

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



GAMIFICACIÓN PARA CONSTRUIR LA IDENTIDAD PERSONAL EN ESTUDIANTES DE  
SEGUNDO GRADO DEL COLEGIO APLICACIÓN

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

LAURA GABONAL, Milagros del Pilar

RIOS REVILLA, Valeria Sofia

VILLAVICENCIO TAIPE, Karla Nataly

VILLEGAS HUAMANI, Lucy Antonia

ASESOR (A):

Mg. YAPIAS MUÑOZ, Rosalina

Lima, diciembre del 2022

## Resumen

Los cambios en la educación a raíz del confinamiento por el Covid-19 impactaron en la construcción de la identidad personal ya que se perdieron dos años de clases presenciales, esto ocasionó poca interacción social y juego vivencial, lo que generó un desfase en el desarrollo de la identidad personal en los 27 estudiantes de segundo grado de Monterrico I.E. Aplicación. Es por ello que surgió la siguiente pregunta: ¿Cómo la aplicación de la metodología gamificación contribuye a mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes del segundo grado de Monterrico I.E. Aplicación? Este trabajo se realizó bajo el diseño de Investigación - Acción correspondiente al enfoque cualitativo. Se aplicaron ocho fases de la metodología de Gamificación propuestas por Oriol Borrás Gené, contrastando los resultados con listas de cotejo y guía de observación. Es así que los estudiantes de segundo grado de educación primaria del Colegio Monterrico I.E. Aplicación mejoran la construcción de la identidad personal utilizando la metodología de la gamificación.

*Palabras clave: Investigación Acción, Identidad Personal, Gamificación, Educación Primaria.*

## **Abstract**

The changes in education as a result of the confinement by Covid-19 impacted the construction of personal identity since two years of face-to-face classes were lost, this caused little social interaction and experiential play, which generated a lag in the development of personal identity in the 27 second grade students of Monterrico I.E. App. That is why the following question arose: How does the application of the gamification methodology contribute to improve the construction of personal identity in the second grade students of Monterrico I.E. App? This work was carried out under the Research - Action design corresponding to the qualitative approach. Eight phases of the gamification methodology proposed by Oriol Borrás Gené were applied, contrasting the results with checklists and an observation guide. Thus, the second grade students of primary education at Colegio Monterrico I.E. Application improve the construction of personal identity using the gamification methodology.

*Keywords: Investigation action, Personal Identify, Gamification, Primary Education.*

## **Agradecimiento**

En primer lugar, mostramos gratitud a Dios por brindarnos la sabiduría, perseverancia y fortaleza para lograr este anhelado objetivo, así mismo a nuestros padres que desde el inicio de este camino nos acompañaron mostrando su apoyo incondicional y guiándonos para ser grandes seres humanos en el aspecto personal y profesional. También, queremos expresar nuestro agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico por habernos acogido en estos cinco años de nuestra formación profesional. De la misma manera, expresamos aprecio a nuestra estimada asesora la Mag. Rosalina Yapias Muñoz por ser quien nos instruía a lo largo de la elaboración del presente trabajo y a nuestro profesor Andrés Méndez Mello quien nos brindó su apoyo en un momento muy importante. Finalmente agradecemos a todas las personas que formaron parte de este camino alentándonos para lograr cada objetivo.

Este trabajo se lo dedico a mis padres, en especial a mi madre Esther Gabonal por acompañarme de manera incondicional y por haber formado en mí la fortaleza y perseverancia que necesito para alcanzar mis metas. Así mismo, a mi hijo Kalé Gomez por ser mi más grande razón para no rendirme en mí día a día y por hacerme sentir la mamá más especial al mirar sus ojos. También, a Edward Gómez, quien es mi compañero y confidente, gracias por brindarme confianza, por ayudarme a superar mis miedos, por todo el apoyo y paciencia que has tenido conmigo a lo largo de este gran camino académico. A mi hermano Junnior y mi cuñada Cecilia, quienes son una fuente de inspiración, por haber confiado en mí y por brindarme una adecuada imagen familiar en el camino de Dios. A mi hermano Michael y Johana por haberme guiado desde que yo era una niña, por no dejarme sola en los momentos que más los he necesitado y por el cariño incondicional que tienen por mí. Finalmente, dedico este trabajo a mis sobrinos Mishell, Lucas, Sandra, Melody y Martha por brindarme un espacio y compañía familiar que desde niña anhelé tener.

**Milagros del Pilar Laura Gabonal**

El presente trabajo de investigación se lo dedico principalmente a mis padres Dora Revilla y Carlos Ríos por ser quienes me apoyaron incondicionalmente en este camino y me formaron para ser una gran mujer, a mi hermana María Fernanda por ser mi compañera de vida, guía y ejemplo y a mi hermano Carlos Gabriel por su apoyo y enseñanzas. Así mismo quiero expresar mi agradecimiento a mi tío Enrique Revilla por ser un referente en mi carrera profesional, por sus consejos y apoyo pero sobre todo por creer en mis capacidades como maestra. De la misma manera le dedico este

trabajo a mi abuelo Juan Revilla por su amor incondicional, por preocuparse por mi y estar feliz de mis logros y a mi abuela Edita Caballero una mujer valiente y culta que me brindo su amor cada día que hoy me acompaña desde el cielo y estoy segura que está orgullosa de mi. Finalmente se lo dedico a todas las personas que formaron parte de este camino y dejaron una huella en mí, por su apoyo, escucha y cariño, todo ello me permitió lograr esta meta.

**Valeria Sofia Rios Revilla**

Dedico el presente trabajo de investigación a mis padres Alex Villavicencio y Rocio Taipe quienes con su amor y apoyo incondicional me han impulsado para cumplir este objetivo siendo mi soporte para cada reto durante la etapa académica, por supuesto junto a ellos, mi hijo Bastian quien fue parte de mi motivación, resiliencia y perseverancia en este camino. De igual manera a mis padrinos Eduar Villavicencio y Mariluz Villavicencio, quienes en conjunto con mi tía Roxana Villavicencio me incentivaron en la elección de esta hermosa carrera. Como no hacer mención a mis hermanas Kiara y Kymy que espero que puedan alcanzar sus metas al igual que yo. Asimismo a mi pareja Frank Prado por apoyarme brindándome su ayuda cuando lo necesitaba. En fin, aprecio a cada persona que me tendió la mano a lo largo de esta travesía llena de experiencias reconfortantes y que gracias a ellas puedo decir que lo logré.

**Karla Nataly Villavicencio Taipe**

El presente trabajo de investigación se lo dedico principalmente a mis padres; a mi mamá Lucy Huamani Palacios por ser aquella persona que me muestra su apoyo y amor de manera incondicional, por ser mi guía para convertirme en una buena persona, y a mi papá Crisologo Villegas Cruces por apoyarme y aconsejarme para ser una persona disciplinada, valiente y fuerte. Así mismo agradezco a mis hermanos, Carlos Daniel, Silvia Susana, Mary Isabel y Saul Jesús quienes han sido mi fuente de inspiración y mi sustento cuando los he necesitado, mostrándome todo su amor y ejemplo desde que era pequeña. También quiero agradecer a Ivan Quispe Chahua por ser mi compañero de vida, quien me motiva a seguir día a día, quien confía en mí, te agradezco por ayudarme a ser una mejor persona, gracias por tu ayuda a lo largo de este camino y gracias por demostrarme tu gran amor. Finalmente quiero agradecer a todas las personas que han aportado de manera significativa en mi vida personal y profesional. A todos los mencionados les dedico con mucho amor la presente investigación.

**Lucy Antonia Villegas Huamani**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
Planteamiento y justificación del problema .....	2
Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción.....	4
Aportes a la práctica educativa .....	6
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b> .....	11
1.1. Gamificación .....	11
1.1.1. Modelo pedagógico de la gamificación.....	12
1.1.2. Fases de la Gamificación .....	13
1.1.3. Beneficios de la Gamificación.....	14
1.2 La Identidad .....	17
1.2.1 La identidad personal .....	17
1.2.2 Implicación de la escuela en la construcción de la identidad personal .....	18
<b>CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO</b> .....	19
2.1 Método de la investigación-acción .....	19
2.2 Contexto de la investigación-acción.....	20
2.3 Plan de acción .....	20
2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información.....	22
<b>CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	24

3.1. Diagnóstico .....	24
3.2. Desarrollo del plan de acción .....	25
3.3. Logros y dificultades encontrados.....	39
LECCIONES APRENDIDAS .....	41
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS .....	50

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación toma en cuenta, en primera instancia, a la Constitución Política del Perú de 1993 en el capítulo 1; artículo 2, inciso 1 en donde se expresa que uno de los derechos fundamentales que tiene el ser humano desde su nacimiento es la identidad, esta es esencial para el desarrollo de las personas; ya que comprende diversos aspectos que distinguen a una persona de otra, incluye el derecho a un nombre y la posibilidad de identificación a través de un documento de identidad. (Ministerio de la mujer y Desarrollo Social, s.f)

En ese sentido, la UNICEF (2019) nos dice que ésta es la puerta a sus otros derechos como el acceso a servicios de salud, educación y protección, es por ello que este derecho es la base por donde empieza la construcción de la identidad en toda persona ya que aquí nacen los principios de la identidad basados en identificarse, conocerse a sí mismo y aceptarse tal cual es.

Por tanto, para formar la identidad personal se necesita trabajar desde la infancia ya que es en esta etapa en donde cada persona toma conciencia de sí mismo como una persona diferente a los demás (Rodríguez, A. 2019), esta es un conjunto de características, competencias y capacidades de cada persona formándose individualmente, siendo el contexto en el que se desarrolla un agente fundamental puesto que ellos perciben diversos patrones de comportamiento y aptitudes para hacerlas suyas como signos definitorios de su yo. La identidad no permanece constante, ya que cambia en el tiempo, por eso para construirla adecuadamente se debe trabajar en conjunto tanto con padres, docentes y niños.

Por otro lado, Carlos Fernández Sassarego (La constitución comentada 2006,

p.8) pionero en la teoría de la identidad personal en Latinoamérica y el Perú la define como un conjunto de habilidades y características estáticas y dinámicas que son particulares de cada persona. Esta teoría se sustenta en la libertad pues esta permite que cada individuo realice de acuerdo a su decisión su único proyecto de vida.

Es por ello, que siendo tan importante fortalecer el desarrollo de la identidad en los estudiantes y teniendo en cuenta que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje, es que el presente trabajo de investigación ha optado por aplicar el modelo pedagógico de la gamificación ya que este busca crear espacios motivadores para el aprendizaje.

En este sentido, Zapata (2019) menciona que la gamificación es una metodología de enseñanza que se basa en la aplicación de juegos en el entorno educativo, con el propósito de mejorar el desempeño académico de los estudiantes. Este término ha sido últimamente muy popular y utilizado, gracias a su metodología flexible que se adapta a espacios virtuales, siendo un recurso de mucha utilidad ya que facilita la interiorización del conocimiento de una forma dinámica que consigue motivar a los estudiantes, incentivando el deseo de superación de esta manera se genera una experiencia positiva y significativa en ellos.

### **Planteamiento y justificación del problema**

La presente investigación surge a partir de una problemática que se vivió a nivel mundial por el COVID 19, el cambiar de un momento a otro de las clases presenciales a las virtuales sin tener espacios de adaptación.

En ese sentido, las instituciones de nuestro país también tuvieron que adaptarse. A finales del año 2021 tuvimos una entrevista con las asesoras del colegio Monterrico

I.E Aplicación, donde se manifestaron diversas problemáticas, entre las más relevantes se encontraron que los estudiantes de primer grado presentaban dificultades para regular sus emociones, establecer relaciones interpersonales y escasas habilidades sociales generando un retraso en la construcción de su identidad personal.

Dentro de las causas, se encuentra principalmente la escasa interacción, ocasionada por el contexto de pandemia que se vivió durante los años 2020 y 2021, generando que los estudiantes que hoy se encuentran en segundo grado, pierdan dos años vitales, presentando un desfase en el desarrollo de su identidad personal, puesto que esta se fortalece cuando el individuo interactúa con sus semejantes, así mismo, el juego vivencial como estrategia lúdica para el desarrollo de competencias y capacidades no se fortaleció. Aquí radica la importancia del uso de estrategias que involucren al juego y al trabajo entre pares para así poder desarrollar su identidad personal de manera óptima.

Es por ello, que en el primer bimestre se realizó un diagnóstico mediante la observación en donde se evidenció que los estudiantes reflejan escasas habilidades sociales como falta de empatía que se manifiesta en la baja capacidad para ponerse en el lugar del otro, además sus habilidades comunicativas se han visto mermadas ya que no muestran disposición para expresar y escuchar a los demás, pero no solo ello, si no también se evidencia dificultad para controlar, reconocer y expresar sus emociones, así mismo no se evidencia el uso de estrategias para la resolución de conflictos lo que provoca un ambiente hostil entre los estudiantes, por tanto esto perjudica la construcción de la identidad debido a que este proceso implica generar un ambiente de confianza y de motivación.

En ese sentido, la investigación a través de la aplicación del modelo pedagógico de Gamificación, centrado en convertir espacios educativos en entornos lúdicos, pretende aplicar ocho fases que propone Oriol Borrás Gené (2015) en su manual titulado “Fundamentos de la gamificación”, las cuales son: Identificar motivo propósito; definir objetivos concretos; Identificar elementos del juego; identificar mecánicas del juego; establecer los puntos e insignias en donde se quieren lograr las competencias deseadas; definir zona de flujo; definir el pensamiento del juego y el guión; aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles, etc.

### **Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción**

Una de las razones que motiva a la realización de esta investigación es la necesidad que se evidencia en los estudiantes de Monterrico I.E. Aplicación con respecto a la construcción de su identidad, siendo este, un elemento fundamental para un desarrollo integral, así mismo, implementar una metodología de aprendizaje activa, lúdica y retadora es necesario ya que se retorna a las aulas después de dos años de virtualidad.

Además, otra de las motivaciones es que la gran mayoría de escuelas están enfocadas en brindar conocimientos referidos a las áreas curriculares de comunicación y matemática, mediante la metodología tradicional, dando menor prioridad a aquellos temas esenciales que trabajan a la persona tanto en el área cognitiva, afectiva y activa. (Galván, A. 2021)

Esto evidencia la necesidad de trabajar estos ámbitos siendo la identidad personal la que abarca todos estos, así mismo, la metodología de la Gamificación se

adapta a estas necesidades ya que es un modelo pedagógico que utiliza el juego como medio para lograr un aprendizaje motivador e interactivo, logrando así un proceso de enseñanza – aprendizaje más eficaz y atractivo. (Revista UNIR, 2020)

A partir de ello se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo la aplicación de la metodología gamificación contribuye a mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes del segundo grado de Monterrico I.E. Aplicación?

Por tal motivo en la presente investigación se planteó como objetivo general mejorar la construcción de la identidad personal utilizando la metodología de la gamificación en los estudiantes de segundo grado de educación primaria del Colegio Monterrico I.E. Aplicación. Asimismo, se generaron los objetivos específicos que responden a las fases del modelo pedagógico de la gamificación propuesto por Oriol Borrás Gené:

Primer objetivo, mejorar la construcción de la identidad mediante la identificación de las preferencias y motivaciones de aprendizaje de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.

Segundo objetivo, mejorar la construcción de la identidad mediante la descripción del grupo de estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación, clasificándolos según sus habilidades, características y comportamientos.

Tercer objetivo, mejorar la construcción de la identidad por medio de la identificación de los elementos del juego según el modelo pedagógico de la gamificación, mediante la observación a los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.

Cuarto objetivo, mejorar la construcción de la identidad diseñando ciclos de actividades según las habilidades mediante la metodología de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.

Quinto objetivo, mejorar la construcción de la identidad estableciendo un sistema de puntuación para lograr las competencias deseadas en base al modelo de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.

Sexto objetivo, mejorar la construcción de la identidad mediante la modificación de los recursos gamificados de acuerdo a las características y capacidades de los jugadores en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.

Séptimo objetivo, mejorar la construcción de la identidad mediante la creación de escenarios gamificados para cada actividad que realizarán los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.

Octavo objetivo, mejorar la construcción de la identidad mediante la ejecución de sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.

### **Aportes a la práctica educativa**

A nivel teórico, el presente trabajo de investigación aporta con información trascendental y actualizada, sobre el modelo de la Gamificación, por ello esta investigación busca potenciar y fortalecer la construcción de la identidad, con la finalidad de que sirva de antecedente para futuras investigaciones tanto de nuestra casa de estudios como de otros centros, así mismo está sustentada por diferentes autores que avalan la importancia del desarrollo de las variables planteadas.

A nivel metodológico, el trabajo de investigación hace un análisis con diversos instrumentos y estrategias que son realizadas con exigencia y rigurosidad durante todo el proceso de la aplicación y contribuyen con la validez de la investigación. Por ello, otro aporte significativo es resaltar la importancia de la construcción de la identidad personal en los estudiantes de siete a ocho años de edad a través de clases gamificadas en espacios no lúdicos.

A nivel práctico, esta investigación está vinculada de manera transversal a las siguientes áreas: matemática, comunicación, personal social y ciencia y tecnología, ya que en estos cursos se pueden trabajar diversas actividades gamificadas que favorezcan a la construcción de la identidad personal en los estudiantes; por otro lado, en el Currículo Nacional de Educación (2016) se menciona las siguientes competencias transversales: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICS y Gestiona su aprendizaje de manera autónoma; en esta ocasión nos enfocaremos en la segunda competencia transversal mencionada, debido a que la metodología actual que propone el Ministerio de Educación es que los estudiantes sean los autores de su propio aprendizaje, y los docentes seamos los agentes que conduzcan y guíen este proceso y siendo este favorable para la aplicación de esta investigación.

Dicho esto, nuestra investigación es viable, debido a que es una metodología actual que está siendo constantemente investigada por lo que cuenta con una amplia bibliografía en investigaciones de grado, revistas virtuales y libros digitales nacionales como internacionales donde se ha evidenciado aportes de diversos autores que proponen estrategias y metodologías que respaldan el modelo metodológico de la Gamificación mediante el cual buscamos contribuir a la construcción de la identidad ya

que el Currículo Nacional de Educación (2016), en el perfil de egreso del estudiante señala que este se debe reconocer como una persona valiosa e identificarse con su cultura en diferentes contextos.

### **Antecedentes**

El presente trabajo de investigación tomó en cuenta diferentes antecedentes tanto en el territorio nacional como internacional, estos son de gran aporte ya que respaldan nuestra investigación con información relevante.

#### ***Antecedentes Nacionales***

Luz Llatas (2019), presentó su trabajo de investigación “Construyendo mi identidad personal”, con el objetivo de desarrollar los procesos pedagógicos y didácticos en relación a la competencia de construye su identidad del área de personal social para desarrollar en los estudiantes capacidades referidas a describe características, cualidades, habilidades y logros personales reconociéndose como una persona valiosa. La población estuvo compuesta por 30 estudiantes de tercer grado “B” de primaria del colegio Santiago Apóstol en Bagua Grande. El diseño empleado es cualitativo, para ello se empleó la técnica de observación, así como la aplicación de sesiones de aprendizaje haciendo uso de los procesos didácticos del área de personal social.

La autora concluye que la construcción de la identidad personal implica un proceso dinámico, buscando que los estudiantes sean independientes siendo este un elemento. Aquí radica la importancia para la presente investigación ya que esta ha identificado la necesidad de un proceso de aprendizaje lúdico para potenciar la construcción de la identidad.

Candy Quispe (2020) presentó su tesis denominada “Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo” con el objetivo de analizar el punto de vista tanto de docentes como de padres de familia acerca de los juegos virtuales que serán utilizados en las aulas para facilitar el aprendizaje en los estudiantes. La población de esta investigación es de ocho docentes con título de bachiller y licenciatura, con 10 años de experiencia; y cinco padres de familia de una institución privada, entre profesionales y trabajadores independientes. El diseño que se aplicó en esta tesis es interpretativo con enfoque cualitativo, los instrumentos empleados fueron entrevistas individuales por medio de un cuestionario, esta se realizó por medio de la plataforma virtual Zoom y el uso de audio grabación del aplicativo WhatsApp.

Esta investigación concluye en que la percepción de los padres de familia y los docentes fue positiva frente a la aplicación de la metodología de la gamificación empleada para potenciar el aprendizaje de las y los estudiantes. De esta manera el trabajo de investigación propuesto por Candy Quispe guarda relación con nuestra investigación, ya que, se busca aplicar la gamificación educativa para lograr óptimos resultados en el aprendizaje por competencias a través de la ludificación de espacios de aprendizaje.

### ***Antecedentes Internacionales***

Adriana Macías (2017) en la tesis titulada “La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas” tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes incrementando la motivación para el curso de matemática a base de la estrategia de la Gamificación a través de la

plataforma Rezzly. Esta investigación se aplicó en la institución educativa privada de la Ciudad de Manta, teniendo una población conformada por 98 estudiantes en el 1° de bachillerato general unificado.

La investigación es de enfoque mixto con diseño pre-experimental. Los instrumentos aplicados para lograr esta investigación son las rúbricas y encuestas.

Esta investigación concluyó en que si es viable desarrollar un enfoque por competencias en el área de matemática donde se integre los juegos como base para romper las preconcepciones sobre el área curricular de matemática. Esta tesis guarda relación con la presente investigación ya que pretende usar estrategias de gamificación de forma transversal, además busca la ruptura de preconcepciones sobre la metodología de enseñanza tradicional en las diferentes áreas curriculares.

Alonso Gonzales (2017) en la tesis denominada " La gamificación como elemento motivador de la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria", tiene como objetivo comprobar la influencia de la metodología de la gamificación en la motivación del alumnado en comparación al uso de una metodología tradicional. Esta investigación se aplicó en el segundo grado de primaria con 24 estudiantes de los cuales 13 son niños y 11 niñas. La investigación es de enfoque cualitativo con diseño de investigación acción. Los instrumentos aplicados para lograr esta investigación son las encuestas, cuestionarios, sesiones de aprendizaje, rúbricas, fichas aplicativas y recursos virtuales.

Esta tesis concluye en que la metodología de la gamificación tiene resultados positivos en el proceso de la enseñanza – aprendizaje a comparación de la metodología tradicional, por ello se debe tener en cuenta en cómo motivar a los

estudiantes. Esto muestra una gran relación con la presente investigación ya que ambos utilizan la gamificación como una herramienta motivadora para obtener mejores resultados y se diferencian en cuanto al área de aplicación.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Gamificación**

En los últimos años, como menciona Gago y Elgier (2018) la neurociencia ha demostrado que el juego es un recurso muy importante y útil, ya que es el conjunto de ciencias y disciplinas científicas y académicas que estudian el sistema nervioso, dentro de ellas encontramos diversos procesos cognitivos como por ejemplo la atención y concentración, teniendo estos como grandes influyentes en el comportamiento de cada persona. Por tanto, la neurociencia se complementa con actividades lúdicas puesto que tienen grandes ventajas al emplearlas ya que estos ofrecen beneficios, a nivel académico, empresarial y personal.

Así mismo, juego es una actividad flexible en donde las personas aceptan de manera libre seguir pautas y cumplir propósitos, el juego se adapta a diversos ámbitos tales como empresas, pero sobre todo al contexto educativo. (Thió de Pol, et al, 2007, como se citó en Melendres, 2020). Por tal motivo la presente investigación utiliza la gamificación como metodología para obtener mejores resultados en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, puesto que los estudiantes adquieren mejor los conocimientos, incrementando sus habilidades y potencialidades a través de este modelo pedagógico.

### **1.1.1. Modelo pedagógico de la gamificación**

Fernández (2015) infiere que la Gamificación es un proceso que consta en aplicar teoría y dinámicas propias del juego en escenarios educativos no lúdicos de esta forma estimula y hace más atractiva la interacción del estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La Gamificación es una metodología que tiene como objetivo aumentar la motivación para alcanzar mejores resultados en el ámbito educativo (Malvido A. 2019), además sirve para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos y mejoren sus habilidades.

Esta, cuenta con una gran variedad de recursos como aplicaciones, plataformas o programas que ayudan al docente a responder a las necesidades de las y los estudiantes, así como actividades y contenidos que promueven la motivación con el fin de favorecer la adquisición de conocimientos. Como mencionan Martín-Macho y Faya (2016) la gamificación ha logrado que el estudiante pase de un rol pasivo a ser el jugador y protagonista, realizando así una dinámica diferente a la tradicional. Por todo lo mencionado, es muy importante tener en cuenta diversos recursos para gamificar la clase y el aula.

Asimismo, Casado (2016), considera que las prácticas de gamificación mejoran las experiencias, creando contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar los conocimientos. En los últimos años, se revalorizaron diversas herramientas que contribuyeron a crear contextos de juego.

Es por ello, la gran importancia del uso de la metodología de la gamificación, ya que crea escenarios gamificados en espacios no lúdicos, por otro lado, esto es de

suma de importancia ya que genera un clima ameno y divertido para las y los estudiantes, propiciando así el interés y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.1.2. Fases de la Gamificación**

La presente investigación aplicará las fases propuestas por Oriol Borrás Gené (2015), que son las siguientes:

*Primera fase:* Identificar el motivo o propósito, dentro de este se encuentra averiguar qué les gusta y cómo pasan su tiempo libre (encuestas); esto consiste en averiguar a través de una entrevista oral los gustos académicos de cada estudiantes y las actividades que realiza en sus tiempos libres, esto ayuda a seleccionar los juegos gamificados que se utilizarán a lo largo de la investigación.

*Segunda fase:* Consiste en definir objetivos pedagógicos concretos, dentro de este se definen el grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad) teniendo en cuenta la descripción de los jugadores, es decir describiremos a cada estudiante, para luego clasificarlos según sus habilidades y características.

*La tercera fase:* Trata de identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión), es decir reconocer a través de la observación el gusto predominante del grupo de estudiantes.

*La cuarta fase:* Consiste en identificar la mecánica del juego (recompensas, retos, niveles), el cual incluye diseñar ciclos de actividad; es decir establecer los retos que ellos deben alcanzar, así mismo se emplea un cuadro de niveles para identificar el nivel de logro de cada estudiante.

*La quinta fase:* Establecer los puntos e insignias en donde se quiera lograr las competencias deseadas, para esto se brinda a cada jugador una medalla donde se colocará una insignia según el logro del nivel de cada estudiante.

*La sexta fase:* Trata de definir la zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador), esto hace referencia en hacer modificaciones a los juegos establecidos según las características y capacidades de cada estudiante (jugador), para esto se hace uso de un anecdotario.

*La séptima fase:* Consiste en definir el pensamiento del juego y el guion, es decir construir escenarios gamificados en los espacios no lúdicos, con la finalidad de fomentar el interés de los estudiantes.

*La octava fase:* Consiste en aplicar a un componente o unidad de un curso, utilizar esta metodología para diseñar sesiones de aprendizaje, de esta forma se podrá aplicar las actividades gamificadas con respecto a los temas a trabajar.

### **1.1.3. Beneficios de la Gamificación**

La gamificación, según Gaitán (s.f.), tiene como propósito principal ser una fuente de enseñanza motivadora, este modelo pedagógico no consiste solo en crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación, recompensa y objetivo que permite retar a los estudiantes, es por ello que la aplicación de esta metodología debe ser comprendida por los educandos ya que de esta forma se podrán obtener los siguientes beneficios:

En primer lugar, los estudiantes de hoy aprenden de forma distinta y no podemos captar su atención utilizando los métodos tradicionales, a causa de esto los juegos toman un papel fundamental al momento de motivar a los estudiantes (Prensky, como

se citó, en Mulkeen, 2018) por esto la gamificación aumenta la motivación ya que el juego es una herramienta sumamente atractiva para los estudiantes, de tal forma, no se genera rechazo por parte de los integrantes de la clase.

En segundo lugar, el diseño de las actividades gamificadas genera un ambiente de competencia que debe de ser saludable, organizado y dirigido, esto funciona en los estudiantes como un estímulo propiciando así que se tracen objetivos específicos, sobre esto la Fundación Universia (2019) nos dice que la gamificación consigue desarrollar el espíritu de superación a través de técnicas como la acumulación de puntos, escala de niveles, competiciones etc.

Como tercer beneficio, la Gamificación es una metodología amplia y flexible que puede aplicarse en todas las áreas curriculares, propiciando así estímulos para los estudiantes, haciendo el proceso de aprendizaje más divertido, acerca de esto Huang, Hsin -Yuan y Soman (2013) en su informe titulado "A Practitioner's Guide to Gamification Of Education.", llegaron a la conclusión que la gamificación motiva a los estudiantes a fallar y volver a intentarlo sin sentir vergüenza haciendo así al fracaso aceptable y parte de la diversión (como se citó en Best, 2020).

Como cuarto beneficio, a través de la Gamificación los estudiantes pueden asimilar tipo de conceptos, lo que favorece y facilita el aprendizaje (AQUAE Fundación, s.f) de esta forma los estudiantes obtienen mejores resultados en la adquisición de las competencias en comparación con una metodología tradicional en donde según Rosa A (2021) existen barreras espacio - temporales entre el docente y el estudiante ya que este último se dedica solo a estudiar, escuchar y repetir los conceptos de forma casi memorística.

Como quinto beneficio está el aumento de la atención y la concentración que se relaciona directamente con la motivación, ya que los estudiantes se sienten capaces de entender los conceptos ya que para ellos supone un reto por lo que, pondrán toda su atención y concentración, como menciona Laura Sampaolesi (2016) esto se da debido a que la gamificación promueve que los estudiantes asuman una posición activa en el proceso de aprendizaje.

Como sexto beneficio, fomenta el trabajo en equipo y el respeto mutuo, acerca de esto Martínez et. al (2017) menciona que al aplicar la mecánica del juego se fomenta la participación, el respeto por las ideas de los otros e incentiva la toma de decisiones de forma grupal. Así mismo, ya que las actividades se trabajan de forma conjunta, desarrollan también habilidades comunicativas.

Como séptimo beneficio, la metodología de la gamificación mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas ya que se plantean retos y los estudiantes deben pensar para poder resolverlo. Puede ser cualquier juego, pero la característica en común es que en todos se necesita utilizar el pensamiento lógico y el aprendizaje mediante deducción, prueba y error (Del Castillo, 2019).

Por tanto, los beneficios de la gamificación son amplios y favorecedores, ya que permiten que los estudiantes desarrollen capacidades y habilidades que son importantes para la vida diaria, así mismo los ayuda a mantener la motivación y la concentración, dos elementos fundamentales para lograr un proceso de aprendizaje significativo. Aplicar la metodología de la gamificación dentro del aula permite crear un ambiente acogedor y divertido con un propósito pedagógico, gamificar es aprender jugando, siendo el juego el principal medio de aprendizaje en la infancia y la niñez.

## **1.2 La Identidad**

La identidad es todo aquello que define a la persona, como sus características, actitudes, competencias y capacidades. Esta se comprende como el desarrollo, desde que inicia la vida y lo que se va forjando a través de ella, donde la persona va tomando conciencia de su experiencia de vida, generando e integrando una imagen determinante de sí misma. Por otro lado, estas vivencias que se den en la vida adulta servirán para consolidar su identidad. (Sanchis.S, 2020)

Por otro lado, según el Ministerio de Educación (2015), la identidad consiste en que el estudiante se conozca y se aprecie, además de aprender a autorregular sus emociones y su comportamiento en la interacción con otros.

Asimismo, la identidad al ser un hecho vivencial y experimental, siempre está en un constante cambio por lo mismo que es un proceso en el que se realizan ajustes. Pero además en esta intervienen ciertos agentes provenientes de nuestro ambiente social y familiar. Es aquí en donde se practican nuestras necesidades, intereses, preferencias, inquietudes, anhelos, voluntades y deseos. (González.A, Hernández.S, 2018).

### **1.2.1 La identidad personal**

La identidad personal es el conjunto de rasgos característicos de una persona, como sus actitudes y habilidades, además de su carácter, su temperamento, sus virtudes y sus carencias, los cuales son relevantes en su personalidad y le permiten que este se distinga de los demás reconociéndose individualmente. De esta manera, se da mediante un proceso de construcción activa de la estructura psíquica que da un sentido de mismidad y continuidad en el tiempo (Sepúlveda, 2020). Es así que en este

proceso la persona se muestra, se analiza, se compara y se aprueba o desaprueba entre sí, estableciendo estrategias para lograr el reconocimiento social a través de la expresión de ideas, sentimientos creencias y valores.

Los niños definen su identidad cuando son reconocidos como individuos dinámicos, es decir, con iniciativas, competencias y derechos. Por eso, respetar y valorar sus iniciativas en cada acción y pensamiento es contribuir a la afirmación de su ser (MINEDU, 2015).

### **1.2.2 Implicación de la escuela en la construcción de la identidad personal**

Según Donayre y Soriano (2014), la identidad personal radica en que los niños la construyen partiendo del reconocimiento y valoración de sus características personales y del descubrimiento de sus posibilidades. Por ende, la escuela debe brindar condiciones óptimas que favorezcan la valoración positiva de sí mismo, de tal manera que se desarrolle la confianza necesaria para que establezcan relaciones interpersonales a partir de la aceptación y aprecio por los otros.

Al verse involucrado en la dinámica escolar el niño irá ganando autonomía y esto lo ayudará a ir formando un concepto de sí mismo. El Currículo Nacional de Educación Básica (2016) a través del área de Personal Social en la competencia “Construye su identidad” menciona que el estudiante debe conocer y valorar su cuerpo, sus sentimientos y sus pensamientos a través de las distintas identidades que lo definen, esto se dará, a partir de las relaciones con otras personas y sus experiencias en los diversos contextos.

Ahora bien, dentro de esta competencia, se abordan cuatro capacidades: siendo la primera se valora a sí mismo, dentro de ella explica que el estudiante debe ser capaz

de reconocerse a sí mismo y colectivamente. La segunda capacidad es autorregular sus emociones, aquí nos dice que el estudiante tiene que ser capaz de reconocer y autorregular sus emociones tomando conciencia sobre ellas. La tercera capacidad es reflexiona y argumenta éticamente, es decir el estudiante analiza situaciones diarias para tomar una postura de tal manera que la sustente razonablemente, asimismo que tome conciencia en base a las consecuencias de sus decisiones. Por último, está la capacidad, vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez, dentro de ella se explica que el estudiante de tomar conciencia en base a la exploración y valoración de su cuerpo.

Estas capacidades, además de ser recursos para un actuar competente, pretenden lograr el desarrollo personal con el fin de alcanzar el máximo de sus potencialidades.

## **CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO**

### **2.1 Método de la investigación-acción**

Esta investigación se sustentó en el paradigma socio crítico por lo cual busca comprender a los individuos en sus contextos y la relación con la realidad investigada. Por ello, a lo largo del proceso de investigación se emplean diversas estrategias metodológicas que tienen como propósito comprender al objeto de estudio.

El enfoque bajo el que se desarrolla la investigación es cualitativo, bajo el diseño Investigación-acción, ya que, es un modelo de indagación que estudia las problemáticas de las prácticas sociales o educativas en un determinado grupo de personas, pertenecientes a la comunidad investigada, participan de manera activa,

contribuyendo así a la identificación del problema y a la formulación de las posibles soluciones (Salas.D, 2019)

## **2.2 Contexto de la investigación-acción**

Los objetos de estudio de la presente indagación fueron los 27 niños y niñas de segundo grado pertenecientes a Monterrico I.E. Aplicación del distrito de Surco – Ugel N°7 los cuales presentaban una serie de aspectos carentes en relación a su identidad personal, los cuales se evidencian en dificultad para reconocer y regular emociones, así como reconocer habilidades y características propias, sus gustos y preferencia, etc.

Es así que se aplica a los estudiantes una secuencia de sesiones de aprendizaje tituladas “Construyendo nuestra identidad personal a través del juego” basado en la Gamificación, el cual se aplica mediante los procesos pedagógicos y didácticos teniendo en cuenta las cuatro áreas curriculares, las cuales son: Personal Social, Matemática, Comunicación y Ciencia y Tecnología. Para ello, el equipo investigador utiliza las técnicas de investigación, como la encuesta oral, la observación y sesiones de aprendizaje ya que esto nos permite observar de manera minuciosa a la población de estudio, con la finalidad de realizar actividades que favorezcan y potencien la construcción de la identidad.

## **2.3 Plan de acción**

El plan de acción de esta investigación está basado en las ocho fases propuestas por Oriol Borrás Gené.

En la primera fase se identificó el motivo o propósito en donde se tuvo como objetivo específico identificar las preferencias y motivaciones de aprendizaje de los estudiantes, para ello como primer paso se ejecutó una sesión de aprendizaje en donde

al finalizar se aplicó una encuesta oral que permitió al equipo investigador identificar los gustos y preferencias de las y los estudiantes frente a proceso de enseñanza-aprendizaje.

La segunda fase consistió en definir los objetivos pedagógicos concretos, para lo cual se realizó una descripción de cada estudiante en donde se consideró clasificarlos mediante un cuadro con los siguientes aspectos: la edad, sus características (entre ellas, el liderazgo, el trabajo en equipo y el desenvolvimiento) y sus habilidades (el pensamiento estratégico, las habilidades comunicativas y formulación de ideas y soluciones).

Seguidamente, en la tercera fase, se identificaron los elementos del juego, tomando en cuenta el gusto predominante en los estudiantes para poder crear el espacio adaptable y de esta manera lograr el propósito de la gamificación.

Por otro lado, la cuarta fase consistió en identificar la mecánica del juego, es decir se plantearon 4 niveles en los que tenían retos que se proporcionaban en cada sesión de clase, es decir tuvieron un propósito el cual si se cumplía el estudiante pasaría de nivel y así sucesivamente.

En la quinta fase, se establecieron los puntos e insignias en donde se querían lograr las competencias deseadas, para esto se estimó que por cada objetivo de nivel logrado se le otorgaría una estrella que la iban a ir acumulando en una medalla.

La sexta fase, comprendió definir la zona de flujo que significa filtrar algunas mecánicas del juego en función a las habilidades de los estudiantes, por lo que se iban modificando las actividades propuestas dependiendo de las capacidades de los y las estudiantes.

Es así que, en la séptima fase, se definió el pensamiento del juego, en este momento se dio la construcción del espacio gamificado, aquí se tomó en cuenta lo trabajado en la fase 3, es decir el gusto predominante para adaptar el espacio en donde se trabajó.

Finalmente, en la octava fase que comprendió la aplicación de un componente o unidad de curso tomando las dinámicas y mecánicas, aquí se ejecutaron sesiones de aprendizaje poniendo en práctica las actividades gamificadas.

## **2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información**

### **Técnica de observación**

En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación, es utilizada comúnmente en los estudios cualitativos, este tipo de técnica requiere que el investigador genere una vinculación con el grupo que se pretende estudiar y se relacione con estos lo más que se pueda. El investigador registra de forma descriptiva lo observado a partir de la interacción con los sujetos, en este caso los y las estudiantes. Es así que Trujillo et al., (2019) afirman que, para la práctica de la observación es necesario que se contextualice o sitúe en el mundo de la población estudiada, conociendo sus aspectos necesarios para la investigación.

### **Encuesta**

La encuesta es una herramienta que se lleva a cabo mediante el cuestionario, por medio de esta se obtiene información sobre las opiniones, comportamientos o incluso percepciones de la población a investigar. Este instrumento puede traer consigo

resultados tanto cuantitativos como cualitativos y se centra en preguntas preestablecidas con un orden lógico.

De acuerdo con López-Roldán y Fachelli (2015), la encuesta puede ser utilizada como técnica o como método. La encuesta como técnica, permite la recogida de los datos por medio de la interrogación. Mientras que la encuesta como método se convierte en un proceso de investigación social, donde se integran una serie de técnicas que se canalizan y tienen como finalidad crear un objeto de investigación. Tomando ello, es que hemos aplicado la encuesta para obtener un diagnóstico de los y las estudiantes de la población estudiada, recopilando datos respectivos a su identificación personal.

### **Lista de cotejo**

Según Tobón (2014), las listas de cotejo son instrumentos de evaluación de competencias que permiten verificar el cumplimiento de la presencia, escasez o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). En cuanto a los niveles de desempeño, se toman en cuenta en la puntuación de los indicadores. (p. 172).

Por lo mencionado, se tomó en cuenta las listas de cotejo como instrumento de evaluación para cada sesión de clase aplicada, considerando una serie de criterios propuestos con el fin de que el estudiante correlativamente vaya construyendo su identidad personal aplicando la metodología de la gamificación.

## **CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **3.1. Diagnóstico**

A finales del año pasado se hizo una observación a los estudiantes del segundo grado de primaria, durante la ejecución de una clase virtual, además se conversó con las docentes tutoras del año pasado y comentaron que en los estudiantes se evidenciaba una escasa identidad personal. Esto fue corroborado por el diagnóstico realizado a inicios del presente año, mediante la observación a los estudiantes de 2do grado del colegio Monterrico I.E. Aplicación de manera presencial.

Durante la observación, se pudo evidenciar la escasa práctica del respeto de sí mismo y a los demás, la falta de perseverancia al elaborar actividades propuestas por la docente, dificultades para tomar decisiones y facilidad para ser influenciados por sus demás compañeros. Además, demostraron pocas habilidades para solucionar diversas problemáticas que se daban de manera cotidiana en el aula, ya que, al suceder una situación complicada en el salón, ellos no lo resolvían, sino que buscaban siempre a las docentes tutoras para que ellas lo solucionen.

Pasado los meses, la docente aplicó una encuesta que nos permitió identificar los gustos y preferencias de los estudiantes, esto fue tomado en cuenta para la elaboración de las sesiones gamificadas que ayudan a los estudiantes en la construcción de su identidad.

Todo lo mencionado anteriormente se evidenció en los siguientes resultados.

En la primera pregunta que fue, ¿cuál es tu curso favorito? se pretendió identificar el área curricular con mayor preferencia por los estudiantes. Obteniendo que el 55.6% de los estudiantes prefieren el curso de Matemática, el 22.95% prefieren el

curso de Arte, el 14.8% prefieren el curso de Ciencia y Tecnología, el 3.7% prefieren el curso de Tutoría; por otro lado, ningún estudiante escogió el área curricular de Comunicación, Religión y Personal Social.

En la segunda pregunta que fue, ¿cómo se te hace más fácil aprender?, se pretendió identificar la manera en que los estudiantes se les facilita aprender. Obteniendo que, el 44.4% de los estudiantes prefieren aprender mediante las Actividades de Juego, el 33.3% prefieren aprender con el uso de material concreto, el 18.5% prefieren utilizar los recursos virtuales.

En la tercera pregunta que fue, ¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre? se buscó reconocer las actividades que los estudiantes realizan en su tiempo libre. Teniendo como resultado que el 33.3% de los estudiantes prefieren Jugar con objetos y al aire libre en su tiempo libre, el 18.5% prefieren pintar en su tiempo libre, el 11.1% prefieren dibujar cuando no realizan sus actividades académicas.

### **3.2. Desarrollo del plan de acción**

En el presente apartado se desarrolla el plan de acción para esta investigación ya que está basado en la metodología de la gamificación que responde a las ocho fases propuestas por Oriol Borrás Gené.

En esta primera fase del modelo de la gamificación que busca “identificar el motivo o propósito”, responde al primer objetivo específico de la investigación. Se comienza con la aplicación del instrumento de la “Entrevista” realizado por las docentes D1 y D4, en donde se identificó las preferencias y motivaciones de aprendizaje de los estudiantes, respecto a esto World Vision (2022) menciona que es

importante descubrir las preferencias de los estudiantes, de esta forma podemos ayudarlos a potenciar sus gustos y preferencias.

Tomando en cuenta la importancia de esto, es que en la entrevista se planteó las siguientes preguntas: ¿Cuál de estos cursos es tu favorito?, en donde la mayoría prefiere el curso de matemática, seguido de arte, ciencia tecnología y tutoría, mientras que ningún estudiante prefiere comunicación, religión y personal social, estos resultados se deben a que según lo observado los estudiantes disfrutaban en su mayoría las áreas en donde se usa mayor cantidad de material concreto.

Así mismo, la segunda pregunta fue: ¿Cómo se te hace más fácil aprender en clase?, encontrando que un gran porcentaje de estudiantes aprende mejor a través de las actividades de juego tanto como con material concreto; mientras que un menor porcentaje aprende mejor a través de recursos virtuales. Este resultado evidencia y da validez a los resultados de la primera pregunta, esto se debe a que el material concreto apoya el aprendizaje, incitando la imaginación y creación, además ejercita la manipulación y construcción, propiciando el desarrollo de la memoria, la percepción, atención y concentración (Gobierno del Encuentro s.f).

Por otro lado, la tercera pregunta estaba dirigida a averiguar qué es lo que les gusta hacer en su tiempo libre, en donde se encontró que jugar con objetos y jugar al aire libre son los más preferidos por los estudiantes, a diferencia de pintar y dibujar, esto nos lleva a interpretar y reafirmar que los estudiantes muestran mayor predisposición y motivación al trabajar con material concreto lo que facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Así mismo, en esta fase se aplicó la primera sesión, que se utilizó como diagnóstico para la adaptación de las futuras sesiones, la docente D2 fue la encargada de aplicar la sesión, mientras que D1 y D4, realizaban las observaciones en donde se evidenció que E2, E5, E10 y E27, mostraron poca disposición tanto para la participación en clase y la entrevista oral, por otro lado E15, E16, E17, E18 y E21 lograron reconocer sus cursos favoritos; sin embargo, no tienen clara su preferencia de aprendizaje; así mismo, E12, E14, E22 y E26, mostraron disposición durante el trabajo, participando en las actividades, respondiendo preguntas, jugando en equipos y discerniendo comentarios positivos de los negativos, pero no alcanzaron el nivel esperado.

En cambio, E4, E6, E7, E8, E13, E19, E20 y E23, mostraron una adecuada actitud en la entrevista, logrando reconocer sus preferencias de aprendizaje y participando de las actividades propuestas por las docentes. De la misma forma E3, E9, E24 y E25, lograron un nivel destacado, mientras que E1 no fue evaluado porque no asistió. Los resultados obtenidos en esta fase se debieron a que los estudiantes no estaban familiarizados con la metodología de la Gamificación, sin embargo el objetivo de esta es conseguir mejores resultados de aprendizaje a través de dinámicas que los impliquen y motiven a progresar, esto a través de que cada uno de ellos se involucre en su propio aprendizaje. (Fundación Profuturo 2022).

En la segunda fase del modelo pedagógico en donde se busca “definir objetivos pedagógicos concretos”, responde al segundo objetivo específico, la docente D2 ejecutó la segunda sesión de aprendizaje, mientras las docente D1 y D4 aplicaron el instrumento “Registro de Observación”, en dónde se tomó en cuenta diversas

características, entre ellas, la edad de los estudiantes que oscilan entre 7 y 8 años, obteniendo como resultado que el 55.6% tiene 7 años contenido por los estudiantes E1, E2, E3, E4, E5, E8, E12, E14, E18, E20, E21, E23, E25, E26 y E27, mientras que los estudiantes E6, E7, E9, E10, E11, E13, E15, E16, E17, E19, E22 y E24 tienen 8 años.

Además, se tomó en cuenta aspectos como liderazgo, en donde se encuentra el 25% correspondiente a los estudiantes E11, E16, E19, E21, E22, E26 y E27; así mismo, se evaluó el trabajo en equipo en donde se están los estudiantes E3, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E15, E16, E17, E19, E21, E22, E23, E26 y E27, que son aquellos que destacan por su habilidad para desenvolverse con sus pares, dando un total de 70.7%; por último se consideró como característica la timidez, en donde se tiene al 37% correspondiente a E1, E2, E5, E7, E8, E9, E10, E12, E13 y E17, es importante mencionar que E7, E8, E9, E10, E12, E13, E17, E26 y E27 demostraron más de una característica en su desenvolvimiento durante las observaciones.

Con estos resultados se interpreta que debido a los dos años de confinamiento, algunos estudiantes no han logrado desarrollar aspectos como el liderazgo, trabajo en equipo y desenvolvimiento, siendo estos agentes principales que ayudan a que los estudiantes construyan su identidad personal.

También se consideraron distintas habilidades, como pensamiento estratégico que poseen el 63% de los estudiantes en donde se encuentran los estudiantes E3, E6, E9, E11, E12, E13, E14, E16, E17, E18, E19, E20, E21, E22, E24, E25 y E26; mientras que habilidades comunicativas las han desarrollado E1, E2, E3, E4, E6, E10, E11, E13, E14, E15, E16, E18, E19 al E22, E24, E25, E26 y E27 siendo el 74% de los estudiantes; así como la capacidad de formular ideas y soluciones que lo logran el

59.3% contenido desde E3 al E11, E19, E21, E22, E23, E25, E26 y E27; cabe mencionar que algunos de ellos se encontraron dentro de dos o más ítems, estos son E3, E4, E6, E9, E10, E11, E13, E14, E16, E18 al E22, E24, E25, E26 y E27.

Por otro lado, la docente D1 y D4 observaron que E3, E4, E8, E11, E14, E20 y E27 mostraron un adecuado dominio de sus emociones durante la ejecución de las sesiones. Esto se puede evidenciar en la lista de cotejo de entrada en donde se tomaron en cuenta cuatro ítems de evaluación.

El primer ítem es regula sus emociones, este criterio se tomó en cuenta ya que según Adam (2003) es importante que se conozcan las emociones debido a que tener conciencia de ellas es conocernos a nosotros mismos lo cual está íntimamente relacionado con la construcción de la identidad personal. Es así que en este apartado se obtuvo que E3, E4, E8, E11, E14, E20 y E27 destacaron por su calificativo de “logrado” ya que demostraron tener un buen manejo de control de emociones; a diferencia de E1, E2, E5, E6, E7, E9, E10, E12, E13, E14, E16, E19, E21, E22, E23, E24, E25 y E26 que mostraron poca tolerancia en cuanto al manejo de las emociones desagradables como enojo al perder algún juego, llegando a obtener un calificativo de “en proceso”.

El segundo ítem es reconoce sus características y habilidades; con respecto a esto Danilov y Skatkin (1980, p.127), denominan a la habilidad como un concepto pedagógico complejo y amplio que le permite a la persona utilizar los conocimientos y hábitos adquiridos. Es aquí en donde podemos encontrar dentro de un aula diversas características y habilidades, debido a que los estudiantes se enfrentan a diferentes experiencias.

Por tanto; la capacidad de reconocerse como personas con habilidades únicas, es fundamental para la construcción de su identidad personal. Por ello, al aplicar el ítem se obtuvo que el 33.3% de los estudiantes conformado por E4, E6, E8, E10, E18, E19, E21, E22 y E27 obtuvieron “logrado” en este criterio; por otra parte, el 66.7% constituidos por los estudiantes E1, E2, E3, E5, E7, E9, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E20, 23, E24, E25 Y E26 se encuentran en “proceso” de logro.

El tercer ítem que se tomó en cuenta fue reconoce sus gustos y preferencias, esto debido a que este proceso ayuda al desarrollo personal de los niños y niñas, además favorece en la construcción de relaciones seguras y afectivas que establecen con sus pares; por ello, conocer sus gustos y preferencias con actividades recreativas es vital. (World vision, 2022). Por ello se decidió evaluar este criterio, teniendo como resultado que E5, E8, E10, E20, E21, E23 y E25 lograron un nivel “destacado” en el criterio de evaluación; mientras que E1, E2, E3, E4, E6, E7, E9, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E19, E22, E24, E26 y E27 mostraron dificultad para lograr el objetivo esperado de dicho criterio.

Finalmente, el último ítem vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo se consideró importante puesto que la educación sexual incentiva la interiorización de valores relacionados con el rol de varones y mujeres, sin tener en cuenta los estereotipos, manteniendo un ambiente de equidad. (Molina, Torrivilla, Sánchez, 2011). El resultado obtenido en este apartado reflejó que el 22,2% de los estudiantes obtuvieron un resultado favorable, este grupo lo conforman E4, E5, E12, E13, E15 y E23; luego tenemos a E1, E2, E3, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E14, E16, E17,

E18, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27 mostraron dificultad para reconocer los aspectos de su sexualidad vinculados a su edad.

Después de haber analizado a profundidad, tomando en cuenta los resultados obtenidos a raíz de las observaciones de las docentes, la encuesta realizada y los resultados arrojados en la lista de cotejo de entrada podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un proceso inicial para identificar sus características, habilidades, forma de aprendizaje, compartir con sus pares; así mismo muestran poco conocimiento de técnicas de regulación de emociones, y escasos conocimientos para reconocer partes del cuerpo y su función. Es por ello que Perrotta (2013) señala que aprender mediante el disfrute puede ser un medio para introducir a los estudiantes en un estado de diversión, lo que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la tercera fase del modelo pedagógico en donde se busca “identificar elementos del juego”, responde al tercer objetivo específico, aquí la docente D4 presentó las imágenes de juegos y películas en tendencia, que fueron Roblox, Minecraft, Encanto, Among Us, por ende los estudiantes tuvieron que escoger uno de ellos mediante una votación, mientras tanto, la docente D1 realizó el conteo de las elecciones de cada estudiante en donde Roblox fue el ganador, cabe resaltar que es un juego multijugador online, que trata de crear diversos mundos, en donde distintos usuarios pueden ingresar a jugar a los diferentes espacios creados.

A raíz de la votación se infiere que los estudiantes se alinean a las tendencias del momento, así como a aquellos juegos que les permiten poner a prueba su creatividad, sobre esto Robertson (2022) nos dice que en esta plataforma los niños

pueden crear y publicar juegos que en la medida que van siendo jugados por otros niños las reglas van cambiando lentamente a medida que ellos deciden cómo divertirse.

Estas respuestas nos sirvieron para escoger la temática de la edificación del escenario del aula; así mismo, la docente D2 pudo observar diferentes actitudes al momento de la realización de la actividad, por ejemplo, E5, E12 y E15 mostraron poca disposición para la realización de la actividad; así mismo, E21, E24 y E27 tuvieron dificultad para escoger una temática de su preferencia.

Por otro lado, E4, E9, E18, E19 y E22 reconocieron con facilidad su preferencia mediante la votación; en cambio, E2, E7, E10, E14, E17, E20, E23 y E25 participaron de manera activa proponiendo diversas temáticas; de la misma manera, E1, E6, E8, E11, E13, E16 y E26 motivaron a sus compañeros a participar, demostrando el conocimiento de sus gustos y preferencias y aceptando de forma democrática el resultado obtenido.

Mediante la observación realizada en esta fase se pueda evidenciar desmotivación para participar en las actividades, es por esto que para contrarrestar la falta de esta en los estudiantes es ideal aplicar el modelo pedagógico de la Gamificación, ya que este proporciona oportunidad para trabajar la motivación, el esfuerzo y la cooperación, además motiva y establece un vínculo del estudiante con el contenido a trabajar, lo que le permite mejorar conocimientos, habilidades o bien obtener recompensas por acciones concretas (Hanus y Foz; 2015).

Con todos los datos obtenidos en las fases anteriores se da inicio a la cuarta fase “identificar mecánica del juego”, en donde las docentes elaboraron el tablero de nivel de logro con temática Roblox. Durante la fase mencionada las docentes D2 y D4

realizaron la presentación del material elaborado y la explicación del sistema de juego, sobre este último Bruner (1986, pág. 79-85) menciona que el juego, en contraste con el aprendizaje, permite al estudiante interiorizar el mundo externo y hacerlo parte de él, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos.

En esta fase se observó que E2, E8, E14, E16, E18, E20, E22 y E27, comprendieron la dinámica de juego; sin embargo, mostraron resistencia al cumplimiento de objetivos; en cambio E3, E5, E13, E17, E19, E23, E24 Y E25 comprendieron con facilidad la metodología y objetivos del juego, participando activamente mediante la realización de preguntas; así mismo E1, E4, E6, E10, E11, E12 y E15 demostraron un buen desempeño ya que se evidenció el entendimiento de la dinámica del juego, haciendo preguntas y dando ejemplos; a diferencia de la primera y segunda fase, se evidencia un cambio en cuanto a los niveles de motivación, comprensión y por ende participación.

En la quinta fase: “establecer puntos e insignias”, se responde al quinto objetivo específico, antes de iniciar la intervención, las docentes, se reunieron para elaborar collares, medallas e insignias con la temática correspondiente, se decidió elaborar esta material ya que según Murillo, Roman & Atrio (2016) los materiales concretos son importantes en las diversas asignaturas, ya que se alcanzan con mayor facilidad las competencias de las distintas áreas curriculares.

Por tanto, durante la fase mencionada al inicio del párrafo, las docentes D2 y D4, presentaron los materiales elaborados y explicaron el sistema de puntuación en el que los estudiantes estarán sujetos, en esta fase se evaluaron dos indicadores; en el

primero se evidencia que E5 y E27 muestran poca iniciativa y poca participación para realizar las actividades propuestas.

Por otro lado, E2, E6, E7, E14, E16, E17, E18, E23 y E24 en algunas ocasiones demostraron disposición para escuchar la explicación y realizar las actividades; en cambio, en E1, E3, E4, E22 y E25 se evidenció iniciativa y participaron en clase con gran interés y motivación; así mismo E8, E9, E10, E11, E12, E15, E19, E20, E21 y E26 mostraron gran entusiasmo realizando preguntas sobre el uso de las medallas apoyando a sus compañeros y cumpliendo con los objetivos. Aquí se pudo evidenciar un cambio con respecto a las fases anteriores ya que la mayoría de estudiantes mostró disposición e iniciativa, debido a que ya se encontraban familiarizados con la metodología de la gamificación por lo que sus niveles de motivación se incrementaron.

Este resultado se debe a que la gamificación tiene una respuesta positiva en los estudiantes, ya que el juego es parte de ellos, aprenden sin esfuerzo y lo pasan bien, es decir se divierten y no se dan cuenta que están aprendiendo, por lo que esto lo convierte en una experiencia positiva para el estudiante ya que no se percibe el aprendizaje como algo difícil o que le causa malestar, lo que les hace sentir que controla la situación y querer superarse para conseguir las metas propuestas. (Usán; 2020).

En la sexta fase en donde se busca “definir la zona de flujo”, que responde al sexto objetivo específico, las docentes realizaron las modificaciones de las sesiones según las observaciones, todo esto con la finalidad de que las sesiones de aprendizaje se adapten a las preferencias, gustos y características de los estudiantes.

Es importante resaltar que según lo publicado por el Ministerio de Educación (MINEDU) en el 2019, el Currículo Nacional es flexible ya que ofrece al docente una libertad de adaptación de acuerdo a la diversidad y necesidad del grupo de estudiantes, esto nos permitió adaptar las sesiones de aprendizaje de acuerdo a los resultados obtenidos en las fases posteriores.

Aquí se realizó la observación de los estudiantes para evaluar cómo estos se adaptaron a las modificaciones realizadas, aplicando el instrumento “guía de observación” en donde se obtuvo que E21 presentó dificultad para adaptarse a las modificaciones de las actividades, mostrando resistencia al escenario de juego; así mismo, E2, E14, E20 y E23 en algunas sesiones se mostraron confundidos con las modificaciones, pero al final lograron adaptarse favorablemente.

Por otro lado, E1, E3, E5, E18, E24 y E25 evidenciaron capacidad de adaptación haciendo uso de sus habilidades durante la ejecución de las sesiones; así mismo, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E15, E16, E17, E22, E26 y E27 se mostraron entusiasmados ante los cambios participando de las actividades propuestas, haciendo uso de sus características y habilidades, alcanzando un logro superior a lo esperado.

Con los datos obtenidos en esta fase se infiere que hasta esta fase la mayoría de estudiantes ha logrado adaptarse a la metodología, favoreciendo así la adquisición de aprendizajes para mejorar su identidad personal. En consecuencia sobre la capacidad de adaptación, Gómez (2018) menciona que el juego es una herramienta que posibilita un buen proceso de adaptación a las nuevas condiciones del ambiente educativo, esto se puede evidenciar en los resultados ya que la mayoría de estudiantes se adaptó de manera positiva a los cambios dados por la implementación de la

gamificación, lo que permitió la interiorización de los contenidos en este caso sobre la construcción de la identidad personal.

En la séptima fase “definir el pensamiento del juego”, que responde al séptimo objetivo específico, aquí se realizó la ambientación del espacio de juego del aula, esto ya que es necesario construir un espacio educativo, que busque promover el aprendizaje y por consiguiente el desarrollo integral de los estudiantes.

Resaltando la idea del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Ministerio de Cultura de Colombia y Fundación Carvajal (2014), menciona que el ambiente es un espacio que responde a una estrategia educativa y constituye un elemento que respalda el proceso de aprendizaje.

Es así que, en esta fase, se realizó la evaluación de la reacción de los estudiantes ante el escenario construido y de su participación en las actividades. En el primer ítem que trataba de medir el interés por el escenario construido, se obtuvo que E22 no mostró interés en el escenario de juego, así mismo E14, E16, E18 y E23 mostraron mediano interés; mientras que E5, E21, E24 y E25 evidenciaron predilección por el escenario gamificado participando durante las sesiones; de la misma forma E1, E2, E3, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E15, E17, E19, E20, E26 y E27 estuvieron muy entusiasmados, motivando a sus demás compañeros a participar.

Estos resultados avalan la eficacia e importancia de la fase 3 en donde se identificó el gusto viral, ya que construir el escenario gamificado tomando en cuenta los gustos y preferencia de los estudiantes contribuye a aumentar el interés por aprender.

En el segundo ítem que evaluó la participación en las actividades gamificadas, arroja que E2 y E5 tuvieron poca participación; así mismo, E1, E14, E18 y E23,

participan en algunas actividades que en su mayoría les llaman más su atención, teniendo periodos de ausencia en algunas actividades; por otro lado E17 participa activamente solo en la mayoría de las actividades, de la misma manera E3, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E15, E16, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27 participaron activamente de todas las actividades durante la aplicación del modelo pedagógico; así mismo, motivaron a sus pares a participar.

Con estos resultados se puede evidenciar que al utilizar el modelo pedagógico de la gamificación aporta recursos muy atractivos para los estudiantes y que, gracias a su uso, se obtienen mejores resultados en las actividades planteadas, como afirma Valenciaga (s.f) “Con esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes”.

En la octava fase “aplicar a una unidad”, que responde al octavo objetivo específico, se realizó las ejecuciones de las diversas sesiones de aprendizaje, mientras las docentes D1, D3 y D4 apoyaban y observan el desenvolvimiento de los estudiantes para así evaluarlos mediante una lista de cotejo.

Cabe resaltar que esta fase fue de gran importancia ya que nos permitió evaluar los resultados de las fases anteriores; al finalizar la aplicación de las sesiones, las docentes investigadoras pueden concluir a través de la observación que E3, E4, E8, E16, E17, E24 y E25, cumplieron en la mayoría de ocasiones con los propósitos pedagógicos, logrando un nivel muy bueno al finalizar las aplicaciones, así mismo E1, E2, E5, E6, E7, E9, E10, E11, E12, E14, E15, E18, E19, E20, E21, E22, E23, E26 y E27 cumplieron satisfactoriamente todos los propósitos de las sesiones de clase

mostrando un desempeño superior a lo esperado en la construcción de la identidad, por lo que al finalizar las aplicaciones lograron un nivel excelente.

Aquí se puede evidenciar que al finalizar la aplicación de las sesiones gamificadas el 96.3% de nuestra población de estudio lograron cumplir las metas propuestas esto afirma la idea de Guevara (2018) que nos dice que la Gamificación tiene una gran aprobación en el ambiente educativo, ya que despierta el interés de los estudiantes, además ayuda a desarrollar habilidades específicas y transversales a través del uso de dinámicas relacionadas con el desempeño favorable de los estudiantes; por otro lado, las mecánicas involucran la motivación, el comportamiento y presentan reglas y recompensas que se convierte en emociones, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos resultados se respaldan también en los obtenidos en la lista de cotejo final aplicadas por las docentes D1 y D4, en donde se evaluaron cuatro ítems fundamentales en la construcción de la identidad personal, los cuáles fueron: regula sus emociones, reconoce sus características y habilidades, reconoce sus gustos y preferencias, y vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo.

En donde se obtuvo en el primer ítem que el 85.2% de los estudiantes lograron conocer y emplear técnicas de regulación de emociones, aquí se encuentran E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E14, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E23, E25, E26 y E27; mientras que el 14.8% se encuentra en proceso de logro, los cuales son E1, E13, E18 y E24.

En el segundo ítem se indica que el 96.3% del total obtuvieron un “sí” en el criterio, este grupo se compone por E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12,

E13, E14, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26 y E27; sin embargo E18 tuvo dificultad para reconocer sus características y habilidades. El tercer ítem nos muestra que el 100% de estudiantes obtuvieron un logro “destacado” ya que lograron reconocer sus gustos y preferencias.

Por último, en el cuarto ítem se obtuvo como resultado que E2, E3, E4, E5, E6 y E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27, reconocen los aspectos de su sexualidad vinculada a la edad en la que se encuentran dando como total un 85.2%; mientras que E1, E14, E18 y E23 están en proceso de logro, siendo estos un total de 14.8%.

Al finalizar la ejecución de todas las sesiones de aprendizaje se pudo observar un contraste entre la Lista de Cotejo de Entrada y de Salida, en donde se evidencia que los aprendizajes adquiridos en referencia a la construcción de la identidad personal de los estudiantes han tenido una mejora con respecto a lo observado de manera inicial.

Con esto se evidencia que el 96.3% correspondiente a 26 de 27 estudiantes logró cumplir las metas propuestas, contribuyendo de manera positiva el uso de la metodología de la gamificación a la construcción de su identidad personal.

### **3.3. Logros y dificultades**

La identificación de las preferencias y motivaciones de aprendizajes en los estudiantes mediante una encuesta oral, lo que permite realizar un diagnóstico para saber que les gusta y como pasan su tiempo libre.

El reconocimiento de las habilidades, características y comportamientos de los estudiantes, permite describir a la población estudiada, para planificar las actividades gamificadas.

La identificación de los elementos del juego que permite reconocer el gusto viral del aula, para realizar adaptaciones en el aula y construir el escenario gamificado.

El diseño de actividades gamificadas considerando las habilidades de los jugadores, presentando la mecánica del juego que son las recompensas, retos y niveles.

Establecer un sistema de puntuación para las actividades, presentando los puntos e insignias correspondientes a cada nivel, en los que los estudiantes logran las competencias deseadas.

La modificación de los recursos gamificados teniendo en cuenta las características y capacidades de los estudiantes, para adaptar las actividades según las características, comportamiento y habilidades del grupo de usuarios.

La creación de escenarios para cada actividad planteada considerando la aplicación de recursos gamificados.

La ejecución y adaptación de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los recursos gamificados, aplicando el sistema de puntuación.

Con estos logros los estudiantes de segundo grado de educación primaria del Colegio Monterrico I.E. Aplicación mejoran la construcción de la identidad personal utilizando la metodología de la gamificación.

Sin embargo, no todos fueron logros ya que a lo largo de la aplicación hubo ciertas dificultades que se presentaron.

En un inicio se presentaron dificultades por parte de los estudiantes para comprender esta metodología.

Otra dificultad fue durante la modificación de las sesiones de aprendizaje ya que el equipo investigador tenía que elaborar diversas actividades que se ajustaran a las características y habilidades del grupo, lo cual en ocasiones resultaba complicado ya que en un inicio las docentes no podían ponerse de acuerdo.

Para finalizar, la falta de motivación en un inicio de la aplicación por parte de los estudiantes dificultó que las actividades planteadas en un primer momento se desarrollaran con fluidez.

### **Lecciones Aprendidas**

En base al modelo pedagógico usado en la investigación, como equipo hemos podido apreciar que sería mucho más beneficioso que se puede aplicar no solo a un aula, sino a los diferentes grados que integran una institución, ya que aporta significativamente al reconocimiento de su identidad personal y de esta manera tener a futuro una sociedad capaz de responder por sí misma.

De la misma forma en que la aplicación de esta metodología puede favorecer no solo a los estudiante sino también a los docentes que la ejecutan ya que se requiere de la investigación de diversos recursos y/o plataformas, es así que fortalecen e innovan su desempeño docente.

Finalmente, creemos de suma importancia que el acompañamiento y soporte que se brinda a las y los estudiantes durante la ejecución de este modelo pedagógico debe ser en un clima de respeto, confianza y sobre todo mucho amor, dándoles constantemente mensajes y pensamientos favorables en relación a su desempeño, pues de esta manera se asegura el objetivo de este, haciendo que el estudiante se desenvuelva de manera óptima y autónoma.

## REFERENCIAS

Best, J. (14 de agosto de 2020). 7 Benefits of bringing gamification into your classroom.

*3P Learning*. [https://www-3plearning-com.translate.google.com/blog/7-benefits-gamification-classroom/? x tr sl=en& x tr tl=es& x tr hl=es& x tr pto=sc](https://www-3plearning-com.translate.google.com/blog/7-benefits-gamification-classroom/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=sc)

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación.

[https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

Brune, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectiva*, 16(1), pág 79-85.

Campos, A. (2019). *Identidad personal*. Universidad Nacional de Trujillo.

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15330/CAMPOS%20RODRIGUEZ%20ARSENIO%20DAVID.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Capella, C., Conca, B., Miranda, J., Quiroga, F., Sepúlveda, G. (2021). *Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo*. Universidad Jesuita de Guadalajara. [http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v19n2/2027-7679-rlcs-19-02-](http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v19n2/2027-7679-rlcs-19-02-320.pdf)

[320.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v19n2/2027-7679-rlcs-19-02-320.pdf)

*5 ejemplos de gamificación en las aulas*. (13 de enero del 2022). Profuturo.

<https://profuturo.education/noticias/5-ejemplos-gamificacion-aulas-profuturoeducacion/>

Constitución Política de Perú [Const]. Art. 2. 29 de diciembre de 1993 (Perú).

[https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/198518/Constitucion\\_Politica\\_del\\_Peru\\_1993.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/198518/Constitucion_Politica_del_Peru_1993.pdf)

Cruzada Nacional por el Derecho al Nombre y a la Identidad . (s.f) . “*Mi Nombre*”.

Ministerio de la Mujer y Desarrollo Social.

[https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/mi\\_nombre/#:~:text=El%20derecho%20a%20la%20identidad,de%20un%20documento%20de%20identidad.](https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/mi_nombre/#:~:text=El%20derecho%20a%20la%20identidad,de%20un%20documento%20de%20identidad.)

¿Cuáles son las características del Currículo Nacional de Educación Básica? (27 de abril del 2019). Currículo Nacional.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php%3Faction%3Dartikel%26cat%3D8%26id%3D193%26artlang%3Des%23:~:text%3Da>

Daga, G. (10 de octubre del 2022). ¿Qué son los sistemas de cuidado en la región y cómo pensarlos para la primera infancia?. BID.

<https://blogs.iadb.org/desarrolloinfantil/es/como-se-adaptan-los-ninos-al-cambio/>

Danilov NA., Skatkin MN. Didáctica de la escuela media. La Habana: Editorial de Libros para la Educación; 1980.

Del Castillo, M. (31 de octubre del 2017). *5 BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN: EL APRENDIZAJE DIVERTIDO*. Colegio Antares.

<https://cpal.edu.pe/colegioantares/articulo/5-beneficios-de-la-gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Díaz Díaz, M.-P. G. (2020). Los nuevos retos del derecho a la identidad en el Perú: desde la heteroasignación hacia la autodeterminación. *Persona Y Familia*, (9), 221-242. <https://doi.org/10.33539/peryfa.2020.n9.2340>

Emprende Hoy. (07 febrero de 2018). *La importancia de la formación de identidad en los niños*. <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-laformacion-de-identidad-en-los-ninos-noticia-1103849>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (enero 2019). *Derecho a la identidad*.

La cobertura del registro de nacimiento en México.

<https://www.unicef.org/mexico/informes/derecho-la-identidad>

Gago, L., Elgier, A. (2018). *Trazando puentes entre las neurociencias y la educación*.

*Aportes, límites y caminos futuros en el campo educativo*. Scielo.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0124-01372018000200476&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0124-01372018000200476&lng=en&nrm=iso&tlng=es)

Gaitan, V. (s.f) *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizajedivertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>

Galván, A., Siado, E. (15 de abril del 2021). *Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante*. Cienciamatria.

<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/644>

Gómez, P. (2016). La regulación emocional en educación infantil: La importancia de su gestión a través de una propuesta de intervención educativa.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/17470/1/TFG-B.826.pdf&ved=2ahUKEwjf3vugyN36AhXhHrkGHVq5DIQQFnoECAwQAQ&usq=AOvVaw1YD2gg2HYaDAfM7wIQDVcU>

González, A., Hernández, S. (20 de marzo del 2018). *El reto de la identidad para la educación como institución social*. Universidad de Costa Rica.

<https://www.redalyc.org/journal/440/44055139006/html/>

González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos.

[https://riubu.ubu.es/bitstream/10259/4674/1/Gonz%C3%A1lez\\_Alonso.pdf](https://riubu.ubu.es/bitstream/10259/4674/1/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf)

Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. (Tesis de PostGrado). Universidad Casa Grande. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

Hanus, M. D. i Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131514002000>

*Importancia del uso de material didáctico en la Educación Inicial*. (s.f). Gobierno del encuentro. <https://educacion.gob.ec/tips-deuso/#:~:text=El%20material%20concreto%20apropiado%20apoya,y%20el%20enriquecimiento%20del%20vocabulario.>

*La gamificación en el aula: ¿Cómo y cuándo aplicarla?*. (13 de octubre del 2020).

UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

Llatas, K. (2019). *Construyendo mi identidad personal*. Universidad Nacional de Trujillo.

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/15802/LLATAS%20CUBA%20LUZ%20KELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Macías, A. (octubre del 2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa

Grande.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362>

[MACg.pdf](#)

Malvido,A. (30 de Julio de 2019).La gamificación como estrategia educativa:

Tendencias

2019.Femxa.

<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacionestrategia-educativa>

Marín S., Ojeda, P., Plaza, C., Rubilar, M. (mayo del 2017). *Promover la importancia del uso de material concreto en primer ciclo básico*. Pontificia Universidad

Católica de Valparaíso. [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-0500/UCC0765\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-0500/UCC0765_01.pdf)

Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., Miguelana, R. (2017). Gamificación, la enseñanza divertida. *El tecnológico*, 8-11.

<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/eltecnologico/article/view/2114/3069>

Minedu. (s.f). Ley General de Educación. (Perú)

[http://www.minedu.gob.pe/p/ley\\_general\\_de\\_educacion\\_28044.pdf](http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf)

Molina, D., Torrivilla, I., Sánchez, Y. (2011). *Significado de la educación sexual en un contexto de diversidad de Venezuela*. Universidad de Almería.

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.redalyc.org/pdf/2931/293122834019.pdf&ved=2ahUKEwih8tDt0N36AhUJI7kGHXiLAcQFnoECAAsQBQ&usq=AOvVaw0i9\\_EwxsaWHewwpoJkRXN](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.redalyc.org/pdf/2931/293122834019.pdf&ved=2ahUKEwih8tDt0N36AhUJI7kGHXiLAcQFnoECAAsQBQ&usq=AOvVaw0i9_EwxsaWHewwpoJkRXN)

Mulkeen,D. (13 de septiembre de 2018). *Cómo potenciar la motivación del alumno con la gamificación*. Learnlighth.

<https://www.learnlight.com/es/articulos/comopotenciar-la-motivacion-del-alumno-con-la-gamificacion/>

8 ventajas de la gamificación en el aula. (12 de marzo del 2020). APPF.es.

[https://www.appf.edu.es/ventajas-gamificacionaula/#8\\_beneficios\\_de\\_la\\_gamificacion\\_en\\_el\\_aula](https://www.appf.edu.es/ventajas-gamificacionaula/#8_beneficios_de_la_gamificacion_en_el_aula)

Ortiz, A., Jordán, J., Agredal, Míriam. (08 de agosto del 2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Scielo.

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/%3Flang%3Des%26format%3Dpdf&ved=2ahUKEwjfzpqg0936AhWaBrkGHVp2ADMQFnoECAgQBg&usg=AOvVaw20ho\\_EEL3CaHRnwQS2DXa0](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/%3Flang%3Des%26format%3Dpdf&ved=2ahUKEwjfzpqg0936AhWaBrkGHVp2ADMQFnoECAgQBg&usg=AOvVaw20ho_EEL3CaHRnwQS2DXa0)

Perrotta, C. (2013). Game-based learning: latest evidence and future.

<https://www.nfer.ac.uk/publications/game01/game01.pdf>

Portal Educativo: Educa y Aprende. (2020). *Cómo trabajar la identidad en niños. 8 pautas para favorecerla.* [https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-](https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-identidaden-ninos/)

[identidaden-ninos/](https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-identidaden-ninos/)

¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos. (s.f). Fundación Aqueae

<https://www.fundacionaqueae.org/wiki/que-es-gamificacion/>

¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? (s.f). Educación 3.0.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Quispe, C. (2020). *Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo, 2020.* Repositorio Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60345>

- Robertson, A. (20 de julio del 2022). *Los padres guían a Roblox y cómo sus hijos pueden jugarlo de manera segura*. Internet matters.org.  
<https://www.internetmatters.org/es/hub/esafety-news/parents-guide-to-roblox-and-how-your-kids-can-play-it-safely/>
- Rosa, A. (24 de marzo de 2021). *La gamificación como mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje*. Red social educativa.  
<https://redsocial.rededuca.net/gamificacion-mejora-ensenanza-aprendizaje>
- Sairitupac, E; Vilca, E. (28 de abril del 2018). Desarrollo de la identidad de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 92 Ica – Perú. Repositorio Universidad de Huancavelica.  
[https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2094/TRABAJO%20ACAD%20C3%89MICO\\_SEG.ESP\\_%20SAIRITUPAC%20TORRES%20EVELINA%20Y%20EVELYIN%20LUCY%20VILCA%20GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2094/TRABAJO%20ACAD%20C3%89MICO_SEG.ESP_%20SAIRITUPAC%20TORRES%20EVELINA%20Y%20EVELYIN%20LUCY%20VILCA%20GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Salas,D. (20 de agosto de 2019). *Investigación - acción*. Investigalia.  
<https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-accion/>
- Sampaollesi, L. (16 de mayo de 2022). *Hace que el aprendizaje sea más atractivo con la gamificación*. Aulica. <https://aulica.com.ar/gamificacion/>
- Sanchis, S. (14 de septiembre de 2020). *Qué es la identidad personal, características y cómo se construye*. Psicología-online. <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html>
- Universia. (13 de septiembre de 2019). *Gamificación: un método efectivo, creativo y divertido de enseñar y aprender*

<https://www.universia.net/es/actualidad/habilidades/gamificacion-metodoefectivo-creativo-divertido-ensenar-aprender-1166415.html>

Usán Supervía, P: (2020) Gamificación educativa: Innovación en el aula para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Editorial: Pregunta

Zapata, Z. (marzo de 2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje*. Universidad de Guayaquil.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA: INVESTIGACIÓN – ACCIÓN

<b>Programa de estudios:</b> Educación Primaria	<b>Autoras:</b> Laura Gabonal Milagros del Pilar Rios Revilla Valeria Sofia Villavicencio Taipe Karla Nataly Villegas Huamani Lucy Antonia			<b>Diseño:</b> Investigación -acción
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>			<b>Actividades/ acciones</b>
¿De qué manera la aplicación de la metodología gamificación contribuye a mejorar la construcción de la identidad personal en los estudiantes del segundo grado de Monterrico I.E. Aplicación?	<b>Objetivo General</b>  Mejorar la construcción de la identidad personal utilizando la gamificación en los estudiantes de segundo grado de educación primaria del Colegio Monterrico I.E. Aplicación.			
	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Campos de acción</b>	<b>Hipótesis de Acción</b>	
	Mejorar la construcción de la identidad mediante la identificación de las preferencias y motivaciones de aprendizaje de los	Identificar el motivo o propósito	La identificación de las preferencias y motivaciones de aprendizaje mejora la construcción de la	Aplicación de una encuesta oral de manera personal a cada estudiante, la cual tendrá una duración aproximada

	estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.		identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	de 5 minutos y será aplicada por la docente.
	Mejorar la construcción de la identidad mediante la descripción del grupo de estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación, clasificándolos según sus habilidades, características y comportamientos.	Definir objetivos pedagógicos concretos	La descripción del grupo mediante la clasificación por características y habilidades para definir los objetivos pedagógicos, mejora la construcción de la identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Observación del grupo/clase, para el posterior llenado de la tabla de clasificación de características y habilidades.
	Mejorar la construcción de la identidad por medio de la identificación de los elementos del juego según el modelo pedagógico de la gamificación, mediante la observación a los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Identificar elementos del juego	La identificación de los elementos del juego a partir del gusto predominante, mejora la construcción de la identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Observación de la clase/grupo, esto se hará para identificar la temática de su preferencia. De esta forma se crearán escenarios y actividades gamificadas.

	Mejorar la construcción de la identidad diseñando ciclos de actividades según las habilidades mediante la metodología de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.	Identificar mecánica del juego	Diseñar ciclos de actividades a partir de la clasificación del grupo para identificar la mecánica del juego, mejora la construcción de la identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Clasificación de los estudiantes, esto permitirá adecuar las sesiones tomando en cuenta sus características, habilidades y comportamiento.
	Mejorar la construcción de la identidad estableciendo un sistema de puntuación para lograr las competencias deseadas en base al modelo de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.	Establecer puntos e insignias	Establecer un sistema de puntuación a través de un cuadro de nivel de logros mejora la construcción de la identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	El sistema de cuadro de niveles de logro motivará a los estudiantes a superarse en cada sesión.
	Mejorar la construcción de la identidad mediante la modificación de los recursos gamificados de acuerdo a las características y capacidades de los jugadores en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE	Definir zona de flujo	La modificación de los recursos para definir la zona de flujo, mejora la construcción de la identidad de los	Modificación de los juegos, esto permitirá obtener un mejor resultado por cada actividad que el grupo/clase realizará de forma individual.

	Aplicación.		estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación	
	Mejorar la construcción de la identidad mediante la creación de escenarios gamificados para cada actividad que realizaran los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Definir el pensamiento del juego y el guion	La creación de escenarios gamificados para definir el pensamiento del juego y el guion, mejora la construcción de la identidad de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	La construcción de escenarios gamificados ayudará a generar un mayor interés en el grupo/clase, de esta forma ellos podrán desenvolverse mejor en cada actividad.
	Mejorar la construcción de la identidad mediante la ejecución de sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.	Aplicar a un componente o unidad	La ejecuciones de sesiones de aprendizajes aplicadas a un componente o unidad, mejora la construcción de la identidad de	El diseño de sesiones de aprendizaje tiene como finalidad establecer actividades lúdicas con los temas de preferencia de cada estudiante, respondiendo al modelo pedagógico de

			los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación	Gamificación.
--	--	--	--	---------------

## ANEXO 2: PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción para esta investigación está basado en lo mencionado por el modelo pedagógico de la gamificación propuesto por Oriol Borrás

Gené:

FASE / ETAPA del modelo pedagógico	Objetivos específicos de la investigación acción	Contenidos de la sesión de clase EBR	Estrategias	Recurso	Tiempo
<b>Fase 1:</b> Identificar motivo propósito (averiguar qué les gusta y cómo pasan su tiempo libre)	Mejorar la construcción de la identidad mediante la identificación de las preferencias y motivaciones de aprendizaje de los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce sus gustos.</li> <li>• Reconoce sus preferencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego: Ritmo ago go</li> <li>• Sketch</li> <li>• Show de títeres</li> <li>• Ponerse en lugar del personaje (empatía)</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Análisis de la problemática planteada.</li> <li>• Encuesta oral.</li> <li>• Preguntas de metacognición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantos</li> <li>• Títeres/ máscaras</li> <li>• Hojas de colores</li> <li>• Nube grande</li> <li>• Cartillas en forma de gotas</li> <li>• Plumones</li> <li>• Fichas</li> <li>• Computadoras</li> <li>• Quizziz</li> </ul>	Duración: 1 día  Número de horas de clase: 80 minutos  Fecha: 28 de junio
<b>Fase 2:</b> Definir objetivos pedagógicos	Mejorar la construcción de la identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce sus características</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostramos imágenes de personajes animados de Encanto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Plastilina</li> <li>• proyector</li> </ul>	Duración: 1 día

concretos (definir a grupos de usuarios)	mediante la descripción del grupo de estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación, clasificándolos según sus habilidades, características y comportamientos .	cas físicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juegan carrera de rasgos.</li> <li>● Moldeado de plastilina de ellos mismos.</li> <li>● La botella preguntona</li> <li>● Video de las características, habilidades y comportamientos.</li> <li>● Hojas en forma de corazón para describir su comportamiento y pegarlo alrededor de su moldeado de plastilina.</li> <li>● Preguntas de metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● video</li> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Hojas bond</li> <li>● Plumones</li> <li>● Silicona</li> <li>● Computadoras</li> <li>● Wordwall</li> </ul>	Número de horas de clase: 80 minutos  Fecha: 29 de junio
<b>Fase 3:</b> Identificar elementos del juego (momentos y diversión)	Mejorar la construcción de la identidad por medio de la identificación de los elementos del juego según el modelo pedagógico de la gamificación, mediante la observación a los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación y análisis de los gustos y preferencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se presentan cuatro imágenes con temáticas de personajes a raíz de la observación de las docentes.</li> <li>● Los estudiantes votan por su personaje favorito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Imágenes</li> </ul>	Duración: 1 día  Número de horas de clase: 10 minutos  Fecha: 01 de julio
<b>Fase 4:</b> Identificar mecánica del	Mejorar la construcción de la identidad	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Planificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaboración del tablero de nivel de logro.</li> <li>● Presentación del mismo.</li> <li>● Explicación del sistema de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartulinas</li> <li>● tijeras</li> <li>● goma</li> <li>● hojas de colores</li> </ul>	Duración: 2 días

juego (recompensas, retos y niveles)	diseñando ciclos de actividades según las habilidades mediante la metodología de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.		juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• plumones</li> </ul>	<p>Número de horas de clase: 15 minutos para presentar el tablero en clase.</p> <p>Fecha: 2 - 3 de julio</p>
<b>Fase 5:</b> Establecer puntos e insignias en donde se quiera lograr las competencias deseadas.	Mejorar la construcción de la identidad estableciendo un sistema de puntuación para lograr las competencias deseadas en base al modelo de la gamificación en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.	<p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema de puntuación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de collares, medallas e insignias.</li> <li>• Presentación de las mismas.</li> <li>• Explicación del sistema de puntuación a los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pabilo</li> <li>• hoja de color</li> <li>• goma</li> <li>• tijera</li> </ul>	<p>Duración: 2 días</p> <p>Número de horas de clase: 20 minutos para la explicación del sistema de puntuación a los estudiantes.</p> <p>Fecha: 4 - 5 de julio</p>
<b>Fase 6:</b> Definir zona de flujo en función a	Mejorar la construcción de la identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo pedagógico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificación a las sesiones según la observación de la fase 1 y fase 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> </ul>	<p>Duración: 2 días</p>

las habilidades de cada jugador.	mediante la modificación de los recursos gamificados de acuerdo a las características y capacidades de los jugadores en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.				Número de horas de clase: 2 horas  Fecha: 5 - 6 de julio
<b>Fase 7:</b> Definir el pensamiento del juego y el guion (construir escenarios)	Mejorar la construcción de la identidad mediante la creación de escenarios gamificados para cada actividad que realizarán los estudiantes de 2do grado de Monterrico I.E. Aplicación.	Actividad: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar escenarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ambientará el salón con la temática escogida por los estudiantes en la fase 3.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hojas de colores</li> <li>• cartulina</li> <li>• goma</li> <li>• silicona</li> <li>• tijeras.</li> </ul>	Duración: 1 día  Número de horas de clase: 80 minutos  Fecha: 7 de julio
<b>Fase 8:</b> Aplicar a un componente o unidad de un curso tomando	Mejorar la construcción de la identidad mediante la ejecución de	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento y regulación de emociones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegan una memoria de Word wall en dónde observan las diferentes emociones.</li> <li>• Observan y escuchan el cuento de las emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Word wall</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Computadoras</li> <li>• Proyector</li> </ul>	Duración: 1 día  Número de horas de

las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles.	sesiones de aprendizaje que considere la aplicación de recursos gamificados en los estudiantes de 2do grado de Monterrico IE Aplicación.		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizan un Kahoot con las preguntas de comprensión.</li> <li>● Realizan un roll player en dónde les asigna una emoción y dramatizan un caso y como regula la emoción.</li> </ul>		<p>clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 9 de julio</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce sus características físicas y se reconoce como varón o mujer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Arman un rompecabezas virtual en dónde descubren la imagen de un varón y una mujer.</li> <li>● Escriben dentro de dos siluetas grandes elaboradas en papelote las características físicas tanto de los varones como de las mujeres.</li> <li>● Realizan una encuesta mediante Google forms en dónde escriben las características físicas que reconocen en ellos mismos.</li> <li>● Realizan la metacognición utilizando el cofre del tesoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rompecabeza virtual</li> <li>● Papelote</li> <li>● Plumones</li> <li>● Encuesta de Google forms</li> <li>● Cofre del tesoro</li> </ul>	<p>Duración: 1 día</p> <p>Número de horas de clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 13 de julio</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conteo de lugar de donde provienen</li> <li>● Reconocimiento de lugar de proveniencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se les presenta en un plano cartesiano el mapa del Perú.</li> <li>● Contabilizan los espacios (escala) del departamento de Lima hasta su lugar de proveniencia.</li> <li>● Se presenta un Genially a modo de ejemplo, el cual van a realizar en concreto.</li> <li>● Presentan un plano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papelotes</li> <li>● Plumones</li> <li>● Hojas bond</li> <li>● Genially</li> <li>● Cartulinas</li> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Útiles de escritorio</li> </ul>	<p>Duración: 1 día</p> <p>Número de horas de clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 18 de julio</p>

			cartesiano indicando el lugar de donde provienen.		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crecimiento y desarrollo de los seres humanos.</li> <li>• El desarrollo humano: cambios corporales en la talla, peso, dentición, estructura corporal y otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar imágenes de un bebé, un niño, un adolescente, un joven, un adulto y un anciano.</li> <li>• Presentar un video donde se ve la evolución de crecimiento de un niño y una niña.</li> <li>• Nube y gotas para la lluvia de ideas.</li> <li>• Crean una canción sobre sus características físicas e identifican en qué etapa están</li> <li>• Preguntas de metacognición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Video</li> <li>• Proyector</li> <li>• Hojas de colores</li> <li>• Plumones</li> <li>• Colores</li> <li>• Quizziz</li> </ul>	<p>Duración: 1 día</p> <p>Número de horas de clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 20 de julio</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de los tipos de familia que encontramos en el Perú.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les brindará por grupo un rompecabezas.</li> <li>• En la silueta podrán hipótesis inicial</li> <li>• Video de rasgos de familia</li> <li>• Validación de hipótesis en silueta</li> <li>• Preguntas de metacognición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Hojas bond</li> <li>• Limpia tipo</li> <li>• Plumones</li> <li>• Botella</li> <li>• Papeles</li> <li>• Silueta</li> <li>• Video</li> <li>• Wordwall</li> </ul>	<p>Duración: 1 día</p> <p>Número de horas de clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 12 de agosto</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Operaciones combinadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se hace la actividad "Nos formamos para ganar"</li> <li>Se presenta ejercicios en Wordwall</li> <li>Se brindará ficha aplicativa en donde apliquen sus propias estrategias de resolución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas bond</li> <li>Plumones</li> <li>Wordwall</li> <li>Ficha aplicativa</li> </ul>	<p>Duración: 1 día</p> <p>Número de horas de clase: 80 minutos</p> <p>Fecha: 16 de Agosto</p>
--	--	--	---	--	---

### ANEXO 3: ESCALA DE SATISFACCIÓN

#### FICHA DE ESCALA DE SATISFACCIÓN

1. ¿Cuánto te gustó la sesión de hoy?



0. ¿Cómo te sentiste durante la sesión?



0. ¿Qué momento de la clase te gustó más?



#### ANEXO 4: REGISTRO DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD		CARACTERÍSTICAS			HABILIDADES			DESCRIPCIÓN DEL COMPORTAMIENTO
		7 años	8 años	Es líder	Trabaja en equipo	Es tímido (a)	Pensamiento estratégico	Habilidades comunicativas	Formula ideas y soluciones	
1	Arrunategui Jara Valkiria Danae									
2	Blanco Cardenas Rafaela Danuska									
3	Campos Acuña Cristiano Mateo									
4	Colonia Marca Rosa Angela									
5	De Leon Reynoso Santiago									
6	Fernandez Fernandez Thiago Juan									
7	Gutierrez Osorio Lia									
8	Huapaya Soto Mark Thomas									
9	Huayta Vargas Renzo Paolo Sebastian									
10	Leon Quiroz Jeamileth Shantal									
1	Lopez Corcino									

1	Mariana Valerya									
1 2	Osorio Quenaya Juan Diego									
1 3	Prado Palacios Alessandro Camilo									
1 4	Quevedo Jara Jesus Adrian									
1 5	Quispe Arotinco Luana Valentina									
1 6	Ramirez Juarez Ashley Fransheska									
1 7	Rivas Grillo Maria Jose									
1 8	Ruiz Chicchon Aleshka Sofia									
1 9	Salinas Castro Ian Andree									
2 0	Sanchez Rojas Renato Rafael									
2 1	Saucedo Toro Samantha Dharani									
2 2	Suyllon Vela Jose Miguel									
2 3	Torres Ruiz Osmar Joaquin									
2 4	Vasquez Galarreta Facundo									
2 5	Zapata Fernandez Ian Santiago									

2 6	Zapata Fernandez Maria Fernanda Valentina									
2 7	Zevallos Guerra Gia Abigail									

### ANEXO 5: LISTA DE COTEJO

INDICADOR	IDENTIDAD PERSONAL								OBSERVACIONES
	Regula sus emociones		Reconoce sus características y habilidades		Reconoce sus gustos y preferencias		Vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo		
ITEMS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VALORACIÓN									
APELLIDOS Y NOMBRES									
Arrunategui Jara Valkiria Danae									
Blanco Cardenas Rafaela Danuska									
Campos Acuña Cristiano Mateo									
Colonia Marca Rosa Angela									
De Leon Reynoso									

Santiago									
Fernandez Fernandez Thiago Juan									
Gutierrez Osorio Lia									
Huapaya Soto Mark Thomas									
Huayta Vargas Renzo Paolo Sebastian									
Leon Quiroz Jeamileth Shantal									
Lopez Corcino Mariana Valerya									
Osorio Quenaya Juan Diego									
Prado Palacios Alessandro Camilo									
Quevedo Jara Jesus Adrian									
Quispe Arotinco Luana Valentina									
Ramirez Juarez Ashley Fransheska									

Rivas Grillo Maria Jose									
Ruiz Chicchon Aleshka Sofia									
Salinas Castro Ian Andree									
Sanchez Rojas Renato Rafael									
Saucedo Toro Samantha Dharani									
Suyllon Vela Jose Miguel									
Torres Ruiz Osmar Joaquin									
Vasquez Galarreta Facundo									
Zapata Fernandez Ian Santiago									
Zapata Fernandez Maria Fernanda Valentina									
Zevallos Guerra Gia Abigail									

**ANEXO 6: GUÍA DE OBSERVACIÓN**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

**Fecha**

**Tema**

**Instrucciones: Se presentan los aspectos que debe considerar en el desempeño del estudiante durante la sesión.**

**Completa cada recuadro con la letra que corresponde:**

- Excelente (E): Se desempeña en el rasgo de una manera superior a lo esperado
- Muy Bien (MB): Se desempeña en el rasgo de manera esperada.
- Bien (B): Se desempeña adecuadamente en el rasgo.
- Mejorable(M): Se desempeña de una manera inferior a lo esperado.
- Sin Realizar(SR): No se observa el rasgo.

### FASES

	<b>FASES</b>							
Marca o subraya la fase que estás aplicando hoy	<b>FASE 1</b> Identificar el motivo o propósito (averiguar que le gusta, cómo pasa su tiempo libre) a través de una entrevista oral.	<b>FASE 2</b> Definir objetivos pedagógicos concretos (describir a los tipos de jugadores).	<b>FASE 3</b> Identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión).	<b>FASE 4</b> Identificar la mecánica del juego (recompensas, retos, niveles).	<b>FASE 5</b> Establecer los puntos e insignias en donde se quiera lograr las competencias deseadas.	<b>FASE 6</b> Definir la zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador).	<b>FASE 7</b> Definir el pensamiento del juego y el guion, es decir construir escenarios gamificados.	<b>FASE 8</b> Aplicarlo a un componente o unidad, tomando las dinámicas o mecánica que pueda tener, actividades posibles.

INDICADORES		Muestra disposición para la entrevista oral.	Se describe a sí mismo.	Identifica y reconoce sus habilidades.	Propone una temática de su preferencia.	Comprende las indicaciones para la realización de cada actividad.	Muestra iniciativa para realizar las actividades.	Cumple con el reto asignado del día.	Se adapta fácilmente a las modificaciones de las actividades a realizar.	Muestra predilección por el escenario construido.	Participa activamente durante las actividades.	Cumple con el propósito de cada sesión de clase.
Nº	Apellido s y nombres											
1	Arrunategui Jara Valkiria Danae											
2	Blanco Cardenas Rafaela Danuska											
3	Campos Acuña Cristiano Mateo											
4	Colonia Marca Rosa Angela											
5	De Leon Reynos o Santiago o											
6	Fernand											

	ez Fernand ez Thiago Juan											
7	Gutierre z Osorio Lia											
8	Huapay a Soto Mark Thomas											
9	Huayta Vargas Renzo Paolo Sebastia n											
10	Leon Quiroz Jeamilet h Shantal											
11	Lopez Corcino Mariana Valerya											
12	Osorio Quenay a Juan Diego											
13	Prado Palacios Alessan dro											

	Camilo											
14	Quevedo Jara Jesus Adrian											
15	Quispe Arotinco Luana Valentina											
16	Ramirez Juarez Ashley Fransheska											
17	Rivas Grillo Maria Jose											
18	Ruiz Chicchon Aleshka Sofia											
19	Salinas Castro Ian Andree											
20	Sanchez Rojas Renato Rafael											
21	Saucedo Toro Samant											

	ha Dharani											
22	Suyllon Vela Jose Miguel											
23	Torres Ruiz Osmar Joaquin											
24	Vasquez Galarret a Facundo											
25	Zapata Fernand ez Ian Santiag o											
26	Zapata Fernand ez Maria Fernand a Valentin a											
27	Zevallos Guerra Gia Abigail											

## ANEXO 7: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE/UNIDAD DE ANÁLISIS	CATEGORÍAS/FASES	INDICADORES
<b>Independiente: Gamificación</b>	Identificar el motivo o propósito	Indagación de los gustos académicos y preferencias de actividades de tiempo libre de los estudiantes.
	Definir objetivos pedagógicos concretos	Descripción de los estudiantes para clasificarlos en base a las habilidades de los estudiantes.
	Identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión)	Identificación del gusto predominante del grupo de estudiantes.
	Identificar la mecánica del juego (recompensas, retos, niveles)	Determinación del diseño de ciclos de actividad para definir la progresión.
	Establecer los puntos e insignias en donde se quiera lograr las competencias deseadas	Compensación por cada nivel logrado.
	Definir la zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador)	Modificación de los juegos en base a las características y capacidades de los estudiantes.
	Definir el pensamiento del juego y el guion	Construcción de los espacios gamificados.
	Aplicar a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas	Aplicación de las actividades gamificadas.
<b>Dependiente: Identidad personal</b>	Dimensión cognitiva	Los estudiantes comprenden y reconocen la importancia de la identidad personal.
	Dimensión afectiva	Los estudiantes muestran interés por la construcción de su identidad personal.

## ANEXO 8: MATRIZ DE ANÁLISIS

Lista de cotejo			
Lista de cotejo de entrada		Lista de cotejo de salida	
Análisis de datos	Descripción específica	Análisis de datos	Descripción específica
<p>En la primera sesión de aplicación del modelo pedagógico de la Gamificación, se recolectó en la lista de cotejo que el 25.9% de los estudiantes obtuvo un “sí” en el criterio <b>“Regula sus emociones”</b> por ende, el 74.1% restante obtuvo un “no”.</p> <p>En el segundo ítem el 33.3% de los estudiantes obtuvieron un “sí” en el criterio <b>“reconoce sus características y habilidades”</b>, mientras que un 66.7% de los</p>	<p>En la primera sesión de aplicación del modelo pedagógico de Gamificación , se evidencia que E3, E4, E8, E11, E14, E20 y E27 demostraron una adecuada regulación de emociones dentro de la sesión. Mientras que, E1, E2, E5, E6, E7, E9, E10, E12, E13, E14, E16, E17, E18, E19, E21, E22, E23, E24, E25 y E26 mostraron dificultades para regular sus emociones durante las actividades de la sesión.</p> <p>Por otro lado, se evidencia que E4, E6, E8, E10, E18, E19, E21, E22 y E27 evidenciaron que reconocen sus características y habilidades. Sin embargo, E1, E2, E3, E5, E7, E9, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E20, E23, E24, E25 y E26, mostraron dificultad para reconocer sus características y habilidades.</p> <p>Además, E5, E8, E10, E20, E21, E23, E25 reconocieron sus gustos y preferencias durante las actividades, por</p>	<p>En la última sesión de aplicación del modelo pedagógico de la Gamificación, se recolectó en la lista de cotejo que el 85.2% de los estudiantes obtuvo un “sí” en el criterio <b>“Regula sus emociones”</b> por tanto, el 14.8% obtuvo un “no”.</p> <p>En el segundo ítem el 96.3% de los estudiantes obtuvieron un “sí” en el criterio <b>“reconoce sus características y habilidades”</b>, por ende el 3.7% de los estudiantes obtuvieron un “no”</p> <p>Así mismo, en el criterio <b>“reconoce sus gustos y</b></p>	<p>En la última sesión de aplicación del modelo pedagógico de Gamificación , se evidencia que E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E14, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E23, E25, E26 y E27, llegan a notar una adecuada regulación de emociones dentro de las actividades. Mientras que, E1, E13, E18 y E24 tuvieron dificultades para regular sus emociones durante las actividades de la sesión.</p> <p>Además, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E23, E24, E25, E26 y E27 reconocen sus características y habilidades. Por ende, E18 tuvo dificultad para reconocer sus características y habilidades.</p> <p>Por otro lado, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E14, E15, E16, E17, E18, E19, E20,</p>

<p>estudiantes obtuvieron un "no" Por otro lado, en el criterio "<b>reconoce sus gustos y preferencias</b>", el 25.9% de estudiantes obtuvieron un "sí" y 74.1% "no". Finalmente, en el criterio "<b>vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo</b>", se tuvo como resultado que el 22.2% obtuvo el "sí", mientras que el 77.8% un "no".</p>	<p>ende E1, E2, E3, E4, E6, E7, E9, E11, E12, E13, E 14, E 15, E 16, E 17, E18, E19, E22, E24, E26 y E27 tuvieron dificultad para reconocer sus gustos y preferencias durante la sesión N°1.</p> <p>Por último, E4, E5, E12, E13, E15 y E23, conocen los aspectos de su sexualidad vinculada a la edad en la que se encuentran, mientras que E1, E2, E3, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E14, E16, E17, E18, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27, mostraron dificultad para reconocer los aspectos de su sexualidad vinculadas a su edad.</p>	<p><b>preferencias</b>" el 100% de estudiantes obtuvieron un "sí" y por lógica el 0% un "no". Por último, en el criterio "<b>vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo</b>", se tuvo como resultado que el 85.2% obtuvo el "sí", mientras que el 14.8% un "no".</p>	<p>E21, E22, E23, E24, E25, E26 y E27, reconocieron adecuadamente sus gustos y preferencias durante la última sesión, por ende, ningún estudiante mostró dificultad para reconocer sus gustos y preferencias.</p> <p>Por último, E2, E3, E4, E5, E6 y E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E15, E16, E17, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27, reconocen los aspectos de su sexualidad vinculada a la edad en la que se encuentran, sin embargo, E1, E14, E18 y E23, tuvieron dificultad para reconocer los aspectos de su sexualidad vinculadas a su edad.</p>
--	---	--	--

### ANEXO 9: MATRIZ DE ANÁLISIS

Guía de Observación		
Fases	Análisis de Datos	Descripción específica

<p><b>Fase 1</b> “Identificar el motivo o propósito (averiguar que le gusta, cómo pasa su tiempo libre) a través de una entrevista oral”</p>	<p>En esta primera fase aplicando la metodología de la gamificación, se pudo observar que el 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel <b>“Sin realizar”</b>. Asimismo, había un 51.8% en el nivel <b>“Mejorable”</b>, un 18.5% en el nivel <b>“Bien”</b>, un 18.5% en el nivel <b>“Muy bien”</b> y un 7.4% en el nivel <b>“Excelente”</b>. Esto se debe a que los estudiantes recién empezaban a definir sus gustos y preferencias después de dos años de pandemia.</p>	<p>En la primera fase de aplicación de la metodología de la Gamificación , se evidencia que E2, E5, E10, E11 y E27, muestran poca disposición para la entrevista oral y poca participación en la sesión.</p> <p>Por otro lado, E15, E16, E17, E18 y E21, lograron reconocer sus cursos favoritos, pero no identifican de manera clara su preferencia de aprendizaje. Así mismo E12, E14, E22 y E26, evidenciaron disposición para el trabajo pero no alcanzan el nivel esperado.</p> <p>En cambio E4, E6,E7, E8, E13, E19, E20 y E23, muestran una actitud positiva hacia la entrevista, así mismo logran reconocer sus preferencias de aprendizaje.</p> <p>De la misma forma E3, E9, E24 y E25 logran un nivel destacado ya que muestran gran disposición para la entrevista oral así mismo reconocen con facilidad sus preferencias de aprendizaje.</p> <p>E1 no fue evaluada puesto que no asistió.</p>
<p><b>Fase 2</b> “Definir objetivos pedagógicos concretos (definir a grupo de usuarios)”</p>	<p>En esta segunda fase, se evaluaron dos indicadores, en el primer indicador un 14.8% de los estudiantes se encontraban en el nivel <b>“Sin realizar”</b>. Asimismo, había un 18.5% en el nivel <b>“Mejorable”</b>, un 22.6% en el nivel <b>“Bien”</b>, un 22.2% en el nivel <b>“Muy bien”</b> y un 22.2% en el nivel <b>“Excelente”</b>. En el segundo indicador, un 18.5% de los estudiantes se encontraban en el nivel <b>“Sin realizar”</b>. Asimismo, había un 22.2% en el nivel <b>“Mejorable”</b>, un 11.1% en el nivel <b>“Bien”</b>, un 25.9% en el nivel <b>“Muy bien”</b> y un 22.2%</p>	<p>En la segunda fase de aplicación de la metodología de la Gamificación, se evaluaron 2 indicadores en el primer indicador, se evidencia que E2, E24 Y E26 muestran poca disposición para el trabajo.</p> <p>Así mismo E5, E12 y E16 presentan dificultad para reconocer sus características físicas por lo que se encuentran debajo del logro esperado. Por otro lado E1, E11, E15, E17, E20 y E23 logran reconocer algunas de sus características físicas y participan con entusiasmo en las actividades pero no alcanzan el nivel esperado.</p> <p>En cambio E3, E6, E8, E18, E21 y E25 reconocen con facilidad las características físicas propias y de los demás.</p> <p>De la misma forma E4, E7, E22 y E27, participan con gran fluidez en clase, realizando las actividades que demuestran el reconocimiento y valoración de sus características físicas por lo que alcanzan un nivel superior al esperado.</p> <p>E9, E10, E13, E14 y E23 no fueron evaluados ya que no asistieron.</p> <p>En el segundo indicador se evidencia que E3, E5, E11, E12, E25, E27 participan poco en la sesión y tienen dificultad para reconocer sus habilidades.</p> <p>Por otro lado E1, E7 y E20, demostraron conocer diferentes habilidades, sin</p>

	<p>en el nivel <b>“Excelente”</b>. Esto se debe a que los estudiantes aún no identificaban sus características físicas y habilidades.</p>	<p>embargo mostraron dificultad para reconocerlas como propias. En cambio E2, E4, E6, E17, E18, E21 y E22 demostraron mediante su participación activa el conocimiento y reconocimiento de las diversas habilidades tanto propias como las de los compañeros. Así mismo E8, E10, E15, E19, E24 y E27, lograron un desempeño superior al esperado en el campo evaluado ya que demostraron conocer y reconocer sus habilidades, mediante el uso de estas en las diferentes actividades realizadas. E9, E14, E15, E16 y E22 no fueron evaluados ya que no asistieron.</p>
<p><b>Fase 3</b> “Identificar elementos del juego, momentos y diversión”</p>	<p>En esta tercera fase aplicando la metodología de la gamificación, se pudo observar que el 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel <b>“Sin realizar”</b>. Asimismo, había un 22.2% en el nivel <b>“Mejorable”</b>, un 18.5% en el nivel <b>“Bien”</b>, un 29.6% en el nivel <b>“Muy bien”</b> y un 25.9% en el nivel <b>“Excelente”</b>. Esto se debe a que un gran porcentaje de los estudiantes identificó con facilidad su temática favorita.</p>	<p>En la tercera fase de la aplicación de la metodología de la Gamificación se evidencia que E5, E12 y E15, no lograron identificar su temática de preferencia y mostraron poco interés en la actividad. Así mismo E21, E24 y E27, mostraron dificultad para escoger una temática de su preferencia. Por otro lado E4, E9, E18, E19 Y E22, mostraron disposición para la realización de la actividad y pudieron reconocer la temática de su preferencia mediante la votación. En cambio E2, E7, E10, E14, E17, E20, E23 y E25 participaron de manera activa del procesos de identificación de la temática de su preferencia proponiendo diversas temáticas y siendo parte del proceso de votación, alcanzando así un desempeño esperado en el rasgo. De la misma manera E1, E6, E8, E11, E13, E16 y E26, propusieron temáticas de su preferencia, participando y motivando a sus compañeros a participar, demostrando el conocimiento de sus propios gustos y preferencias y siendo parte del procesos de votación y aceptando de forma democrática el resultado obtenido, demostrando un desempeño superior a lo esperado en el rasgo. E3 no fue evaluado ya que no asistió.</p>
<p><b>Fase 4</b> “Identificar mecánica del juego”</p>	<p>En esta cuarta fase aplicando la metodología de la gamificación, se pudo observar que el 0.00% de los estudiantes se encontraban en el nivel <b>“Sin</b></p>	<p>En la cuarta fase de la aplicación de la metodología de la Gamificación se evidencia que E7, E9, E21 y E26 presentaron dificultad para la comprensión de la modalidad del juego en lo que respecta al manejo de los niveles y retos propuestos. Por otro lado E2, E8, E14, E16, E18, E20, E22 y E27, comprendieron la</p>

<p>(recompensas, retos y niveles)</p>	<p><b>realizar</b>". Asimismo, había un 4.8% en el nivel <b>"Mejorable"</b>, un <b>"Bien"</b>, un 29.6% en el nivel <b>"Muy bien"</b> en el nivel <b>"Excelente"</b>. Esto se debe a que los estudiantes no se desmotivaron con la metodología de la gamificación.</p>	<p>dinámica de niveles, participando mediante preguntas, sin embargo mostraron reticencia al cumplimiento de objetivos para lograr subir de nivel. En cambio E3, E5, E13, E17, E19, E23, E24 Y E25 comprendieron con facilidad la dinámica de la metodología y el logró de los objetivos, además participaron activamente con la formulación de preguntas. Así mismo E1, E4, E6, E10, E11, E12 y E15 demostraron un desempeño superior a lo esperado ya que demostraron un dominio en el entendimiento de la dinámica del juego, haciendo preguntas y dando ejemplos que les permitieron a ellos y a sus compañeros comprender mejor la dinámica.</p>
<p><b>Fase 5</b> "Establecer los puntos e insignias en donde se quiera lograr las competencias deseadas"</p>	<p>En esta quinta fase, se evaluaron dos indicadores, en el primer indicador un 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel "Sin realizar". Asimismo, había un 11.1% en el nivel "Mejorable", un 33.3% en el nivel "Bien", un 14.8% en el nivel "Muy bien" y un 37% en el nivel "Excelente". En el segundo indicador, un 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel "Sin realizar". Asimismo, había un 7.4% en el nivel "Mejorable", un 18.5% en el nivel "Bien", un 37% en el nivel "Muy bien" y un 33.3% en el nivel "Excelente". Esto se debe a que un pequeño porcentaje se mostraba desmotivado y no cumplía con el reto asignado.</p>	<p>En la quinta fase de la aplicación de la metodología de Gamificación se evaluaron dos indicadores, en el primer indicador se evidencia que E5 y E27 muestran poca iniciativa para realizar las actividades propuestas manifestando mediante la poca participación en clase. Por otro lado E2, E6, E7, E14, E16, E17, E18, E23 Y E24 en algunas ocasiones demostraron iniciativa para realizar las actividades pero no lograron alcanzar el desempeño esperado. En cambio E1, E3, E4, E22 y E25 mostraron iniciativa para cumplir con las actividades y retos, participando en clases y demostrando interés y motivación, por lo que alcanzaron el desempeño esperado. Así mismo E8, E9, E10, E11, E12, E15, E19, E20, E21 y E26 mostraron gran entusiasmo e iniciativa a lo largo de todas las sesiones de aprendizaje, realizando preguntas, apoyando a sus compañeros y cumpliendo con los objetivos por lo que lograron un desempeño superior a lo esperado en el rasgo. E13 no fue evaluado ya que no asistió.</p> <p>En el segundo indicador se evidencia que E1, E2 y E3 presentaron dificultad en las primeras sesiones para cumplir con los retos asignados. Por otro lado E5, E14, E16, E17 y E23 cumplieron los retos asignados sin embargo presentaron ciertas dificultades de comunicación y para reconocer sus características. En cambio E4, E7, E8, E9, E10, E12 y E18 cumplieron con los retos asignados en cada sesión de aprendizaje, demostrando su evolución en cada</p>

		<p>uno de ellos y alcanzando el logro esperado.</p> <p>Así mismo E6, E10, E15, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27, cumplieron con todos los retos del día demostrando un logro superior al esperado, reconociendo sus características, haciendo uso de estrategias de regulación de emociones y viviendo su sexualidad de acuerdo a su etapa de desarrollo.</p> <p>E13 no fue evaluado ya que no asistió.</p>
<p><b>Fase 6</b> “Definir la zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador)”</p>	<p>En esta cuarta fase aplicando la metodología de la gamificación, se pudo observar que el 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel “Sin realizar”. Asimismo, había un 3.7% en el nivel “Mejorable”, un 14.8% en el nivel “Bien”, un 25.9% en el nivel “Muy bien” y un 51.8% en el nivel “Excelente”. Esto se debe a que la mayoría de estudiantes se desenvolvían de manera adecuada dentro del indicador, adaptándose a las modificaciones de las actividades.</p>	<p>En la sexta fase de la aplicación de la metodología de la Gamificación se evidencia que E21 presenta dificultad para adaptarse a los modificaciones de las actividades, en varias oportunidades muestra resistencia a los escenarios de juego.</p> <p>Así mismo E2, E14, E20 y E23 en algunas sesiones se mostraron confundidos con las modificaciones de las actividades, pero al final lograron adaptarse a los cambios sin embargo no alcanzaron el logro esperado.</p> <p>Por otro lado E1, E3, E5, E18, E24 y E25 se adaptaron con facilidad a las modificaciones de las actividades y las realizaron con facilidad haciendo uso de sus habilidades.</p> <p>Así mismo E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E15, E16, E17, E22, E26, E27, se mostraron entusiasmado ante los cambios y participaron de las actividades propuestas haciendo uso de sus habilidades, por lo que alcanzaron un logro superior al esperado.</p> <p>E13 no fue evaluado ya que no asistió</p>
<p><b>Fase 7</b> “Definir el pensamiento del juego y el guión, es decir construir escenarios gamificados”</p>	<p>En esta séptima fase, se evaluaron dos indicadores, en el primer indicador un 0.00% de los estudiantes se encontraban en el nivel “Sin realizar”. Asimismo, había un 3.7% en el nivel “Mejorable”, un 14.8% en el nivel “Bien”, un 14.8% en el nivel “Muy bien” y un 66.6% en</p>	<p>En la séptima fase de la aplicación de la metodología de la gamificación se evaluaron dos ítems en el primero se evidencia que E22 no muestra interés en el escenario de juego, participando poco en las actividades.</p> <p>Así mismo E14, E16, E18 y E23 mostraron mediano interés en el escenario construido.</p> <p>Por otro lado E5, E21, E24 y E25 mostraron predilección por el escenario gamificado, participando con interés en las actividades y alcanzando el logro esperado.</p> <p>De la misma manera E1, E2, E3, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E15, E17, E19, E20, E26 y E27 se mostraron muy entusiasmados en el</p>

	<p>el nivel “Excelente”. En el segundo indicador, un 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel “Sin realizar”. Asimismo, había un 7.4% en el nivel “Mejorable”, un 14.8% en el nivel “Bien”, un 3.7% en el nivel “Muy bien” y un 70.3% en el nivel “Excelente”. Esto se debe a que a esta altura del proceso de la aplicación de esta metodología, la mayoría de los estudiantes mostraba predilección por el escenario construido y participaban activamente de las actividades.</p>	<p>escenario de juego, motivando a sus demás compañeros a participar. En el segundo ítem se evidencia que E2 y E5 tienen poca participación durante las actividades gamificadas.</p> <p>Así mismo E1, E14, E18 y E23 participan en algunas actividades en su mayoría las que les llaman más su atención, tienen periodos de ausencia en algunas actividades.</p> <p>Por otro lado E17 participa activamente en la mayoría de las actividades alcanzando el logro esperado.</p> <p>De la misma manera E3, E4, E6, E7, E8, E9, E10, E11, E12, E15, E16, E19, E20, E21, E22, E24, E25, E26 y E27 participaron activamente de todas las actividades propuestas durante la aplicación del modelo pedagógico, así mismo motivaron a sus pares a participar alcanzando un logro superior al esperado.</p> <p>E13 no fue evaluado ya que no asistió.</p>
<p><b>Fase 8</b> “Aplicarlo a un componente o unidad, tomando las dinámicas o mecánicas que pueda tener, actividades posibles”</p>	<p>En esta última fase aplicando la metodología de la gamificación, se pudo observar que el 3.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel “Sin realizar”. Asimismo, había un 0.00% en el nivel “Mejorable”, un 0.00% en el nivel “Bien”, un 25.9% en el nivel “Muy bien” y un 70.3% en el nivel “Excelente”. Esto se debe a que la totalidad de los estudiantes se desempeñaba en el indicador de manera esperada o superior a lo esperado, cumpliendo con los propósitos de cada sesión de clase.</p>	<p>En la octava fase de la aplicación de la metodología de la gamificación se evidencia que E3, E4, E8, E16, E17, E24 y E25 cumplieron en la mayoría de ocasiones con los propósitos de las sesiones logrando un nivel muy bueno al finalizar las aplicaciones.</p> <p>De la misma forma E1, E2, E5, E6, E7, E9, E10, E11, E12, E14, E15, E18, E19, E20, E21, E22, E23, E26 y E27, cumplieron todos los propósitos de las sesiones de clase y mostraron un logro superior al esperado por lo que al finalizar las aplicaciones lograron un nivel excelente.</p> <p>E13 no fue evaluado ya que no asistió.</p>

### ANEXO 10: MATRIZ DE ANÁLISIS

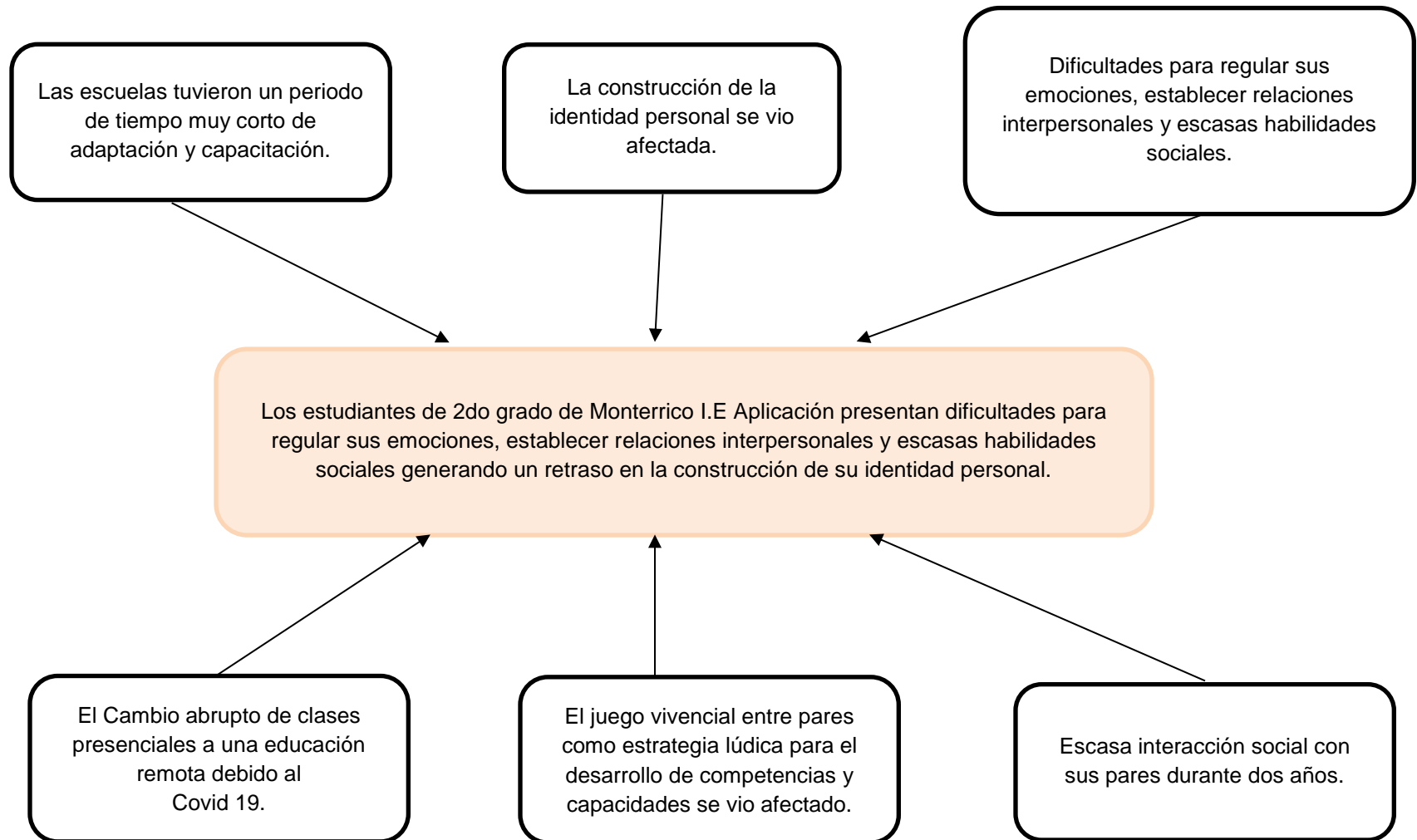
Registro de observación		
<b>Edad</b>	<p>En el registro de observación aplicado en los estudiantes de segundo grado se obtuvo que el <b>55.6% de los estudiantes tiene 7 años</b>, mientras que el <b>44.4% tiene 8 años</b>.</p>	<p>En este ítem se evidencia que E1, E2, E3, E4, E5, E8, E12, E14, E18, E20, E21, E23, E25, E26 y E27 tienen 7 años al momento de la aplicación del instrumento, mientras que E6, E7, E9, E10, E11, E13, E15, E16, E17, E19, E22 y E24 tienen 8 años.</p>
<b>Características</b>	<p>En el registro de observación aplicado en los estudiantes de segundo grado se obtuvo que el <b>25% de ellos se desarrolla como líder</b>, respecto al <b>trabajo en equipo un 70.7%</b> de los estudiantes lograron destacar. Por último, en un <b>37% de ellos se pudo observar que tienen dificultades para desenvolverse con sus pares</b>.</p>	<p>En este ítem se puede evidenciar que E1, E2 y E5 demuestran ser tímidos al tener dificultades para desenvolverse con sus pares. Por otro lado, E7, E8, E9, E10, E12, E13 y E17 también evidencian timidez pero frente al público, sin embargo sí se desenvuelven para realizar trabajos en equipo. Y E11, E16, E19, E21, E22, E26 y E27 demostraron ser líderes y poder trabajar en equipo.</p>
<b>Habilidades</b>	<p>En el registro de observación aplicado en los estudiantes de segundo grado se obtuvo que el <b>63% de los estudiantes formulan un pensamiento estratégico</b>, así mismo el <b>74% posee adecuadas habilidades comunicativas</b> en su trato con sus pares, mientras que el <b>59.3 % formula ideas y soluciones</b> ante problemas relacionados con su contexto.</p>	<p>En este ítem se evidencia que E1 y E2 destacan solo por sus habilidades comunicativas, mientras que E12, E17 son capaces de tener un pensamiento estratégico, y E4, E10 y E27 destacan por formular ideas y soluciones antes diversas situaciones. Sin embargo, E4, E10 y E27 demuestran sus habilidades comunicativas y su capacidad para formular ideas y soluciones. Ahora, E13, E14, E16, E18, E20 y E24 también demuestran sus habilidades comunicativas pero añadido a ello su capacidad para pensar estratégicamente. Solo E9 demostró tener un pensamiento estratégico y su capacidad para formular ideas y soluciones. Por último, E3, E6, E11, E19, E21, E22, E25 y E26 lograron destacaron por tener habilidades comunicativas, pensamiento estratégico y formular ideas y soluciones.</p>

### ANEXO 11: LISTADO DE CODIFICACIÓN

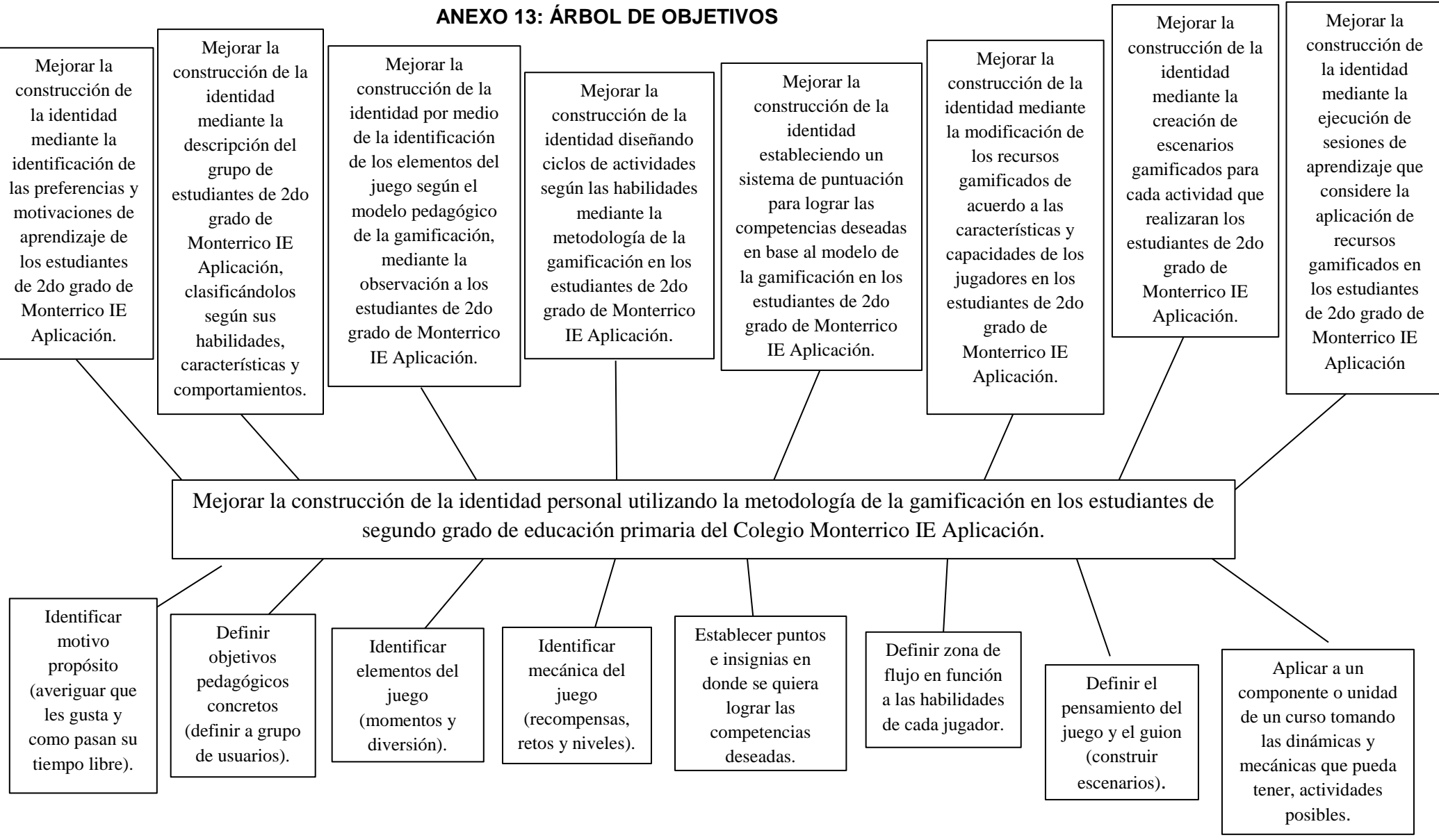
NOMBRE DE ESTUDIANTES	CODIFICACIÓN
Arrunategui Jara, Valkiria Danae	E1
Blanco Cárdenas, Rafaela Danuska	E2
Campos Acuña, Cristiano Mateo	E3
Colonia Marca, Rosa Ángela	E4
De León Reynoso Santiago	E5
Fernández Fernández Thiago Juan	E6
Gutierrez Osorio, Lia	E7
Huapaya Soto, Mark Thomas	E8
Huayta Vargas, Renzo Paolo Sebastián	E9
León Quiroz, Jeamileth Shantall	E10
Lopez Corcino, Mariana Valerya	E11
Osorio Quenaya, Juan Diego	E12
Prado Palacios, Alessandro Camilo	E13
Quevedo Jara, Jesús Adrián	E14
Quispe Arotinco, Luana Valentina	E15
Ramirez Juarez, Ashley Fransheska	E16

Rivas Grillo, María José	E17
Ruiz Chicchon, Aleshka Sofía	E18
Salina Castro, Ian Andree	E19
Sanchez Rojas, Renato Rafael	E20
Saucedo Toro, Samantha Dharani	E21
Suyllón Vela, José Miguel	E22
Torres Ruiz, Osmar Joaquín	E23
Vasquez Galarreta, Facundo	E24
Zapata Fernández, Ian Santiago	E25
Zapata Fernández, María Fernanda Valentina	E26
Zevallos Guerra, Gia Abigail	E27

## ANEXO 12: ÁRBOL DEL PROBLEMA



### ANEXO 13: ÁRBOL DE OBJETIVOS



### ANEXO 14: CRONOGRAMA

Fase	N°	Actividades	2021				2022										
			S	O	N	D	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
Planificación	01	Diagnóstico de la realidad problemática de la Institución educativa.	X														
	02	Priorización y elección del tema de investigación.	X														
	03	Revisión bibliográfica.	X	X													
	04	Elaboración del proyecto de tesis.		X	X												
	05	Presentación del proyecto.			X												
	06	Aprobación del proyecto.				X											
Ejecución	07	Elaboración del plan de intervención pedagógica.					X										
	08	Validación de los instrumentos de evaluación.								X							
	09	Ejecución del plan de acción.							X	X	X	X					
	10	Análisis y procesamiento de la información.										X	X				
Resultados	11	Elaboración del informe de investigación												X	X		
	12	Revisión del informe.													X		

	13	Presentación y aprobación del informe de investigación.																X
	14	Sustentación del informe de investigación.																X

### ANEXO 15: PRESUPUESTO

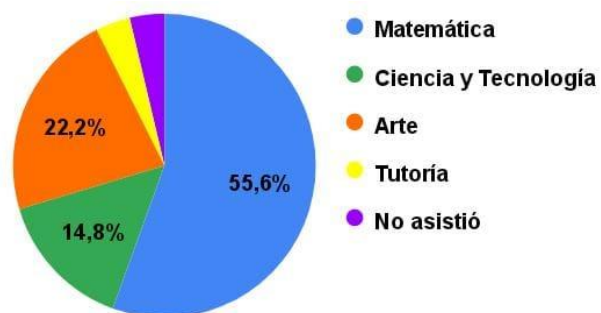
N°	BIENES	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO S/.	COSTO TOTAL	IMPREVISTOS
1	Cartulina	50 unidades	0.30 c/u	15.00	50.00
2	Plumones	10 docenas	9.00 c/d	90.00	
3	Limpiatipo	25 unidades	1.50 c/u	37.5	
4	Silicona	12 unidades	3.00 c/u	36.00	
5	Hojas Bond	2 millares	18.00 c/m	36.00	
6	Hojas de colores	2 millares	20.00 c/m	40.00	
				<b>254.50</b>	
N°	SERVICIO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO S/.	COSTO TOTAL	
1	Internet	50 horas	1.50	75.00	<b>COSTO TOTAL DE LA INVESTIGACIÓN</b>
2	Pasajes	30	6	180.00	
3	Impresiones/ fotocopias	700	0.20	140.00	
4	Anillados	03	6	18.00	
<b>COSTO SUBTOTAL</b>				<b>413.00</b>	<b>717.50</b>

## ANEXO 16: FIGURAS

**Figura 1.**

Gráfico pastel de los resultados de la primera pregunta de la encuesta:

*¿Cuál de estos cursos es tu favorito?*



**Nota.** El gráfico muestra de manera general los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta realizada.

**Figura 2.**

Gráfico pastel de los resultados de la segunda pregunta de la encuesta:

*¿Cómo se te hace más fácil aprender en clases?*



**Nota.** El gráfico muestra de manera general los resultados obtenidos en la segunda pregunta de la encuesta realizada.

**Figura 3.**

Gráfico pastel de los resultados de la tercera pregunta de la encuesta:



**Nota.** El gráfico muestra de manera general los resultados obtenidos en la tercera pregunta de la encuesta realizada.