



TESINA_PPD_G1_Angeles

19% Similitudes
4% Texto entre comillas
4% similitudes entre comillas
0% Idioma no reconocido

Nombre del documento: TESINA_PPD_G1_Angeles.docx
ID del documento: c953d890c582557f5a331dfde41b9d6f18ac8a56
Tamaño del documento original: 269,74 kB

Depositante: Cerna Janeth
Fecha de depósito: 15/8/2023
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 15/8/2023

Número de palabras: 10.072
Número de caracteres: 72.439

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	galuvi.com Identidad personal, características y cómo se construye - Galuvi.com https://galuvi.com/identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye/#:~:text=Identidad perso... 2 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (195 palabras)
2	www.doi.org [IEEE 2016 11th Iberian Conference on Information Systems and Te... https://www.doi.org/10.1109/CISTI.2016.7521419 12 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (162 palabras)
3	hdl.handle.net Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba ga... http://hdl.handle.net/10045/51425 12 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (160 palabras)
4	hdl.handle.net La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y a... https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841 24 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (159 palabras)
5	gamificacionebr.blogspot.com Gamificación en la educación básica regular https://gamificacionebr.blogspot.com/ 13 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (150 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dspace.ucacue.edu.ec Prehipertensión y factores asociados en el personal de 22 ... https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/8596/3/9BT2019-MT1174.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
2	Documento de otro usuario #f3aec9 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
3	dialnet.unirioja.es La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el ... https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
4	Documento de otro usuario #6d25f7 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
5	www.educativa.com Gamificación: el aprendizaje divertido educativa https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g
- https://www.youtube.com/watch?v=5J_mKHt3Dw
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

Puntos de interés

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTECERRICO

PROGRAMA COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA BACHILLERATO EN EDUCACIÓN

GAMIFICACIÓN PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA.



repositorio.usil.edu.pe

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN PEDAGOGÍA

ANGELES SANCHEZ, Cecilia Milagritos
CALDERÓN SÁNCHEZ, Yessenia Milagros
FELIPA SEVILLA, Ana Elena
FERNANDEZ BOTTGER, Lorena Eliana

ASESORA:
Dra. TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, julio de 2023

Índice

Introducción.....	3
Delimitación y planteamiento del problema	4
Justificación	5
Objetivos	6
Capítulo 1: Marco teórico conceptual	7
1.1 Gamificación en la Educación	8
1.1.1. Gamificación en la educación primaria	9
1.1.2. Importancia de la gamificación en educación primaria	12
1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial	16
1.2. Construcción de la identidad	19
1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional	20
1.2.2. La construcción de la identidad en educación primaria	21
Capítulo II: Metodología de la investigación	23
2.1. Enfoque y diseño de investigación	23
2.2. Análisis e interpretación de resultados:	24
Conclusiones	25
Referencias	
Anexos	
Anexo 01: Matriz de coherencia	
Anexo 02: Fichero	
Anexo 03: Registro de páginas electrónicas	

Introducción:

La tecnología como parte primordial de la vida de las personas, especialmente la de los estudiantes, que como nativos digitales demostraron una gran habilidad en el manejo de las plataformas virtuales, así como tuvieron acceso a mucha información, permitiendo conocer otras realidades y teniendo contacto con personas que se encontraban al otro lado del mundo, despertando en ellos el interés por descubrir y conocer, desconectándose de su propia realidad y fomentando la poca identidad nacional.

El problema de la falta de identificación con el país, se agudizó aún más con la inclusión de estudiantes extranjeros que trajeron todo su arraigo cultural, llevando a los estudiantes a adoptar costumbres, modismos, etc, de otros países, y la inestabilidad política nacional, que repercutió en los aspectos tanto económico como social, lo cual fomenta querer emigrar y desligarse del Perú; limitándose a criticarlo y no de contribuir a su mejora.

Es por ello, que el presente trabajo de investigación pretende utilizar la gamificación, así como las que se pueden realizar dentro y fuera del aula, ya que se ha retornado a la presencialidad, las cuales permitan a los estudiantes revalorizar su identidad nacional, conociendo, respetando, valorando a su país, así como contar con una gran escala de valores que contribuyan a formar ciudadanos comprometidos con el Perú.

La presente investigación cuenta con los siguientes elementos y capítulos, primer capítulo marco teórico conceptual donde se profundizará, lo concerniente a la gamificación y a la construcción de la identidad nacional basado en documentos. El segundo capítulo detalla la metodología de la investigación donde se presenta argumentos para dar sustento al enfoque y diseño de investigación, se desarrolla el análisis e interpretación de datos obtenidos en los documentos revisados y por último se presenta las conclusiones y referencias consultadas.

Delimitación y planteamiento del problema

La identidad nacional es un sentimiento de pertenencia a un lugar, al cual une a un grupo de personas por su cultura, historia, geografía, entre otros. Lamentablemente hoy en día, muchos de los estudiantes no muestran ese sentimiento con el país, debido principalmente al comentario de los padres de familia sobre la vicisitud que muestra el Perú en el aspecto político lo cual repercute en la economía, ya que merma el poder adquisitivo de las familias, llevando consigo incertidumbre y temor.

También por las costumbres y tradiciones de otros lugares del mundo, los cuales son apreciados en demasía por los estudiantes debido al acceso al internet, el cual se incrementó desde la etapa de la pandemia del COVID 19, así mismo por la inclusión masiva de extranjeros a las instituciones educativas, transmitiendo su bagaje cultural siendo imitado por los estudiantes peruanos, ya que quieren ser diferentes, debido a que algunos se sienten rechazados por sus propios compañeros, eso hace que ellos busquen identificarse y sean alienados por otras culturas.

También contribuyen a la falta de identidad, algunos medios de comunicación masiva, que resaltan los nacionalismos extranjeros, posponiendo a los peruanos, considerando a los programas culturales nacionales con poco rating, alienando así más a los estudiantes con costumbres que no les pertenece.

La presente tesina corresponde a la investigación documental dentro de la línea de investigación innovación y didáctica, donde se recopiló información diversas clases de juegos las que están dirigidas a la construcción de la identidad nacional para las clases presenciales y virtuales. Se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo la gamificación contribuye con la identidad nacional en educación Primaria?

Justificación

En el Perú, muchos de los estudiantes presentan falta de arraigo cultural con el país, esto genera que tengan poco compromiso con el bienestar del Perú, lo cual contribuye a aumentar el deseo de emigrar o de adoptar modismos y costumbres de otros países. Por esta razón se elige el tema: Gamificación para la construcción de la identidad nacional en educación primaria, ya que se pretende que, por medio de los juegos, ellos construyan su identidad nacional.

La gamificación es importante porque es una técnica innovadora que permite a los estudiantes no solo un aprendizaje divertido y significativo, sino también permite que se comunique, diseñe, negocie, vea el bien común, por ello es factible este trabajo, el cual cuenta con diversos tipos de juegos previstos tanto para las clases virtuales como presenciales en los diferentes ciclos de la educación primaria, dejando así un precedente para los docentes, ya que contribuirá a encontrar diversas herramientas que le permitirán mejorar en los estudiantes la construcción de la identidad nacional.

Cabe mencionar que estos juegos son prácticos de ejecutar, novedosos y amenos, logrando comportamientos específicos dentro de un ambiente atractivo que genera compromisos y experiencias significativas positivas en los educandos y están seleccionados para desarrollar la construcción de la identidad nacional en los estudiantes de primaria, que es la base para un futuro sostenible en la sociedad. Es importante porque cuenta con justificación teórica que se profundizará en el conocimiento de los temas gamificación y construye

su identidad nacional. Este trabajo de investigación es viable debido a que fue realizado por el equipo investigador, integrado por cuatro docentes del nivel primaria con habilidades investigativas.

Objetivos

Como objetivo general se plantea lo siguiente: Analizar la gamificación para construcción de la identidad nacional en la educación primaria.

Objetivos específicos:

1. Reconocer la importancia de la gamificación



www.doi.org

<https://www.doi.org/10.1590/S1020-49892007001100009>

en



revistas.investigacion-upelipb.com | Visión y realidad de las escuelas bolivarianas: un estudio a partir de su práctica pedagógica?

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/348/332>

la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

2. Clasificar los juegos de la gamificación para la aplicación de estrategias en la construcción de la identidad nacional

en educación primaria.

Capítulo I: Marco Teórico conceptual

Iquise, M. Rivera, L. (2020) cuya tesis titulada



repositorio.monterrico.edu.pe

https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1946/1/Tesis_CHS_Acosta H.pdf

“La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza

aprendizaje” para obtener el grado de bachiller en educación secundaria, tuvo como objetivo principal, indicar la importancia de la gamificación para lograr desarrollar en los estudiantes la organización, discernimiento, trabajo en equipo, descubriendo así las potencialidades que posee cada integrante. Esta tesis tiene similitud al presente trabajo de investigación ya que busca construir y fortalecer la identidad; difiere en un enfoque cuantitativo, mientras que este trabajo corresponde a una investigación documental.

Luis, R. (2019) en su tesis titulada “



tesis.pucp.edu.pe

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA \(1\).pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA (1).pdf?sequence=1)

Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial

” para obtener el grado de bachiller en educación en el nivel inicial, donde tuvo como propósito analizar la importancia de la identidad cultural, “Que para entender la identidad



tesis.pucp.edu.pe

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA \(1\).pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA (1).pdf?sequence=1)

debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, permite comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia

experiencia”. (p.27) La similitud con el presente trabajo es que mediante el juego los niños logran adquirir la noción de pertenencia, en vía de obtener el bien común. La diferencia es que ellos se enfocan en el nivel inicial, mientras que en la investigación propuesta es para primaria.

Lucas et.al, (2020) en su tesis titulada “La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado”, tuvo como objetivo “Proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado”,



dialnet.unirioja.es

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231614.pdf>

las mismas que permitieron determinar la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica tales como Edmodo y Quizizz” en las unidades educativas ya que los docentes se muestran predispuestos en

adoptarlas y llevarlas a sus prácticas pedagógicas. La similitud entre ambas investigaciones, es que van a fortalecer el trabajo en equipo y se diferencia en que el autor se enfoca en la enseñanza mientras que la presente investigación en la construcción de la identidad nacional de los estudiantes.

1.1. Gamificación en la educación

El término gamificación es una palabra que se desprende de la raíz extranjera “Game” que significa juego en inglés. De esta manera, gamificar significa llevar las reglas de los juegos a diversos ámbitos donde los estudiantes van adquiriendo hábitos y valores que los llevarán a formarse como futuros ciudadanos dentro de una sociedad más globalizada. La ludificación, como también se le denomina, consiste en aprovechar recursos y herramientas propias del juego para mejorar el rendimiento académico y conductual de los estudiantes, entre otros. En este sentido, algunos de los aspectos lúdicos que pueden extenderse a otros sectores son: la participación, la competencia, los desafíos, el trabajo en equipo y/o las recompensas.

La gamificación es una técnica en que se utiliza el proceso de los juegos para lograr un aprendizaje significativo, no solo cognitivo, sino también adquirir a través de la reflexión, un cambio de actitud vivenciando valores y virtudes de una forma amena. Según Gallego et al. (2014), la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o contenido o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida. Fomenta la motivación, la participación y la diversión, entre estudiantes, asume retos, busca la compensación a través de las diferentes dinámicas.

Para Monroy (2018) la gamificación consiste en el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda



gredos.usal.es

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin_titulo.pdf?sequence=1#:~:text=La gamificación motiva y establece un vínculo del,bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. La gamificación motiva y establece un vínculo entre el estudiante y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

1.1.1.-Gamificación en educación primaria

La educación primaria abarca seis años de estudios donde las edades de los estudiantes oscilan entre los 6 a 12 años, esto constituye la base no solamente del inicio del aprendizaje formal, sino también que es la etapa en que se forma la personalidad, construye su identidad y fortalece su autoestima.

Los estudiantes de primaria están en una edad en formación de valores, los más pequeños aprenden por imitación, pero todos disfrutan de los juegos, son generalmente activos y participativos, les gusta estar en grupo. La gamificación son técnicas de aprendizaje que, utilizando las estructuras de los juegos, permiten ayudar al estudiante no solo en el aspecto académico, sino también fortalecen su autoestima, su autoconocimiento y su autoconfianza, logrando mejorar sus relaciones inter e intrapersonales con su entorno familiar y social.

Como menciona Navarro (2020) los docentes tienen que facilitar los conocimientos, las herramientas, destrezas, habilidades que sean útiles para los estudiantes, a fin de que sean capaces de desempeñarse en su vida diaria y en un futuro ser buenos ciudadanos, asumiendo retos y logrando sus objetivos. La nueva generación está inmersa en un mundo tecnológico, por lo que hacer juegos tiene un papel especial en la educación como estrategia activa, es uno de los métodos más comunes utilizados por los docentes, aunque es difícil de adaptar y aplicar.

Los juegos permiten que los estudiantes se sientan más seguros y capaces de lograr resolver diferentes situaciones de la vida tanto cotidiana como escolar, volviéndose más críticos y seguros. También motiva a los estudiantes, divierte y desinhibe, lo cual permite observar en el desenvolvimiento, sus sentimientos, preferencias, dificultades, entre otros, despertando en ellos el sentido de pertenencia a un grupo, respetando acuerdos para obtener el bien común.

La gamificación educativa permite la motivación, el disfrute y la igualdad de condiciones, también adquirir su autoconocimiento, ya que las dinámicas y/o acciones lo ayudan a reflexionar sobre sus fortalezas, debilidades, metas, etc. que posee y esto a su vez fortalece su autoestima, porque propicia que sus compañeros reconozcan y valoren sus potenciales, todo ello contribuye a desarrollarse como una persona resolutiva mejorando la comunicación asertiva y socializadora que lo llevará a construir su identidad nacional.



www.dcaboconsultores.com | ¿Qué es la gamificación y cuáles son las técnicas más utilizadas? - DCabo Consultores - Servicios de Asesoría y Consultoría en Córdoba

<http://www.dcaboconsultores.com/que-es-la-gamificacion/>

La idea de la gamificación no es crear un juego.



Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

sino valernos de

las estrategias de estos, como los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo, que normalmente los componen, para lograr que los estudiantes se identifiquen con su equipo, se esfuercen, haya trabajo colaborativo entre sus integrantes, sean leales, valoricen sus talentos para poderlos desarrollar en beneficio del grupo, mediante el cumplimiento de las reglas del juego.

La gamificación se concretiza con la obtención de: recompensas externas, calificaciones, medallas, premios, es decir, se acumularán puntos e insignias, buscando ser el ganador. El equipo que mejor se comunique y sea empático entre ellos, logrará el triunfo deseado.

Según el artículo de la revista UNIR (2020) para poder implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los objetivos que se proponga, para ello debe contemplar la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para poder lograr su cometido.

La aplicación de la gamificación al aula es fundamental para que los estudiantes no solo perciban el proceso de aprendizaje de una forma más atractiva, sino que los conduzcan a la construcción de su identidad nacional.

1.1.2 Importancia de la gamificación en educación primaria

Gallego et al. (2014) considera cualquier proceso como un juego. Los estudiantes son jugadores, que necesitan sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, ver sus progresos, asumir nuevos desafíos, participar en el entorno social, obtener reconocimiento, recibir comentarios inmediatos; divertirse mientras logran los objetivos del juego. Así también indica Contreras (2016) el juego es una serie de acciones que con llevan a la comunicación entre las personas. El grupo que se comunique mejor, es decir, que acuerda, negocia, diseña estrategias, ven el bien común, etc. es el que gana. Todas estas características son importantes para ser un ciudadano asertivo y comprometido con su grupo, lo cual lo conducirá después a formar una identidad.

Luego de haber investigado documentalmente, el equipo manifiesta los siguientes beneficios de la gamificación:

- Promueve la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes ya que logra el empoderamiento de sus conocimientos, necesarios para poder desarrollar habilidades sociales y capacidades que lo ayuden a desenvolverse como agentes de cambios dentro de una sociedad tan rigurosa.
- Favorece el desarrollo de la motivación, ello genera el deseo innato por aprender de manera voluntaria y ésta es activada por la dopamina que segrega el



repositorio.usil.edu.pe | Gamificación en el aula de diseño

<http://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/7e91e5d0-e65e-4cdc-842d-191119625ef4/download>

organismo por el placer del juego y de aprender jugando, la cual compromete, facilita, busca el cambio de comportamiento y aumenta el rendimiento escolar de los estudiantes.

- Logra desarrollar un pensamiento lógico y deductivo debido a que, a través del ensayo error, brindará en tiempo real un aprendizaje idóneo y pertinente, porque tienden a buscar diversas estrategias para llegar a resolver situaciones problemáticas planteadas, ya que les brinda aprendizajes significativos, auténticos y permanentes, mejorando su desenvolvimiento y brindando seguridad.
- Fomenta la alfabetización tecnológica en los estudiantes sobre todo en aquellos de la generación Z y posteriores, ya que cuentan con más dominio digital y manejo de estos medios. Lo que les permite estar mejor preparados para enfrentar los constantes cambios en una era moderna, digitalizada y globalizada.
- Podemos lograr el aprendizaje de manera interactiva y brindando distintas posibilidades para el desarrollo de la autonomía en el estudiante lo cual contribuirá a la construcción de su identidad que es la primera competencia del área de personal social.
- Ayuda a la toma de decisiones en los educandos, ya que permite el trabajo en equipo, desarrollando así su capacidad de liderazgo. Así también, todos los estudiantes cuentan con las mismas posibilidades de poder competir y destacar, acostumbrándose al trabajo colaborativo y cooperativo entre ellos.
- Es importante como técnica de enseñanza aprendizaje para desarrollar y potenciar la capacidad reflexiva y de organización del estudiante, mejorando la esquematización para la elaboración de mapas mentales.
- Se considera una metodología lúdica y divertida porque genera un gran compromiso de superación en los estudiantes y muestra en ellos grandes desafíos como personas positivas.

Así también



dspace.ups.edu.ec | La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de bá...

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

para la presente investigación se analizaron obras de autores como: Gómez (2020) Vargas (2019), Ortiz (2018), estos coinciden en que la aplicación de la gamificación en la educación motiva, genera estímulos intrínsecos y extrínsecos, en el proceso aprendizaje- enseñanza, por lo que debemos tener en cuenta: la dinámica, la mecánica y los componentes del juego. En la mecánica de juegos, las técnicas utilizadas brindan recompensas en función de los objetivos alcanzados. Algunas mecánicas de juegos son:

- Acumulación de los puntos: se obtiene un puntaje de acuerdo a los aciertos que se logren en determinadas acciones, acumulándose a medida que se realizan.
 - Escalado de niveles: se definen niveles de dificultad que el estudiante deberá ir superando para alcanzar el siguiente nivel. Por ejemplo: Principiante, intermedio y avanzado.
 - Obtención de premios o regalos: se van entregando premios o regalos a medida que se van cumpliendo las metas, estos se van coleccionando y en algunas oportunidades les permite canjearlos.
 - Clasificaciones: según los puntos obtenidos u objetivos logrados, se subirá o bajará en un ranking. En algunos juegos virtuales permanece el ranking por un tiempo determinado.
 - Desafíos: son competiciones entre los estudiantes para lograr puntos o premios. Cada vez tienen mayor dificultad.
 - Misiones o retos: conseguir resolver o superar una meta planteada, individualmente o por equipo.
- Estas técnicas van unidas a varios condicionantes como:
- Recompensa, en la que se obtiene un beneficio merecido.
 - Status, el cual



www.cursosfemxa.es | Utiliza la gamificación como estrategia para mejorar tus clases

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

establece un nivel jerárquico socialmente valorado.

- Logro, es el resultado que aporta superación o satisfacción personal.
- Competición, es la búsqueda por intentar ser mejor.

El modelo del juego funciona porque al motivar a las personas, desarrolla un mayor compromiso por parte de éstas e incentiva el ánimo de superación y de competencia en sus propias habilidades que van mostrando en cada reto.

Se tomará en cuenta en este trabajo de investigación juegos para las clases tanto virtuales como presenciales, las actividades están planteadas para mejorar la autoestima de los estudiantes y la posterior construcción de su identidad.

1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial.

Conforme a García et al. (2018) Se debe realizar dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes, así hay algunas para las clases presenciales, especialmente al aire libre y otras para las virtuales, cada una con sus respectivas características, pero teniendo en cuenta: Los incentivos como aumentar el puntaje, categoría, canjear productos, etc.

González (2019) menciona que



es.slideshare.net | Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Carina S. González González

<https://es.slideshare.net/eraser/gamificacin-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales-carina-s-gonzalez-gonzalez>

la gamificación se puede diseñar y desarrollar en diferentes entornos virtuales y/o presenciales. Puede aplicarse mientras la clase ocurre en el aula, fuera del aula con actividades gamificadas de refuerzo y es una estrategia excelente para combinarla con otras metodologías innovadoras como la de la clase invertida o flipped classroom.

En la presente investigación se consideraron algunas de las plataformas y/o juegos digitales que ayudarán a los estudiantes a conseguir su identidad, entre ellas tenemos: Prezzi: donde hará su presentación personal, en la que con ayuda de fotos e imágenes mostrarán a su familia, costumbres, música y tradiciones peruanas, etc. De esta forma se

diseña una actividad en esta aplicación. Según Otero (2013) menciona “como



recursostic.educacion.es | La pizarra digital en el aula de música (III). Recursos en línea.

<http://recursostic.educacion.es/arte/rem/web/index.php/en/musica-educacion-y-tic/item/348-la-pizarra-digital-en-el-aula-de-musica-iii-recursos-en-linea>

todos los programas de presentaciones Prezi también puede servirnos de utilidad para crear algún sencillo juego musical que podemos utilizar en clase especialmente con una pizarra digital” (párr.1)

Nearpod: afirma Zenteno (2022) Al principio puede emplearlo para su presentación personal o para un tema específico si es grupal y después pueden participar en la elaboración de preguntas en “Time to climb” las cuales son resueltas por sus compañeros en una competencia. Se genera una clave, la cual es enviada a los dispositivos. Se presentan los resultados de pregunta por pregunta, lo cual es el disfrute de cada estudiante ya que observa como su emoción personal va ascendiendo a la montaña con cada acierto. Al final se muestra en el podio los tres primeros puestos. En este video se aprecia, uno de los juegos propuestos en esta plataforma digital

Blooket play: presenta una serie de juegos, donde se pueden formular preguntas que motiven a conocer e identificarse más con el Perú, varios de ellos cuentan con bonus extra. También se envía una clave para poder participar.

Kahoot: consiste en una serie de preguntas a manera de concurso. Por ejemplo, después de una actividad o de una exposición personal, se pueden hacer preguntas como: ¿Cuáles son algunas comidas típicas peruanas? ¿Cuáles son los héroes más importantes de la historia del Perú?, etc. lo cual contribuirá a conocerse más entre los estudiantes, así como de su patria. Este video es un tutorial de cómo se diseñan las preguntas en esta dinámica digital. (Maestriko, 2020)

Edmodo: es una plataforma muy provechosa porque permite a los profesores comunicarse directamente con todos los estudiantes para crear juegos, dinámicas y actividades, los cuales pueden fomentar el patriotismo, como ser “Guía de turismo”, “Qué puedes hacer por mejorar tu país”, etc. Tiene recompensas e insignias y se puede utilizar en cualquier dispositivo tecnológico. (Todos tus tutoriales, 2020)

ClassDojo: es una plataforma gratuita que cuenta con variedad de recursos motivadores y permite a los estudiantes crear sus portafolios para archivar sus trabajos. De esta forma puede apreciar sus avances sobre la construcción de la identidad. En este tutorial se puede apreciar los pasos para instalar la aplicación y su utilidad con los estudiantes, inclusive también con los padres de familia (Tutto TIC, 2020).

Ta-tum: en esta plataforma educativa gamificada se une la lectura con el juego. Los personajes de los libros desaparecen misteriosamente y los estudiantes se convierten en detectives al resolver los diferentes casos consiguiendo puntos de manera colaborativa. Se puede aplicar en textos de escritores peruanos, personajes históricos que han reflejado amor a la patria, reforzando así su identidad. Además, tiene una biblioteca digital y los profesores pueden realizar un seguimiento de los avances de los alumnos. Este video indica los pasos para crear una clase (Edelvives Pro-Asesoría pedagógica, 2020).

Mentimeter: permite hacer preguntas reflexivas a los estudiantes, para que ellos manifiesten su opinión y sentimientos. En este video tutorial podemos observar de qué se trata y cómo hacerlo. (Aprendemania, 2020).

Museo en vivo: por grupos los estudiantes se disfrazarán de personajes históricos destacando el patriotismo de los mismos.

Búsqueda del tesoro: se forman grupos, cada uno irá descubriendo las pistas que la maestra relaciona con el tema sobre la identidad nacional. Gana el que lo hace en menor tiempo.

Mostrando mi identidad: por grupos reciben una cuerda, papeles tamaño carta, plumones y ganchos de ropa. Cada grupo deberá escribir en cada papel sobre un acontecimiento y/o actividad que demuestre “El orgullo de ser peruano”. Cada papel se irá colgando en la cuerda con los ganchos. Gana el equipo que tenga más papeles con escritos significativos y no repetitivos.

Collage de la identidad: elaboran por grupos, empleando diferentes materiales un collage donde en un mural expresarán su identidad, el cual debe resaltar su logo y debe ser expuesto. Gana el que reciba mayor cantidad de personas del colegio.

Otros juegos son: Charada, dominó, rompecabezas, periódico hablado, etc.

1.2 Construcción de la identidad



galuvi.com | Identidad personal, características y cómo se construye – Galuvi.com

<https://galuvi.com/identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye/#:~:text=Identidad personal, caracteristicas y como se construye 1,una crisis de identidad como se supera>

La identidad personal es un proceso complejo y cambiante que tiene lugar desde el mismo inicio de la vida y que continúa desarrollándose a lo largo de ella. La identidad se entiende como



rpp.pe | La importancia de la formación de identidad en los niños | RPP Noticias

<https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-la-formacion-de-identidad-en-los-ninos-noticia-1103849>

el conjunto de características, actitudes, competencias y capacidades que determinan a una persona y ésta se va construyendo en base a sus experiencias. Empieza cuando el niño toma conciencia de sí mismo como una persona diferente a quienes lo rodean, e intenta definirse a sí mismo. Su entorno familiar, las interacciones y el contexto en el que se desarrolla influyen, en gran medida, en la formación de su identidad

personal, esto representa un sentido crítico y de pertenencia social, emocional entre las personas con su país.

1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional

La identidad nacional es bastante compleja y amplia, debido a que abarca, la diversidad cultural, familiar, histórica y social de una persona, esto representa un sentido crítico y de pertenencia social, emocional entre las personas con su país. La construcción de ésta se va desarrollando con el transcurso de la vida desde que la persona nace hasta que muere. Hablar de identidad nacional es lograr que los niños tomen conciencia de sí mismos como personas diferentes dentro de un entorno que los rodea, pero que se sientan concientizados de la unión con las personas por diversos lazos, entre ellos los nacionales, que reflejan diversos aspectos como: costumbres, lengua, tradiciones, etc. que influyen en su actuar y decir.

En los últimos años mejoró por los logros gastronómicos y partidos de la selección peruana de fútbol, constituyéndose como la mejor hinchada del mundo, todavía la identidad nacional se ve menguada por las costumbres, modismos extranjeros, especialmente por la influencia de la gran cantidad de emigrantes que han entrado al Perú en los últimos años, así como el uso excesivo de la información y aplicaciones de internet sin control de los padres producto de la pandemia, entre otros.

Sanchis (2020) acerca de la identidad nacional afirmó lo siguiente:



galuvi.com | Identidad personal, características y cómo se construye – Galuvi.com

<https://galuvi.com/identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye/#:~:text=Identidad personal, caracteristicas y como se construye 1,una crisis de identidad como se supera>

La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal. Se entiende como proceso porque se origina desde el mismo inicio de la vida y se va desarrollando a lo largo de ella.

(párr.4)

1.2.2. La construcción de la Identidad en educación primaria.

La palabra identidad es bastante compleja y mucho más difícil es entender que es identidad nacional, esto se debe a que existen escasos trabajos relacionados a este tema y pocos autores que hablan sobre ello, es por eso que el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) menciona la competencia construye su identidad, la cual se desarrolla en el área de personal social y cuyas capacidades son: Se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente,



1library.co | Competencias y capacidades del área de personal social

<https://1library.co/articulo/competencias-y-capacidades-del-area-de-personal-social.oy8l5xrq#:~:text=En ese sentido, esta competencia implica la combinaci3n, capaz de asumir retos y alcanzar sus metas.>

vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y



sites.minedu.gob.pe | ¿Qué capacidad se debe combinar para el desarrollo de la competencia “Construye su identidad”? – Currículo Nacional

<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-capacidad-se-debe-combinar-para-el-desarrollo-de-la-competencia-construye-su-identidad/>

madurez.

La identidad involucra varios aspectos como: comprender y valorar su cuerpo, el autoconocimiento, la autoestima, la identidad cultural y nacional, entre otros.

En esta competencia, se desarrolla en los estudiantes la comprensión y valoración de su cuerpo, que pueda expresar sus sentimientos, pensamientos y acciones, reconociendo que varios aspectos lo definen como: el histórico, étnico, social, cultura, entre otros. Así como también las interacciones con otras personas en diferentes ambientes. Por ello es importante que cada estudiante se conozca, valore, se sienta involucrado a un grupo, respetando y queriendo ser parte de éste.

Como afirma Matías y Hernández (2018) que la identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad en la humanidad.

La interculturalidad busca el diálogo, el respeto y la comprensión mutua entre las diferentes culturas dentro de una misma nación.

La identidad nacional propone un enfoque inclusivo porque hace referencia a las costumbres, tradiciones, valores de una comunidad, promueve el intercambio entre las diferentes culturas, fomentando una convivencia pacífica, que busca coexistir y aprender una de la otra haciendo una sociedad más justa y equitativa.

Las rutas de aprendizaje nos indican que a lo largo del desarrollo humano el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades y habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo y con la adecuada socialización con su entorno.

Es por ello que el MINEDU tiene como enfoque transversal la interculturalidad, ya que para adquirir una identidad nacional se debe primero conocer, apreciar y valorar las diversas manifestaciones culturales de todo el Perú.

Gil (2021) afirma que los seres humanos son sociables por naturaleza, en este proceso la escuela juega un papel fundamental, porque ayuda a los estudiantes a comprender y valorar la diversidad cultural, étnica y social en su vida cotidiana.

Según MINEDU (2016) Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y en el entorno en el cual se desarrollan, buscando una convivencia armónica entre todos, pero sobre todo en la búsqueda de trascendencia de su vida como seres altamente sociales.

En primer lugar, las costumbres, tradiciones, la historia juegan un papel trascendental en el desarrollo de la identidad nacional, todo ello contribuye a alcanzar su independencia y lograr asentarse como futuros ciudadanos dentro de una nación.

El desarrollo de la historia es importante porque a través de la lingüística, la gastronomía, las costumbres, tradiciones, música, folklore, festividades, deportes, se inculcan los valores en los individuos de generación en generación. Por otro lado, tenemos a su entorno social, cultural y bagaje emocional que ayudan a conectarse con sus pueblos o comunidades.



TESINA_PPD_G1_Aisa.docx | TESINA_PPD_G1_Aisa
El documento proviene de mi biblioteca de referencias

Capítulo II: Metodología de la Investigación

2.1 Enfoque y Diseño de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde a la modalidad sin intervención pedagógica, enfoque cualitativo y diseño de investigación documental.

El diseño documental es de tipo informativo, ya que se basa en brindar información acerca de todo lo concerniente a un tema específico: la gamificación, utilizando datos secundarios recogidos de manera coherente de diferentes fuentes de información bibliográfica.

Los instrumentos utilizados fueron el fichero virtual que contiene 23 cartillas y el registro de páginas web.

2.2. Análisis e interpretación de resultados:

Para reconocer la importancia de la gamificación, se tomó en cuenta la propuesta de Gallego et al. (2014), en la ficha N°4 donde el uso de estrategias, para fomentar la motivación, la participación y el cambio de comportamiento a través de una experiencia divertida; lo cual es reafirmado por Lucas et al. (2020) en la ficha N° 3. Asimismo, la propuesta, Gonzáles (2019)h en la ficha N° 24, categoriza las actividades gamificadas llamándolas unplugged y plugged, es decir con o sin soporte tecnológico, por ende, en presenciales y virtuales, siendo confirmado por García et al. (2018) ficha N° 10.

El análisis de la gamificación, que da comprobado el objetivo de la gamificación Con el análisis e interpretación realizado en las líneas anteriores queda concluido el objetivo general, analizar la gamificación para



revistas.investigacion-upelipb.com | Visión y realidad de las escuelas bolivarianas: un estudio a partir de su práctica pedagógica?
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/348/332>

la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

Conclusiones

Se reconoce la importancia de la gamificación en la construcción de la identidad nacional en educación primaria, la cual es adquirida por los estudiantes a través de experiencias con el correr del tiempo y afianzada en la escuela por medio de conocimientos y reflexiones.

La gamificación se puede clasificar teniendo en cuenta la modalidad de las clases, es decir presenciales y virtuales con el propósito de construir la identidad nacional en los estudiantes. En cada una de las dinámicas propuestas se muestra la aplicación y los beneficios que pueden ser desarrollados en todos los grados de primaria.

El análisis de la gamificación permitió verificar el objetivo general de la investigación.

REFERENCIAS:

Carmona, F. y Reyes, L.



bonga.unisimon.edu.co | La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio
<https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/6630?show=full>

(2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.

Universidad Simón Bolívar, Doctorado en psicología

<https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20compresi%C3%B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=1>

Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014) Gamificar una propuesta docente



Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definico%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definico%CC%81n).pdf)

Gaitán V. (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido. Info@educa.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Compartir palabra (2019, abril 9) ¿Qué es la Gamificación en la educación? YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g

Profe Kency (2021, julio 21) La Gamificación en el Aula.

https://www.youtube.com/watch?v=5J_mKHt3Dw

Peláez M. (2021). Gamificación en Educación Primaria [Tesis de grado. Universidad de Oviedo]

https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62808/tfg_Mar%C3%ADaPel%C3%A1ezBrabo.pdf?sequence=5

Navarro M. (2020) Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria. [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería]

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

García, R., Pérez, A., Torres, A. (2018) Educar para los nuevos medios. Editorial Universitaria Abya-Yala

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

UNIR Revista (2020, junio 4).



25

www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!

<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica

. <https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Contreras, R. (2016)



26

repositorio.ual.es

http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO_CASTELLANOS,_MARIA_TERESA.pdf?sequence=4

Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. Monográfico. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia,



27

www.redalyc.org | Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación

<https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859002/html/>

19(2),



28

doi.org | Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación | RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia

<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

27–33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Iquise, M. Rivera, L.



29

repositorio.uta.edu.ec | La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto ...

<https://repositorio.uta.edu.ec/8443/jspui/bitstream/123456789/34336/1/Informe%20final%202.0-signed-signed-signed.pdf>

(2020).



30

hdl.handle.net | La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

[Tesina de Bachiller. Universidad San Ignacio de Loyola] <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

Torres, A. Romero, L. (2020) Educar para los nuevos medios: Caminando hacia el futuro (pp. 70-72) Editorial Universitaria Editorial Universitaria Abya- Yala

.<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Sánchez, S. (2020, setiembre 14) Qué es la identidad personal, características y cómo se construye. Psicología On line. <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html>

Luis, R. (2019)



31

tesis.pucp.edu.pe

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA\(1\).pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA(1).pdf?sequence=1)

Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial

[Trabajo académico para obtener Bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú]

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1

Minedu (2015). Rutas de aprendizaje del área de personal social [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Gil, C. (2021, julio 27) ¿Como ayudar a construir la identidad nacional desde la infancia?. Blog Luminario.<https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/>

Matías, A. y Hernández, S



32

doi.org | El reto de la identidad para la educación como institución social | Revista Educación

<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

(2018).



33

www.redalyc.org | El reto de la identidad para la educación como institución social

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

El reto de la identidad para la educación como institución



34

doi.org | El reto de la identidad para la educación como institución social | Revista Educación

<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

social. Revista

Educación,42(2), pp.1-20 <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje del área de personal social [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Lucas et.la, (2020). La gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. Fundación Dialnet, Vol. 6(3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Monroy, D, (2018) Learn by Playing.

35

core.ac.uk
<https://core.ac.uk/download/pdf/229158395.pdf>

Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la

36

revistas.udistrital.edu.co | Vista de Learn by Playing: plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>

gamificación

, 6(1), 84-88. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>

Otero, L. (2013, enero 02)

37

recursostic.educacion.es | La pizarra digital en el aula de música (III). Recursos en línea.
<http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/en/musica-educacion-y-tic/item/348-la-pizarra-digital-en-el-aula-de-musica-iii-recursos-en-linea>

Creación de un juego musical con Prezi: "Adivina que instrumento suena"

(tutoriales). Revista .<http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/436-creaci%C3%B3n-de-un-juego-musical-con-prezi-avdivina-que-instrumento-suena-tutoriales>

Zenteno, J. (2022, abril 12) Actividad de tiempo de escalar en Nearpod 2023 todo fácil | herramientas de gamificación. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Maestriko. (2020, julio 15). Tutorial completo Kahoot (2022 - 2023) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

Tutto TIC. (2015, noviembre 23). Tutorial CLASSDOJO español #sistemadepuntos

. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HPmwrP4qoSE>

EdelvivesPro-Asesoría pedagógica. (2020, abril 22) Ta tum: crea tu clase

. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Aprendemania. (2020, junio 26). Mentimeter Tutorial Profesores Español. Cómo Usar Mentimeter- Curso Profesores Evaluar Online 2020. [Video].YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=tLTrUtN5BV8>

1

Anexo 01: Matriz de coherencia

PROBLEMA
OBJETIVOS
UNIDAD DE ANÁLISIS
CATEGORÍAS
TÉCNICA E INSTRUMENTOS

¿Cómo lagamificación contribuye con la identidad nacional en educación Primaria?

General:

Analizar la gamificación para construcción de la identidad nacional en la educación primaria.

1.1. Gamificación en la Educación.

1.1.1. Gamificación en la educación primaria

Técnica: Documental

Fichero virtual

Registro de páginas web

1.2.

1.2.1. Importancia de la gamificación en educación primaria.

1.3.

1.1.3. La gamificación en la modalidad virtual y presencial.

Específicos:

1. 1. Reconocer la importancia de la gamificación en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

1.2. Construcción de la identidad.

1.2.1. Desarrollo de la identidad nacional.

2.

1.2.2. La construcción de la identidad en educación primaria.

1. 2. Clasificar los juegos de la gamificación para la aplicación de estrategias en la construcción de la identidad nacional en educación primaria.

ANEXO 2

FICHERO ELECTRÓNICO

Ficha N° 1

Marco Teórico Conceptual/



hdl.handle.net | La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Cita textual

Este trabajo tiene como propósito analizar la importancia de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El estudio es de tipo cualitativo y método documental. Como resultado se obtuvo que la gamificación es importante y beneficioso en lo que se refiere en la enseñanza porque consigue motivar a los estudiantes, siendo buena alternativa para mejorar su aprendizaje. Por otro lado, los docentes no utilizan constantemente esta herramienta por falta de capacitaciones e implementaciones en los centros educativos y que en las pocas sesiones que utilizan gamificación despierta el interés y motivación en aprender por parte de los estudiantes.

Cita de parafraseo

Iquise, M. Rivera, L. (2020) cuya tesis titulada



repositorio.monterrico.edu.pe
https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1946/1/Tesis_CHS_Acosta H.pdf

“La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza

aprendizaje” para obtener el grado de bachiller en educación secundaria, tuvo como objetivo principal, indicar la importancia de la gamificación para lograr desarrollar en los estudiantes la organización, discernimiento, trabajo en equipo, descubriendo así las potencialidades que posee cada integrante.

Iquise, M. Rivera, L.



repositorio.uta.edu.ec | La gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Sociales de los estudiantes de sexto ...
<https://repositorio.uta.edu.ec/8443/jspui/bitstream/123456789/34336/1/Informe%20final%2020-0-signed-signed-signed.pdf>

(2020).



hdl.handle.net | La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

[Tesis de Bachiller. Universidad San Ignacio de Loyola] <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

Ficha N° 2

Marco Teórico Conceptual/



tesis.pucp.edu.pe
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA \(1\).pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA (1).pdf?sequence=1)

Discusión de términos relacionados a identidad cultural

Cita textual

“Para entender la identidad cultural debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, nos darán luces para comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia experiencia” (Luis, 2019, p. 27)

Luis, R. (2019) Construcción de la identidad cultural en niños y niñas de educación inicial

(Trabajo académico para obtener Bachiller. Pontificia Universidad Católica del Perú)

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1

Ficha N° 3

Marco Teórico Conceptual/ La gamificación herramientas innovadoras

Cita textual

“Proponer aplicaciones de gamificación para propiciar el aprendizaje autorregulado” ... “

43

dialnet.unirioja.es

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231614.pdf>

las mismas que permitieron determinar la factibilidad la implementación de dos recursos de gamificación en la práctica pedagógica tales como Edmodo y Quizizz” (Lucas et.al, 2020, p 350)

Lucas et.al, (2020). La gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. Fundación Dialnet, Vol. 6(3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Ficha N° 04

Marco Teórico Conceptual/Definición de Gamificación

Cita textual

44

gamificacionebr.blogspot.com | Gamificación en la educación básica regular

<https://gamificacionebr.blogspot.com/>

Gamificar

45

www.doi.org | [IEEE 2016 11th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) - Gran Canaria, Spain (2016.6.15-2016.6.18)] 2016 11th Iberian C...

<https://www.doi.org/10.1109/CISTI.2016.7521419>

es

46

hdl.handle.net | Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación

<http://hdl.handle.net/10045/51425>

plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Cita parafraseada

Según Gallego et al. (2014), la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o contenido o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida. Fomenta la motivación, la participación y la diversión entre estudiantes, asume retos, busca la compensación a través de las diferentes dinámicas.

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens (2014) Gamificar una propuesta docente

47

Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. JENUI 2014 XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

Ficha N° 05

Marco Teórico Conceptual/Definición de Gamificación

Cita textual

48

www.doi.org | [IEEE 2016 11th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) - Gran Canaria, Spain (2016.6.15-2016.6.18)] 2016 11th Iberian C...

<https://www.doi.org/10.1109/CISTI.2016.7521419>

“Gamificación

49

hdl.handle.net | Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación

<http://hdl.handle.net/10045/51425>

es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los

50

www.doi.org | [IEEE 2016 11th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) - Gran Canaria, Spain (2016.6.15-2016.6.18)] 2016 11th Iberian C...

<https://www.doi.org/10.1109/CISTI.2016.7521419>

juegos”

(p. 86).

Cita parafraseada

Según Monroy (2018) La gamificación consiste en el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, resultando una metodología de aprendizaje que brinda

51

gredos.usal.es

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin_titulo.pdf?sequence=1#:-:text=La gamificación motiva y establece un vínculo del,bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la lealtad y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar. La



uvadoc.uva.es | GamificArte: propuesta de intervención para Educación Primaria
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/53993>

gamificación motiva y establece un vínculo entre el alumno y el contenido que se está trabajando, cambiando su perspectiva sobre el mismo.

Monroy, D. (2018) Learn by Playing.



core.ac.uk
<https://core.ac.uk/download/pdf/229158395.pdf>

Plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la



revistas.udistrital.edu.co | Vista de Learn by Playing: plataforma interactiva para la formación virtual por medio de la gamificación
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>

gamificación

, 6(1), 84-88. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/8762/pdf>

Ficha N° 06

Marco Teórico Conceptual/ Gamificación de Educación Primaria.

Cita textual

Los docentes han de proporcionar a sus



repositorio.ual.es
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO_CASTELLANOS,_MARIA_TERESA.pdf?sequence=4

discentes aquellos conocimientos, herramientas, capacidades, habilidades útiles para poder desenvolverse en su vida cotidiana, en su futuro como ciudadanos de un lugar, preparados para afrontar retos y alcanzar metas. Las nuevas generaciones viven inmersas en un proceso de cambio hacia el mundo de la tecnología, de almacenar pocos conocimientos, pero darle mucho uso a las herramientas que tienen, de aquí que la gamificación como estrategia activa juegue un papel especial en el ámbito educativo, siendo una de las metodologías más recurrentes para los docentes, aun siendo difícil de adaptar y aplicar.

Cita Parafraseado

Según Navarro (2020) los profesores tienen que facilitar los conocimientos, las herramientas, destrezas, habilidades útiles para los estudiantes, para que estos a su vez sean capaces de desempeñar un papel en su vida diaria y en su futuro como ciudadanos, estar preparados para asumir el reto y lograr los objetivos. La nueva generación está inmersa en un mundo tecnológico, son pocos los que ahorran conocimiento, pero hacen un gran uso de las herramientas disponibles para ellos, por lo que hacer juegos tiene un papel especial en la educación como estrategia activa, es uno de los métodos más comunes utilizados por los profesores, aunque es difícil adaptar y aplicar.

Navarro M. (2020) Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria. [Tesis de Fin de Grado. Universidad de Almería]
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Ficha N° 07

Marco Teórico Conceptual/



www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica

Cita textual

“Cuando se quiere implantar la gamificación en el aula hay que hacer una pequeña revolución: todo tiene que respirar a juego, crearse un entorno lúdico apropiado. Para lograrlo, es de vital importancia que el maestro lo tenga claro y esté dispuesto a ello.”

Cita Parafraseado

Según el artículo de la revista UNIR (2020) para poder implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los objetivos que se proponga, para ello debe contemplar la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para poder lograr su cometido. (

UNIR Revista (2020, junio 4).



www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica
 . <https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ficha N° 08

Marco Teórico Conceptual/Definición de Visión game thinking

Cita textual



gamificacionebr.blogspot.com | Gamificación en la educación básica regular
<https://gamificacionebr.blogspot.com/>

Gamificar



www.doi.org | [IEEE 2016 11th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI) - Gran Canaria, Spain (2016.6.15-2016.6.18)] 2016 11th Iberian C...
<https://www.doi.org/10.1109/CISTI.2016.7521419>

es



hdl.handle.net | Lecciones aprendidas gamificando cuando aún no se llamaba gamificación
<http://hdl.handle.net/10045/51425>

plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

Cita parafraseada

Gallego et al. (2014) considera cualquier proceso como un juego. Los estudiantes son jugadores, que necesitan sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, ver sus progresos, asumir nuevos desafíos, participar en el entorno social, obtener reconocimiento, recibir comentarios inmediatos; divertirse mientras logran los objetivos del juego.

Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014) Gamificar una propuesta docente



Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. JENUI 2014 XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definico%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definico%CC%81n).pdf)

Ficha No 09

Marco Teórico Conceptual/ Aportes de la gamificación en educación primaria

Cita textual

"El juego es auto-generador y auto motivador



www.redalyc.org | Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859002/html/>

y no es un comportamiento empírico, sino más bien un determinado número de acciones. Se podría incluso ir más allá, proponiendo que el juego puede ser una actividad compartida entre personas que reconocen con entusiasmo una declinación inherente del sistema de juego. Esta declinación implica a la comunicación, la cual define el resultado del juego."

Cita Parafraseo

Según Contreras (2016) el juego es una serie de acciones que con llevan a la comunicación entre las personas. El grupo que se comunique mejor, es decir, que acuerda, negocia, diseña estrategias, ven el bien común, etc. es el que gana. Todas estas características son importantes para ser un ciudadano asertivo y comprometido con su grupo, lo cual lo conducirá después a formar una identidad.

Contreras, R. (2016)



repositorio.ual.es
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO_CASTELLANOS,_MARIA_TERESA.pdf?sequence=4

Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. Monográfico. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED-Revista Iberoamericana De Educación a Distancia,



www.redalyc.org | Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859002/html/>

19(2),



doi.org | Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación | RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia
<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

27-33. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

Ficha N° 10

Marco Teórico Conceptual/ Clases de la gamificación

Cita Textual

"La



dspace.ups.edu.ec
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

gamificación puede motivar a los estudiantes a involucrarse en el aula, brindarles a los maestros mejores herramientas para guiar y recompensar a los estudiantes por dar lo mejor de sí mismos en la búsqueda del aprendizaje.” p.71

Cita Parafraseada

Conforme a García et al. (2018) Debido al entorno, se deben de realizar las dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes, así hay algunas destinadas para las clases presenciales, especialmente al aire libre y otras para las virtuales, cada una con sus respectivas características, pero teniendo en cuenta: Los incentivos como aumentar el puntaje, categoría, canjear productos, etc.

García, R., Pérez, A., Torres, A. (2018) Educar para los nuevos medios. Editorial Universitaria Abya-Yala
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Ficha N° 11

Marco Teórico Conceptual/ La identidad en la educación primaria

Cita Textual

**1library.co** | Competencias y capacidades del área de personal social
<https://1library.co/article/competencias-y-capacidades-del-area-de-personal-social.oy8l5xrq#:~:text=En ese sentido, esta competencia implica la combinaci3n, capaz de asumir retos y alcanzar sus metas.>

El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No se trata de que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda –a su propio ritmo y criterio– ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a

**hdl.handle.net** | Propuesta didáctica para promover los valores democráticos en estudiantes de cuarto año de educación secundaria de una institución educativa p...
<https://hdl.handle.net/20.500.14231/3296>

otros.
(MINEDU, 2016, P.45).

Cita parafraseada

En esta competencia, se desarrolla en los estudiantes la comprensión y valoración de su cuerpo, que pueda expresar sus sentimientos, pensamientos y acciones, reconociendo que varios aspectos lo definen como: el histórico, étnico, social, cultura, entre otros. Así como también las interacciones con otras personas en diferentes ambientes. Por ello es importante que cada estudiante se conozca, valore, se sienta involucrado a un grupo, respetando y queriendo ser parte de éste. (MINEDU, 2016, P.45).

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular 2016.<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ficha N° 12

Marco Teórico Conceptual/ La identidad en la educación primaria

Cita textual

**www.minedu.gob.pe**
<http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Para construir la identidad propia a lo largo de su proceso de formación, es necesario que los estudiantes conozcan y valoren sus distintas características personales, familiares y culturales. Deben ser capaces de expresar sus emociones con libertad y respeto, aprender a tolerar la frustración y a superar situaciones adversas para alcanzar el equilibrio personal necesario para lograr sus metas.

Cita Parafraseo

Las rutas de aprendizaje nos indican que a lo largo del desarrollo humano el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades y habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo y con la adecuada socialización con su entorno.
Minedu (2015). Rutas de aprendizaje del área de personal social [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Ficha N° 13

Marco Teórico Conceptual/ Desarrollo de la construcción de la identidad

Cita textual

**blog.luminario.pe** | ¿Cómo ayudar a construir la identidad nacional desde la infancia? - Blog Luminario
<https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/#:~:text=Por ello, durante el mes de julio, maestros,movimiento a partir de bailes típicos, entre otros.>

El sentimiento de pertenencia a un país, a su cultura, historia y los diversos aspectos que la hacen única, se denomina identidad nacional y se construye a lo largo de nuestras vidas. Es en este proceso de construcción donde las escuelas se vuelven entornos valiosos e importantes donde los niños y niñas reconocen, comprenden y valoran la diversidad cultural

Cita Parafraseo

Gil (2021) afirma que los seres humanos son sociables por naturaleza, en este proceso la escuela juega un papel fundamental, porque ayuda a los estudiantes a comprender y valorar la diversidad cultural, étnica y social en su vida cotidiana.

Gil, C. (2021, julio 27) ¿Como ayudar a construir la identidad nacional desde la infancia?. Blog Luminario.<https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/>

Ficha N° 14

Marco Teórico Conceptual/ Construcción de la identidad cultural

Cita textual

**71**

www.minedu.gob.pe
<http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Para construir la identidad propia a lo largo de su proceso de formación, es necesario que los estudiantes conozcan y valoren sus distintas características personales, familiares y culturales. Deben ser capaces de expresar sus emociones con libertad y respeto, aprender a tolerar la frustración y a superar situaciones adversas para alcanzar el equilibrio personal necesario para lograr sus metas.

Cita Parafraseo

Según Minedu (2015) Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y en el entorno en el cual se desarrollan, buscando una convivencia armónica entre todos, pero sobre todo en la búsqueda de trascendencia de su vida como seres altamente sociales.

Minedu (2015). Rutas de aprendizaje del área de personal social [Material de Orientación pedagógica] <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>

Ficha N° 15

Marco Teórico Conceptual/ Desarrollo de la construcción de la identidad

Cita textual

**72**

www.redalyc.org | El reto de la identidad para la educación como institución social
<https://www.redalyc.org/journal/440/44055139006/44055139006.pdf>

Como la identidad humana se construye socialmente y es un componente partícipe del ejercicio de las estructuras ideológicas e institucionales, las formas organizativas de la sociedad crean entidades, mecanismos y políticas para su gestión y desarrollo en una u otra dirección. Ha sido y sigue siendo la educación uno de los espacios que, aunque se lo proponga o no de manera consciente, siempre participa del proceso que construye, elige, diseña, reproduce y promueve la identidad; lo más común se aprecia en la incorporación de programas de historia a los currículos escolares o en el diseño y ejecución de actividades culturales dedicadas a manifestaciones artísticas tradicionales.

Cita Parafraseo

Como afirma Matías y Hernández (2018) que la identidad humana se construye socialmente

en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad en la humanidad.

Matías, A. y Hernández, S

**73**

doi.org | El reto de la identidad para la educación como institución social | Revista Educación
<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

(2018).

**74**

www.redalyc.org | El reto de la identidad para la educación como institución social
<https://www.redalyc.org/journal/440/44055139006/44055139006.pdf>

El reto de la identidad para la educación como institución

**75**

doi.org | El reto de la identidad para la educación como institución social | Revista Educación
<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

social. Revista

Educación, 42(2), pp. 1-20 <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598> <https://www.redalyc.org/journal/440/44055139006/44055139006.pdf>

Ficha N° 16

Marco Teórico Conceptual/ Construcción de la identidad

Cita textual

Según Sanchis (2020) acerca de la identidad nacional afirmó lo siguiente:

“



La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal. Se entiende como proceso porque se origina desde el mismo inicio de la vida y se va desarrollando a lo largo de ella" (párr. 8)

Sanchis, S. (2020, setiembre 14) Qué es la identidad personal, características y cómo se construye. Psicología On line. <https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye-5144.html>

Ficha N° 17

Marco Teórico Conceptual /Prezi

Ficha videográfica

Según Otero (2013) menciona "como



todos los programas de presentaciones Prezi también puede servirnos de utilidad para crear algún sencillo juego musical que podemos utilizar en clase especialmente con una pizarra digital" (párr.1)

Otero, L. (2013, enero 02) Creación de un juego musical con Prezi: "Adivina que instrumento suena"

(tutoriales). Revista .<http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/436-creaci%C3%B3n-de-un-juego-musical-con-prezi-advina-que-instrumento-suena-tutoriales>

Ficha N° 18

Marco Teórico Conceptual/ Nearpod.

Ficha videográfica

Al principio puede emplearlo para su presentación personal o para un tema específico si es grupal y después pueden participar en la elaboración de preguntas en "Time to climb" las cuales son resueltas por sus compañeros en una competencia. Se genera una clave, la cual es enviada a los dispositivos. Se presentan los resultados de pregunta por pregunta, lo cual es el disfrute de cada estudiante ya que observa como su emoticon personal va ascendiendo a la montaña con cada acierto. Al final se muestra en el podio los tres primeros puestos. En este video se aprecia, uno de los juegos propuestos en esta plataforma digital.

Zenteno, J. (2022, abril 12) Actividad de tiempo de escalar en Nearpod 2023 todo fácil | herramientas de gamificación. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Ficha N° 19

Marco Teórico Conceptual/ Ta-tum

Ficha videográfica

En esta plataforma educativa gamificada se une la lectura con el juego. Los personajes de los libros desaparecen misteriosamente y los estudiantes se convierten en detectives al resolver los diferentes casos consiguiendo puntos de manera colaborativa. Se puede aplicar en textos de escritores peruanos, personajes históricos que han reflejado amor a la patria, reforzando así su identidad. Además, tiene una biblioteca digital y los profesores pueden realizar un seguimiento de los avances de los alumnos. Este video indica los pasos para crear una clase.

EdelvivesPro-Asesoría pedagógica. (2020, abril 22) Ta tum: crea tu clase

. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Ficha N° 20

Marco Teórico Conceptual/ Kahoot.

Ficha videográfica

Consiste en una serie de preguntas a manera de concurso. Por ejemplo, después de una actividad o de una exposición personal, se pueden hacer preguntas cómo: ¿Cuáles son algunas comidas típicas peruanas? ¿Cuáles son los héroes más importantes de la historia del Perú?, etc. lo cual contribuirá a conocerse más entre los estudiantes, así como de su patria. Este video es un tutorial de cómo se diseñan las preguntas en esta dinámica digital.

Maestriko. (2020, julio 15). Tutorial completo Kahoot (2022 - 2023) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

EdelvivesPro-Asesoría pedagógica. (2020, abril 22) Ta tum: crea tu clase

. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xMou18RqD9Y>

Ficha N° 21
Marco Teórico Conceptual/ Edmodo

Ficha videográfica

Es una plataforma muy provechosa porque permite a los profesores comunicarse directamente con todos los estudiantes para crear juegos, dinámicas y actividades, los cuales pueden fomentar el patriotismo, como ser "Guía de turismo", "Qué puedes hacer por mejorar tu país", etc. Tiene recompensas e insignias y se puede utilizar en cualquier dispositivo tecnológico

Todos tus Tutoriales. (2015, noviembre 17). Tutorial completo Edmodo - profesores y alumnos . [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=se2E2YAwa_0

Ficha N° 22
Marco Teórico Conceptual/ ClassDojo

Ficha videográfica

ClassDojo. - Es una plataforma gratuita que cuenta con variedad de recursos motivadores y permite a los estudiantes crear sus portafolios para archivar sus trabajos. De esta forma puede apreciar sus avances sobre la construcción de la identidad. En este tutorial se puede apreciar los pasos para instalar la aplicación y su utilidad con los estudiantes, inclusive también con los padres de familia.

Tutto TIC. (2015, noviembre 23). Tutorial CLASSDOJO español #sistemadepuntos . [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HPmwrP4qoSE>

Ficha N° 23
Marco Teórico Conceptual/ Mentimeter

Ficha videográfica

Permite hacer preguntas reflexivas a los estudiantes, para que ellos manifiesten su opinión y sentimientos. En este video tutorial podemos observar de qué se trata y cómo hacerlo. Aprendemanía. (2020, junio 26). Mentimeter Tutorial Profesores Español. Cómo Usar Mentimeter- Curso Profesores Evaluar Online 2020. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tLTrUtN5BV8>

Ficha N° 24
Marco Teórico Conceptual/ Clasificación de la gamificación

Cita textual

**78**

es.slideshare.net | Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Carina S. González González
<https://es.slideshare.net/eraser/gamificacin-en-el-aula-ludificando-espacios-de-enseanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales-carina-s-gonzalez-gonzalez>

La gamificación se puede diseñar y desarrollar en diferentes entornos virtuales y/o presenciales. Puede aplicarse mientras la clase ocurre en el aula, fuera del aula con actividades gamificadas de refuerzo y es una estrategia excelente para combinarla con otras metodologías innovadoras como la de la clase invertida o flipped classroom.

González, G. (2019, julio 17)

**79**

www.vocaeditorial.com | Los 10 mejores ejemplos de gamificación en el aula de primaria - VOCA
<https://www.vocaeditorial.com/blog/ejemplos-de-gamificacion-en-el-aula-de-primaria/#:~:text=10 herramientas digitales para la gamificación en el,Education ... 8 8. ClassCraft ... Éléments supplémentaires>

Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales.
Universidad de La Laguna - España. DOI: 10.13140/RG.2.2.34658.07364

REGISTRO DE PÁGINA WEB

Motor de búsqueda



TESINA_PPD_G1_Aisa.docx | TESINA_PPD_G1_Aisa

El documento proviene de mi biblioteca de referencias

Palabra clave

Título

Autor

Fecha de publicación

Dirección de página

Información encontrada

Google académico

1

Gamificación.

Definición de Gamificación

Gallego et al. (2014),

2014

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

la gamificación es el uso de estrategias, patrones, dinámicas, mecánicas y elementos típicos de un juego en un entorno desconocido para brindar información o contenido o cambiar el comportamiento a través de una experiencia divertida

Google Web

2

Visión game thinking

Definición de Visión game thinking

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens

2014

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

La gamificación considera cualquier proceso como un juego.

Google Web

3

Gamificación

La Gamificación como técnica

Gaitan V.

2013

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>



Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

La Gamificación es



www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!

<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

una



gamificacionebr.blogspot.com | Gamificación en la educación básica regular

<https://gamificacionebr.blogspot.com/>

técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al



www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!

<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

Google Web

4

Gamificación

Concepto de Gamificación

Canal _Compartir palabra

2019

https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g

**85**

Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

La

**86**

dspace.ucacue.edu.ec | Prehipertensión y factores asociados en el personal de 22 a 45 años del Hospital Vicente Corral Moscoso en el periodo mayo 2018 – mayo 2019
<https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/8596/3/98T2019-MT1174.pdf.txt>

Gamificación

**87**

Documento de otro usuario
El documento proviene de otro grupo

es

**88**

www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

una

**89**

gamificacionebr.blogspot.com | Gamificación en la educación básica regular
<https://gamificacionebr.blogspot.com/>

técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al

**90**

www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

ámbito educativo

Google Web

5

Gamificación

Concepto de Gamificación

Profe Kency

2021

https://www.youtube.com/watch?v=5J_mKHxt3Dw

En el campo de la educación, la Gamificación es un sistema gamificado, que trae consigo una experiencia lúdica.

Google Web

6

Gamificación en Educación

Gamificación en Educación Primaria

Peláez M.

2021

https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62808/tfg_Mar%C3%ADPel%C3%A1ezBrabo.pdf?sequence=5

Son muchos de los estudios internacionales que avalan la eficacia del juego como método de aprendizaje en las aulas de primaria.

Google Web

7

Gamificación en educación

Gamificación en educación Primaria.

Navarro M

2020

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

La aplicación de la gamificación en las aulas de primaria es una oportunidad potencial para mejorar la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en las aulas de grupos reducidos

Google web

8

Gamificación de Educación

Gamificación de Educación Primaria.

Navarro M.

2020

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%2C%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

los profesores tienen que facilitar los conocimientos, las herramientas, destrezas, habilidades útiles para los estudiantes, para que estos a su vez sean capaces de desempeñar un papel en su vida diaria y en su futuro como ciudadanos, estar preparados para asumir el reto y lograr los objetivos.

Google web

9

Gamificación

Clases de la gamificación

García, R.,

Pérez, A.,
Torres, A.
2018
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
Debido al entorno, se deben de realizar las dinámicas y juegos de acuerdo al ambiente donde se desenvuelven los estudiantes.

Google web
10
Gamificación en primaria

91

www.unir.net | Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>

Ejemplos de gamificación en primaria y herramientas para ponerlo en práctica

UNIR Revista
2020
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>
Implementar la gamificación en el aula, ya sea de forma presencial o virtual, el maestro debe tener en claro los objetivos que se proponga, para ello debe contemplar la edad, intereses, necesidades de sus estudiantes para poder lograr su cometido.

Google web
11
Aportes de la gamificación
Aportes de la gamificación en educación primaria
Contreras, R.
2016
<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

El juego es una serie de acciones que con llevan a la comunicación entre las personas.

Google web
12

92

hdl.handle.net | La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Iquise, M.
Rivera, L.
2020
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>

La gamificación logra motivar a los participantes de forma divertida y amena, empleando las normas que se aplican en los juegos, no aprenden por un juego en específico, sino lo que interiorizan es el aprender a organizarse, discernir, trabajar en equipo, ver las potencialidades de cada integrante, entre otros.

Google Web
13

Gamificación
Aportes de la Gamificación.
(Cita textual1)

Torres, A.
Romero, L
2020
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>
La gamificación permite a los estudiantes involucrarse con sus compañeros de forma asertiva, ayudando a los maestros a apreciar sus avances, felicitarlos y guiarlos, fomentando la empatía

Google Web
14
Construcción de la identidad

Construcción de la identidad

Sánchez, S
2020
<https://www.psicologia-online.com/que-es-la-identidad-personal->

93

galuvi.com | Identidad personal, características y cómo se construye – Galuvi.com
<https://galuvi.com/identidad-personal-caracteristicas-y-como-se-construye/#:~:text=Identidad personal, características y cómo se construye 1,una crisis de identidad cómo se supera>

La identidad personal según la psicología supone el proceso mediante el cual la persona crea, con el devenir de los años, una imagen de sí misma que da respuesta a la trascendental pregunta de ¿quién soy? Esta sería la definición de identidad personal.

Google Web
15
identidad cultural

Luis, R.
2019
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1



tesis.pucp.edu.pe
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA \(1\).pdf?sequence=1](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18140/LUIS_RAMOS_ROSA_ANGELICA%20%281%29.pdf?sequence=1)

La identidad cultural debemos considerar la inclusión de otros términos en su definición. Estos términos, independientemente, nos darán luces para comprender e interiorizar el concepto de identidad cultural desde nuestra propia experiencia.

Google Web
16

Identidad cultural

Construcción de la identidad cultural

Minedu
Rutas de aprendizaje del área de personal Social
2015
<http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>
Todas las personas son capaces de construir su identidad en base a sus propias experiencias familiares y el entorno en el cual se desarrolla.

Google Web
17
Construcción de la identidad
Desarrollo de la construcción de la identidad
Gil, C
2021
<https://blog.luminario.pe/post/como-ayudar-a-construir-la-identidad-nacional-desde-la-infancia/>
Los seres humanos son capaces de socializar, adquirir una educación cultural, familiar y social a través de su vida, en este proceso la escuela juega un papel fundamental.

Google Web
18
Construcción de la identidad
Desarrollo de la construcción de la identidad

Matías, A. y Hernández, S
2018
<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

La identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma.

Google Web
19
Construcción de la identidad
Desarrollo de la construcción de la identidad

Matías, A. y Hernández, S
2018
<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>

La identidad humana se construye socialmente en base a organizaciones que forman nuestra ideología en la sociedad, pero a su vez nos hace partícipe de ella, ya que nos exige jugar un papel protagónico dentro de la misma, e ir valorando, formando y respetando la cultura, desarrollando sensibilidad hacia la humanidad.

Google Web
20
La identidad en la educación primaria

La identidad en la educación primaria

MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular 2016.
2016
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

En esta competencia, los estudiantes para comprender y valorar su cuerpo, cómo siente, piensa y actúa, como producto de una identificación que lo define como diferentes identidades, deben tener la interacción continua como en el hogar, la escuela y la comunidad.

Google Web
21
La identidad en la educación primaria
La identidad en la educación primaria
Minedu (2015). Rutas de aprendizaje del área de personal social
2015
<http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-iv.pdf>
Las rutas de aprendizaje nos indican que a lo largo del desarrollo humano el estudiante es capaz de ir adquiriendo diferentes capacidades, habilidades que se irán incrementando con el devenir del tiempo y con la adecuada socialización de nuestras familias, comunidad y el ámbito escolar.

