

Similitudes del documento :

 **18%**





ANALIZADO EN LA CUENTA

Apellido :	Janeth
Nombre :	Cerna
E-mail :	investigacion@ipnm.edu.pe
Carpeta :	Carpeta predeterminada

INFORMACIÓN SOBRE EL DOCUMENTO

Autor(es) :	No disponible
Título :	Ep_tesina_gurmendi (2) 22.08.22.docx
Descripción :	No disponible
Analizado el :	23/08/2022 03:14
ID Documento :	4t87hb2d
Nombre del archivo :	EP_TESINA_GURMENDI (2) 22.08.22.docx
Tipo de archivo :	docx
Número de palabras :	6 773
Número de caracteres :	48 989
Tamaño original del archivo (kB) :	91.37
Tipo de carga :	Entrega manual de los trabajos
Cargado el :	23/08/2022 02:51

FUENTES ENCONTRADAS















 Fuentes muy probables :	38 fuentes
 Fuentes poco probables :	152 fuentes
 Fuentes accidentales :	0 fuente
 Fuentes descartadas :	0 fuente

SIMILITUDES ENCONTRADAS EN ESTE

DOCUMENTO/ESTA PARTE

Similitudes idénticas :	13%
Similitudes supuestas :	6%
Similitudes accidentales :	<1%

TOP DE FUENTES PROBABLES - ENTRE LAS FUENTES PROBABLES























































































Fuentes	Similitud
1.  pa.bibdigital.ucc.edu.ar/.../1/TF_Rodríguez.pdf	 2%
2.  repositorio.monterrico.edu.pe/.../4/TESINA_ANTON_P.pdf	 2%
3.  repositorio.ucv.edu.pe/.../60345/Quispe_BCD-SD.pdf	 2%
4.  www.semanticscholar.org/.../0a4c043227ddfc8053...02031acfb28b2cbd5	 2%
5.  repositorioacademico.upc.edu.pe/.../653939/Bellido_GJ.pdf	 2%
6.  revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11502	 2%
7.  dialnet.unirioja.es/.../articulo/6329703.pdf	 2%
8.  Fuente Compilatio.net 3dngrefo	 <1%



























FUENTES MUY PROBABLES















































38 Fuentes			Similitud
1.	pa.bibdigital.ucc.edu.ar/.../1/TF_Rodríguez.pdf		2%
2.	repositorio.monterrico.edu.pe/.../4/TESINA_ANTON_P.pdf		2%
3.	www.semanticscholar.org/.../0a4c043227ddfc8053...02031acfb28b2cbd5		2%
4.	repositorio.ucv.edu.pe/.../60345/Quispe_BCD-SD.pdf		2%
5.	repositorioacademico.upc.edu.pe/.../653939/Bellido_GJ.pdf		2%
6.	dialnet.unirioja.es/.../articulo/6329703.pdf		2%
7.	revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11502		2%
8.	repositorio.ipnm.edu.pe/.../1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf		2%
9.	Fuente Compilatio.net lubtnf5w		1%
10.	Fuente Compilatio.net rznks286		1%
11.	repositorio.monterrico.edu.pe/.../1/MF_TESINA_X_GUTIERREZ.pdf		1%
12.	repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/.../PAUCC_735e959c79b0...b1a752e1da3c929c90		<1%
13.	repositorio.usil.edu.pe/.../70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content		<1%
14.	Fuente Compilatio.net jwkgfna4		<1%
15.	Fuente Compilatio.net 8nxrfvz4		<1%
16.	repositorio.monterrico.edu.pe/.../1/TESIS_ID_BEDON.pdf		<1%
17.	Fuente Compilatio.net p2o1dm3c		<1%
18.	Fuente Compilatio.net 9uhle712		<1%
19.	www.digital-text.com/.../LibrosMetodologia/gamificacion.pdf		<1%
20.	Fuente Compilatio.net 43vaqnlc		<1%
21.	Fuente Compilatio.net mvqcuy2k		<1%
22.	Fuente Compilatio.net a3ef5sro		<1%
23.	Fuente Compilatio.net kgh27fv5		<1%
24.	Fuente Compilatio.net hglr2v8a		<1%
25.	Fuente Compilatio.net tgr1ev4j		<1%
26.	Fuente Compilatio.net 4wej93ml		<1%
27.	Fuente Compilatio.net ice175wl		<1%
28.	Fuente Compilatio.net iwl1j592		<1%
29.	Fuente Compilatio.net 4lq9hav8		<1%
30.	educacionyciencia.org/.../601/456590		<1%
31.	1library.co/.../estrategias-área-...egia-plan.yj7jkm		<1%
32.	www.sociedades.org/.../view/14		<1%
33.	www.redalyc.org/.../articulo.oa		<1%
34.	Fuente Compilatio.net 72ipfeja		<1%
35.	Fuente Compilatio.net yerw9ovf		<1%
36.	Fuente Compilatio.net rk9pabom		<1%
37.	Fuente Compilatio.net 3dngrefo		<1%
38.	Fuente Compilatio.net jpx7zn9y		<1%

FUENTES POCO PROBABLES

152 Fuentes		Similitud
1.	repositorio.ucv.edu.pe/.../20.500.12692/60345	2%
2.	renati.sunedu.gob.pe/.../sunedu/2929128	2%
3.	www.mendeley.com/.../306779c0-fd07-3ae0...-b8c2-06bf77e47afc	2%
4.	digibug.ugr.es/.../10481/70344	2%
5.	doi.org/.../10.18800/psico.202102.016	2%
6.	dialnet.unirioja.es/.../servlet/articulo	2%
7.	revistas.unlp.edu.ar/.../view/12780	2%
8.	Fuente Compilatio.net ywepmhio	<1%
9.	Fuente Compilatio.net yhf3epjq	<1%
10.	Fuente Compilatio.net adxifnsk	<1%
11.	Fuente Compilatio.net hgrxfzq	<1%
12.	www.evirtualplus.com/.../educacion-hibrida	<1%
13.	repositorioacademico.upc.edu.pe/.../624955/galan_ga.pdf	<1%
14.	politicayeducacion.com/.../educacion-hibrida-...cacion-tradicional	<1%
15.	www.educativa.com/.../gamificacion-el-ap...endizaje-divertido	<1%
16.	repositorio.monterrico.edu.pe/.../1/Tesis_ID_Becerra_Yodo.pdf	<1%
17.	Fuente Compilatio.net jl2zuwka	<1%
18.	pluseconomia.unachi.ac.pa/.../view/504	<1%
19.	doi.org/.../10.1590/s1678-4634201844173773	<1%
20.	Fuente Compilatio.net yi5jfvhm	<1%
21.	monterrico.edu.pe/.../08/MATRICULA-2022-2.pdf	<1%
22.	Fuente Compilatio.net grwpok9v	<1%
23.	monterrico.edu.pe/.../01/PROCESO-DE-MATRICULA-2022-1.pdf	<1%
24.	Fuente Compilatio.net e5rf93ps	<1%
25.	Fuente Compilatio.net lumis8g6	<1%
26.	Fuente Compilatio.net croufjd1	<1%
27.	Fuente Compilatio.net n1kzm74i	<1%
28.	Fuente Compilatio.net i4ftkdpz	<1%
29.	idus.us.es/.../11441/59067	<1%
30.	www.redalyc.org/.../29858802073/html	<1%
31.	Fuente Compilatio.net ga1nq5ik	<1%
32.	Fuente Compilatio.net 9rd7tjxa	<1%
33.	Fuente Compilatio.net t8dob14j	<1%
34.	repositorio.monterrico.edu.pe/.../1/TESIS.pdf	<1%
35.	Fuente Compilatio.net b2snrci6	<1%
36.	blogs.iadb.org/.../es/eduhibrida	<1%
37.	revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11503	<1%
38.	fcee.us.es/.../EL_POTENCIAL_DE_LA...TO_EDUCATIVO_0.pdf	<1%
39.	www.educacionrespuntocero.com/.../noticias/gamificacion-que-es-objetivos	<1%
40.	www.bizneo.com/.../blog/reconocimiento-a-empleados	<1%
41.	Fuente Compilatio.net 9ya52gsq	<1%

43.	 www.scielo.org.ve/.../scielo.php	 <1%
42. 44.	 www.monografias.com/.../mejorar-gestion-in...itucion-educativa3	 <1%
45.	 www.academicoo.com/.../gamificacion-en-ed...ado-de-la-cuestion	 <1%
46.	 www.ifema.es/.../educacion/que-es-la-gamificacion	 <1%
47.	 riull.ull.es/.../Innovacion Educati...a Clase de FLE.pdf	 <1%
48.	 www.redalyc.org/.../179068333003/html	 <1%
49.	 Fuente Compilatio.net oc3akdxv	 <1%
50.	 Fuente Compilatio.net 8j4vfy6s	 <1%
51.	 www.semanticscholar.org/.../85f8276366e7d1c732...3a007d723a0c769a67	 <1%
52.	 Fuente Compilatio.net i45chdxn	 <1%
53.	 Fuente Compilatio.net 1bwmd9zj	 <1%
54.	 Fuente Compilatio.net x35nt61s	 <1%
55.	 Fuente Compilatio.net wl14xtu6	 <1%
56.	 Fuente Compilatio.net 5a7y8iuw	 <1%
57.	 Fuente Compilatio.net ncvjpegw	 <1%
58.	 Fuente Compilatio.net bzsxpg8m	 <1%
59.	 Fuente Compilatio.net mypzunoe	 <1%
60.	 academiaformate.com/.../metodologias-educa...ales-e-innovadoras	 <1%
61.	 midocentevirtualusmp.blogspot.com/.../gamificacion-educa...iva-realmente.html	 <1%
62.	 www.cursosfemxa.es/.../blog/gamificacion-estrategia-educativa	 <1%
63.	 kriplit.com/.../videojuego-de-padre-de-familia	 <1%
64.	 123dok.net/.../formación-inicial...distancia.yd7okp4e	 <1%
65.	 cea.uprrp.edu/.../la-capacitacion-do...e-y-su-importancia	 <1%
66.	 oasisbr.ibict.br/.../USP-11_3ec02d1fad20d662331ad7c55b061ef9/Details	 <1%
67.	 es.scribd.com/.../446390324/Mayeutica-LIBRO-HACK-EDU-pdf	 <1%
68.	 Fuente Compilatio.net dy8gsvan	 <1%
69.	 1library.co/.../análisis-interpre...tificación.y4wve3rq	 <1%
70.	 1library.co/.../conclusiones-recom...esultados.qv89851z	 <1%
71.	 www.intec.edu.do/.../profesorado/evaluacion-autentica.pdf	 <1%
72.	 investigacion.usc.gal/.../documentos/5d1df6ec29995204f767c9d1	 <1%
73.	 diariodevalladolid.elmundo.es/.../5-beneficios-actividades-ludicas-aprendizaje-ninos/2020102811572	 <1%
74.	 Fuente Compilatio.net 67f1c4zu	 <1%
75.	 Fuente Compilatio.net t6mg928e	 <1%
76.	 www.hd.com.do/.../amd-busca-cumplir...tas-y-pcs-hibridas	 <1%
77.	 laizquierdadiario.cl/.../Aprende-en-casa-de...e-la-teleeducacion	 <1%
78.	 Fuente Compilatio.net t6acj8nr	 <1%
79.	 www.monografias.com/.../cartas-tecnologicas/cartas-tecnologicas	 <1%
80.	 Fuente Compilatio.net e1hqn2sl	 <1%
81.	 Fuente Compilatio.net p6vzrowb	 <1%
82.	 elearningmasters.galileo.edu/.../28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje	 <1%
83.	 Fuente Compilatio.net 4x25h1a6	 <1%
84.	 webdelmaestrocmf.com/.../pueden-los-entorno...ndizaje-de-calidad	 <1%
85.	 Fuente Compilatio.net gf456bvy	 <1%

87.	 Fuente Compilatio.net e4glvjwn	 <1%
88.	 www.redalyc.org/.../187263780002/html	 <1%
89.	 Fuente Compilatio.net muicnw1	 <1%
90.	 Fuente Compilatio.net 4z35vbgu	 <1%
91.	 Fuente Compilatio.net mkshtib7	 <1%
92.	 es.videoencontexto.com/.../capitulo-iv-analisis...a-de-investigacion	 <1%
93.	 videoencontexto.com/.../taller-aula-invert...-robot_dqelefbw_jg	 <1%
94.	 materialeseducativos.net/.../18/estrategias-didacticas-innovadoras	 <1%
95.	 www.euroinnova.mx/.../estrategia-de-ense...anza-y-aprendizaje	 <1%
96.	 revistas.um.es/.../view/469871	 <1%
97.	 1library.co/.../vocación-docente-...n-docente.ynewp9ly	 <1%
98.	 unate.org/.../tu-pregunta-como-i...el-estudiante.html	 <1%
99.	 1library.co/.../estrategias-aprend...dagación.q76le4ny	 <1%
100.	 hotmart.com/.../blog/educacion-hibrida	 <1%
101.	 www.fundaciontelefonica.com/.../	 <1%
102.	 context.reverso.net/.../espanol-francais/Cabe recalcar la importancia	 <1%
103.	 www.apoyo.com/.../el-reto-cumplir-con-expectativas	 <1%
104.	 www.linguee.fr/.../traduction/cabe recalcar.html	 <1%
105.	 notaexpres.com/.../clases-hibridas-co...ciales-y-virtuales	 <1%
106.	 cienciaporindagacionenelaula.blogspot.com/.../06/ciencia-por-indagacion-que-es.html	 <1%
107.	 estadiferencias.blogspot.com/.../diferencias-entre-...investigacion.html	 <1%
108.	 1library.co/.../efectividad-del-pr...rendizaje.y6pj5ngq	 <1%
109.	 1library.co/.../valoración-metodo...ca-proyec.q5m1x5gy	 <1%
110.	 aprendizajesignificativoinfantil.blogspot.com/.../p/estrategias-innovadoras.html	 <1%
111.	 revistas.uta.edu.ec/.../view/1020	 <1%
112.	 www.euroresidentes.com/.../motivacion/motivacion-y-aprendizaje	 <1%
113.	 revistas.ucm.es/.../view/74237	 <1%
114.	 context.reverso.net/.../espanol-francais/hallazgos observados en	 <1%
115.	 www.universidad.edu.co/.../la-nueva-educacion...istancia-y-virtual	 <1%
116.	 idus.us.es/.../11441/129158	 <1%
117.	 www.aucal.edu/.../efectos-de-la-pand...human-rights-watch	 <1%
118.	 aslan.es/.../cloud-hibrida-un-m...olucion-definitiva	 <1%
119.	 videoencontexto.com/.../estrategias-para-f...hibrida_3-jb9hbdg8	 <1%
120.	 www.unicef.org/.../la-falta-de-iguald...-el-contexto-de-la	 <1%
121.	 cienciaporindagacionenelaula.blogspot.com/.../por-que-ciencia-por-indagacion.html	 <1%
122.	 prezi.com/.../gamificacion-metod...logia-ludica-y-tic	 <1%
123.	 www.redalyc.org/.../28063104019/html	 <1%
124.	 hub.ccouc.cuhk.edu.hk/.../world-el-grave-imp...educación-mundial	 <1%
125.	 www.scielo.org.co/.../scielo.php	 <1%
126.	 www.fundaciontelefonica.com.pe/.../fundacion-telefoni...inos-en-hospitales	 <1%
127.	 monterrico.edu.pe/.../	 <1%
128.	 1library.co/.../competencia-docent...mpetencia.z125rv8y	 <1%
129.	 www.clubensayos.com/.../El-Proyecto-se-desarrolló-en-la-Institución-Educativa/4978327.html	 <1%

130.	 www.buenastareas.com/.../Metodología-y-Proceso-De-Enseñanza-Aprendizaje/6813537.html	 <1%
131.	 programmerclick.com/.../tag/Diferentes hallazgos	 <1%
132.	 standarddigitalnews.com/.../clases-presenciale...ion-de-estudiantes	 <1%
133.	 www.educaciontrespuntocero.com/.../beneficios-de-la-e...ucacion-presencial	 <1%
134.	 www.wikizero.com/.../es/Padre de familia (videojuego)	 <1%
135.	 1library.org/.../análise-dos-resul...dinâmico.zpw0o07y	 <1%
136.	 www.semanticscholar.org/.../bfadb4c15c4bba8bad...7fbeatbda228622d48	 <1%
137.	 www.evirtualplus.com/.../educacion-	 <1%
138.	 www.redalyc.org/.../916/91643847007.pdf	 <1%
139.	 1library.co/.../criterio-efectivid...rendizaje.qmj9jlwq	 <1%
140.	 sagarmy.com/.../estrategias-para-l...-educacion-hibrida	 <1%
141.	 www.jorgeinnova.com/.../02/aprendizaje-efectivo.html	 <1%
142.	 www.linguee.com/.../translation/hallazgos diferentes.html	 <1%
143.	 repositorio.ucv.edu.pe/.../20.500.12692/69883	 <1%
144.	 www.hrw.org/.../el-grave-impacto-d...-educacion-mundial	 <1%
145.	 maestriadicom.org/.../el-tema-de-investi...arlo-y-delimitarlo	 <1%
146.	 educacion.gob.ec/.../10/PUB ContextoEducativo_Vol2.pdf	 <1%
147.	 it.scribd.com/.../Aplicacion-de-La-M...-Traves-de-Las-TIC	 <1%
148.	 1library.co/.../definición-e-impo...n-docente.6zkv91qx	 <1%
149.	 documentacion.iddocente.com/.../INED21_Curso_onlin...cada_educacion.pdf	 <1%
150.	 www.mineduc.gob.gt/.../Metodología para ...ón Inicial VF.pdf	 <1%
151.	 www.elquehacerpolitico.live/.../educacion-hibrida-...dio-de-emergencias	 <1%
152.	 prezi.com/.../gamificacion-metod...logia-ludica-y-tic	 <1%

FUENTES ACCIDENTALES

0 Fuente

FUENTES DESCARTADAS

0 Fuente

FRAGMENTO DEL DOCUMENTO

Leyenda : *Texto entre comillas*

Fuente principal repositorio.monterrico.edu.pe/.../4/TESINA_ANTON P.pdf

 2%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

Integrantes

GURMENDI HERRERA Jazmín Sofía IDIAQUEZ LUJAN María José PAREDES QUISPE Edith Margarita

YUPANQUI CORDERO Alexandra Rebeca

ASESOR

Mg. SANCHEZ COTRINA Ever

Lima, diciembre 2023

Índice

Introducción2

Delimitación y planteamiento del problema3

Justificación4

Objetivos5

Capítulo I: Marco teórico conceptual 5

Gamificación9

Elementos de la gamificación10

Educación híbrida12

1.2.1 Beneficios de la educación híbrida13

1.2.2. Factores para la implementación de la educación híbrida13

Capítulo II: Metodología de la investigación

Diseño y técnica de la Investigación15

Análisis e interpretación de resultados17

Conclusiones18

Referencias20

Anexos24

Introducción

Es de conocimiento el grave impacto que tuvo la pandemia a nivel mundial, específicamente en el sector educativo. El cierre de las instituciones educativas afectó de manera negativa a la mayoría de estudiantes, debido a que no se contaba con las herramientas o el acceso necesario para seguir aprendiendo dentro de la nueva modalidad a distancia. A pesar de ello, se decidió realizar clases virtuales por diferentes medios de comunicación como la radio, televisión y plataformas online. Debido a la coyuntura los docentes debieron buscar alternativas que sean atractivas para sus estudiantes, es ahí que la gamificación jugó un rol importante ya que esta metodología es atractiva y eficiente, generando mayor significatividad

en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los

estudiantes. No obstante, el término ha sido mal empleado debido al poco conocimiento de los docentes para con su conceptualización y aplicación. Por ello, ante la situación mencionada anteriormente, los docentes se vieron obligados a emplear la gamificación solamente en el ámbito virtual y tecnológico.

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

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

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

Delimitación y planteamiento del problema

En el estudio se identifican algunas causas como el escaso conocimiento de la función que cumple dicha metodología en el proceso

de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes,

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

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

enseñanza - aprendizaje de los estudiantes.

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

Justificación

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

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

el proceso de enseñanza- aprendizaje de los

estudiantes en la educación híbrida, es decir, en el ámbito virtual y presencial.

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

Objetivo general

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

Objetivos específicos

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

Recopilar conceptos de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

Tipificar conceptos de la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

Capítulo I: Marco Teórico Conceptual

Antecedentes Internacionales

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

docente que realizaremos en la investigación documental.

Antecedentes Nacionales

Bellido y Janampa (2020) realizaron una investigación para obtener el grado de bachiller titulada "Desarrollo del pensamiento crítico

a través de la gamificación en estudiantes

de primaria". La semejanza con el presente trabajo, radica en la utilización de la gamificación como metodología que aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje, coincide también con la escasa implementación de dicha metodología por la carencia de capacitación docente y está dirigida al sector de educación primaria.

En cuanto a las diferencias, la investigación

fue elaborada a inicios de la pandemia, por lo cual se centra en la gamificación como metodología dirigida específicamente a las TIC 's. Se puede concluir que la metodología docente de gamificación genera un gran aporte a la enseñanza desarrollándose en las TIC, pero cumpliendo con que tanto estudiantes como docentes se encuentren debidamente capacitados en lo que realmente abarca dichas estrategias basadas en el juego.

Bellido et. al (2020) realizaron una investigación para obtener el grado

de bachiller titulada "Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas".

La semejanza con la presente investigación es la búsqueda de estrategias para implementar la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje, aprovechando las ventajas de la virtualidad y la afinidad de los estudiantes con los juegos en esta etapa de desarrollo. En relación a las diferencias con nuestra investigación son que ellos se enfocan en la educación virtual mas no hacen mención de la híbrida, además que señalan específicamente

estrategias en el área de Matemática.

Entonces podemos concluir que la gamificación cuenta con los elementos necesarios para motivar a los estudiantes en la resolución de problemas e incluso su desarrollo integral, pero no se debe limitar su uso a la modalidad virtual y/o a los juegos lúdicos pues abarca una serie de estrategias más amplias que pueden ser aplicadas también en clases presenciales.

Quispe (2020) en su investigación de licenciatura titulada "Percepción

docente y parental sobre la gamificación educativa

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

Fuente principal



Documento: 3dngrefo - Documento confidencial de otro usuario

Usuario: eguw19 - Confidencial Grupo: dgjtw9 - confidencial



<1%

[López et. al \(2021\) a través de su proyecto de investigación para la revista de psicología PUCP titulado "Miniteachers: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a](#)

través de las TIC". Se ha encontrado que en semejanza con la investigación se realiza una descripción detallada de lo que conlleva la metodología de gamificación, sus recursos y fines en la educación. La diferencia que presenta es la orientación

del uso de la gamificación como estrategia

aplicada para la creación de herramientas y/o actividades por parte de los estudiantes con la ayuda del programa propuesto. Ante ello, se concluye que la investigación muestra la significatividad de los recursos gamificadores en el aprendizaje de los estudiantes a través de un programa especial, pues resultan motivadores ante la edad en la que se desarrollan. Sin embargo, se cae en cuenta la importancia del involucramiento y capacitación de los docentes y apoderados, para un mejor resultado en el empleo de dicha herramienta.

Ricce y Ricce (2021) realizaron una investigación documental con la finalidad de crear un artículo para la revista

educativa Horizontes titulado "Juegos didácticos en el

aprendizaje de matemáticas". La semejanza con el presente trabajo radica en que valoran la importancia de las actividades lúdicas en los espacios de enseñanza aprendizaje, así mismo mencionan las dificultades de los docentes para implementarlas en sus aulas, tal como el deficiente manejo de plataformas de juegos especializados para el aprendizaje. En cuanto a las diferencias halladas en el artículo con relación a nuestra investigación son que enfocan sus estrategias netamente en el ámbito virtual, mediante las plataformas y Tics, mientras que en la presente investigación nos enfocamos en una educación híbrida, que implica tanto el ámbito virtual como presencial. En síntesis, la investigación remarca la importancia de la implementación de juegos didácticos en el curso de matemática,

pues aportará al desarrollo de los estudiantes no solo en el aspecto académico, sino también en el incremento de su desenvolvimiento social, emocional y conductual, mostrando el crecimiento de diferentes habilidades en su desempeño escolar.

Gamificación

Parra y Segura (2019) mediante su ardua investigación plasmaron en una revista de educación, su artículo científico llamado "Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo". La investigación muestra la temática abordada desde el año 2011 hasta el 2017, mediante ese proceso se ha observado como la producción e interés por la gamificación ha ido en aumento, tomando relevancia e interés en el sector educativo. Cabe destacar que, en los últimos años se ha enmarcado una escasez en información sobre la temática, debido al protagonismo que ha tomado en los últimos años, aumenta la calidad de producción de las mismas.

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

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

Elementos de gamificación

Cruzado, D y Rodríguez en su artículo titulado "El potencial de la gamificación aplicado en el ámbito educativo" menciona que, aquello que hace diferencia entre los

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

La base del juego. - En este elemento se busca presentar el reto y las normas del juego.

Mecánica. - Donde se presentan los niveles del juego y el sistema de puntos que invita al estudiante a superarse en el juego.

Estética. - Es toda la parte de la presentación, de los personajes, espacios, etc.

Idea del juego. - En este elemento el jugador se familiariza con el juego y va reconociendo explícita o implícitamente partes del juego.

Conexión juego-jugador. - Es toda la conexión que logre hacer la actividad con el participante.

Resolución de problemas. - Es el objetivo final del juego, es decir que el jugador llegue al final del juego.

Orias Barras(2015), en el manual elaborado por encargo del gabinete de teleeducación de la universidad politécnica de Madrid, titulado "Fundamento de la gamificación" señala que dentro de la gamificación existen tres elementos importante para el desarrollo de

la metodología de la gamificación en la

educación, siendo estos las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

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

Educación Híbrida

Viñas (2021) en su artículo de investigación para la Universidad de la Plata titulado "Retos y

posibilidades de la educación híbrida en tiempos

de pandemia" nos indica que la educación híbrida es el resultado de la transición sutil del modelo tradicional a espacios virtuales utilizando distintas estrategias, pero teniendo en cuenta que las actividades en línea son un complemento de las clases presenciales y permiten construir mejor el contenido compartido en aula. Además,

presenta, según el Banco Internacional de Desarrollo, cuatro factores importantes para el desarrollo óptimo de la educación híbrida que son el equipamiento y conectividad, las plataformas y contenidos, los datos y seguimientos de los estudiantes, y por último las nuevas pedagogías, competencias y perfil docente.

Según Zabrano et. al (2021) mediante su artículo de investigación para la revista científica Hayka titulado “Saberes ancestrales y educación híbrida” menciona que, la educación híbrida es aquella que ha tomado relevancia en la educación como herramienta en el proceso

de enseñanza - aprendizaje, debido a que

los estudiantes pueden adquirir recursos e instrumentos en los entornos virtuales. Además, de ese modo se está cambiando la enseñanza tradicional y trasladando la misma como parte de la innovación y nuevo método.

Ríos (2021) a través su artículo científico titulado “La

enseñanza post pandemia: retos y tendencias de

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

Beneficios de la educación híbrida

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

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

1.2.2. Factores para la implementación de la educación híbrida

Según Rodríguez (2021) mediante su tesis magistral titulada “EL uso

Fuente principal pa.bibdigital.ucc.edu.ar/.../1/TF_Rodríguez.pdf



de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica” nos da a conocer que no existen parámetros exactos para la creación de un modelo híbrido, pues ello deberá ser elaborado bajo el contexto en el que se

desarrolla cada institución educativa y los proyectos programados. Sin embargo, menciona cuatro factores a considerar y que deben interactuar entre sí: En primera instancia, las nuevas pedagogías, competencias y perfil docente, el equipamiento y conectividad. También se debe considerar los datos y seguimiento del entorno de cada estudiante. Por último, las plataformas y los contenidos que se van a manejar en ambos ambientes.

Fernández (2017) a través de su artículo titulado “La

evaluación alternativa y auténtica en los ambientes

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

Capítulo II: Metodología de la Investigación

2.1 Diseño y técnica de investigación

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

principal

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

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

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

La investigación documental se basa exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos escritos u orales. ... La fuente principal de información está integrada por documentos que representan la población y el interés del investigador es analizarlos como hechos en sí mismos o como documentos que brindan información sobre otros hechos.

El propósito de este tipo de investigación

es el de planificar un trabajo para profundizar un tema o problema sobre el cual no es posible que el estudiante haga aplicaciones prácticas. (Tejada,2020, pág. 8)

Lo anteriormente expuesto nos quiere decir que aclara y conecta progresivamente cada parte del estudio durante el desarrollo. Por lo general son flexibles, puesto que, las mismas pueden tener una evolución durante el transcurso del estudio según los diferentes hallazgos observados, encontrando así muchas más conexiones y de ese modo descubrir un nuevo punto de partida. Además, se centra específicamente en la recolección de datos que no son basados en cifras, por lo cual son interpretadas sobre el contexto desarrollado y ante ello, los investigadores deben ser parciales y hacer caso omiso a sus distintas creencias o perspectivas. Este tipo de enfoque suelen ser rigurosos, sin embargo, son de suma relevancia debido a que es de su naturaleza abordar análisis e interpretaciones profundas y detalladas siendo fundamental para la presente investigación.

2.2.

Análisis e interpretación de resultados

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

Según Bellido y Janampa (2020) en su investigación "Desarrollo del pensamiento crítico

a través de la gamificación en estudiantes

de primaria" nos explica que existe una escasa implementación de la metodología gamificación debido a la carencia de capacitación docente. Además, Fundación Telefónica (2019) a través de su libro "Como hackear la escuela", presenta otros obstáculos, entre ellos la capacitación que deberían recibir los docentes, que hay en el Perú para poder implementar la gamificación en las escuelas. Y luego, Quispe (2020) en su investigación de licenciatura titulada "Percepción

docente y parental sobre la gamificación educativa

del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabayllo, 2020" recopiló la percepción de los maestros haciendo más notoria esa falta de capacitación en TIC que les permita el desarrollo de la metodología. Entonces podemos entender que la gamificación si bien puede ser una metodología beneficiosa post-pandemia, no podrá ser usada de manera adecuada si no se inicia por una instrucción a los docentes en qué consiste plenamente y el cómo aplicarla en los salones.

Según Viñas (2021) en su artículo de investigación titulado "Retos

y posibilidades de la educación híbrida en

tiempos de pandemia” nos dice que la educación híbrida es la transición de la educación tradicional plasmada en lo virtual. Sin embargo, menciona al igual que Zabrano et. al (2021) mediante su artículo de investigación para la revista científica Hayka titulado “Saberes ancestrales y educación híbrida” que la parte virtual es netamente para el apoyo de las clases presenciales- y la complementación de los saberes- mas no para la educación exclusiva por ese medio. Coincidiendo con lo expuesto por Ríos (2021) a través su artículo científico titulado “La

enseñanza post pandemia: retos y tendencias de

la educación híbrida” donde menciona que la enseñanza virtual brinda facilidades para el aprendizaje sin embargo la educación presencial es crucial ya que mediante ella se generan las conexiones e interacción con el entorno. Por ello la enseñanza combinada del modo presencial y virtual debido a su flexibilidad genera mayor autonomía y potencia su ser investigador.

Conclusiones

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

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

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

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

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

Referencias

Fuente principal revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11502

 2%

Acuña, M. (2020). Educación Híbrida: transformando la educación tradicional. Evirtualplus. <https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida/>

Arias, E., Bergamaschi, A., Pérez, M., Vásquez, M. (2020). De la educación a distancia a la híbrida: 4 elementos clave para hacerla realidad. BID. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/eduhibrida/>

Banoy, W. y Castillo, J. (2020). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. Educación y Ciencia, 10(56). <http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601/456590>

Bellido, A., Pacheco, M., y Rodríguez, G. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en Educación, EESPP Monterrico]. http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf

Bellido, J. y Janampa, R. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria. [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en Educación y Gestión del

Aprendizaje con Especialidad en la Niñez, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

[pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Borras, O. (2015). Fundamentación de la gamificación. RESEARCHGATE.

https://www.researchgate.net/publication/280305526_Fundamentos_de_gamificacion

Cruzado, D., & Rodríguez (s/f).

El potencial de la gamificación aplicado al

ámbito educativo. Universidad de Sevilla.

<https://fccc.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20C3%93N%20APLICADO%20AL%20>

Fuente principal dialnet.unirioja.es/.../articulo/6329703.pdf



2%

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

López, V., Blumen, S., y García, A. (2021). "Minteachers": programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a

través de las TIC. Revista De Psicología, 39(2), 1005-1030. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>

Mateus J. (2019). 28 preguntas para hackear la escuela. Computextos. Fundación telefónica.

Mera, A., López, M., y Muñoz, M. (2021).

Saberes ancestrales y educación híbrida: Artículo de

revisión bibliográfica. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada HAYKA, 3(6). <http://www.sociedes.org/index.php/hayka/article/view/14>

Parra, E. y Segura, A. (2019). Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo. Revista de Educación, 386. [https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf)

[c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf)

Fuente principal repositorio.ucv.edu.pe/.../60345/Quispe_BCD-SD.pdf



2%

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

Licenciada en Educación Primaria, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

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

Fuente principal revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11502



2%

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

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

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

Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Viñas, M. (2021). Retos y posibilidades de la educación híbrida en tiempos de

pandemia. Revista Plures, 12. <https://revistas.unlp.edu.ar/PLR/article/view/12780/11503>

Zepeda, S., Abascal, R., López, E. (2016). Integración de Gamificación y aprendizaje activo en

Anexos

Matriz de coherencia

Problema

Objetivos

Unidad de análisis

Categoría

Técnica e instrumentos

General:

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

Específicos:

Identificar las estrategias de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

Explicar la aplicación adecuada de la gamificación en la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

Describir la educación híbrida en el nivel primario de la Educación Básica Regular.

Metodología de la gamificación
Educación híbrida
Definición sobre la metodología de la gamificación en la educación híbrida.

Documental:

¿Cuál es la importancia de aplicar

Fichero

Registro de páginas web

Descripción de la educación híbrida en el nivel primario de la básica regular.

una buena
metodología

Descripción de la correcta aplicación de la gamificación en la educación híbrida para el nivel primario.

de la
gamificación
en la
educación
híbrida?

Recopilación sobre estrategias de gamificación en la educación híbrida según su contexto.

Ficheros electrónicos

Ficha N° 01

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

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

Fuente
principal

repositorioacademico.upc.edu.pe/.../653939/Bellido_GJ.pdf



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

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&jsAllowed=y

sAllowed=y

FICHA N°02

Educación Híbrida: transformando la educación tradicional

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

Fuente
principal

revistas.unlp.edu.ar/.../12780/11502



Auña, M(2020). Educación Híbrida: Transformando la educación tradicional.
https://www.evirtualplus.com/educacion-hibrida/#%C2%BFQue_beneficios_ofrece_la_educacion_hibrida

left0Ficha N° 03

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

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

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

Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba.
http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF_Rodr%C3%ADguez.pdf

0Ficha N° 03

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

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

Rodríguez, C. (2021). El uso de las tecnologías y la transformación pedagógica en el proceso de enseñanza en espacios híbridos de nivel primario: una aproximación teórica. Biblioteca Digital - Producción Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba.
http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3152/1/TF_Rodr%C3%ADguez.pdf

3492517018000

Ficha N° 04

Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje de las matemáticas

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

Bellido, A., Pacheco, M., y Rodriguez, G. (2020).

Gamificación como estrategia para mejorar el aprendizaje

de las matemáticas. http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1741/1/MF_X_TESINA_Bellido.pdf

center0Ficha N° 05

Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas

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

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

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es

0Ficha N° 05

Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas

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

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

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200391&lang=es

34925154305Ficha N° 06

La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia.

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

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

00Ficha N° 06

La evaluación alternativa y auténtica en los ambientes educativos híbridos y a distancia.

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

Fuente principal

dialnet.unirioja.es/.../articulo/6329703.pdf



2%

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

center0Ficha N° 07

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

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

López Carrión, V. A., Blumen, S., & García Berbén, A. B. (2021).

Fuente principal

www.semanticscholar.org/.../0a4c043227ddfc8053...02031acfb28b2cbd5



2%

“Minteachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>

0Ficha N° 07

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

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

López Carrión, V. A., Blumen, S., & García Berbén, A. B. (2021).

Fuente principal

www.semanticscholar.org/.../0a4c043227ddfc8053...02031acfb28b2cbd5



2%

“Minteachers”: programa gamificado para el desarrollo de la motivación en la educación primaria a través de las TIC. <https://doi.org/10.18800/psico.202102.016>

left210185Ficha N° 08

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

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

Quispe, C. (2020). Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de Covid-19, Carabaylo, 2020.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

0Ficha N° 08

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

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

Quispe, C. (2020).

Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto

de Covid-19, Carabaylo, 2020. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60345/Quispe_BCD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

left0Ficha N° 09

Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo

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

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

Ficha N° 09

Producción científica de la gamificación en educación: un análisis cuantitativo

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

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

Motor de búsqueda

Palabra clave

Título

Autor

Fecha de publicación

Dirección de página

Información encontrada

Google web

Beneficios de la educación híbrida

Educación Híbrida: transformando la educación tradicional

Marit Acuña

2020

<https://www.evirt>

Beneficios de la Educación híbrida

ualplus.

com/edu

cacion-

hibrida/

Elementos de la gamificación

Fundamentos de la gamificación

Oriol Borrás- Gene

2015

<https://www.researchgate>

.net/publication/28030552

Elementos de la gamificación

6_Fundamentos

_de_gamificación

Repositorio

Gamificación como

Bellido, A.,

2020

<http://re>

Concepto de

de EESPPM

Gamificaci

estrategia para

Pacheco,

positorio

gamificación

ón

mejorar el

M., y

.ipnm.ed

aprendizaje de las

Rodriguez,

u.pe/bits

matemáticas.

G.

tream/2

0.500.12

905/174

1/1/MF_

X_TESI

NA_Belli

do.pdf

Dialnet

Factores de la educación híbrida

La evaluación alternativa y auténtica en los

ambientes

Alejandra Fenández

2017

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6329703>

Factores para la implementación de la educación.

educativos híbridos y

a distancia.

UCC

Sistema de biblioteca.

Educación híbrida

El uso de las

tecnologías y la transformación

Claudia Rodríguez

2021

[http://pa.bibdigita.lucc.edu.ar/id/e](http://pa.bibdigita.lucc.edu.ar/id/eprint/3152)

print/3152

La evaluación como otro factor para la implementación de la educación.

pedagógica en los

procesos de

enseñanza en

espacios híbridos en nivel primario: una aproximación

teórica.