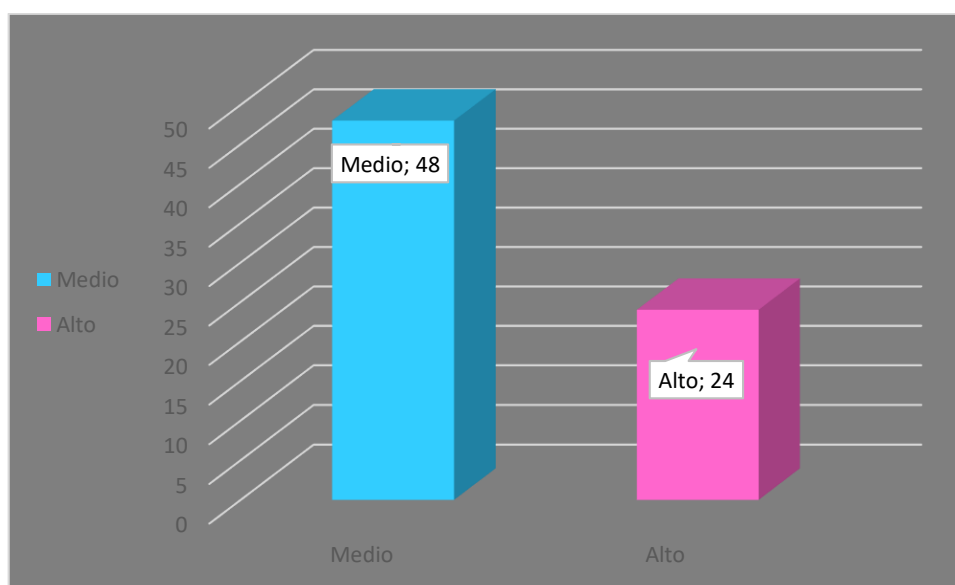
Uso de herramientas digitales de gamificación que inciden en el conocimiento previo.

Dimensión: Conocimiento previo							
Variable:	Niveles	Medio		Alto		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
Herramientas tecnológicas de gamificación	Medio	48	60.0%	4	5.0%	52	65.0%
	Alto	24	30.0%	4	5.0%	28	35.0%
	Total	72	90.0%	8	10.0%	80	100,0%

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Gráfico 4.

Gamificación que inciden en el conocimiento previo.



Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Se muestra que 48 estudiantes se sitúan en un grado medio de conocimiento previo en relación con las herramientas digitales de gamificación que se emplean en el aula; como tal, el 60% de la población presenta un proceso de enseñanza – aprendizaje previo que negativa es significativo para la gamificación.

Prueba de hipótesis

En relación a la comprobación se plantearon los siguientes enunciados:

H¹= Existe relación significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil.

H⁰= No existe relación significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa – Guayaquil.

Resultados que ha generado el proceso de los datos en el SPSS 26 para la contrastación de las hipótesis generadas:

Tabla 6.

Comprobación de hipótesis general.

Variable: Herramientas tecnológicas de gamificación		
Variable: Proceso de enseñanza	Rho	Sig.
- aprendizaje	0,892**	0,000
N°	80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Análisis: El valor de significancia obtenida fue de sig = 0,000 valor menor del que se establece en la teoría (,005); por lo tanto, se contradice la hipótesis nula y se acepta la de investigación y el valor logrado de rho de Spearman alcanzó 0,892** es decir, representa una relación positiva considerable de la incidencia del uso de herramientas digitales de gamificación con el proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos de la Institución Educativa de Guayaquil.

Hipótesis Específica 1:

H¹= Existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y la disposición para aprender en una Unidad Educativa - Guayaquil.

H⁰= No existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y la disposición para aprender en una Unidad Educativa - Guayaquil.

Tabla 7.

Contrastación de hipótesis específica de disposición para aprender.

Variable: Herramientas tecnológicas de gamificación		
Dimensión: Disposición para	Rho	Sig.
aprender	0,731**	0,000
N°	80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Análisis: Los resultados obtenidos en el nivel de significancia están representados por el valor de 0,000 constanding que se aprueba la hipótesis de estudio poseer menor a ($,005$) y se rechaza la hipótesis nula; bajo esta misma premisa, el valor logrado por la rho de Spearman fue de $0,731^{**}$ identificado como correlación positiva media entre el uso de herramientas de gamificación y la disposición de aprender de los estudiantes de bachillerato.

Hipótesis Específica 2:

H¹= Existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa - Guayaquil.

H⁰= No existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa - Guayaquil.

Tabla 8.

Comprobación de hipótesis relacionada al nivel evolutivo del estudiante con el uso de gamificación.

Variable: Herramientas tecnológicas de gamificación		
Dimensión: Nivel de desarrollo	Rho	Sig.
evolutivo	0,722**	0,000
N°	80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Análisis: Una vez obtenida la información, el valor de significancia dio como resultado sig = 0,000 en que está representada por la aceptación de la hipótesis específica de estudio y se rechaza la nula. De tal forma, la correlación de las variables con la dimensión fue establecida como rho de Spearman 0,722** que da como respuesta una relación positiva media con el uso de herramientas digitales y el nivel evolutivo que obtiene el estudiante durante su proceso de aprendizaje.

Hipótesis Específica 3:

H¹= Existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y el conocimiento previo en una Unidad Educativa - Guayaquil.

H⁰= No existe relación significativa entre la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas de gamificación y el conocimiento previo en una Unidad Educativa - Guayaquil.

Tabla 9.

Comprobación de hipótesis entre gamificación y conocimiento previo.

Variable: Herramientas tecnológicas de gamificación		
Dimensión:	Rho	Sig.
Conocimiento previo	0,780**	0,000
N°	80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Análisis: Mediante los datos logrados para el nivel de significancia en esta investigación, se obtuvo un sig = 0,000 que está identificado como la aceptación de la hipótesis de estudio y rechazando la hipótesis nula y de tal manera; se obtiene el rho de Spearman de rho = 0,780** que está señalado como una correlación positiva considerable en el que incide el uso de las herramientas de gamificación y el conocimiento previo de los educandos durante el proceso de enseñanza dentro de la institución educativa.

V. DISCUSIÓN

Basado a las consecuencias conseguidas en la sección anterior, se ejecuta la discusión de la investigación, analizando lo siguiente:

Con referente al objetivo general: Determinar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil. En la Tabla 2 que representa a la tabla cruzada se identifica que, de 80 estudiantes, 52 de ellos se ubica en un nivel medio en el uso de herramientas digitales de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje y representa a un 65% de la población estudiantil. Del mismo modo, en la Tabla 6 de la contrastación de hipótesis general muestra una relación positiva considerable con un valor obtenido de $\rho = 0,892^{**}$ y un $\text{sig} = 0,000$ que refleja la aceptación de la hipótesis general.

Los hallazgos encontrados con este estudio se contradice con: Trejo (2019), donde evidencia que las apps digitales utilizadas en el aula de clase no poseen mayor impacto en el proceso de aprendizaje del escolar; además que, sugiere que toda aplicación debe ser ajustada al currículo académico de cada año para poder desarrollar adecuadamente la habilidad tecnológica y basado al análisis de este estudio, el mayor desarrollo que se enfocan es en el tecnológico pero no se identifica mayor incidencia entre las dos variables.

Por su parte, Guzzetti (2020) manifiesta que este procedimiento se enfoca en las competencias digitales del educando y se requiere que posean una cultura digital; como tal, las capacitaciones deben ser frecuentes para los educadores y que a su vez lleven una era digital al aula para el uso eficiente de las herramientas de gamificación, que aún no poseen mayor relevancia en las sesiones de clase.

Sin embargo, coincide con Campos (2021), donde se relacionada favorablemente las herramientas digitales de gamificación con el proceso de enseñanza – aprendizaje donde la contribución en aprender algo innovar crece en cada sesión de clases y existe

mayor contribución por parte del docente, obteniendo como resultado una relación que se basa en un positivo moderado de $\rho = 0,620$.

Este estudio se sustenta con la teoría de aprendizaje cooperativo por Johnson & Johnson (1999), se fundamenta en una serie de labores que determinan en la estimulación del individuo e influye significativamente en el proceso de aprendizaje y las acciones formativas son encaminadas a ser entretenidas, interesantes y orientadas a desenvolver las capacidades científicas; además que, el aprendizaje cooperativo favorece a un procedimiento dinámico en la clase, consintiendo que se origina el aprendizaje significativo, todo compromiso en equipo admite transformar las actividades incluso que el individuo se adecúe al nivel de comprensión de los comprendidos.

Por otra parte, el proceso de aprendizaje; está sujeto a la teoría del constructivista por Jean Piaget el individuo edifica su saber y fabrica el proceder en el que se relaciona con la práctica y la toma de decisiones, está encaminada a que la construcción sea significativa. El rol primordial del educador es situar y ayudar a que construyan su saber en el instante conveniente y fructífero.

Como tal, las herramientas tecnológicas de gamificación deben buscar como finalidad atraer la atención del estudiante y que este procedimiento lleve a un aprendizaje significativo durante su etapa escolar; las apps educativas son una fuente de innovar y motivar al educando para que posea mayor aprendizaje y desarrolle la habilidad digital. Por último, es fundamental que los procesos de enseñanza se vayan encaminando a una era digital, ya que toda transformación permite mejorar la calidad de vida y educacional del individuo.

Mediante el desarrollo del objetivo específico 1: Identificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en la disposición para aprender en una Unidad Educativa – Guayaquil. En la Tabla 3 se evidencia que 46 educandos se situaron en un nivel alto de incidencia entre las herramientas de gamificación con la disposición para aprender en las sesiones de clase por parte del estudiante, representando por un 57.5% de la población.

De la misma manera, en la Tabla 7 que se identifica la contrastación de hipótesis específica, donde se obtuvo como valor de $\rho = 0,731^{**}$ dando como resultado una correlación positiva media para que el estudiante tenga disposición de aprender mediante las herramientas digitales que posea la institución y una significancia de ,000 aceptando la hipótesis de estudio.

Los antecedentes han permitido coincidir con: Aguilera *et al* (2020), donde expresa que la disposición para aprender algo nuevo siempre prevalece en el educando, porque se busca como finalidad experimentar todo proceso académico que abarque un saber relacionado con la tecnología; además que, el 84% de los escolares señalando que la implementación de estrategias digitales en clases los motiva aprender y desarrollar habilidades significativas en su proceso educacional.

Al contrario del estudio anterior, Villarroel (2021) contradice esta investigación, manifestando que no existe una relación entre las herramientas de gamificación y la disposición de aprender en el aula de clases, ya que el escolar no encuentra atractivo las apps educativas con las que trabaja el docente, tampoco ve relevante los temas tratados y las herramientas digitales poseen poca capacidad para desarrollar de mejor manera una clase.

A la luz de lo señalado, las herramientas tecnológicas de gamificación se sustentan que son recursos de innovación pedagógica con la finalidad de desarrollar la estimulación y colaboración del sujeto; es decir, la gamificación se efectúa intrínsecamente o extrínsecamente del salón de clase admitiendo cambios en los métodos formativos y donde la interacción del docente con el alumno será de mayor preeminencia (Moriña 2021).

Asimismo, Coll *et al.* (1999) señala que toda disposición para aprender busca como finalidad acoger el aprendizaje donde se obtenga logros en los saberes previos del sujeto; de tal forma, el individuo se va transformando y adaptando a los cambios que la sociedad, la educación y las leyes generan un aprendizaje formativo y académico a los jóvenes.

En síntesis, todo procedimiento que señale un aprendizaje debe estar enfocado a la disposición que posea el ser humano para aprender y cambiar su entorno; las herramientas tecnológicas de gamificación en la actualidad están innovando las sesiones de clases, haciéndolas más atractivas e interesantes, pero todo esto conlleva a que el escolar desarrolle habilidades digitales o una cultura relacionada a la era digital para que fortalezca sus conocimientos en los diferentes ámbitos de su vida profesional, laboral y educativa. Sin una predisposición para transformar un saber, cualquier herramienta será atractiva desde lo externo.

Basado al objetivo específico 2: Especificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa – Guayaquil. En la Tabla 4 se obtiene como resultado un nivel medio en la evolución del escolar frente a las herramientas de gamificación que emplea el educador en las sesiones de clase; esto está representado por el 60.0% de la población; es decir, 48 escolares de un total de 80 se sitúan en esa escala. Por otra parte, en la Tabla 8 de la comprobación de hipótesis se exterioriza que, posee una correlación positiva media entre la incidencia del uso de las herramientas de gamificación y el nivel de desarrollo evolutivo de los educandos del establecimiento educativo; del que se obtuvo un $\rho = 0,722^{**}$ y una $\text{sig} = 0,000$ donde se acepta la hipótesis de investigación.

En los trabajos investigados se coincide con: Fernández *et al.* (2020), señalando que posee una correlación significativa más del 50% entre la gamificación y el nivel evolutivo del educando; donde los elementos de gamificación que implementa el educador en el aula de clase están incentivando a una enseñanza digital y que el desarrollo de destrezas sea fundamental para cada proceso.

De la misma manera, Zambrano y Marcillo (2021) expresaron que las destrezas cognitivas de todo ser humano está representando de manera positiva hacia el aprendizaje, toda herramienta educativa busca incentivar al escolar y que esta a su vez genere un aprendizaje significativo y no memorístico. Además, que las competencias tecnológicas que desarrolle cada individuo sea motivo para transformar la formación académica del escolar; asimismo, de la institución ya que ésta se debe capacitar constantemente a los educadores.

En lo referencial a este estudio está sustentando por Juárez (2021), manifestando que toda gamificación se basa en los recursos que se manipularon para bosquejar la actividad terminante y estos se encaminan en los beneficios, avatares, niveles, ranking y puntos. Se muestra que este aprendizaje se planea para las dinámicas o juego en el aula y el rendimiento del individuo optimizará a través del esfuerzo individual o grupal facilitando a la competitividad.

Mientras que, Coll *et al.* (1999) indica el sujeto en primer plano conoce sus saberes anteriores para completar las desconocidas ilustraciones con las distribuciones cognitivas. Este pensamiento surge del supuesto de que el ser humano es un sistema que manipula con insignias, de manera que la información se introduce en el método de proceso, se recopila y, parte de ella, se acopia para conseguir rescatar con seguimiento.

En síntesis, todo aprendizaje requiere de un proceso evolutivo, desde que se nace ya va existiendo un nivel de desarrollo y cada vez se va evolucionando; de la misma manera, la tecnología fue innovando cada procedimiento y que en la actualidad se han creado apps educativas que permite mejorar la enseñanza al educando; asimismo, evaluar de diferente manera y que dicho aprendizaje se transforme en un saber significativo y no se quede como un proceso memorístico. Todas las herramientas de gamificación tienen como finalidad instruir a la formación académica del ser humano para ser procesada en una construcción del conocimiento.

En referencia al objetivo específico 3: Establecer el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el conocimiento previo en una Unidad Educativa – Guayaquil. En la Tabla 5 se evidencia que 48 estudiantes de un total de 80 se ubican en el nivel medio de conocimiento previo en relación con las herramientas tecnológicas de gamificación, esto representa a un 60.0% de los escolares. Del mismo modo, en la contrastación de hipótesis la rho de Spearman obtenido fue de 0,780** donde se identifica una correlación positiva considerable entre la variable y la dimensión estudiada y un valor de sig = 0,000 donde se acepta la hipótesis de investigación.

Los hallazgos han permitido identificar una contradicción con el estudio de Saucedo et al (2020), donde señala que el 55% de los estudiantes no utilizan apps educativas centradas en lo pedagógico y esto ocasiona un déficit en el saber previo de cada escolar; además que, las herramientas digitales de la institución educativa están obsoletas y sin mantenimiento ocasionando una desventaja en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por otro lado, Martillo et al (2022) se expresa que el conocimiento previo no es relevante ante las herramientas digitales que se implementan en el aula, los escolares no identifican una educación innovadora con el uso de los recursos tecnológicos ya que se evidencia una enseñanza mecánica y con poca creatividad.

Está sustentado por Johnson & Johnson (1999), este aprendizaje se prepara para las dinámicas o juego en el aula y el rendimiento del individuo perfeccionará a través del esfuerzo individual o grupal dando paso a la competitividad. Sin embargo, el aprendizaje cooperativo contribuye a un método dinámico en el aula permitiendo que se promueve el aprendizaje significativo.

Asimismo, Coll *et al* (1999), el saber previo permite una educación de un propio contenido de aprendizaje puede ser abordada con objetivos desiguales por diferentes profesores o por un propio pedagogo en función de los escenarios en las que lleva a cabo la enseñanza. La construcción del conocimiento es un proceso gradual, no es un asunto de todo o nada, sino un tema de grado.

En síntesis, todo conocimiento previo que posee el estudiante va a permitir que con los procesos aplicados adecuadamente mejore la formación académica y crezca sus habilidades digitales. Toda herramienta de gamificación está diseñada para motivar e ilustrar al educando, pero con la guía del docente, cuando dicho escolar ya posee un saber este lo transforma con los métodos adecuados en cada sesión de aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. Con relación a la incidencia del uso de herramientas tecnológicas de gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje se ubicó en un nivel medio con el 65.0% de la población y una correlación existente positiva considerable con $\rho = 0,892^{**}$ y un $\text{sig} = 0,000$ admitiendo la hipótesis de investigación.
2. El uso de herramientas tecnológicas de gamificación y la dimensión de disposición para aprender inciden en un nivel alto con el 57.5%; de la misma manera, el nivel de significancia ,000 dando la aceptación de la hipótesis específica y la rho de Spearman 0,731** como correlación positiva media.
3. Por otra parte, la incidencia del uso de herramientas tecnológicas de gamificación y el nivel de desarrollo evolutivo se ubican en un nivel medio con el 60% y una correlación positiva media de ,722** con un nivel de significancia de 0,000 aceptando la hipótesis de estudio.
4. Finalmente, la incidencia del uso de herramientas tecnológicas de gamificación y la dimensión conocimiento previo, se obtuvo un nivel medio del 60% de la población estudiada; como tal, la relación existente entre la variable y la dimensión es positiva considerable con la rho de Spearman 0,780** y una significancia 0,000 donde se acepta la hipótesis de investigación.
5. El uso de las herramientas tecnológicas de gamificación incide en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los educandos; además que, se busca que las instituciones educativas crean una cultura digital donde se transforme los contenidos y las planificaciones curriculares del establecimiento educativo.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la autoridad de la institución educativa se exhorta, la implementación de recursos digitales en el aula, con la finalidad de transformar los conceptos que posee el estudiante y que se transforme en significativo, permitiendo el desarrollo de competencias tecnológicas y adquirir habilidades acordes a la necesidad.
2. A la junta académica del establecimiento educativo, la mejora en las planificaciones curriculares y en el plan de clase, donde se evidencie los cambios de enseñanza tradicionales a procesos pedagógicos innovadores y se realicen capacitaciones constantes a los docentes para la aplicación de apps educativas dentro y fuera de clase.
3. A los docentes de la institución educativa, se le recomienda optar por una formación constante relacionado a las Tics, para el uso adecuado de las apps educativas que se busca lograr un aprendizaje óptimo en el aula de clase y desarrollar una transformación en cada logro académico.
4. A los padres de familia, la concientización de que sus representados está en una generación digital y requiere los recursos adecuados para el desarrollo de esta habilidad. Permitir fortalecer los conocimientos a través de cursos extracurriculares sobre tics y gamificación

REFERENCIAS

- Abreu, Y., Barrera, A., & Bonilla, T. B. (2018). *El proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Revista de Educación Mendive. Vol. 16. N° 4. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Aguilera, C., Santos, C., & Erazo, B. P. (2020). *Gamificación: Estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica*. Revista Cognosis. Vol 5. N° 2. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083>
- Azorín, C. (2018). *The cooperative learning method and its application in classrooms*. Revista Perfiles educativos, vol. XL, núm. 16. <https://www.redalyc.org/journal/132/13258436011/13258436011.pdf>
- Campos, S. (2021). *Herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°781 "Eddie Quilcate Ortiz", San José 2021*. Universidad César Vallejo <https://hdl.handle.net/20.500.12692/71827>
- Carrión, E. (2020). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM - 36*.
- Cea, M. (1998). *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Editorial Síntesis.
- Centro de Especialización en Gestión Pública. (2020). *Aportes de la tecnología de la información en el proceso de enseñanza – aprendizaje*. <https://cegepperu.edu.pe/2020/10/31/como-funciona-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Cevallos, J., Lucas, X., & Tomalá, J. P. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las

unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revistas Ciencias Pedagógicas e Innovación*. Vol. VII. N° 2 , 86-93.

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubias, J., & Zabala, I. S. (1999). *Constructivism in the classroom*. Barcelona. Editorial Graó.
<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3Un-punto-de-partida-para-el-aprendizaje.pdf>

Díaz, V. (2009). *Metodología de la investigación científica y bioestadística*. Santiago de Chile. Editorial RIL.

Favier, N. (2014). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación de profesores de nivel medio en la especialidad Agropecuaria*. Edesol Centro Universitario de Guantánamo. Vol. 14 N° 48. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747189005.pdf>

Fernández, P., Ordóñez, E., & Gómez, D. V. (2020). *La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales*. Revista Prisma Social N° 31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7625998.pdf>

Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba. Editorial Brujas.

Gómez, M., Contreras, L., & Gutiérrez, & D. (2016). *El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales*. Innovación educativa Vol. 16. N° 71 p. 61 - 80:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200061&lng=es&tlng=es

Guzzetti, P. (2020). *Virtual platform: a didactic tool for the teaching -learning process*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4(2), 860-877.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122

Hernández, B. (2001). *Técnicas estadísticas de investigación social*. Madrid. Editorial Díaz de Santos.

- Ibáñez, J. (2015). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Madrid: Editorial Besing Servicios Gráficos.
- Johnson, D., & Holubec, R. J. (2006). *The cooperative learning in the classroom*. Barcelona. Editorial Paidós.
- Johnson, D., & Johnson, & R. (1999). *The cooperative learning in the classroom*. Buenos Aires. Editorial Paidos Educativos.
- Juárez, R. (2021). *Propuesta de gamificación para la formación profesional de grado medio en sistemas microinformáticos y redes*. Madrid. Editorial Inclusión.
- Marcillo, S. Z. (2021). *La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior*. Revista Científica. Dominio de las Ciencias. Vol. 7 N° 1. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1751>
- Martillo, I., & Saltoa, J. A. (2022). *Análisis del uso de las TICs aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases virtuales: caso ciudad de Milagro*. Sapienza: International Journal of Interdisciplinary Vol. 3. N° 1. <https://journals.sapienzaeditorial.com/index.php/SIJIS/article/view/262/141>
- Moriña, A. (2021). *Enseñanza con metodologías inclusivas en la Universidad: De la teoría a la práctica*. Editorial Narcea.
- Namakforoosh, M. N. (2000). *Investigation methodology*. México. Editorial Limusa.
- Navas, M. (2001). *Métodos, Diseños y técnicas de investigación psicológicas*. UNED.
- Observatorio, I. p. (2021). 2 de cada 3 docentes consideran que su profesión fue revalorizada tras la pandemia. BlinkLearning.
- Osorio, L., & Finol, A. V. (2022). *Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. Revista científica Qualitas. Vol. 23. N° 23. <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117>
- Pérez, M. (2021). *El aprendizaje cooperativo y la gamificación como buenas prácticas docentes en las aulas de infantil*. Madrid: Editorial Inclusión.

- Restrepo, J. (2019). *Desarrollo cognitivo: Ecología cultural*. México: Editorial El Manual Moderno S.A.
- Reyes, Y., Cañizares, R., & Alejandro, K. V. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas*. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas. Vol. 13, No. 6.: <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/download/727/597/>
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.
- Saucedo, M., & Hurtado, G. C. (2020). *La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior*. Magazine de las ciencias. Revista de Investigación e Innovación. E-ISSN: 2528-8091. Vol. 5, N° CISE 2020, PP. 87-103: <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/download/1078/792/>
- Scribano, A. (2008). *El proceso de investigación social cualitativo*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Trejo, H. (2019). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula*. Revista de Tecnología, Ciencia y Educación. Vol. 13. : <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6936268.pdf>
- Trujillo, Y. (2021). ¿Qué cambia en Educación con el Decreto Ejecutivo 145? *El Comercio*.
- UNIR, U. I. (2022). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Vaillant, D., & Bentacor, E. R. (2020). *Use of platforms and digital tools for the teaching of mathematics*. SciELO - Scientific Electronic Library Online: <https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241>
- Villarroel, R., María, H. S., & Ventosilla, V. Q. (2021). *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación superior en el contexto de*

COVID 19. Revista Innova Educación. Vol. 3 N° 1:
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/download/166/202>

Werbach, K. (2014). *Gamification: your business revolutionizes with games techniques*. Pearson Educación.

Woolfolk, A. (2006). *Educational psychology*. Editorial Pearson.

ANEXOS

Anexo 1.

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES - DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cuál es el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa – Guayaquil?</p>	<p>GENERAL: Determinar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil.</p>	<p>GENERAL: Existe relación significativa entre el uso de las herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil.</p>	<p>Variable 1: Herramientas tecnológicas de gamificación Dimensiones: Pseudoaprendizaje Aprendizaje tradicional Cooperativos Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento</p>	<p>Este estudio tiene los siguientes tipos de investigación: Por su finalidad es básica o pura Por su carácter es de tipo descriptivo correlacional Por su alcance temporal es transversal Por su naturaleza es de enfoque cuantitativo.</p>
	<p>ESPECÍFICOS: Identificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en la disposición para aprender en una Unidad Educativa – Guayaquil; Especificar el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa – Guayaquil; Establecer el uso de las herramientas tecnológicas de gamificación que inciden en el conocimiento previo en una Unidad Educativa – Guayaquil.</p>	<p>ESPECÍFICAS: Existe relación significativa entre las herramientas tecnológicas de gamificación y la disposición para aprender en una Unidad Educativa – Guayaquil. Existe relación significativa entre las herramientas tecnológicas de gamificación y el nivel de desarrollo evolutivo en una Unidad Educativa – Guayaquil. Existe relación significativa entre las herramientas tecnológicas de gamificación y el conocimiento previo en una Unidad Educativa – Guayaquil.</p>	<p>Variable 2: Proceso de enseñanza - aprendizaje Dimensiones: Disposición para aprender Nivel de desarrollo evolutivo Conocimiento previo</p>	<p>El diseño de la investigación es No Experimental Población: 80 estudiantes Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Anexo 2

Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Herramientas tecnológicas de gamificación	Un conjunto de acciones que influyen en la motivación del ser humano e impacta significativamente en el proceso de aprendizaje y las actividades educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas (Juárez, 2021)	Cuestionario elaborado por 24 ítems	Pseudoaprendizaje Aprendizaje tradicional Cooperativos Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento	Ocultar información Desconfianza Confusión Tareas estructuradas Aprendizaje básico Estrategias tradicionales Trabajo en grupo Aprender en equipo Resolución de problemas en grupo. Mayor compromiso Crecimiento personal Mayor experiencia	Escala Ordinal Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
Proceso de enseñanza - aprendizaje	Contribuye a la formación del ser humano, se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber. Abreu <i>et al</i> (2018).	Cuestionario elaborado por 24 ítems	Disposición para aprender Nivel de desarrollo evolutivo Conocimiento previo	Mejora continua Nuevo conocimiento Innovación Destrezas Adaptabilidad comportamiento aprendizaje significativo comprensión capacidad cognitiva	Escala Ordinal Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

Fuente: Elaborado por: Jaime Gabriel, Pilamunga Morocho.

Anexo 3.

Estadísticas de fiabilidad de Herramientas tecnológicas de gamificación

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,882	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	50.48	52.658	.443	.878
VAR00002	50.50	53.266	.419	.878
VAR00003	50.45	54.377	.365	.880
VAR00004	50.50	52.000	.493	.876
VAR00005	50.43	54.121	.385	.879
VAR00006	50.43	51.944	.567	.874
VAR00007	50.08	52.374	.606	.874
VAR00008	50.40	56.648	.065	.887
VAR00009	50.18	52.956	.535	.875
VAR00010	50.45	53.770	.370	.880
VAR00011	50.48	53.113	.459	.877
VAR00012	50.53	53.569	.480	.877
VAR00013	50.50	52.304	.493	.876
VAR00014	50.48	52.607	.519	.876
VAR00015	50.48	51.746	.577	.874
VAR00016	50.13	51.959	.606	.873
VAR00017	50.50	52.304	.493	.876
VAR00018	50.48	52.607	.519	.876
VAR00019	50.48	51.746	.577	.874
VAR00020	50.13	51.959	.606	.873
VAR00021	50.45	53.668	.353	.880
VAR00022	50.25	54.367	.366	.880
VAR00023	50.48	53.620	.368	.880
VAR00024	50.60	54.420	.311	.881

Anexo 4.

Fiabilidad de la variable proceso de enseñanza - aprendizaje

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,855	18

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	37.98	32.379	.270	.855
VAR00002	38.03	30.708	.395	.851
VAR00003	37.95	31.795	.356	.852
VAR00004	37.95	30.073	.550	.843
VAR00005	37.60	30.623	.552	.844
VAR00006	37.92	33.741	.036	.865
VAR00007	37.70	30.744	.536	.845
VAR00008	37.98	31.063	.413	.850
VAR00009	38.00	30.127	.573	.843
VAR00010	38.00	29.620	.607	.841
VAR00011	37.65	29.648	.662	.839
VAR00012	37.98	30.759	.424	.850
VAR00013	38.00	30.127	.573	.843
VAR00014	38.00	29.620	.607	.841
VAR00015	37.65	29.648	.662	.839
VAR00016	37.98	30.759	.424	.850
VAR00017	37.78	31.822	.365	.852
VAR00018	38.00	31.949	.264	.857

Anexo 5.

Solicitud de aplicación de instrumento

Guayaquil 18 de julio de 2022

MSc. Erick Magallanes Manzano.
Rector UES Domingo Savio

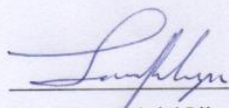
De mis consideraciones

Yo, **Jaime Gabriel Pilamunga Morocho**, docente de la UES Domingo Savio, identificado con C.I. 0924754419, me dirijo a usted en forma respetuosa y con la finalidad de exponer lo siguiente:

Actualmente estoy cursando la maestría en **Administración de la Educación** en la **Universidad Cesar Vallejo Piura**, por tal motivo solicito a usted la autorización y facilidades para aplicar los instrumentos (2) de la investigación titulada: **Uso De Herramientas Tecnológicas De Gamificación Y Su Incidencia En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje En Una Unidad Educativa – Guayaquil**, enmarcada en la línea de investigación de **Gestión y Calidad Educativa**.

Me despido de usted no sin antes agradecerle por la atención que se le de a la presente solicitud , y a su vez deseándole éxitos en la gestión que realiza.

Atentamente,





Ing. Jaime Gabriel Pilamunga M.
C.I. 0924754419



Jus
2023.20
18/Julio/2022
08:00

Anexo 6.

Aprobación de solicitud para la aplicación de instrumento

 **Unidad Educativa Fiscomisional Domingo Savio** 

Guayaquil, 20 julio del 2022
OF-SEC-0020-07-2022

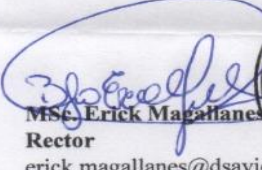
Señor
ING. JAIME GABRIEL PILAMUNGA MOROCHO
Docente Unidad Educativa Salesiana Fiscomisional Domingo Savio
De mis consideraciones. -


Estimado Jaime, es grato dirigirme a usted para saludarle y desearle éxitos en sus funciones.


Le comunico que he recibido su misiva en mi despacho y en consecuencia a lo solicitado, **AUTORIZO** la aplicación de los instrumentos (2) de la investigación titulada: **Uso De Herramientas Tecnológicas De Gamificación Y Su Incidencia En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje En Una Unidad Educativa – Guayaquil**. Además, le será brindada todas las facilidades que necesite para la ejecución con el educando.

Deseando que dicho proceso tenga el resultado esperado, me suscribo de usted.

Atentamente,


MSc. Erick Magallanes Manzano
Rector
erick.magallanes@dsavio.edu.ec



Tulcán 4502 y Rosendo Avilés
Guayaquil-Ecuador
(04) - 387-1743
 @domingosaviogye

Anexo 7.

Solicitud de autorización para realizar la investigación



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 21 de Julio del 2022

SEÑOR:
MSC. Erick Magallanes Manzano
Rector UES Domingo Savio

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 21 de Julio del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: PILAMUNGA MOROCHO JAIME GABRIEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la educación
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN UNA UNIDAD EDUCATIVA - GUAYAQUIL".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

Anexo 8.

Instrumento para el uso de herramientas tecnológicas de gamificación

CUESTIONARIO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE GAMIFICACIÓN

Estimado (a) educando, el cuestionario que se presenta constituye parte de una investigación de título: "Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Unidad Educativa, Guayaquil", el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas:

- ✓ Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas formuladas y marque con un aspa () la alternativa correspondiente.

Variable 1: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE GAMIFICACIÓN

Escala valorativa: Siempre = 3

A veces = 2

Nunca = 1

N°	Ítems	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Dimensión: Pseudoaprendizaje				
1	El autoaprendizaje puede formar un conocimiento errado u ocultar información importante.			
2	El autoaprendizaje en el educando puede formar un conocimiento errado o el uso de apps educativas pueden ocultar información.			
3	Genera desconfianza el uso de herramientas tecnológicas de gamificación al momento de aprender.			
4	Genera desconfianza las apps educativas para el aprendizaje en el aula.			
5	El autoaprendizaje genera confusión en los educandos.			
6	El autoaprendizaje en apps educativa puede confundir al educando.			
Dimensión: Aprendizaje tradicional				
1	Una enseñanza común ocasiona tareas estructuradas básicas.			
2	Las estrategias básicas promueven tareas comunes sin un aprendizaje significativo.			
3	Los docentes generan un aprendizaje básico en temas de mayor relevancia.			

4	El docente contribuye a un aprendizaje tradicional sin estrategias digitales.			
5	El docente genera un aprendizaje tradicional sin estrategias innovadoras.			
6	Las estrategias tradicionales implementadas por el docente no generan un saber significativo.			
Dimensión: Cooperativos				
1	El docente no genera trabajo en equipo con los educandos			
2	El educando desconoce trabajar en equipo para aprender.			
3	El educando no genera un aprendizaje en equipo ya que no existe cooperación.			
4	El educador no realiza una participación cooperativa para un aprendizaje en equipo.			
5	El docente soluciona los conflictos presentados en los grupos de trabajo.			
6	El docente resuelve los problemas de aprendizaje que posee el educando.			
Dimensión: Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento				
1	El docente se compromete a trabajar con apps educativas innovadoras.			
2	El docente posee compromiso para enseñar con la era digital.			
3	El docente se capacita en herramientas tecnológicas para enseñar al educando.			
4	El docente desarrolla sus habilidades digitales para enseñar al educando.			
5	El docente posee experiencia en herramientas tecnológicas de gamificación.			
6	El docente posee experiencias en estrategias digitales para enseñar en el aula.			

Anexo 9.

Ficha técnica de la variable herramientas tecnológicas de gamificación

FICHA TÉCNICA SOBRE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE GAMIFICACIÓN

1. NOMBRE: Cuestionario de herramientas tecnológicas de gamificación.
2. Autor: Jaime Gabriel Pilamunga Morocho.
3. Fecha: 24-07-2022
4. Objetivo: Determinar la relación individual sobre las herramientas tecnológicas de gamificación con sus dimensiones: grupos pseudoaprendizaje, grupo aprendizaje tradicional, grupo cooperativo y grupo cooperativo de alto rendimiento en una Unidad Educativa - Guayaquil.
5. Aplicación: educandos de tercero bachillerato.
6. Administración: individual
7. Duración: 30 minutos
8. Tipo de ítems: Enunciados
9. N° de ítems: 24
10. Distribución: dimensiones e indicadores
 1. **Grupo pseudoaprendizaje:** 6 ítems
 2. **Grupo aprendizaje tradicional:** 6 ítems
 3. **Grupo cooperativo:** 6 ítems
 4. **Grupo cooperativo de alto rendimiento:** 6 ítems

Total de ítems: 24

11. EVALUACIÓN

	Escala cuantitativa	Escala cualitativa
	1	Nunca
	2	A veces
	3	Siempre

Evaluación por Dimensión

Escala cualitativa								
Niveles	Pseudoaprendizaje		Aprendizaje tradicional		Cooperativo		Cooperativo de alto rendimiento	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo (1)	1	8	1	8	1	8	1	8
Medio (2)	9	16	9	16	9	16	9	16
Alto (3)	17	24	17	24	17	24	17	24

Evaluación de la variable

Niveles	Herramientas tecnológicas de gamificación	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	24
Medio	25	48
Alto	49	72

NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
<p>El estudiante basado en el nivel bajo en el uso de herramientas tecnológicas de gamificación, evidencia déficit de comunicación digital, desconocimiento en apps educativas, bajo conocimiento en tecnologías para uso en el aula; además, que carecen de algún tipo de herramienta digital en casa. Por lo se solicita aplicar mejora en las planificaciones curriculares enfocadas en las tics, evaluaciones con apps educativas y capacitaciones para el uso de dichas apps. Su puntuación oscila entre 1 a 24.</p>	<p>El educando que se ubica en este nivel, se identifica con un grado de aprendizaje en tecnología aceptable, existe una mínima atención en las apps educativas, se va relacionando con las herramientas digitales y mejora la comunicación al mundo digital. Se requiere capacitaciones para el uso de las apps educativas, la junta académica implemente técnicas que permitan el uso de herramientas tecnológicas en el aula. Su puntuación oscila entre 25 a 48.</p>	<p>El educando en este nivel, se relaciona adecuadamente con la gamificación, su participación en clases es activa, además expresa sus inconformidades cuando no se aplica la tecnología en el aula. Se indica que el uso de herramientas tecnológicas mejora el aprendizaje del educando, permitiendo comunicarse mediante lo digital y aprendiendo de la gamificación. Su puntuación oscila entre 49 a 72.</p>

11. VALIDACIÓN:	El instrumento presenta una validez de contenido, evaluado por el juicio de los expertos en el tema; considerando la relación, congruencia y precisión teórica del instrumento en relación al estudio.
12. CONFIABILIDAD:	Por medio de la prueba piloto el valor del Alfa de Cronbach es de ,882. Con respecto a la prueba de ítem total los valores oscilan entre ,887 y ,873.

Anexo 10.

Instrumento para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

CUESTIONARIO DE PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Por favor, siga Ud. las siguientes instrucciones:

Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las afirmaciones

No deje afirmaciones sin responder

Marque con un aspa en sólo uno de los cuadros de cada afirmación.

Escala Valorativa: 3. Siempre 2. A veces 1. Nunca

Variable 2: PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

N°	Ítems	Siempre (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
Dimensión: Disposición para aprender				
1	La enseñanza mejora el aprendizaje continuo del educando.			
2	El docente procura mejorar el aprendizaje continuo del educando a través de herramientas digitales.			
3	El docente genera nuevo conocimiento a través de apps educativas.			
4	El docente contribuye a nuevos saberes a través del aprendizaje tecnológico.			
5	El docente implementa herramientas digitales innovadoras para el aprendizaje.			
6	El docente contribuye a estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje.			
Dimensión: Nivel de desarrollo evolutivo				
1	El docente genera destrezas en el proceso de aprendizaje.			
2	El docente contribuye al desarrollo de destrezas del educando.			
3	El docente procura que el educando se adapte el proceso de aprendizaje.			
4	El docente desarrolla un proceso de enseñanza para la adaptabilidad del tema.			
5	El docente genera un comportamiento digital para el uso adecuado de herramientas tecnológicas.			

6	El docente contribuye a un comportamiento adecuado en las apps educativas.			
Dimensión: Conocimiento previo				
1	El docente genera un aprendizaje significativo a través de las herramientas tecnológicas de gamificación.			
2	El docente desarrolla un aprendizaje significativo al educando a través de apps educativas.			
3	El docente permite que el educando comprenda el tema previo a un saber.			
4	El docente genera un conocimiento previo para que el educando comprenda de mejor manera.			
5	El docente desarrolla la capacidad cognitiva del educando con la utilización de herramientas digitales.			
6	El docente utiliza herramientas digitales para implementar el desarrollo cognitivo del educando.			

Anexo 11.

Ficha técnica de la variable Proceso de enseñanza – aprendizaje

FICHA TÉCNICA SOBRE PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

1. NOMBRE: Cuestionario de Proceso de enseñanza - aprendizaje.
2. Autor: Jaime Gabriel Pilamunga Morocho.
3. Fecha: 24-07-2022
4. Objetivo: Determinar la relación individual sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje con sus dimensiones: disposición para aprender, nivel de desarrollo evolutivo y conocimiento previo en una Unidad Educativa - Guayaquil.
5. Aplicación: educandos de tercero bachillerato.
6. Administración: individual
7. Duración: 30 minutos
8. Tipo de ítems: Enunciados
9. N° de ítems: 18
10. Distribución: dimensiones e indicadores
Disposición para aprender: 6 ítems
Nivel de desarrollo evolutivo: 6 ítems
Conocimiento previo: 6 ítems
Total de ítems: 18
11. EVALUACIÓN

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Nunca
2	A veces
3	Siempre

Evaluación por Dimensión

Escala cuantitativa						
Niveles	Disposición para aprender		Nivel de desarrollo evolutivo		Conocimiento previo	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo (1)	1	6	1	6	1	6
Medio (2)	7	12	7	12	7	12
Alto (3)	13	18	13	18	13	18

Evaluación de la variable

Niveles	Herramientas tecnológicas de gamificación	
	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Bajo	1	18
Medio	19	36
Alto	37	52

NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO
<p>El estudiante basado en el nivel bajo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, evidencia déficit en el saber de la asignatura, desconocimiento en descubrir algo nuevo, no carece de innovación; además, que su enseñanza es tradicional. Por lo se solicita aplicar en plan anual curricular el uso de herramientas digitales, enseñar con técnicas creativas y desarrollo un aprendizaje significativo durante su proceso de enseñanza.</p> <p>Su puntuación oscila entre 1 a 18.</p>	<p>El educando que se ubica en este nivel, se identifica con un grado de aprendizaje referente a la digital, posee innovación para la enseñanza en el aula, se mejora el proceso de aprendizaje a través de las apps educativas. Se requiere innovación en el aula para cada asignatura, que la comisión pedagógica realice observaciones áulicas basadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la gamificación.</p> <p>Su puntuación oscila entre 19 a 36.</p>	<p>El educando en este nivel, se relaciona adecuadamente con la gamificación a través del desarrollo de aprendizaje, su participación va adquiriendo mayor significado, la enseñanza es fundamental para que el aprendizaje tenga significado. Se indica que el uso de herramientas tecnológicas mejora el aprendizaje del educando, permitiendo comunicarse mediante lo digital y aprendiendo de la gamificación.</p> <p>Su puntuación oscila entre 37 a 52.</p>

11. VALIDACIÓN:	El instrumento presenta una validez de contenido, evaluado por el juicio de los expertos en el tema; considerando la relación, congruencia y precisión teórica del instrumento en relación al estudio.
12. CONFIABILIDAD:	Por medio de la prueba piloto el valor del Alfa de Cronbach es de ,855. Con respecto a la prueba de ítem total los valores oscilan entre ,857 y ,843.

Anexo 12.

Matriz de validación por experto

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
				Siempre A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA					
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Herramientas tecnológicas de gamificación Un conjunto de acciones que influyen en la motivación del ser humano e impacta significativamente en el proceso de aprendizaje y las actividades educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas.	Pseudoaprendizaje Cada sujeto se ve como competencia y se enfocan en alcanzar la meta, pero de manera individual y no en alcanzar el objetivo en grupo	• Ocultar información	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje puede formar un conocimiento errado u ocultar información importante. El autoaprendizaje en el educando puede formar un conocimiento errado o el uso de apps educativas pueden ocultar información. 							X		X					
		• Desconfianza	<ul style="list-style-type: none"> Genera desconfianza el uso de herramientas tecnológicas de gamificación al momento de aprender. Genera desconfianza las apps educativas para el aprendizaje en el aula. 			X				X		X					
		• Confusión	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje genera confusión en los educandos. El autoaprendizaje en apps educativa puede confundir al educando. 							X		X		X			
	Aprendizaje tradicional Sus integrantes trabajan de manera grupal y se dividen las tareas en partes iguales.	• Tareas estructuradas	<ul style="list-style-type: none"> Una enseñanza común ocasiona tareas estructuradas básicas. Las estrategias básicas promueven tareas comunes sin un aprendizaje significativo. 									X		X			
		• Aprendizaje básico.	<ul style="list-style-type: none"> Los docentes generan un aprendizaje básico en temas de mayor relevancia. El docente contribuye a un aprendizaje tradicional sin estrategias digitales. 					X				X		X			
		• Estrategias tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> El docente genera un aprendizaje tradicional sin estrategias innovadoras. Las estrategias tradicionales implementadas por el docente no generan un saber significativo. 									X		X			

Cooperativos Los integrantes trabajan de manera colaborativa y aplican diferentes métodos o técnicas y se enfocan en un objetivo.	• Trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente no genera trabajo en equipo con los educandos El educando desconoce trabajar en equipo para aprender. 										X		X		X		
	• Aprender en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> El educando no genera un aprendizaje en equipo ya que no existe cooperación. El educador no realiza una participación cooperativa para un aprendizaje en equipo. 					X					X		X		X		
	• Resolución de problemas en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente soluciona los conflictos presentados en los grupos de trabajo. El docente resuelve los problemas de aprendizaje que posee el educando. 										X		X		X		
Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento Se basa en el éxito del grupo y su compromiso ante la actividad.	• Mayor compromiso.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se compromete a trabajar con apps educativas innovadoras. El docente posee compromiso para enseñar con la era digital. 										X		X		X		
	• Crecimiento personal.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se capacita en herramientas tecnológicas para enseñar al educando. El docente desarrolla sus habilidades digitales para enseñar al educando. 							X			X		X		X		
	• Mayor experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> El docente posee experiencia en herramientas tecnológicas de gamificación. El docente posee experiencias en estrategias digitales para enseñar en el aula. 										X		X		X		


FIRMA DEL EVALUADOR
 C.I. 08026668-5

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el uso de herramientas tecnológicas de gamificación

OBJETIVO: Determinar información sobre las herramientas tecnológicas de gamificación en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Fabricio Fernando Pazmiño Valencia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación, Tecnología e Innovación

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Administrativo y Director de Departamento Unidad Educativa Particular "San Luis Rey de Francia"

EXPERTICIA DEL EVALUADOR: Docente de Filosofía y Desarrollo del Pensamiento 2020-2021; Docente de Psicología 2021-2022; Director de Departamento de Pastoral; Miembro del Equipo de innovación institucional.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado <input checked="" type="checkbox"/>	Adecuado <input type="checkbox"/>	Regular <input type="checkbox"/>	Inadecuado <input type="checkbox"/>	Muy inadecuado <input type="checkbox"/>
--	-----------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	---

FIRMA DEL EVALUADOR

C.I. 080166668-5

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES					
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA						
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO				
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Contribuye a la formación del ser humano, se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber.	Disposición para aprender El individuo debe tener la predisposición para aceptar el aprendizaje y que vaya adquiriendo confianza en las propias posibilidades del saber previo.	• Mejora continua	• La enseñanza mejora el aprendizaje continuo del educando. • El docente procura mejorar el aprendizaje continuo del educando a través de herramientas digitales.																
		• Nuevo conocimiento	• El docente genera nuevo conocimiento a través de apps educativas. • El docente contribuye a nuevos saberes a través del aprendizaje tecnológico.				X												
		• Innovación	• El docente implementa herramientas digitales innovadoras para el aprendizaje. • El docente contribuye a estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje.																

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el Proceso de enseñanza - aprendizaje

OBJETIVO: Determinar información sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Fabricio Fernando Pazmiño Valencia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Educación, Tecnología e Innovación

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Administrativo y Director de Departamento Unidad Educativa Particular "San Luis Rey de Francia"

EXPERTICIA DEL EVALUADOR: Docente de Filosofía y Desarrollo del Pensamiento 2020-2021; Docente de Psicología 2021-2022; Director de Departamento de Pastoral; Miembro del Equipo de innovación institucional.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado <input checked="" type="checkbox"/>	Adecuado <input type="checkbox"/>	Regular <input type="checkbox"/>	Inadecuado <input type="checkbox"/>	Muy inadecuado <input type="checkbox"/>
--	-----------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	---


FIRMA DEL EVALUADOR
C.I. 080266668-5

Hoja de vida: Experto 1

I. **DATOS PERSONALES:**

APELLIDOS: Pazmiño Valencia

NOMBRES: Fabricio Fernando



II. **TÍTULOS Y/O GRADOS**

- Licenciado en Filosofía por la Universidad Católica de Cuenca
- Licenciado en Teología por la Universidad Católica de Cuenca
- Magister en Educación, Tecnología e Innovación por la Universidad Internacional SEK

III. **ACTIVIDAD DOCENTE BACHILLERATO**

- Docente de Filosofía y Desarrollo del Pensamiento 2020-2021
- Docente de Psicología 2021-2022

IV. **ACTIVIDAD ADMINISTRATIVA**

- Director del Departamento de Pastoral 2020-2022
- Miembro del Consejo Ejecutivo de la Unidad Educativa Particular “San Luis Rey de Francia”
- Miembro del Equipo Técnico de Innovación institucional

V. **OTROS CURSOS Y ESTUDIOS REALIZADOS**

- I SIMPOSIO SEK GUAYAQUIL PRÁCTICAS EDUCATIVAS INNOVADORAS - 2021
- CURSO DE CAPACITACIÓN “BOOT CAMP Educador Certificado de Google Nivel 1 – 2021
- DIPLOMADO INTERAMERICANO EN PASTORAL EDUCATIVA 2020
- DIPLOMADO EN GESTIÓN DE LA CALIDAD Y LIDERAZGO PARA CENTROS EDUCATIVOS 2022

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa -

Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Herramientas tecnológicas de gamificación Un conjunto de acciones que influyen en la motivación del ser humano e impacta significativamente en el proceso de aprendizaje y las actividades educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas.	Pseudoaprendizaje Cada sujeto se ve como competencia y se enfocan en alcanzar la meta, pero de manera individual y no en alcanzar el objetivo en grupo	• Ocultar información	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje puede formar un conocimiento erróneo u ocultar información importante. El autoaprendizaje en el educando puede formar un conocimiento erróneo o el uso de apps educativas pueden ocultar información. 						X		X		X		
		• Desconfianza	<ul style="list-style-type: none"> Genera desconfianza el uso de herramientas tecnológicas de gamificación al momento de aprender. Genera desconfianza las apps educativas para el aprendizaje en el aula. 			X			X			X			
		• Confusión	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje genera confusión en los educandos. El autoaprendizaje en apps educativas puede confundir al educando. 			X			X			X			
	Aprendizaje tradicional Sus integrantes trabajan de manera grupal y se dividen las tareas en partes iguales.	• Tareas estructuradas	<ul style="list-style-type: none"> Una enseñanza común ocasiona tareas estructuradas básicas. Las estrategias básicas promueven tareas comunes sin un aprendizaje significativo. 					X		X			X		
		• Aprendizaje básico.	<ul style="list-style-type: none"> Los docentes generan un aprendizaje básico en temas de mayor relevancia. El docente contribuye a un aprendizaje tradicional sin estrategias digitales. 			X			X			X			
		• Estrategias tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> El docente genera un aprendizaje tradicional sin estrategias innovadoras. Las estrategias tradicionales implementadas por el docente no generan un saber significativo. 			X			X			X			

Cooperativos Los integrantes trabajan de manera colaborativa y aplican diferentes métodos o técnicas y se enfocan en un objetivo.	• Trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente no genera trabajo en equipo con los educandos El educando desconoce trabajar en equipo para aprender. 						X		X		X		
	• Aprender en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> El educando no genera un aprendizaje en equipo ya que no existe cooperación. El educador no realiza una participación cooperativa para un aprendizaje en equipo. 			X			X			X			
	• Resolución de problemas en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente soluciona los conflictos presentados en los grupos de trabajo. El docente resuelve los problemas de aprendizaje que posee el educando. 			X			X			X			
Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento Se basa en el éxito del grupo y su compromiso ante la actividad.	• Mayor compromiso.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se compromete a trabajar con apps educativas innovadoras. El docente posee compromiso para enseñar con la era digital. 					X		X			X		
	• Crecimiento personal.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se capacita en herramientas tecnológicas para enseñar al educando. El docente desarrolla sus habilidades digitales para enseñar al educando. 			X			X			X			
	• Mayor experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> El docente posee experiencia en herramientas tecnológicas de gamificación. El docente posee experiencias en estrategias digitales para enseñar en el aula. 			X			X			X			


FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el uso de herramientas tecnológicas de gamificación

OBJETIVO: Determinar información sobre las herramientas tecnológicas de gamificación en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Quiroz Moreira Nury Victoria

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestra en Administración Educativa

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Docente Subnivel Elemental y Media; Coordinadora del Subnivel Elemental Unidad Educativa Particular "San Luis Rey de Francia"

EXPERTICIA DEL EVALUADOR: Docente de Subnivel Elemental y Media Área de Lengua y Literatura 2018 - 2019; Docente de Subnivel Elemental Primer y Segundo Año Básico 2015 - 2017; Docente de Subnivel Elemental Segundo y Primer Año Básico 2008 - 2014.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado <input checked="" type="checkbox"/>	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy inadecuado
--	----------	---------	------------	----------------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES					
				Siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA							
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO						
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Contribuye a la formación del ser humano, se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber.	Disposición para aprender El individuo debe tener la predisposición para aceptar el aprendizaje y que vaya adquiriendo confianza en las propias posibilidades del saber previo.	Mejora continua	<ul style="list-style-type: none"> La enseñanza mejora el aprendizaje continuo del educando. El docente procura mejorar el aprendizaje continuo del educando a través de herramientas digitales. 																
		Nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> El docente genera nuevo conocimiento a través de apps educativas. El docente contribuye a nuevos saberes a través del aprendizaje tecnológico. 					X		X									
		Innovación	<ul style="list-style-type: none"> El docente implementa herramientas digitales innovadoras para el aprendizaje. El docente contribuye a estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza - aprendizaje. 																

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el Proceso de enseñanza - aprendizaje

OBJETIVO: Determinar información sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Quiroz Moreira Nury Victoria

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestra en Administración Educativa

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Docente Subnivel Elemental y Media; Coordinadora del Subnivel Elemental Unidad Educativa Particular “San Luis Rey de Francia”

EXPERTICIA DEL EVALUADOR: Docente de Subnivel Elemental y Media Área de Lengua y Literatura 2018 - 2019; Docente de Subnivel Elemental Primer y Segundo Año Básico 2015 – 2017; Docente de Subnivel Elemental Segundo y Primer Año Básico 2008 – 2014.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado <input checked="" type="checkbox"/>	Adecuado <input type="checkbox"/>	Regular <input type="checkbox"/>	Inadecuado <input type="checkbox"/>	Muy inadecuado <input type="checkbox"/>
--	-----------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------	---


FIRMA DEL EVALUADOR

Hoja de vida: Experto 2

I. DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: QUIROZ MOREIRA

NOMBRES: NURY VICTORIA



II. TÍTULOS Y/O GRADOS

- Licenciada en Sistemas de Información
- Maestra en Administración Educativa

III. ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR PREGRADO

- Unidad educativa Franciscana “San Luis Rey de Francia”
Docente de Sub nivel elemental y media
Coordinadora del Subnivel Elemental
Segundo y Sexto Año Básico (agosto 2019 – Actualidad)
- Unidad Educativa Internacional “Casita de Verano”
Docente de Sub nivel elemental y media
Área de Lengua y Literatura (abril2018 - agosto 2019)
- Escuela Particular “Pedro Luis Carletti”
Docente de Sub nivel elemental
Primer y Segundo Año Básico (abril2015 - septiembre 2017)
- Escuela Particular Mixta “Sixto Durán Ballén”
Docente de Sub nivel elemental
Segundo y Primer Año Básico (abril2008 - febrero 2014)

IV. ACTIVIDAD ADMINISTRATIVA

- Escuela Particular Mixta #742 “Sixto Durán Ballén”

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa -

Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				SI	NO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Herramientas tecnológicas de gamificación Un conjunto de acciones que influyen en la motivación del ser humano e impacta significativamente en el proceso de aprendizaje y las actividades educativas son enfocadas a ser divertidas, atractivas y enfocadas a desarrollar las competencias tecnológicas.	Pseudoaprendizaje Cada sujeto se ve como competencia y se enfocan en alcanzar la meta, pero de manera individual y no en alcanzar el objetivo en grupo.	• Ocultar información.	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje puede formar un conocimiento errado u ocultar información importante. El autoaprendizaje en el educando puede formar un conocimiento errado o el uso de apps educativas pueden ocultar información. 							X		X				
		• Desconfianza.	<ul style="list-style-type: none"> Genera desconfianza el uso de herramientas tecnológicas de gamificación al momento de aprender. Genera desconfianza las apps educativas para el aprendizaje en el aula. 			X				X		X				
		• Confusión.	<ul style="list-style-type: none"> El autoaprendizaje genera confusión en los educandos. El autoaprendizaje en apps educativas puede confundir al educando. 					X		X		X				
	Aprendizaje tradicional Sus integrantes trabajan de manera grupal y se dividen las tareas en partes iguales.	• Tareas estructuradas.	<ul style="list-style-type: none"> Una enseñanza con tareas estructuradas básicas. Las estrategias básicas promueven tareas comunes sin un aprendizaje significativo. 							X		X		X		
		• Aprendizaje básico.	<ul style="list-style-type: none"> Los docentes generan un aprendizaje básico en temas de mayor relevancia. El docente contribuye a un aprendizaje tradicional sin estrategias digitales. 			X				X		X		X		
		• Estrategias tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> El docente genera un aprendizaje tradicional sin estrategias innovadoras. Las estrategias tradicionales implementadas por el docente no generan un saber significativo. 					X				X		X		

Cooperativos Los integrantes trabajan de manera colaborativa y aplican diferentes métodos o técnicas y se enfocan en un objetivo.	• Trabajo en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente no genera trabajo en equipo con los educandos. El educando desconoce trabajar en equipo para aprender. 									X		X		X	
	• Aprender en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> El educando no genera un aprendizaje en equipo ya que no existe cooperación. El educador no realiza una participación cooperativa para un aprendizaje en equipo. 						X			X		X			
	• Resolución de problemas en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> El docente soluciona los conflictos presentados en los grupos de trabajo. El docente resuelve los problemas de aprendizaje que posee el educando. 							X		X		X			
Aprendizaje cooperativo de alto rendimiento Se basa en el éxito del grupo y su compromiso ante la actividad.	• Mayor compromiso.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se compromete a trabajar con apps educativas innovadoras. El docente posee compromiso para enseñar con la era digital. 									X		X		X	
	• Crecimiento personal.	<ul style="list-style-type: none"> El docente se capacita en herramientas tecnológicas para enseñar al educando. El docente desarrolla sus habilidades digitales para enseñar al educando. 						X			X		X			
	• Mayor experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> El docente posee experiencia en herramientas tecnológicas de gamificación. El docente posee experiencias en estrategias digitales para enseñar en el aula. 							X		X		X			

Angela H. Heredia
 FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el uso de herramientas tecnológicas de gamificación

OBJETIVO: Determinar información sobre las herramientas tecnológicas de gamificación en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Llerena Jordán Ángela María

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Coordinadora Académica Unidad Educativa "San Luis Rey de Francia"

EXPERTICIA DEL EVALUADOR:

Acompañamiento pedagógico a los docentes y estudiantes en los subniveles de Elemental, Básica Media, Básica, Superior y Bachillerato; Acompañamiento en el diseño y ejecución de proyectos interdisciplinarios; Coordinadora en Proyectos en Feria de Innovación Ciencia y Tecnología realizada en Ambato por el Ministerio de Educación; Planeación neurolingüística en la Educación; Metodología de la enseñanza en Entorno Virtual.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy inadecuado
--------------	----------	---------	------------	----------------


 FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Uso de herramientas tecnológicas de gamificación y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en una Unidad Educativa - Guayaquil

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES						
				Siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA								
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Contribuye a la formación del ser humano, se incorpora el mecanismo de la dinámica o didáctico, desarrollando la personalidad del escolar formando criterio que encamina al saber.	Disposición para aprender El individuo debe tener la predisposición para aceptar el aprendizaje y que vaya adquiriendo confianza en las propias posibilidades del saber previo.	• Mejora continua	<ul style="list-style-type: none"> La enseñanza mejora el aprendizaje continuo del educando. El docente procura mejorar el aprendizaje continuo del educando a través de herramientas digitales. 																	
		• Nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> El docente genera nuevo conocimiento a través de apps educativas. El docente contribuye a nuevos saberes a través del aprendizaje tecnológico. 			X														
		• Innovación	<ul style="list-style-type: none"> El docente implementa herramientas digitales innovadoras para el aprendizaje. El docente contribuye a estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza aprendizaje. 																	

FICHA DE JUEZ VALIDADOR DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario para medir el Proceso de enseñanza - aprendizaje

OBJETIVO: Determinar información sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula.

DIRIGIDO A: Estudiantes de Tercero de Bachillerato

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Llerena Jordán Ángela María

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo

CARGO ACTUAL DEL EVALUADOR: Coordinadora Académica Unidad Educativa “San Luis Rey de Francia”

EXPERTICIA DEL EVALUADOR:

Acompañamiento pedagógico a los docentes y estudiantes en los subniveles de Elemental, Básica Media, Básica, Superior y Bachillerato; Acompañamiento en el diseño y ejecución de proyectos interdisciplinarios; Coordinadora en Proyectos en Feria de Innovación Ciencia y Tecnología realizada en Ambato por el Ministerio de Educación; Planeación neurolingüística en la Educación; Metodología de la enseñanza en Entorno Virtual.

VALORACIÓN:

Muy Adecuado	Adecuado	Regular	Inadecuado	Muy inadecuado
--------------	----------	---------	------------	----------------



FIRMA DEL EVALUADOR

Hoja de vida: Experto 3

I. DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: Llerena Jordán

NOMBRES: Ángela María



II. TÍTULOS Y/O GRADOS

- Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional
Universidad Técnica Particular de Loja – 2018
- Licenciatura en Turismo
Universidad Politécnica del Litoral – 2011

III. ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR PREGRADO

- Universidad Técnica Particular De Loja
Catedrática de Utilitarios Avanzados. 2009

IV. ACTIVIDAD DOCENTE BACHILLERATO

- Docente de la Unidad Educativa Letras y Vida. Cantón de Guayaquil.
Desde 2010 – 2013
- Docente del Colegio Particular Speed Writing. Cantón Guayaquil. Desde
2013 – 2015
- Docente de la Unidad Educativa Mixta San Luis Rey de Francia. Cantón
Guayaquil. Desde 2015 - 2022 (actual)

V. ACTIVIDAD ADMINISTRATIVA

- Coordinadora Académica Unidad Educativa San Luis Rey de Francia.
Cantón Guayaquil. Desde 2021 hasta la actualidad.
-

Anexo 13.
Fotografías



Nota: Explicación del instrumento a aplicar.



Nota: Estudiantes de bachillerato respondiendo los instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOZANO RIVERA MARTIN WILSON, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Uso De Herramientas Tecnológicas De Gamificación Y Su Incidencia En El Proceso De Enseñanza – Aprendizaje En Una Unidad Educativa – Guayaquil", cuyo autor es PILAMUNGA MOROCHO JAIME GABRIEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 07 de Setiembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOZANO RIVERA MARTIN WILSON DNI: 16801347 ORCID: 0000-0002-5861-932X	Firmado electrónicamente por: MWLOZANOR el 14- 09-2022 19:29:23

Código documento Trilce: TRI - 0427280