

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



METODOLOGÍA DOCENTE PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN HÍBRIDA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**Integrantes**

GURMENDI HERRERA Jazmín Sofía

IDIAQUEZ LUJAN María José

PAREDES QUISPE Edith Margarita

YUPANQUI CORDERO Alexandra Rebeca

**ASESOR**

SANCHEZ COTRINA Ever

Lima, diciembre de 2023

## Resumen

En el presente estudio se planteó describir la importancia de la metodología de la gamificación en la educación híbrida, debido al impacto que ha tenido la pandemia dentro del sector educativo y los cambios que trajeron en las modalidades de las sesiones de aprendizaje. El diseño de la presente investigación respondió al contexto actual, con enfoque cualitativo: documental tipo informativo. Se utilizó la técnica documental, es por ello que se emplearon como instrumentos de recolección, los ficheros y registro de páginas electrónicas. Como resultado de la investigación se obtiene que a pesar de la coyuntura que ayudó a dar a conocer esta metodología e incluirla en el vocabulario educativo, aún las fuentes de información son escasas para la correcta implementación en las aulas de educación primaria. Además, que la educación híbrida genera en los estudiantes mayor autonomía y potencia su ser investigador, habilidades necesarias para su desarrollo integral. Se describe la importancia de la metodología y la aplicación de la gamificación, también se identifican los elementos y los componentes de la metodología en el aula. Además, se identifica que la metodología de la gamificación responde a una necesidad educativa que va más allá del entorno virtual.

*Palabras clave:* metodología de la gamificación, educación híbrida, educación primaria.

### **Abstract**

This study aimed to describe the importance of the gamification methodology in hybrid education, due to the impact that the pandemic has had on the educational sector and the changes that it has brought to the modalities of learning sessions. The design of this research responded to the current context, with a qualitative approach: informative documentary type. The documentary technique was used, which is why files and electronic pages were used as collection instruments. As a result of the research it is obtained that in spite of the situation that helped to make this methodology known and to include it in the educational vocabulary, the sources of information are still scarce for the correct implementation in primary education classrooms. In addition, hybrid education generates in students greater autonomy and enhances their research skills, which are necessary for their integral development. The importance of the methodology and the application of gamification is described, and the elements and components of the methodology in the classroom are also identified. In addition, it is identified that the gamification methodology responds to an educational need that goes beyond the virtual environment.

Keywords: gamification methodology, hybrid education, primary education.

## Índice

Resumen	2
Abstract	3
Introducción	5
Justificación	7
Objetivos	8
Capítulo I: Marco Teórico Conceptual	8
Antecedentes Internacionales	8
Antecedentes Nacionales	9
1.1. Gamificación	11
1.1.1. <i>Elementos de gamificación</i>	13
1.2.1. Educación Híbrida	14
1.2.2. <i>Factores para la implementación de la educación híbrida</i>	16
Capítulo II: Metodología de la Investigación	17
2.1 Diseño y técnica de investigación	17
2.2. Análisis e interpretación de resultados	19
Conclusiones	21
Referencias	22
Anexos	26

## Introducción

Es de conocimiento el grave impacto que tuvo la pandemia a nivel mundial, específicamente en el sector educativo. El cierre de las instituciones educativas afectó de manera negativa a la mayoría de estudiantes, debido a que no se contaba con las herramientas o el acceso necesario para seguir aprendiendo dentro de la nueva modalidad a distancia. A pesar de ello, se decidió realizar clases virtuales por diferentes medios de comunicación como la radio, televisión y plataformas online. Debido a la coyuntura los docentes debieron buscar alternativas que sean atractivas para sus estudiantes, es ahí que la gamificación jugó un rol importante ya que esta metodología es atractiva y eficiente, generando mayor significatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. No obstante, el término ha sido mal empleado debido al poco conocimiento de los docentes para con su conceptualización y aplicación. Por ello, ante la situación mencionada anteriormente, los docentes se vieron obligados a emplear la gamificación solamente en el ámbito virtual y tecnológico.

Posteriormente, el estado propuso el retorno a clases semi-presenciales, teniendo mayor entendimiento de la educación virtual. A lo largo de dicho proceso hubo diferentes aciertos y desaciertos, teniendo en cuenta que solo en los entornos virtuales se aplicaba la gamificación como método, mientras que en las horas presenciales se ha continuado con la educación tradicional. Además de depender de las herramientas virtuales para cargar con mayor trabajo a los estudiantes, en lugar de usarlo como un recurso complementario de las clases presenciales con la finalidad de optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Ante lo expuesto, la presente investigación aborda la importancia de la metodología de gamificación en la educación híbrida partiendo de

ideas sobre el desconocimiento de la metodología de gamificación aplicado en la educación híbrida, que se refiere a la combinación de la modalidad de clases presenciales y virtuales.

Por ello, la presente investigación aborda la importancia de la metodología docente de gamificación en la educación híbrida partiendo de ideas sobre el desconocimiento de la metodología de gamificación aplicado en la educación híbrida, que se refiere a la combinación de la modalidad de clases presenciales y virtuales

### **Delimitación y planteamiento del problema**

En el estudio se identifican algunas causas como el escaso conocimiento de la función que cumple dicha metodología en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, la escasa de fuentes de consulta confiables y actuales para la implementación en la planificación de enseñanza híbrida, y la deficiencia en la capacitación docente en estrategias para aplicación de la gamificación; trayendo como consecuencia la desmotivación de los docentes en el uso por el erróneo concepto de la metodología de gamificación, manejo inadecuado y desbalanceado de estrategias en la educación híbrida, la incorrecta aplicación de dicha metodología. Por ello se plantea algunas alternativas de solución tales como, describir y explicar el proceso de actualización y capacitación de los docentes del nivel primario frente a esta modalidad de educación híbrida, que implica la aplicación correcta de estrategias de la metodología de gamificación en el aula.

En este sentido los aspectos que se tomarán en cuenta para este estudio serán las diversas concepciones de la metodología de la gamificación, de esta manera los docentes del nivel primario de la EBR conocerán esta estrategia y se podrá aplicar de

manera adecuada dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

¿Cuál es la importancia de la metodología docente de gamificación en la educación híbrida?

### **Justificación**

Según Banoy y Castillo (2021) señalan la relevancia del uso de la gamificación para aportar en el dinamismo de la productividad educativa con respecto a los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje, siendo la misma una metodología innovadora. Cabe destacar, que la estrategia al estar basada en la diversión y motivación, propicia que el estudiante se mantenga en atención mediante su participación activa. Además, los aprendices van a desarrollar diferentes habilidades, destrezas mediante el entretenimiento en la construcción y reforzamiento de conocimientos.

Ante lo mencionado, consideramos que el estudio detallado sobre la gamificación en la educación híbrida es de suma relevancia, por ello la investigación contribuirá con fuentes de información veraz. Así mismo, mediante el estudio realizado, se busca que los docentes adquieran conocimientos sobre el concepto, estrategias y correcta aplicación de la gamificación como metodología para que, de este modo, resulte beneficiosa y enriquecedora durante el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes en la educación híbrida, es decir, en el ámbito virtual y presencial.

Por último, la investigación realizada es de carácter científico aplicando la ciencia de indagación, lo que va a permitir la adquisición y conexión de información certera, proporcionando credibilidad al trabajo de investigación.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Describir la importancia de la metodología de la gamificación en la educación híbrida.

### **Objetivos específicos**

- Identificar los elementos de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.
- Recopilar conceptos de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.
- Tipificar conceptos de la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

## **Capítulo I: Marco Teórico Conceptual**

### **Antecedentes Internacionales**

Fonseca (2019) en el trabajo de grado para obtener la licenciatura en psicología infantil titulado “Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje a partir de la gamificación”. presenta las siguientes semejanzas con nuestro trabajo, se encuentran en que las estrategias de gamificación son una solución innovadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que la educación tradicional no está siguiendo los cambios socioculturales y tecnológicos del entorno. En cuanto a la diferencia, el trabajo está enfocado en la motivación y desarrollo del proceso de aprendizaje del estudiante respecto a la implementación de la gamificación en el aula por lo que difiere del enfoque hacia el docente que realizaremos en la investigación documental.

## **Antecedentes Nacionales**

Bellido y Janampa (2020) realizaron una investigación para obtener el grado de bachiller titulada "Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria". La semejanza con el presente trabajo, radica en la utilización de la gamificación como metodología que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, coincide también con la escasa implementación de dicha metodología por la carencia de capacitación docente y está dirigida al sector de educación primaria. En cuanto a las diferencias, la investigación fue elaborada a inicios de la pandemia, por lo cual se centra en la gamificación como metodología dirigida específicamente a las TIC 's. Se puede concluir que la metodología docente de gamificación genera un gran aporte a la enseñanza desarrollándose en las TIC, pero cumpliendo con que tanto estudiantes como docentes se encuentren debidamente capacitados en lo que realmente abarca dichas estrategias basadas en el juego.

Bellido et. al (2020) realizaron una investigación para obtener el grado de bachiller titulada "Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas". La semejanza con la presente investigación es la búsqueda de estrategias para implementar la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje, aprovechando las ventajas de la virtualidad y la afinidad de los estudiantes con los juegos en esta etapa de desarrollo. En relación a las diferencias con nuestra investigación son que ellos se enfocan en la educación virtual mas no hacen mención de la híbrida, además que señalan específicamente estrategias en el área de Matemática. Entonces podemos concluir que la gamificación cuenta con los elementos necesarios para motivar a los estudiantes en la resolución de problemas e incluso su

desarrollo integral, pero no se debe limitar su uso a la modalidad virtual y/o a los juegos lúdicos pues abarca una serie de estrategias más amplias que pueden ser aplicadas también en clases presenciales.

Quispe (2020) en su investigación de licenciatura titulada “Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabaylo, 2020”. La semejanza que se presenta con la investigación es que busca recopilar el entendimiento de la gamificación aplicada en la educación virtual de los docentes, teniendo en cuenta la carencia de capacitación que recibieron para mejora sus conocimientos en TIC. En conclusión, la investigación está planteada en torno a un recurso específico para la enseñanza que es el videojuego y el cómo padre de familia junto a docentes valoran dicho recurso. Además, se da relevancia en que ambos sujetos no están capacitados e informados sobre las TIC por lo que se da una opinión del contexto actual.

López et. al (2021) a través de su proyecto de investigación para la revista de psicología PUCP titulado “Minitachers: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC”. Se ha encontrado que en semejanza con la investigación se realiza una descripción detallada de lo que conlleva la metodología de gamificación, sus recursos y fines en la educación. La diferencia que presenta es la orientación del uso de la gamificación como estrategia aplicada para la creación de herramientas y/o actividades por parte de los estudiantes con la ayuda del programa propuesto. Ante ello, se concluye que la investigación muestra la significatividad de los recursos gamificadores en el aprendizaje de los estudiantes a través de un programa especial, pues resultan motivadores ante la edad en la que se

desarrollan. Sin embargo, se cae en cuenta la importancia del involucramiento y capacitación de los docentes y apoderados, para un mejor resultado en el empleo de dicha herramienta.

Ricce y Ricce (2021) realizaron una investigación documental con la finalidad de crear un artículo para la revista educativa Horizontes titulado "Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas". La semejanza con el presente trabajo radica en que valoran la importancia de las actividades lúdicas en los espacios de enseñanza aprendizaje, así mismo mencionan las dificultades de los docentes para implementarlas en sus aulas, tal como el deficiente manejo de plataformas de juegos especializados para el aprendizaje. En cuanto a las diferencias halladas en el artículo con relación a nuestra investigación son que enfocan sus estrategias netamente en el ámbito virtual, mediante las plataformas y Tics, mientras que en la presente investigación nos enfocamos en una educación híbrida, que implica tanto el ámbito virtual como presencial. En síntesis, la investigación remarca la importancia de la implementación de juegos didácticos en el curso de matemática, pues aportará al desarrollo de los estudiantes no solo en el aspecto académico, sino también en el incremento de su desenvolvimiento social, emocional y conductual, mostrando el crecimiento de diferentes habilidades en su desempeño escolar.

### **1.1. Gamificación**

Parra y Segura (2019) mediante su ardua investigación plasmaron en una revista de educación, su artículo científico llamado "Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo". La investigación muestra la temática abordada desde el año 2011 hasta el 2017, mediante ese proceso se ha

observado como la producción e interés por la gamificación ha ido en aumento, tomando relevancia e interés en el sector educativo. Cabe destacar que, en los últimos años se ha enmarcado una escasez en información sobre la temática, debido al protagonismo que ha tomado en los últimos años, aumenta la calidad de producción de las mismas.

Fundación Telefónica (2019) a través de su libro “Como hackear la escuela”, presenta los diferentes obstáculos que hay en el Perú para poder implementar la gamificación en las escuelas haciendo una crítica al documento de objetivos pedagógicos al 2021 del ministerio de educación (Minedu 2010). Así como también la presentación de los diversos beneficios que traería la aplicación de la metodología, mostrando algunos ejemplos de algunos juegos interactivos, mencionando que, “Jugar es divertido y placentero, puesto que nuestra especie ha seleccionado algunas acciones que sean placenteras para repetir” Esto sin duda es una ventaja para la enseñanza - aprendizaje, ya que permitirá al estudiante poner en práctica lo aprendido y seguir fortaleciendo sus aprendizajes de manera divertida.

Zepeda y Hernandez (2016) en su artículo expuesto en la revista científica *Raximhai*, titulado “Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula” explica que la neurociencia, a través de sus múltiples aportes, nos presenta una nueva mirada de la educación y la forma en la que el estudiante aprende con estímulos externos siendo uno de ellos la gamificación. Debido a que el estudiante se encuentra constantemente recibiendo estímulos externos, la gamificación le va a permitir hacer de estos, aprendizajes significativos. Además de hacer uso de estrategias lúdicas para concretar los aprendizajes y permitirá al docente crear un ambiente atractivo para el aprendizaje.

### **1.1.1. Elementos de gamificación**

Cruzado, D y Rodríguez en su artículo titulado “El potencial de la gamificación aplicado en el ámbito educativo” menciona que, aquello que hace diferencia entre los juegos educativos y la gamificación, es que esta última es más atractiva a los estudiantes, ya que se le presenta un sistema de puntos. Dentro del artículo se cita a Vassileva (2012) que explica que el ser humano desde su nacimiento y en toda su etapa de desarrollo busca actividades que produzcan un bien (ganancias). También se añade el reto que los estudiantes sienten al realizar algunas de las actividades, esto tienen vinculación con la psicología donde el ser humano busca cumplir con las expectativas, pasando cada uno de los retos. Además, en su artículo se considera nueve elementos de la gamificación como las siguientes:

- La base del juego: En este elemento se busca presentar el reto y las normas del juego.
- Mecánica: Donde se presentan los niveles del juego y el sistema de puntos que invita al estudiante a superarse en el juego.
- Estética: Es toda la parte de la presentación, de los personajes, espacios, etc.
- Idea del juego: En este elemento el jugador se familiariza con el juego y va reconociendo explícita o implícitamente partes del juego.
- Conexión juego-jugador: Es toda la conexión que logre hacer la actividad con el participante.
- Resolución de problemas: Es el objetivo final del juego, es decir que el jugador llegue al final del juego.

Orias Barras(2015), en el manual elaborado por encargo del gabinete de teleeducación de la universidad politécnica de Madrid, titulado “Fundamento de la gamificación“ señala que dentro de la gamificación existen tres elementos importante para el desarrollo de la metodología de la gamificación en la educación, siendo estos las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

Las dinámicas del juego, están vinculadas a la motivación del estudiante por desarrollar la actividad. Sin embargo, para Herranz, citado por Orias Barras(2013) existen diferentes tipos de dinámicas según el autor, las restricciones del juego, emociones, narrativa o guión, progresión del juego y el estatus. La mecánica en cambio son las reglas que se generan en el juego para que haya un orden y acuerdos. Considerando los retos, oportunidades, la retroalimentación. Por otro lado, los componentes parten de los dos elementos anteriores ya que estos dependen del desarrollo del juego.

### **1.1.1. Educación Híbrida**

Viñas (2021) en su artículo de investigación para la Universidad de la Plata titulado “Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia” nos indica que la educación híbrida es el resultado de la transición sutil del modelo tradicional a espacios virtuales utilizando distintas estrategias, pero teniendo en cuenta que las actividades en línea son un complemento de las clases presenciales y permiten construir mejor el contenido compartido en aula. Además, presenta, según el Banco Internacional de Desarrollo, cuatro factores importantes para el desarrollo óptimo de la educación híbrida que son el equipamiento y conectividad, las plataformas y

contenidos, los datos y seguimientos de los estudiantes, y por último las nuevas pedagogías, competencias y perfil docente.

Según Zabrano et. al (2021) mediante su artículo de investigación para la revista científica Hayka titulado “Saberes ancestrales y educación híbrida” menciona que, la educación híbrida es aquella que ha tomado relevancia en la educación como herramienta en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a que los estudiantes pueden adquirir recursos e instrumentos en los entornos virtuales. Además, de ese modo se está cambiando la enseñanza tradicional y trasladando la misma como parte de la innovación y nuevo método.

Ríos (2021) a través su artículo científico titulado “La enseñanza post pandemia: retos y tendencias de la educación híbrida” señala que la enseñanza a través de la virtualidad y del modo presencial, permite integrar diversas estrategias de aprendizaje debido a su flexibilidad. Además, menciona que permite el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y potencializa su ser investigador, todo ello teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrollan. Cabe destacar que, la autora menciona que la educación híbrida obliga de cierto modo a que los gobiernos realicen un plan de mejora evaluando la situación socioeconómica de las diferentes poblaciones, para que en ese sentido tengan en cuenta proyectos que mejoren el internet y el equipamiento de elementos tecnológicos en las instituciones educativas y para con los estudiantes de bajos recursos.

### **1.2.1. Beneficios de la educación híbrida**

Acuña (2020) en su artículo titulado “Educación Híbrida: transformando la educación tradicional” destaca los beneficios que trae la educación híbrida respecto al

estudiante. Al participar de una experiencia virtual pueden hacer preguntas, tener explicaciones y/o contextos sobre la información. Además de encontrar un espacio de reforzamiento con interacción desde casa, siendo práctico y productivo. También les permite delegar un tiempo para el aprendizaje autónomo sea a través de ejercicios o pruebas, sin la presión del traslado como es en lo presencial. Aunque no se debe dejar de lado la interacción presencial, que aporta al crecimiento de sentido de comunidad en el salón de clases.

### ***1.2.2. Factores para la implementación de la educación híbrida***

Según Rodríguez (2021) mediante su tesis magistral titulada “EL uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica” nos da a conocer que no existen parámetros exactos para la creación de un modelo híbrido, pues ello deberá ser elaborado bajo el contexto en el que se desarrolla cada institución educativa y los proyectos programados. Sin embargo, menciona cuatro factores a considerar y que deben interactuar entre sí: En primera instancia, las nuevas pedagogías, competencias y perfil docente. Además, el equipamiento y conectividad. También se debe considerar los datos y seguimiento del entorno de cada estudiante. Por último, las plataformas y los contenidos que se van a manejar en ambos ambientes.

Fernández (2017) a través de su artículo titulado “La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia” explica y concientiza sobre la importancia de otro factor a tener en cuenta en la educación híbrida, el cual es la aplicación de una evaluación que deje de lado lo tradicional como la medición y tareas irrelevantes. Para ello, mediante su investigación propone y le da relevancia a la

evaluación alternativa y auténtica, la cual está basada en metodologías y estrategias que tienen como objetivo la valoración y el reconocimiento de sus esfuerzos, logros, procesos de avance y resultados. Por último, señala la importancia de la interacción del docente y el estudiante en cuanto a la retroalimentación para obtener el aprendizaje deseado.

## **Capítulo II: Metodología de la Investigación**

### **2.1 Diseño y técnica de investigación**

La investigación realizada es de enfoque cualitativo, diseño documental que nos indica la recopilación de información de diversas fuentes y por ello es de carácter informativo.

Es intentar leer y otorgar sentido a unos documentos que fueron escritos con una intención distinta a esta dentro de la cual se intenta comprenderlos. Procura sistematizar y dar a conocer un conocimiento producido con anterioridad al que se intenta construir ahora. En otras palabras, parte de propuestas y resultados sistemáticos, alcanzados en procesos de conocimiento previos a la investigación que ahora intenta leerlos y comprenderlos". (Vargas, 1992; p 26 citado en Gómez, Luis, 2011, p.23)

Según Sánchez (2019) el enfoque cualitativo hace referencia al análisis y estudio de casos únicos. Además, es aquel modo alternativo de producir conocimientos científicos mediante textos verídicos. Tiene como objetivo ahondar en datos de objetos específicos que expresan, hasta comprender de manera general el fenómeno investigado. Cabe mencionar que, el presente enfoque no proporcionará al investigador

resultados numéricos y desarrollo de leyes, pues está basado en la subjetividad que presentan los objetos estudiados.

Ruiz y Carmona (2020) sostienen que la técnica documental “se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros”. Además, todo el proceso de recojo de información, está basado en la observación, análisis, identificación y datos. Cabe recalcar que, lo informado de mantener un orden coherente, de ese modo se podrá reflexionar el contenido desde los acontecimientos más antiguos hasta los más recientes.

La investigación documental se basa exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos escritos u orales.

La fuente principal de información está integrada por documentos que representan la población y el interés del investigador es analizarlos como hechos en sí mismos o como documentos que brindan información sobre otros hechos. El propósito de este tipo de investigación es el de planificar un trabajo para profundizar un tema o problema sobre el cual no es posible que el estudiante haga aplicaciones prácticas. (Tejada, 2020, p. 8)

Lo anteriormente expuesto nos quiere decir que aclara y conecta progresivamente cada parte del estudio durante el desarrollo. Por lo general son flexibles, puesto que, las mismas pueden tener una evolución durante el transcurso del estudio según los diferentes hallazgos observados, encontrando así muchas más conexiones y de ese modo descubrir un nuevo punto de partida. Además, se centra

específicamente en la recolección de datos que no son basados en cifras, por lo cual son interpretadas sobre el contexto desarrollado y ante ello, los investigadores deben ser parciales y hacer caso omiso a sus distintas creencias o perspectivas. Este tipo de enfoque suelen ser rigurosos, sin embargo, son de suma relevancia debido a que es de su naturaleza abordar análisis e interpretaciones profundas y detalladas siendo fundamental para la presente investigación.

## **2.2. Análisis e interpretación de resultados**

En el proceso de la discusión teórica se ha considerado que la información encontrada está desactualizada. Ante ello, nos encontramos en desacuerdo con la información obtenida, sobre los conceptos de gamificación y educación híbrida, pues en primera instancia se localizó referencias netamente ligadas al ámbito tecnológico o virtual. Por otro lado, a raíz del contexto en el que nos encontrábamos debido a la pandemia y al ahora retorno a la presencialidad, los trabajos de investigación, artículos o revistas científicas han sufrido cambios, potencializando ambos conceptos, tomando la virtualidad y la presencialidad para desarrollar la gamificación en una educación híbrida. Trayendo como consecuencia que estos conceptos sean utilizados dentro del vocabulario educativo. Sin embargo, sigue existiendo una falta de información por parte de los docentes para la correcta aplicación de dicha metodología en las aulas de la educación primaria de la EBR.

Según Bellido y Janampa (2020) en su investigación “Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria” nos explica que existe una escasa implementación de la metodología gamificación debido a la carencia de capacitación docente. Además, Fundación Telefónica (2019) a través de su

libro “Como hackear la escuela”, presenta otros obstáculos, entre ellos la capacitación que deberían recibir los docentes, que hay en el Perú para poder implementar la gamificación en las escuelas. Y luego, Quispe (2020) en su investigación de licenciatura titulada “Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabayllo, 2020” recopiló la percepción de los maestros haciendo más notoria esa falta de capacitación en TIC que les permita el desarrollo de la metodología. Entonces podemos entender que la gamificación si bien puede ser una metodología beneficiosa post-pandemia, no podrá ser usada de manera adecuada si no se inicia por una instrucción a los docentes en qué consiste plenamente y el cómo aplicarla en los salones.

Según Viñas (2021) en su artículo de investigación titulado “Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia” nos dice que la educación híbrida es la transición de la educación tradicional plasmada en lo virtual. Sin embargo, menciona al igual que Zabrano et. al (2021) mediante su artículo de investigación para la revista científica Hayka titulado “Saberes ancestrales y educación híbrida” que la parte virtual es netamente para el apoyo de las clases presenciales- y la complementación de los saberes- mas no para la educación exclusiva por ese medio. Coincidiendo con lo expuesto por Ríos (2021) a través su artículo científico titulado “La enseñanza post pandemia: retos y tendencias de la educación híbrida” donde menciona que la enseñanza virtual brinda facilidades para el aprendizaje sin embargo la educación presencial es crucial ya que mediante ella se generan las conexiones e interacción con el entorno. Por ello la enseñanza combinada del modo presencial y virtual debido a su flexibilidad genera mayor autonomía y potencia su ser investigador.

## Conclusiones

Durante la investigación hemos podido evidenciar que los conceptos de gamificación y educación híbrida son parte de la realidad educativa, obteniendo las siguientes conclusiones.

Se describió la importancia de su metodología incluida en las sesiones de aprendizaje, es decir que se pudo evidenciar la aplicación de la gamificación en la educación y como esta es significativa para el desarrollo del estudiante.

Se identificaron los elementos de la gamificación en el nivel primario, reconociendo y valorando sus componentes como ejes necesarios para el buen desarrollo de la metodología en el aula de clases.

Se recopiló y tipificó los conceptos de la gamificación dentro de la educación híbrida comprendiendo que va más allá de la aplicación de un juego de mesa, interactivo, o no estructurado. Además de entender que puede darse dentro de una sesión presencial o virtual, siendo esa la mayor ventaja.

La gamificación responde a una necesidad educativa, ya que es a través del juego que se puede consolidar el aprendizaje de manera atractiva para los estudiantes y docentes que desean salir de lo planteado por la educación tradicional. Por esa razón, la capacitación docente de forma continua es importante para el desarrollo y la aplicación correcta de la metodología en la educación híbrida que se ha implementado desde la necesidad que trajo como resultado la pandemia

## Referencias

Acuña, M. (2020). Educación Híbrida: transformando la educación tradicional.

<https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida/>

Arias, E., Bergamaschi, A., Pérez, M., Vásquez, M. (2020). De la educación a distancia a la híbrida: 4 elementos clave para hacerla realidad.

<https://blogs.iadb.org/educacion/es/eduhibrida/>

Banoy, W. y Castillo, J. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. Revista Educación y Ciencia, 10(56), 87-105.

<http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601/45659>

[0](#)

Bellido, A., Pacheco, M., y Rodriguez, G. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en Educación, EESPP Monterrico]. Repositorio institucional de escuela de educación superior pedagógico pública Monterrico.

[http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF\\_X\\_TESINA\\_Bellido.pdf](http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf)

Bellido, J. y Janampa, R. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria. [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en Educación y Gestión del Aprendizaje con Especialidad en la Niñez, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio académico UPC



<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-inql.pdf>

Quispe, C. (2020). Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabayllo, 2020. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Primaria, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la universidad César Vallejo [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe\\_BC\\_D-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BC_D-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ricce, C., y Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(18). [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es)

Ríos, Y. (2021). La enseñanza post pandemia: retos y tendencias de la educación híbrida. Revista Plus Economía, 9(2), 107-112. <http://pluseconomia.unachi.ac.pa/in8dex.php/pluseconomia/article/view/504>

Rodríguez, C. (2021). El uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica. [Tesis para la obtención del título de posgrado de Magister en Investigación Educativa, Universidad Católica de Córdoba]. Repositorio Digital de AUSJAL. [http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF\\_Rodr%C3%ADguez.pdf](http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF_Rodr%C3%ADguez.pdf)

Rodriguez, F. y Santiago, R. (s/f). Gamificación cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Digital-text. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0).

<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Viñas, M. (2021). Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de pandemia. *Revista Plures*, 12.

<https://revistas.unlp.edu.ar/PLR/article/view/12780/11503>

Zepeda, S., Abascal, R., López, E. (2016). Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*, 12(6).

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

## Anexos

### Anexo 1: Matriz de coherencia

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categoría	Técnica e instrumentos
¿Cuál es la importancia de aplicar una buena metodología de la gamificación en la educación híbrida?	<p><b>General:</b></p> <p>Describir la importancia de la metodología de la gamificación en la educación híbrida.</p>	Metodología de la gamificación Educación híbrida	Definición sobre la metodología de la gamificación en la educación híbrida.	Documental:
	<p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las estrategias de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.</li> </ul>		Descripción de la educación híbrida en el nivel primario de la básica regular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fichero</li> <li>- Registro de páginas web</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar la aplicación adecuada de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.</li> </ul>		Descripción de la correcta aplicación de la gamificación en la educación híbrida para el nivel primario.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.</li> </ul>		Recopilación sobre estrategias de gamificación en la educación híbrida según su contexto.	

## Anexo 2: Ficheros electrónicos

Ficha N° 01

### **Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria**

La utilización de la gamificación como metodología que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, coincide también con la escasa implementación de dicha metodología por la carencia de capacitación docente y está dirigida al sector de educación primaria. La investigación fue elaborada a inicios de la pandemia, por lo cual se centra en la gamificación como metodología dirigida específicamente a las TIC.

Bellido, J. y Janampa, R. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria.

[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido\\_GJ.pdf?sequence=3&i](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&i)

**FICHA N°02****Educación Híbrida: transformando la educación tradicional**

Destaca los beneficios que trae la educación híbrida respecto al estudiante. Al participar de una experiencia virtual pueden hacer preguntas, tener explicaciones y/o contextos sobre la información. Además de encontrar un espacio de reforzamiento con interacción desde casa, siendo práctico y productivo. También les permite delegar un tiempo para el aprendizaje autónomo sea a través de ejercicios o pruebas, sin la presión del traslado como es en lo presencial. Aunque no se debe dejar de lado la interacción presencial, que aporta al crecimiento de sentido de comunidad en el salón de clases.

Auña, M(2020). Educación Híbrida: Transformando la educación tradicional.

[https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida/#%C2%BFQue\\_beneficios\\_ofrece\\_la\\_educacion\\_hibrida](https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida/#%C2%BFQue_beneficios_ofrece_la_educacion_hibrida)

Ficha N° 03

**El uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica**

Nos da a conocer que no existen parámetros exactos para la creación de un modelo híbrido, pues ello deberá ser elaborado bajo el contexto en el que se desarrolla cada institución educativa y los proyectos programados.

Rodríguez, C. (2021). El uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica. Biblioteca Digital - Producción Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba.

[http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF\\_Rodr%C3%ADquez.pdf](http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF_Rodr%C3%ADquez.pdf)

Ficha N° 04

### **Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas**

La búsqueda de estrategias para implementar la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje, aprovechando las ventajas de la virtualidad y la afinidad de los estudiantes con los juegos en esta etapa de desarrollo. Se enfocan en la educación virtual mas no hacen mención de la híbrida, además que señalan específicamente estrategias en el área de Matemática.

Bellido, A., Pacheco, M., y Rodríguez, G. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas.

[http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF\\_X\\_TESINA\\_Bellido.pdf](http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf)

Ficha N° 05

### **Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas**

Valoran la importancia de las actividades lúdicas en los espacios de enseñanza aprendizaje, así mismo mencionan las dificultades de los docentes para implementarlas en sus aulas, tal como el deficiente manejo de plataformas de juegos especializados para el aprendizaje. Enfocan sus estrategias netamente en el ámbito virtual, mediante las plataformas y TIC.

Ricce, C., y Ricce, C. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es)

Ficha N° 06

**La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia.** Explica y concientiza sobre la importancia de otro factor a tener en cuenta en la educación híbrida, el cual es la aplicación de una evaluación que deje de lado lo tradicional como la medición y tareas irrelevantes. Para ello, mediante su investigación propone y le da relevancia a la evaluación alternativa y auténtica, la cual está basada en metodologías y estrategias que tienen como objetivo la valoración y el reconocimientos de sus esfuerzos, logros, procesos de avance y resultados. Por último, señala la importancia de la interacción del docente y el estudiante en cuanto a la retroalimentación para obtener el aprendizaje deseado.

Fernández, A. (2017). La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6329703.pdf>

Ficha N° 07

**Miniteachers: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC.**

La investigación realiza una descripción detallada de lo que conlleva la metodología de gamificación, sus recursos y fines en la educación. La orientación del uso de la gamificación como estrategia aplicada para la creación de herramientas y/o actividades por parte de los estudiantes con la ayuda del programa propuesto.

López Carrión, V. A., Blumen, S., & García Berbén, A. B. (2021). "Miniteachers": programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC.

<https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>

Ficha N° 08

**Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabayllo, 2020.**

La investigación busca recopilar el entendimiento de la gamificación aplicada en la educación virtual de los docentes, teniendo en cuenta la carencia de capacitación que recibieron para mejorar sus conocimientos en TIC.

Quispe, C. (2020). Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabayllo, 2020.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe\\_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ficha N° 09

### **Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo**

La investigación muestra la temática abordada desde el año 2011 hasta el 2017, mediante ese proceso se ha observado como la producción e interés por la gamificación ha ido en aumento, tomando relevancia e interés en el sector educativo. Cabe destacar que, en los últimos años se ha enmarcado una escasez en información sobre la temática, debido al protagonismo que ha tomado en los últimos años, aumenta la calidad de producción de las mismas.

Parra, E. y Segura, A. (2019). Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf>

### Anexo 3: Registro de páginas web

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página	Información encontrada
Google web	Beneficios de la educación híbrida	Educación Híbrida: transformando la educación tradicional	arit Acuña	2020	<a href="https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida">https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida</a>	Beneficios de la Educación híbrida
	Elementos de la gamificación	Fundamentos de la gamificación	Oriol Borrás-Gene	2015	<a href="https://www.researchgate.net/publication/28030552_Fundamentos_de_gamificacio">https://www.researchgate.net/publication/28030552_Fundamentos_de_gamificacio</a>	Elementos de la gamificación
Repositorio de EESPPM	Gamificación	Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas	Bellido, A., Pacheco M., y Rodriguez, G.	2020	<a href="http://repositorio.ipn.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MFX_TESINA_Bellido.pdf">http://repositorio.ipn.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MFX_TESINA_Bellido.pdf</a>	Concepto de gamificación
Dialnet	Factores de la educación híbrida	La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia.	Alejandra Fenández	2017	<a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6329703">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6329703</a>	Factores para la implementación de la educación.

UCC Sistema de biblioteca.	Educación híbrida	El uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en los procesos de enseñanza en espacios híbridos en nivel primario: una aproximación teórica.	Claudia Rodríguez	2021	<a href="http://pa.bibdigitall.ucc.edu.ar/id/eprint/3152">http://pa.bibdigitall.ucc.edu.ar/id/eprint/3152</a>	La evaluación como otro factor para la implementación de la educación.
----------------------------------	-------------------	---	-------------------	------	---	--

