



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PSICOLOGÍA EDUCATIVA
MODALIDAD PRESENCIAL

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional

TEMA:

“GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO, CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALBERT EINSTEIN”

AUTOR: Andrés Sebastian Silva Castro

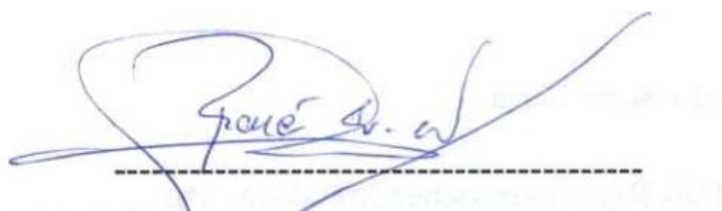
TUTOR: Psi. Edu. Luis René Indacochea Mendoza Mg.

Ambato – Ecuador

2019

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Psi. Edu. Luis René Indacochea Mendoza Mg., portador de la C.I. 130889207-7, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación sobre el tema: “**GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO, CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALBERT EINSTEIN**”, desarrollado por el estudiante Andrés Sebastian Silva Castro, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos, técnicos, científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



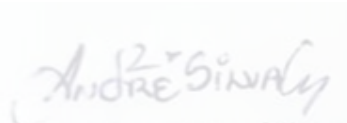
Psi. Edu. Luis René Indacochea Mendoza Mg.

C.I. 130889207-7

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Andrés Sebastian Silva Castro, portador de la cédula de ciudadanía No. 180467776-1, autor del proyecto de investigación titulado: **“GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO, CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALBERT EINSTEIN”**, previo la obtención del título de Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional, declaro que todos los contenidos como: ideas, comentarios, análisis de resultados, conclusiones, recomendaciones y demás aspectos vertidos en el presente trabajo de investigación son de exclusiva responsabilidad de mi persona.



Andrés Sebastian Silva Castro

C.I. 180467776-1

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Titulación sobre el tema: : **“GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO, CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALBERT EINSTEIN”**, presentado por el Sr. Andrés Sebastian Silva Castro, egresado de la Carrera de Psicología Educativa, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

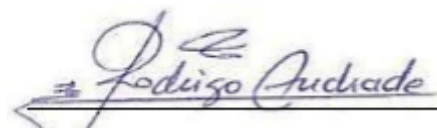
LA COMISIÓN



Dra. Carmita del Rocío Núñez López, Mg.

C.I. 180190849-0

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dr. Mg. Rodrigo Andrade Albán

C.I. 0501970099

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A mis padres y mi hermano por su apoyo incondicional y gran ejemplo.

A mi esposa e hija, que con su alegría han llenado de felicidad mi corazón en los días que me sentía más vulnerable.

A mis amigos que con sus consejos me sacaron adelante para lograr mis metas.

Andrés Sebastian Silva Castro

AGRADECIMIENTO

A mi madre por brindarme su amor incondicional y el cuidado necesario para desarrollarme académica y profesionalmente en este largo camino.

A mi familia, quienes siempre confiaron a mí y me alentaban a seguir adelante.

A mi esposa, por ser aquella fortaleza en mi vida en los momentos de dudas y preocupaciones.

A mi hija, por ser la persona más importante en mi vida y convertirse en mi mejor maestra en la vida.

A mis docentes, aquellos quienes me aconsejaron y enseñaron en mi etapa universitaria.

A todas aquellas personas que formaron parte importante en cada etapa de mi vida y fueron compañeros en este logro, ocuparán un lugar importante en mi memoria.

Gracias por su confianza en mí

Andrés Sebastian Silva Castro

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I.....	2
MARCO TEÓRICO.....	2
1.1 Antecedentes Investigativos	2
1.2 Objetivos.....	5
1.2.1 Objetivo General	5
1.2.2 Objetivos Específicos	5
1.3 Fundamentación Técnico Científica.....	6
1.3.1 Variable Independiente: Gamificación.....	6
1.3.3 Variable Dependiente: Motivación.....	9
CAPÍTULO II	12
METODOLOGÍA	12

2.1 Materiales	12
2.1.1 Recursos Humanos	12
2.1.2 Recursos Institucionales	12
2.1.3 Recursos Materiales.....	12
2.1.4 Recursos Económicos.....	12
2.2 Métodos	13
2.2.1 Enfoque de la Investigación	13
2.2.2 Modalidad de la Investigación.....	13
2.2.3 Nivel de Investigación.....	13
2.3 Población y Muestra	14
2.4 Operacionalización de las Variables	15
2.4.1 Variable Independiente: Gamificación.....	15
2.4.2 Variable Dependiente: Motivación.....	17
CAPÍTULO III.....	19
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	19
3.1 Análisis y discusión de los resultados	19
3.2 Verificación de la Hipótesis	32
3.2.1 Combinación de frecuencias.....	32
3.2.2 Planteamiento de la Hipótesis	32
3.3 Selección del nivel de significación	33
3.4 Especificación del Estadístico	33
3.4.1 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	33
3.5 Recolección De Datos Y Cálculo De Los Estadísticos	35
3.5.1 Frecuencias Observadas	35
3.5.2 Frecuencias Esperadas.....	36
CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.....	37
REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO.....	38

Decisión Final.....	38
CAPÍTULO IV	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	39
4.1 CONCLUSIONES	39
4.2 RECOMENDACIONES	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Variable Independiente Gamificación	15
Cuadro 2 Variable Dependiente Motivación	17
Cuadro 3 Frecuencias Observadas	35
Cuadro 4 Frecuencias Esperadas	36
Cuadro 5 Cálculo Chi Cuadrado	37

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Población	14
Ilustración 2 Regiones de aceptación y Rechazo.....	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Pregunta 1	19
Gráfico 2 Pregunta 2	21
Gráfico 3 Pregunta 3	22
Gráfico 4 Pregunta 4	23
Gráfico 5 Pregunta 5	24
Gráfico 6 Pregunta 6	25
Gráfico 7 Pregunta 7	26
Gráfico 8 Pregunta 8	27
Gráfico 9 Pregunta 9	28
Gráfico 10 Pregunta 10	29
Gráfico 11 Pregunta 11	30
Gráfico 12 Pregunta 12	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pregunta 1.....	19
Tabla 2 Pregunta 2.....	21
Tabla 3 Pregunta 3.....	22
Tabla 4 Pregunta 4.....	23
Tabla 5 Pregunta 5.....	24
Tabla 6 Pregunta 6.....	25
Tabla 7 Pregunta 7.....	26
Tabla 8 Pregunta 8.....	27
Tabla 9 Pregunta 9.....	28
Tabla 10 Pregunta 10.....	29
Tabla 11 Pregunta 11.....	30
Tabla 12 Pregunta 12.....	31

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TEMA: “GAMIFICACIÓN Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO, CUARTO Y QUINTO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALBERT EINSTEIN”

Autor: Andrés Sebastian Silva Castro

Tutor: Psi. Edu. Luis René Indacochea Mendoza Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo fundamentar científicamente la relación que existe entre la Gamificación y la Motivación en los estudiantes de Tercero, Cuarto y Quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, cantón Píllaro, Provincia de Tungurahua. Mediante la aplicación de una encuesta dirigida a 95 estudiantes, comprendidos en tercer año con 35 estudiantes, 30 estudiantes en cuarto y 30 estudiantes en quinto año de educación básica. El enfoque y nivel de investigación corresponde a exploratorio, descriptivo y correlacional. Los resultados evidencian una relación positiva entre Gamificación y Motivación al obtener 115,15 en el estadístico Chi-cuadrado. A partir del análisis cuidadoso se procede a elaborar conclusiones y recomendaciones, en la que los docentes apliquen una metodología de trabajo diferente basándose en la técnica de la Gamificación para que los estudiantes estén Motivados al trabajar en esta asignatura.

Palabras Clave: Gamificación – Motivación – Técnicas Lúdicas - Aprendizaje

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
CAREER OF EDUCATIONAL PSYCHOLOGY

THEME: "GAMIFICATION AND THE MOTIVATION IN LEARNING IN THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE IN THIRD, FOURTH AND FIFTH YEAR STUDENTS OF ALBERT EINSTEIN SCHOOL OF BASIC EDUCATION"

Author: Andrés Sebastián Silva Castro

Tutor: Psi. Edu. Luis René Indacochea Mendoza Mg.

ABSTRACT

This research work aims to scientifically substantiate the relationship between Gamification and Motivation in students in Third, Fourth and Fifth years of the School of Basic Education "Albert Einstein", canton Píllaro, Province of Tungurahua. Through the application of a survey of 95 students, in the third year with 35 students, 30 students in the fourth year and 30 students in the fifth year of basic education. The focus and level of research corresponds to exploratory, descriptive and correlational. The results show a positive relationship between Gamification and Motivation when obtaining 115.15 in the Chi-square statistic. Based on the careful analysis, conclusions and recommendations are drawn up, in which teachers apply a different work methodology based on the Gamification technique so that students are motivated to work on this subject.

Keywords: Gamification - Motivation - Playful Techniques – Learning

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”, institución que está ubicada en la provincia de Tungurahua, Cantón Píllaro, se enfocó en la gamificación y la motivación en el aprendizaje, con esta investigación se pretende dar un aporte significativo a la sociedad por medio de la comprensión de la temática abordada.

Capítulo I. Marco Teórico.

Se establece la contextualización del problema central de estudio es la relación existente entre Gamificación y Motivación, para lo cual se trabajó con los estudiantes de Tercer, Cuarto y Quinto año de Educación General Básica. Se realiza un análisis crítico de la problemática con sus causas y efectos, con visión a futuro para cubrir la necesidad de los beneficiarios, lo objetivo general y específicos.

Capítulo II. Metodología.

Se establece un enfoque cuanti – cualitativo, la modalidad de investigación es bibliográfica y de campo, el nivel es de tipo descriptivo, exploratorio y correlacional, la muestra es de 95 estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de Educación Básica. Se operacionaliza las variables dependiente e independiente, con indicadores e ítems y se utiliza una encuesta para proceder con el análisis de la información.

Capítulo III. Análisis e interpretación de resultados.

Se presentan tablas y gráficos de los resultados de la encuesta aplicada, para conocer los datos cuantitativos, que son interpretados con base en la realidad.

Capítulo IV. Conclusiones y recomendaciones.

Se establece en función de los objetivos y resultados, sistematizando los datos más relevantes del estudio aplicado.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Se ha realizado un análisis de trabajos de investigación que posean cierta relación con las variables abordadas en este estudio, dicha información se recopiló en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, los resultados obtenidos fueron de gran aporte, destacando los siguientes:

Tema: “LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE”.

Autora: Quishpi, Lady (2018)

Conclusiones:

- El enfoque cuali-cuantitativo otorga perspectivas acerca de realidad de los docentes de la institución, poseen toda la tecnología a disposición para su uso, mas no la metodología adecuada para aplicarla, con este antecedente lleva a que al experimentar utilizando diferentes herramientas desemboque en el autoaprendizaje y la construcción del conocimiento utilizando la gamificación en espacios virtuales metafóricos, el mismo que se puede aplicar dentro del ciclo académico para un aprendizaje significativo.
- La utilización de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes demuestra una influencia notable, ya que al presentar propia interactividad además de un continuo feedback, se genera interés del estudiantado por una herramienta novedosa que contiene información variada y está disponible todo el tiempo para consultar e investigar sobre la problemática presentada, a partir del uso del aula virtual con una metáfora aplicada del Monopolio.

Tema: “PATRONES EN GAMIFICACIÓN Y JUEGOS SERIOS, APLICADOS A LA EDUCACIÓN”

Autor: Loján, María (2017)

Conclusiones:

- Exponer un método de juegos serios para enseñanza-aprendizaje donde se impulse el pensamiento crítico y el resolver problemas, aprender por medio de las distintas experiencias que se alcanza en cada hito del juego, para favorecer e impulsar el dinamismo universitario.
- Se mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de juegos serios gamificados, utilizando herramientas, novedosas, motivadoras y eficientes para crear entornos positivos, dinámicos prácticos y colaborativos entre el profesorado y los docentes, el objetivos de los juegos mencionados, otorgar a los alumnos aprendizajes, habilidades, destrezas efectivas y eficientes, que se pueden aplicar en la vida laborar, considerando todo lo pertinente en cuanto a educación dentro de la institución.

Tema: “LA MOTIVACIÓN A LOS ESTUDIOS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SANTA ANA”, PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA PICHINCHA”.

Autora: Ayo, Sandra (2015)

Conclusiones:

- La motivación en el estudio influye significativamente en las calificaciones y promedio de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular “Santa Ana”, la relación que se tiene con los profesores de las diversas áreas no es la adecuada, la poca motivación que ellos otorgan al iniciar una clase, la escasa comunicación entre maestro y alumno y la insuficiente aplicación de metodología didáctica que brinde motivación, por todo lo anteriormente mencionado se puede evidenciar con el factor principal del bajo rendimiento académico.

- La falta de motivación del alumno por aprender, acarrea consecuencias negativas en el rendimiento, dificultades con la atención, la colaboración y asistencia a cada clase. Estas consecuencias negativas surgen debido a que el docente no genera ningún tipo de motivación, lo que se traduce a no vivir la emoción de nuevos conocimientos, los refuerzos positivos no generan el impulso que se desea para que la actividad sea cumplida dentro del ámbito académico.

Tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL RUMIÑAHUI DEL CANTÓN PÍLLARO”

Autora: Bautista, Luzmarina (2012)

Conclusiones:

- Las actividades lúdicas poseen potencial educativo para el estudiante, por medio de un vistazo pedagógico se argumenta que estas actividades son espontáneas y permanentes en niños y niñas.
- A través del juego conjuntamente con los niveles de aplicación necesarios, los estudiantes desarrollan: valores y aptitudes que podrán perfeccionarlas en el transcurso de su vida que derivará en una persona con mente y cuerpo sanos.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

- Fundamentar científicamente la Gamificación y la Motivación en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar la Gamificación que el docente aplica en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes.
- Determinar el nivel de motivación de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura.
- Establecer la relación entre la Gamificación y la Motivación en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”.

1.3 Fundamentación Técnico Científica

1.3.1 Variable Independiente: Gamificación

Según Stott (2013) “la gamificación se refiere a la aplicación de la dinámica de juego dentro de ambientes ajenos al juego”, el auge del entretenimiento electrónico y las recompensas que este brinda al usuario, la sensación de satisfacción y la búsqueda de más experiencias similares, por lo que la dinámica de juego que lo hacen atractivo son reconocidos y utilizados en prácticas pedagógicas modernas (Stott y Carman, 2016). Al aplicar elementos de diseño de juegos tales como: rankings, medallas, avatares, recompensas, puntos, entre otras, en contextos ajenos al juego se busca lograr comportamientos similares a los mencionados anteriormente.

Según Stott y Carman (2016) el juego se liga íntimamente con la motivación y por ende con el aprendizaje que se tendrá, debido a que se incentiva mediante retos y buscar un objetivo común.

En la generación digital actual la gamificación se ha convertido en una táctica popular para motivar comportamientos específicos, e incrementar la motivación y compromiso (Hsin-Yuan y Soman, 2013). Una meta importante dentro de la gamificación es la motivación que se crea dentro de los participantes para que se pueda incrementar el compromiso de las personas en la realización de las diferentes tareas en las que se trabaje.

En el ámbito pertinente a la formación de los estudiantes para su vida profesional, la Gamificación consiste en las diversas aplicaciones de las mecánicas y dinámicas de juegos. Lo que busca y su objetivo primordial es el impulsar la motivación del estudiantado y aumentar el compromiso del estudiante con la educación que recibe en el centro educativo. (Hsin-Yuan y Soman, 2013)

Para Hsin-Yuan (2013) la gamificación en la educación puede ser una estrategia poderosa cuando se implementa adecuadamente, por lo que puede mejorar un programa educativo, y lograr objetivos de aprendizaje influenciando el comportamiento de los estudiantes.

De acuerdo a Kapp (2012) utilizar las mecánicas basadas en juegos y el pensamiento de las personas para motivar la acción, se promueve el aprendizaje y la resolución de problemas.

Las características básicas para un sistema de gamificación son:

- Usuario: todos los estudiantes partícipes de la actividad.
- Tareas: la guía establecida para cumplir el objetivo.
- Puntaje: el incentivo para mantener la atención de los usuarios.
- Niveles: la dificultad establecida para cada tarea.
- Recompensa: el logro obtenido al alcanzar el objetivo.
- Ranking: nivel de progresión de los estudiantes.

Todo lo mencionado acorde a Kapp (2012)

Marczewski (2013) nos comparte que existen varias diferencias entre Gamificación y términos similares como son:

- Diseño inspirado en juegos: utiliza ideas y la manera de pensar de los juegos, sin embargo no añade material que se utiliza para la experiencia.
- Gamificación: es el uso de la metáfora del juego, ideas, conceptos y destrezas que buscan la motivación de los participantes.
- Juegos serios: son diseñados específicamente para proveer un entrenamiento, no simplemente diversión.
- Simulaciones: similares a juegos serios pero su propósito es crear un ambiente simulado que se asemeje a la vida real.

- Juegos: es un término amplio que incluye lo mencionado anteriormente y su tarea principal es el entretenimiento del usuario.

“Puedes crear estas comunidades alrededor del juego que realiza una increíble cantidad de trabajo intelectual, y cuando ellos han realizado el trabajo, buscan dejar el juego e ir a otro juego que es más desafiante. Puedes imaginar si nosotros tuviéramos esa clase de ambiente en las aulas” (Squire, 2017).

Para Sheldon Lee (2012) Las ventajas de este tipo de aprendizaje se evidencian en el aspecto personal, social y educativo:

- Refuerza conocimientos adquiridos.
- Motiva, crea interés por estudiar y aprender.
- Prepara para la vida.
- Mejora el autoconocimiento.
- Ayuda en las relaciones Interpersonales.
- Estimula a las personas a ser creativas, resolver problemas y tomar decisiones.

Squire (2017) argumenta que, al tener un feedback inmediato o retroalimentación constante hacia los participantes, se generan hitos de superación, no solamente del guía de la actividad sino también de los propios estudiantes que mediante su curiosidad se retan personalmente a culminar y superar la actividad.

El Ministerio de Educación en su página Web nos comparte la metodología de Proyectos Escolares (PE) dónde menciona que: “el modelo de aprendizaje basado en proyectos compromete activamente a los estudiantes, porque valora las experiencias de primera mano y fomenta el aprender haciendo de una manera flexible, lúdica con múltiples oportunidades, tareas y estrategias. Se promueven diferentes estilos de aprendizaje para que los estudiantes tengan mayores probabilidades de realización personal”.

Dentro de los diversos tipos de juegos que existen encontramos el trabajo individual y colectivo, individualmente una persona logra varias metas, pero, si lo combinamos con sus afines conseguiremos incrementar los logros que pueden obtener, en eso consiste gamificar una actividad, en potencializar las fortalezas individuales y fortalecer el trabajo en equipo.

1.3.3 Variable Dependiente: Motivación

Trechera (2005) explica que, el término Motivación tomado desde una perspectiva etimológica, viene del latín moltus, que dicta que hombre o mujer tiene una fuerza impulsora para ejecutar cualquier actividad.

De acuerdo a Hsin-Yuan (2013) “La motivación y el compromiso son considerados prerrequisitos para completar una tarea y animar un comportamiento específico” El desarrollo del ser humano en el aspecto mental está ligado intrínsecamente a la motivación, no se considera un rasgo personal que tenemos, sino más bien la interacción de las personas con la situación siendo variable en los diversos momentos de la vida.

De acuerdo con López (p.73), existen cinco principios motivacionales, a saber:

Principio de la predisposición.

Cuando estamos predispuestos positivamente hacia una tarea, su ejecución resulta casi siempre agradable.

Principio de la consecuencia.

Tenemos tendencia a reproducir las experiencias que tienen consecuencias agradables y a no repetir las que tienen consecuencias desagradables.

Principio de la repetición.

Cuando un estímulo provoca una reacción determinada positiva, el lazo que une el estímulo con la respuesta puede reforzarse con el ejercicio o repetición.

Principio de la novedad.

En igualdad de condiciones, las novedades controladas suelen ser más atractivas y motivadoras que aquello ya conocido.

Principio de la vivencia.

Con una experiencia agradable vivida podemos alcanzar nuestras metas las que pueden ser muy motivadoras, puede referirse tanto a alguna experiencia coexistidas anteriormente como a alguna experiencia novedosa que podamos llevar a través de nuestros sentidos.

La incorporación de las teorías cognitivas en el estudio de la motivación, las ideas sobre las metas, así como la incorporación del auto concepto como elemento central de la mayor parte de las teorías motivacionales son, quizás, los aspectos que mejor sintetizan la teoría e investigación motivacional en educación en los últimos veinte años (Valle, Cabanach, Gómez y Piñeiro, 1998).

Según Núñez (2009) “desde una perspectiva evolutiva, en primer lugar, los deseos de los estudiantes de alcanzar resultados valorados socialmente en la clase, incluyendo el éxito académico, podrían ser parte de un sistema motivacional más global derivado de experiencias de socialización anteriores”.

La complejidad de los procesos motivacionales ha sido sintetizada por Pintrich y De Groot (2000) en la que se distinguen tres categorías importantes dentro de la motivación en un centro educativo:

Expectativa: hace referencia a cómo los estudiantes perciben su capacidad para cumplir una actividad.

Valor: los objetivos que los estudiantes buscan cumplir además del interés que presentan para dicha tarea.

Componente Afectivo: incluye la relación que existe al nivel emocional presentado por la persona dentro de la realización de distintas actividades.

El auto concepto es uno de los ámbitos más importantes siempre que nos referimos a motivación, tanto por las estrategias que se apliquen y la regulación personal que presente la persona para un aprendizaje escolar (Gonzales-Pineda y Núñez, 2001)

Herrera, Ramírez, Roa y Herrear (2004) señalan que la motivación explica la conducta humana a través de un proceso sencillo que necesita una activación cómo la persona inicia una acción, la dirección el objetivo que se busca cumplir y finalmente el mantenimiento que refiere a la persistencia por alcanzar el objetivo.

Acorde a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) en su literal q menciona que “Motivación: se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación”.

El gusto por las actividades que realizamos a diario es importante para para nuestra autorrealización; el crear una pasión en alguien más por algo que nosotros disfrutamos o enseñamos es la motivación, motivación que se busca en las personas con las que trabajamos.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

2.1.1 Recursos Humanos

- Investigador
- Psicólogo Institucional
- Docentes
- Autoridades
- Estudiantes

2.1.2 Recursos Institucionales

- Aulas de clase
- Patios de la institución
- Pizarrón
- Marcadores
- Proyector
- Computador

2.1.3 Recursos Materiales

- Copias
- Lápices
- Hojas de evaluación

2.1.4 Recursos Económicos

Propios del investigador.

Rubros

Transporte	\$100
Marcadores	\$5
Papelotes	\$8
Estampas	\$10

Material Didáctico	\$50
Incentivos (Gomitas)	\$20
Gigantografías	\$60

TOTAL	\$253

2.2 Métodos

2.2.1 Enfoque de la Investigación

Este proyecto de investigación tiene una connotación cuantitativa que permite realizar la cuantificación de los resultados y su respectivo análisis.

Cuantitativo: se utilizará información estadística obtenida por parte de la aplicación de encuestas a los estudiantes y con el respectivo análisis estadístico acorde a la confiabilidad de los datos se llegará a la comprobación de la hipótesis con el uso de cuadros y tablas.

2.2.2 Modalidad de la Investigación

Modalidad bibliográfica fue obtenida de varias fuentes en las que se incluyen libros, fichas bibliográficas, revistas e internet, artículos científicos. Dichas particularidades de la investigación fueron de gran ayuda para la adquisición de elementos de juicio necesarios para el desarrollo de la misma.

De campo, debido a que se utilizó fuentes de investigación reales, recolectando así información en las instalaciones de la escuela de Educación Básica “Albert Einstein” y de esta manera se pudo medir los datos durante el proceso investigativo obteniendo de esta manera conclusiones concretas, precisas y acertadas.

2.2.3 Nivel de Investigación

La investigación se desarrolló en varios niveles, los cuales son:

Descriptivo pues permitió analizar a profesores, estudiantes y profesionales, y se realizó un análisis de la problemática y se pudo plantear dos variables que fueron el motivo de estudio en busca de solución.

Exploratoria puesto que al establecer las variables del problema estas se diferenciaron entre si y en su relación en base a la recolección de datos significativos y se logró proponer una solución a la problemática.

Correlacionar cuando se recogieron los datos en el enfoque descriptivo se procedió al análisis de los resultados que fueron interpretados para analizar la relación de las dos variables con las que se propuso el tema y así se pudo obtener como resultado la verificación de la hipótesis.

2.3 Población y Muestra

Para realizar la presente investigación se tomó como universo a los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de Educación General Básica de la Escuela “Albert Einstein” del cantón Pillaro provincia de Tungurahua.

La población que se tomó en cuenta para esta investigación está comprendida por 95 estudiantes, los cuales tienen edades entre 8 y 11 años. Al estar dividido en 4 grupos diferente se facilita el control y progresión de la actividad.

Ilustración 1 Población

POBLACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de educación básica	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

2.4 Operacionalización de las Variables

2.4.1 Variable Independiente: Gamificación

Identificar técnicas lúdicas que aplica el docente.

Cuadro 1 Variable Independiente Gamificación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Según Stott (2013) “la gamificación se refiere a la aplicación de la dinámica de juego dentro de ambientes ajenos al juego”	Dinámica	Métodos	¿El docente aplica métodos interactivos y llamativos al momento de enseñar un tema determinado?	ENCUESTA CUESTIONARIO ESTRUCTURADO
		Estrategias	¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?	
		Técnicas	¿Las clases son interactivas, el docente aplica diferentes técnicas de enseñanza en el aula de clase?	

	Juego	Participación Activa	¿En las clases el docente siempre hace participar a los estudiantes?
		Actividades recreativas	¿El docente utiliza actividades en las que tengan que moverse de sus asientos para enseñar un nuevo tema?
		Trabajo en Equipo	¿Existen actividades que se realicen en equipos de trabajo?
	Ambientes	Actividades fuera del aula	¿Existen ocasiones en las que el aprendizaje con el docente se da fuera del aula de clases?
		Espacio	¿El espacio del aula de clases es el adecuado para realizar las actividades propuestas por el docente?
		Compañerismo	¿El docente alienta aplaudir y motiva los logros que presentan alguno o varios de sus compañeros/as?

Elaborado por: Andrés Silva.

2.4.2 Variable Dependiente: Motivación

Determinar el nivel de Motivación de los estudiantes

Cuadro 2 Variable Dependiente Motivación

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Según Núñez (2009) “desde una perspectiva evolutiva, en primer lugar, los deseos de los estudiantes de alcanzar resultados valorados socialmente en la clase , incluyendo el éxito académico , podrían ser parte de un sistema motivacional más global derivado de experiencias de socialización anteriores”.	Clase	Personal	¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo?	ENCUESTA CUESTIONARIO ESTRUCTURADO
		Compañeros	¿El trato con los demás estudiantes es el adecuado y permite crear un ambiente armónico?	
		Docente	¿La forma en la que el docente dicta la clase es interesante y motivadora?	
	Éxito Académico	Tareas	¿Al realizar las tareas intenta que estén lo mejor presentadas?	
		Trabajo en Clase	¿Gusta de realizar actividades y participar dentro del aula de clase?	
		Trabajo colaborativo	¿Al realizar trabajos en grupos realiza su máximo esfuerzo respetando los criterios de sus compañeros?	

	Socialización	Trabajo Colaborativo	¿Los trabajos o talleres en grupo son bien estructurados y de su agrado?	
		Participación	¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?	
		Reconocimiento	¿Existen algún reconocimiento por parte del docente por algún logro académico que haya alcanzado?	

Elaborado por: Andrés Silva.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

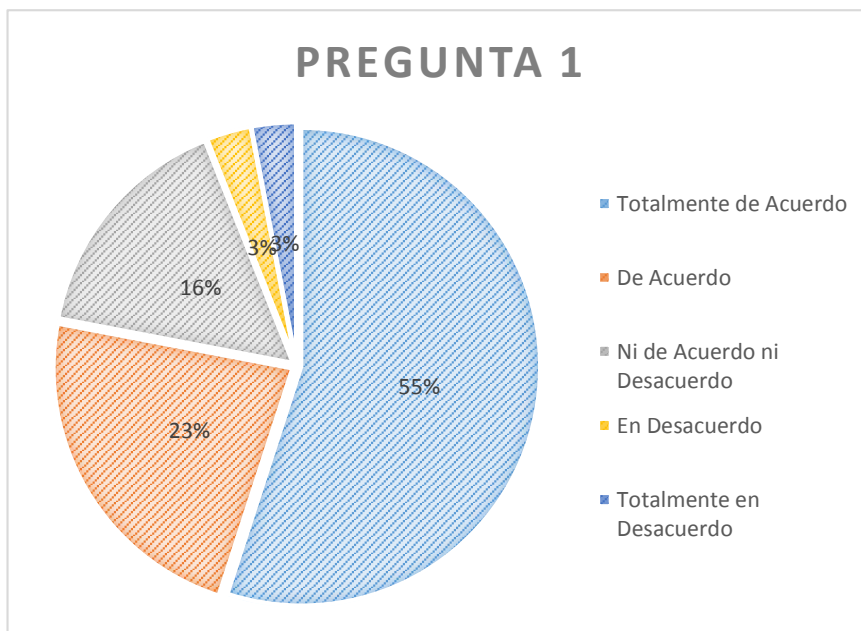
1. ¿El docente aplica métodos participativos y llamativos al momento de enseñar un tema determinado?

Tabla 1 Pregunta 1

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	53	55%
De Acuerdo	21	23%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	15	16%
En Desacuerdo	3	3%
Totalmente en Desacuerdo	3	3%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 1 Pregunta 1



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

La tabla muestra que el 55% de la población está totalmente de acuerdo, el 23 % está de acuerdo, el 16 % no está ni en acuerdo ni en desacuerdo, un 3 % no está de acuerdo y otro 3 % está en desacuerdo.

Los resultados demuestran que los docentes de tercero, cuarto y quinto año utilizan métodos participativos al momento de dictar una clase y por lo tanto los estudiantes las encuentran llamativas y son partícipes de las mismas.

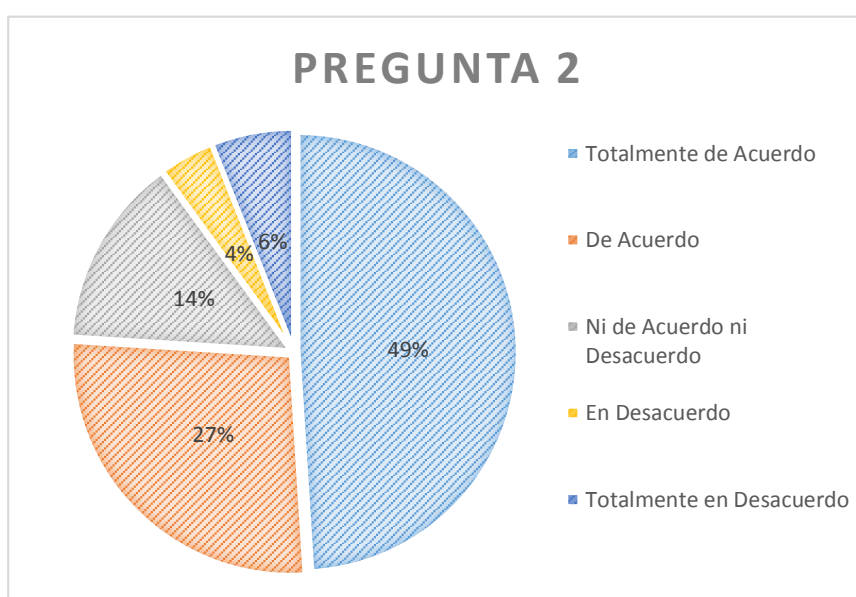
2. ¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?

Tabla 2 Pregunta 2

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	47	49%
De Acuerdo	26	27%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	12	14%
En Desacuerdo	4	4%
Totalmente en Desacuerdo	6	6%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 2 Pregunta 2



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Las respuestas de los estudiantes fueron las siguientes, totalmente de acuerdo 49%, de acuerdo 27%, ni de acuerdo ni desacuerdo 14%, en desacuerdo 4% y totalmente en desacuerdo 6%.

Un porcentaje considerable de la población demuestra que la temática abordada en clase es interesantes, a la vez divertidas con lo que los estudiantes se muestran motivados por aprender.

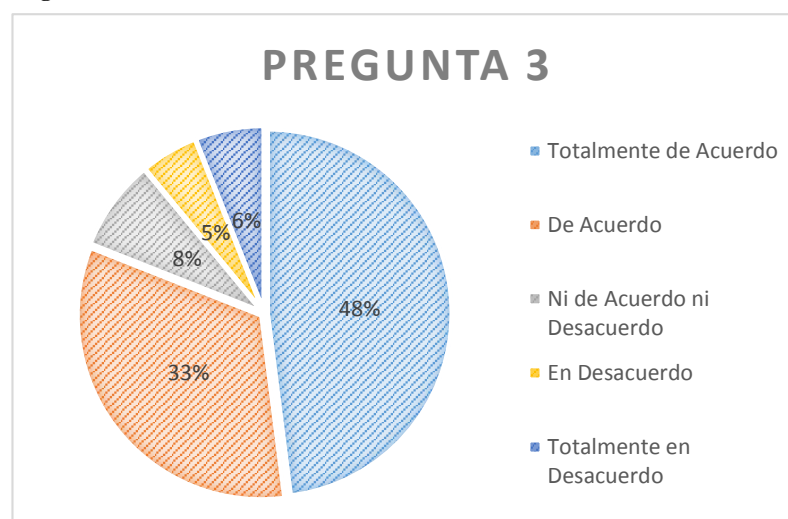
3. ¿El docente aplica diferentes técnicas de enseñanza durante la clase?

Tabla 3 Pregunta 3

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	46	48%
De Acuerdo	31	33%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	7	8%
En Desacuerdo	5	5%
Totalmente en Desacuerdo	6	6%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 3 Pregunta 3



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Analizando el gráfico anterior se obtienen como respuestas a las preguntas los siguientes porcentajes: 48% totalmente de acuerdo, 33% de acuerdo, 8% ni de acuerdo ni desacuerdo, 5% en desacuerdo, y 6% totalmente en desacuerdo.

La metodología de enseñanza aplicada por los docentes de tercero, cuarto y quinto año de acuerdo a los resultados demuestra ser cambiante, no solo de clase a clase sino más bien de tema en tema.

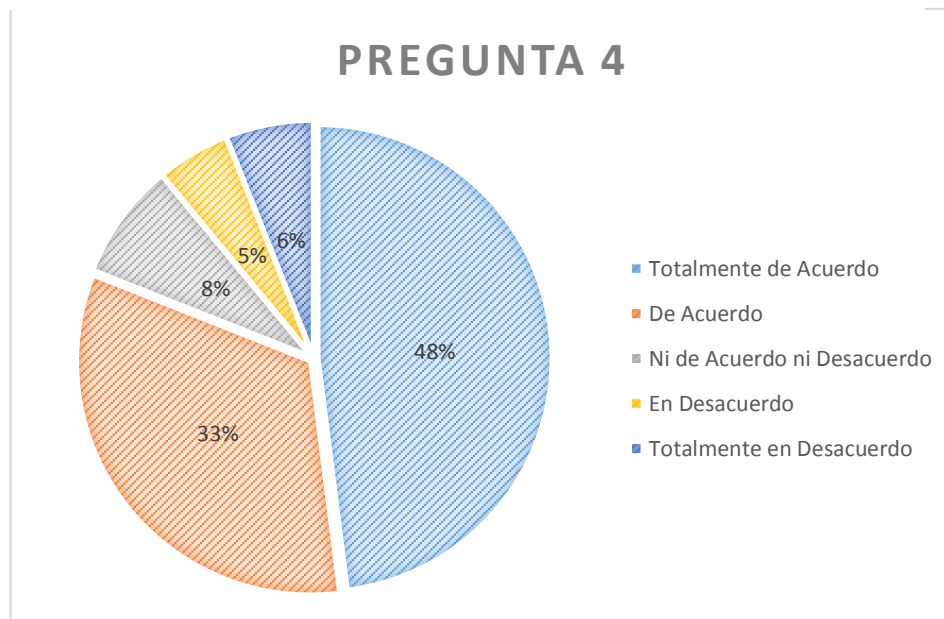
4. ¿Se realizan actividades en equipos de trabajo?

Tabla 4 Pregunta 4

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	53	48%
De Acuerdo	28	33%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	6	8%
En Desacuerdo	3	5%
Totalmente en Desacuerdo	5	6%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 4 Pregunta 4



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

El grupo al cual se le aplicó la encuesta manifestó una mayoría en el rango de aceptación siendo así el 48% y 33% con respuestas de totalmente de acuerdo y de acuerdo respectivamente y 8%, 5% y 6% contestando ni de acuerdo ni desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

El trabajo de los docentes se ve complementado por las actividades grupales que son llevadas a cabo frecuentemente dentro de las clases, esto es demostrado por el porcentaje significativo de aceptación en la encuesta.

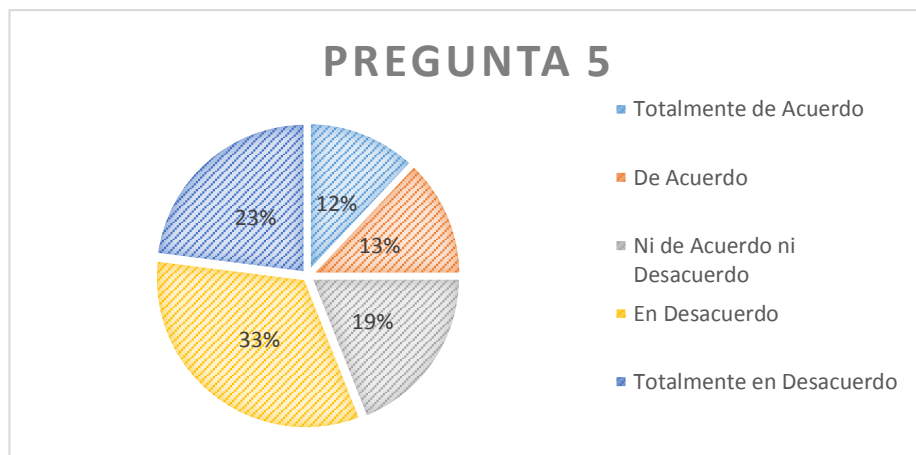
5. ¿Las clases se realizan fuera del aula?

Tabla 5 Pregunta 5

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	11	12%
De Acuerdo	12	13%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	18	19%
En Desacuerdo	32	33%
Totalmente en Desacuerdo	22	23%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 5 Pregunta 5



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

La tabulación de los resultados evidencia una gran diferenciación entre las respuestas teniendo así que los estudiantes en un 12% están totalmente de acuerdo, un 13% está de acuerdo, un 19% no está ni de acuerdo ni desacuerdo, un 33% está en desacuerdo y un 23% está totalmente en desacuerdo

El presente cuadro estadístico refleja un gran porcentaje de estudiantes que manifiestan recibir únicamente clases dentro del aula, siendo pocas ocasiones en las que la enseñanza se realiza fuera de las mismas.

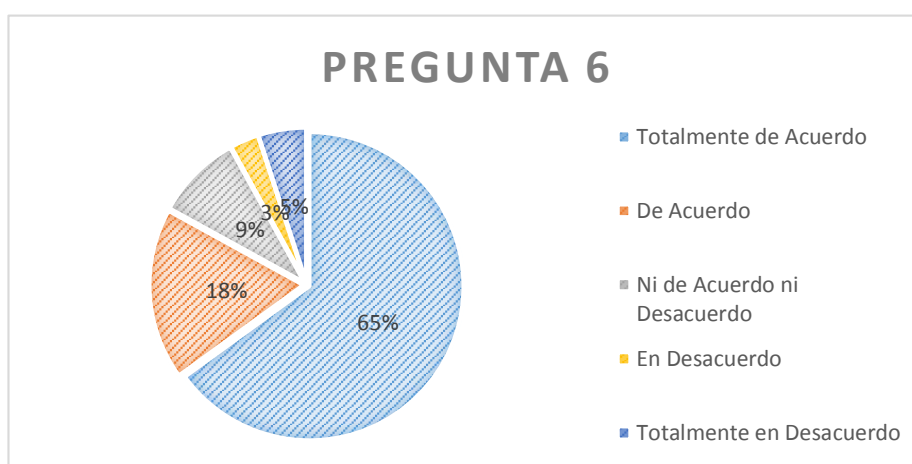
6. ¿El docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante?

Tabla 6 Pregunta 6

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	62	65%
De Acuerdo	17	18%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	8	9%
En Desacuerdo	3	3%
Totalmente en Desacuerdo	5	5%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 6 Pregunta 6



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Los resultados derivados de la pregunta planteada muestra una gran diferenciación en los estudiantes ya que el 65% dice estar totalmente de acuerdo, frente al 18%, 9%, 3% y 5% que optaron por las otras respuestas..

La grafica nos muestra que existe un apoyo por parte del docente y la adecuada motivación ante los logros que obtienen los distintos estudiantes dentro del transcurso del año lectivo.

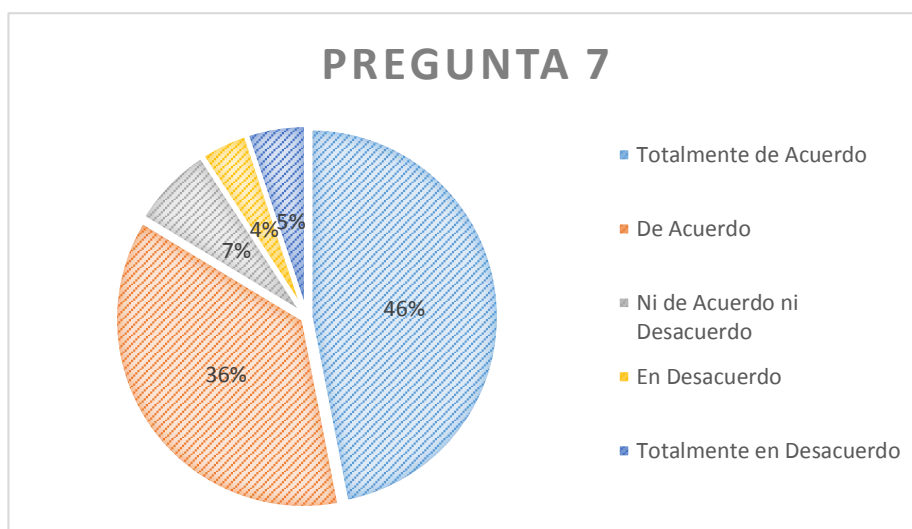
7. ¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo en la clase?

Tabla 7 Pregunta 7

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	43	46%
De Acuerdo	34	36%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	7	7%
En Desacuerdo	4	4%
Totalmente en Desacuerdo	7	7%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 7 Pregunta 7



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

El porcentaje de la población que respondió con totalmente de acuerdo es de 46%, mientras que los otros resultados fueron 36% de acuerdo, 7% ni de acuerdo ni desacuerdo, 4% en desacuerdo y 5% totalmente en desacuerdo.

Un porcentaje importante de estudiantes sienten emoción por el aprendizaje con lo cual ellos se encuentran predispuestos para adquirir nuevos conocimientos.

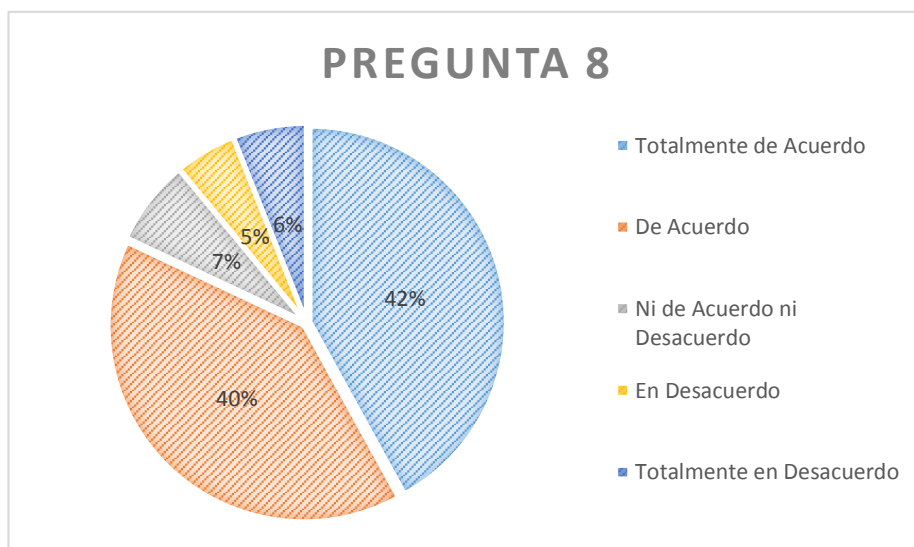
8. ¿La forma en la que el docente dicta la clase es interesante y motivadora?

Tabla 8 Pregunta 8

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	39	42%
De Acuerdo	38	40%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	7	7%
En Desacuerdo	5	5%
Totalmente en Desacuerdo	6	6%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 8 Pregunta 8



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

La aplicación del cuestionario estructurado resulta en el siguiente porcentaje de respuestas 42% con totalmente de acuerdo, 40% con de acuerdo, con 7 % ni de acuerdo ni en desacuerdo, 5% con en desacuerdo y 6% con totalmente en desacuerdo.

Los resultados arrojados por la encuesta nos muestran que los estudiantes perciben que los temas tratados en clase son interesantes y a la vez motivadores, por lo cual se puede evidenciar un aprendizaje significativo.

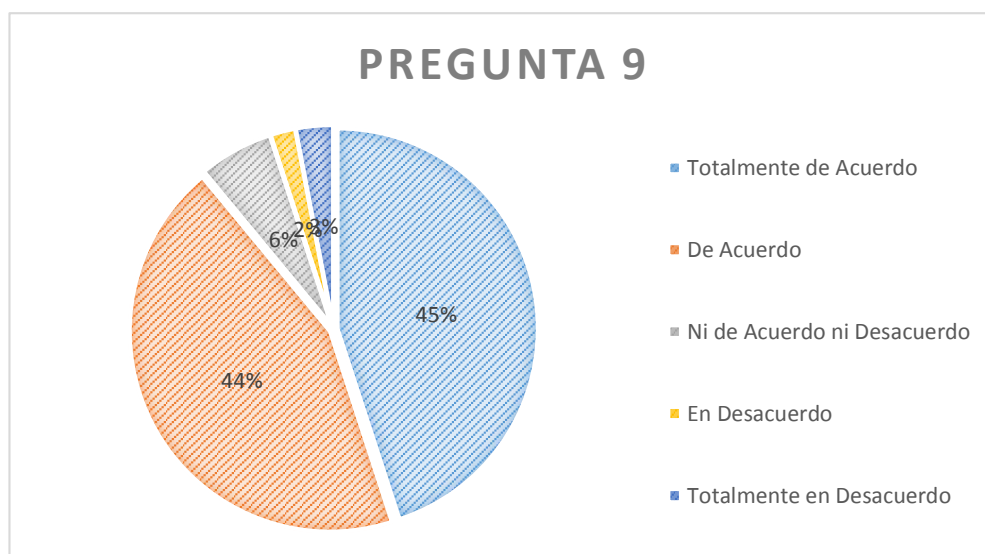
9. ¿Le gusta realizar actividades individuales y participar dentro del aula de clase?

Tabla 9 Pregunta 9

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	43	45%
De Acuerdo	42	44%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	5	6%
En Desacuerdo	2	2%
Totalmente en Desacuerdo	3	3%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 9 Pregunta 9



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Resulta en el 45% está totalmente de acuerdo, el 44% está de acuerdo, el 6% no está ni en acuerdo ni en desacuerdo, el 2% no está de acuerdo y otro 3% está totalmente en desacuerdo.

El presente cuadro estadístico refleja que existe un gran porcentaje de estudiantes que gustan de realizar actividades individuales, demostrando que prefieren trabajar solos a que formar parte de un equipo.

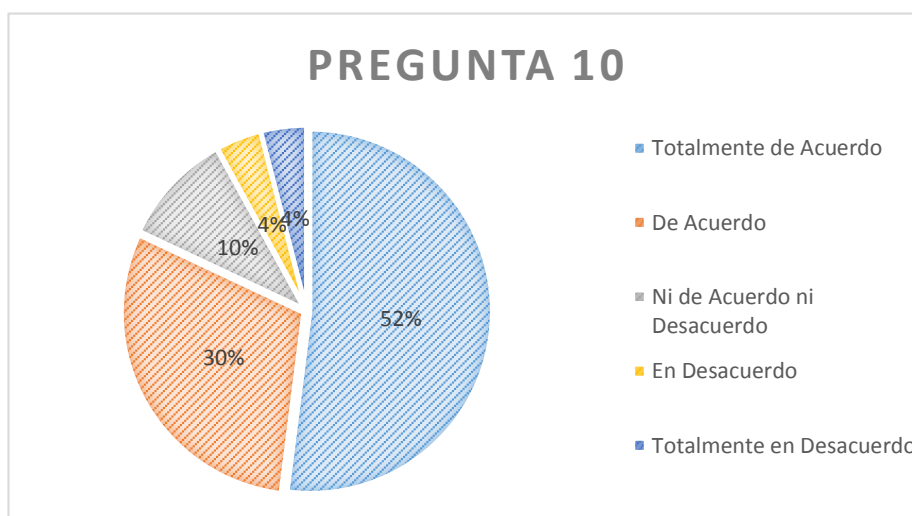
10. ¿Al realizar trabajos en grupos realiza su máximo esfuerzo respetando los criterios de sus compañeros?

Tabla 10 Pregunta 10

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	49	52%
De Acuerdo	28	30%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	10	10%
En Desacuerdo	4	4%
Totalmente en Desacuerdo	4	4%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 10 Pregunta 10



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Los datos obtenidos del instrumento que se utilizó revelan que: el porcentaje de estudiantes que están totalmente de acuerdo es de 52%, aquellos que están de acuerdo son un 30%, EL 10% no está ni en acuerdo ni en desacuerdo y un 4% tanto para las respuestas de en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

La mayor parte de la población encuestada verifica que realizan su mayor esfuerzo en las actividades que se realizan en equipos de trabajo, demostrando que pueden trabajar armónicamente con el resto de sus compañeros.

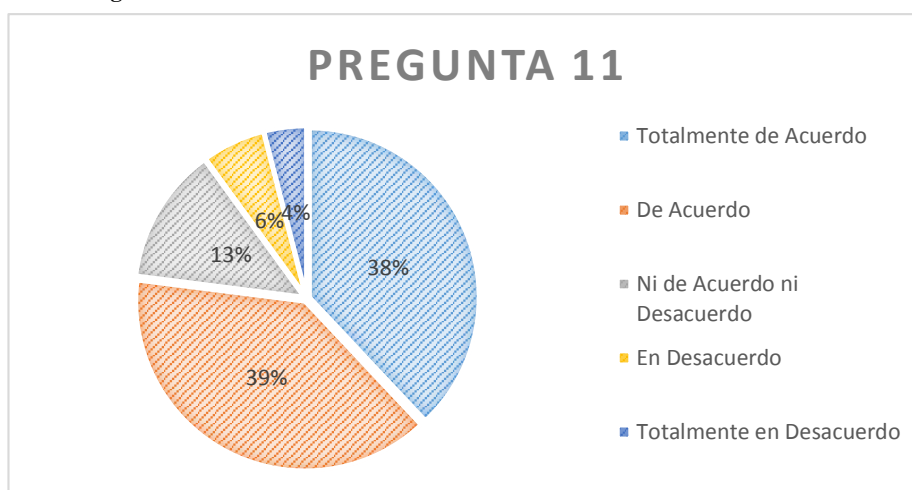
11. ¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?

Tabla 11 Pregunta 11

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	36	38%
De Acuerdo	37	39%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	12	13%
En Desacuerdo	6	6%
Totalmente en Desacuerdo	4	4%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 11 Pregunta 11



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Acorde a la encuesta que se realizó el 38% de los estudiantes están totalmente de acuerdo, el 39% está de acuerdo, el 13% no están ni en acuerdo ni en desacuerdo, el 6% está en desacuerdo y el 3% restante está totalmente en desacuerdo.

La mayoría de los estudiantes perciben apoyo por parte de sus compañeros y de su profesor al participar en una pregunta, independientemente de si aciertan o fallan en las mismas, con lo cual se crea el deseo de participar en preguntas futuras realizadas por el docente o por los mismos compañeros.

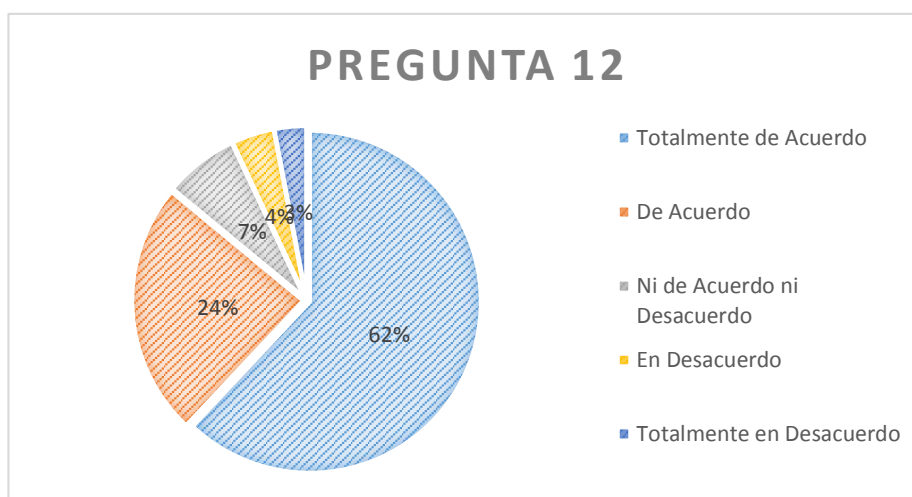
12. ¿El docente da reconocimiento por algún logro académico que haya alcanzado?

Tabla 12 Pregunta 12

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de Acuerdo	60	62%
De Acuerdo	22	24%
Ni de Acuerdo ni Desacuerdo	6	7%
En Desacuerdo	4	4%
Totalmente en Desacuerdo	3	3%
TOTAL:	95	100%

Elaborado por: Andrés Silva.

Gráfico 12 Pregunta 12



Elaborado por: Andrés Silva.

Análisis e Interpretación

Más de la mitad de la población con la cual se trabajó se encuentra de acuerdo con la afirmación propuesta (62%) mientras que el porcentaje restante está repartido entre 24% de acuerdo, 7% ni de acuerdo ni desacuerdo, 4% en desacuerdo y 3% totalmente en desacuerdo.

De acuerdo a los resultados arrojados por la encuesta se observa que el cuerpo docente brinda un adecuado reconocimiento por los logros que obtienen sus estudiantes con lo cual logran potenciar la motivación de los chicos y chicas.

3.2 Verificación de la Hipótesis

Para realizar un análisis estadístico adecuado, se utilizó la herramienta del Chi cuadrado, el cual nos facilita la información necesaria para determinar si la hipótesis es aceptada o rechazada.

3.2.1 Combinación de frecuencias

Cuatro preguntas fueron seleccionadas a partir de la encuesta que se realizó en la Escuela de Educación Básica, dos preguntas elegidas para cada variable, con lo cual se procede a combinarlas.

Pregunta 2: ¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?

Pregunta 5: ¿Las clases se realizan fuera del aula?

Las dos preguntas elegidas corresponden al estudio de la variable independiente: **La Gamificación.**

Pregunta 8: ¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo en la clase?

Pregunta 11: ¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?

Las dos preguntas elegidas corresponden al estudio de la variable dependiente: **La motivación.**

3.2.2 Planteamiento de la Hipótesis

Ho: La gamificación NO influye en la motivación de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”.

H1: La gamificación SI influye en la motivación de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”.

3.3 Selección del nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel $\alpha = 0,05$

Descripción de la Población

La muestra que se recogió para la investigación es un total de 95 estudiantes de la población total de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”.

3.4 Especificación del Estadístico

Para verificar si la hipótesis planteada es aceptada o rechazada se aplicó un cuadro de cuatro filas por cinco columnas el mismo que permitió determinar las frecuencias esperadas.

La fórmula que se utilizará acorde a la tabla de contingencia es la siguiente:

$$X^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

Dónde:

X^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

3.4.1 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se debe determinar las regiones de aceptación y rechazo de acuerdo a los grados de libertad, teniendo presente el cuadro elaborado previamente que consta de 4 filas y 5 columnas.

$$gl = (f-1)*(c-1)$$

Dónde:

gl = grados de libertad

f = filas

c = columnas

$$gl = (4-1)*(5-1)$$

$$gl = 3 * 4 = 12$$

Al obtener un resultado de 12 gl y considerando para la aplicación un nivel de 0,05 nuestra tabla de X^2 arroja un valor de 21,02 por lo mismo que, la hipótesis nula se acepta para todo valor que sea inferior a 21,02 y se rechaza la hipótesis nula cuando el valor resultante sea mayor a 21,02.

3.5 Recolección De Datos Y Cálculo De Los Estadísticos

3.5.1 Frecuencias Observadas

Cuadro 3 Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	CATEGORIAS					SUBTOTAL
	Totalmente de Acuerdo	De Acuerdo	Ni de Acuerdo Ni Desacuerdo	En Desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo	
Pregunta 2: ¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?	47	26	12	4	6	95
Pregunta 5: ¿Las clases se realizan fuera del aula?	11	12	18	32	22	95
Pregunta 8: ¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo en la clase?	39	38	7	5	6	95
Pregunta 11: ¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?	36	37	12	6	4	95
TOTAL	133	113	49	47	38	380

Elaborado por: Andrés Silva

3.5.2 Frecuencias Esperadas

Cuadro 4 Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	CATEGORIAS					SUBTOTAL
	Totalmente de Acuerdo	De Acuerdo	Ni de Acuerdo Ni Desacuerdo	En Desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo	
Pregunta 2: ¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?	33,2	28.2	12.3	11.7	9.6	95
Pregunta 5: ¿Las clases se realizan fuera del aula?	33,2	28.2	12.3	11.7	9.6	95
Pregunta 8: ¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo en la clase?	33,2	28.2	12.3	11.7	9.6	95
Pregunta 11: ¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?	33,2	28.2	12.3	11.7	9.6	95
TOTAL						380

Elaborado por: Andrés Silva

CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

Cuadro 5 Cálculo Chi Cuadrado

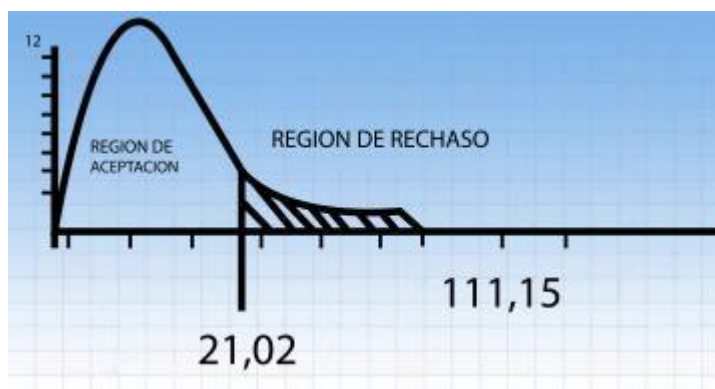
O	E	O – E	(O – E)²	(O – E)²/E
47	33,2	13,8	190,4	5,73
26	28,2	- 2,2	4,8	0,17
12	12,3	- 0,3	0,09	0,007
4	11,7	-7,7	59,2	5,06
6	9,6	-3,6	12,9	1,35
11	33,2	-22,2	492,8	14,84
12	28,2	-16,2	262,4	9,3
18	12,3	5,7	32,49	2,64
32	11,7	20,3	412	35,21
22	9,6	12,4	153,7	16,01
39	33,2	5,8	33,6	1,01
38	28,2	9,8	96	3,4
7	12,3	-5,3	28	2,27
5	11,7	-6,7	44,8	3,82
6	9,6	-3,6	12,9	1,34
36	33,2	2,8	7,8	0,23
37	28,2	8,8	77,4	2,74
12	12,3	-0,3	0,09	0,007
6	11,7	-5,7	32,4	2,76
4	9,6	-5,6	31,3	3,2
380	380			111.15

Elaborado por: Andrés Silva

REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Representando gráficamente tenemos:

Ilustración 2 Regiones de aceptación y Rechazo



Decisión Final

Obteniendo 12gl (grados de libertad) el mismo que fue aplicado a un nivel de 0,05 el resultado que arrojó la tabla fue de **21,02** y se obtuvo un valor *Chi* cuadrado calculado de **111,15** dicho valor se ubica fuera de la región de aceptación, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y por la misma razón se acepta la hipótesis alternativa que dice:

H1: “La gamificación SI influye en la motivación de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto año de la Escuela de Educación Básica “Albert Einstein”.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Acorde a los datos obtenidos, la manera en la que llevan los docentes su clase influyen mucho en el deseo de los estudiantes por aprender, conociendo que 48% de los estudiantes manifiestan que la metodología que utiliza el docente es monótona y repetitiva lo que desmotiva el aprendizaje en si en el aula de clase.
- La investigación demuestra que el 23% de los encuestados que al considerar siempre el mismo lugar para dictar la enseñanza, hace que la misma sea monótona, pocos estudiantes que han recibido las clases fuera del aula manifiestan emoción al no saber qué es lo que aprenderán.
- La información recopilada demuestra que el 46% estudiantes al estar expectantes de los nuevos aprendizajes, van más motivados y predispuestos a participar y aprender, aun así un bajo porcentaje evidencia que no existe motivación de su parte para las clases.
- El apoyo que brinda el docente y los compañeros a la participación activa ha demostrado ser de gran importancia acorde a los datos obtenidos de esta investigación, aunque el porcentaje que manifiesta recibir apoyo en alguna participación es significativo 65%, existe un pequeño porcentaje de estudiantes 5% que manifiestan no recibir dicho apoyo por parte de sus compañeros o el docente.

4.2 RECOMENDACIONES

- Es importante implementar técnicas activas de aprendizaje que ayude a la motivación y gusto por la participación a nivel intra-aula e incitar aprendizajes significativos.

- Socializar a los docentes planes de trabajos que utilicen los espacios que dispone la institución para potencializar los aprendizajes de los estudiantes y así poder realizar con más frecuencia actividades fuera del aula.

- Capacitar al cuerpo docente acerca de la importancia de la motivación en los estudiantes dentro y fuera del aula, para obtener mayor participación y emoción dentro de las clases.

- Implementar un programa de estímulos académico que permita que los estudiantes sean reconocidos en forma equitativa dentro y fuera del aula y así poder mitigar el miedo y la vergüenza que presentan los mismos para responder a cualquier pregunta realizada por el docente o sus mismos compañeros.

BIBLIOGRAFÍA

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). Gamification of education. *Research Report Series: Behavioural Economics in Action*.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European Conference on Games Based Learning*.
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. Surrey, BC, Canada, 8, 36.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*.
- Ryan, R. M., & Powelson, C. L. (1991). Autonomy and relatedness as fundamental to motivation and education. *The journal of experimental education*
- Valle Arias, A., Sánchez Rodríguez, S. M., Núñez Pérez, J. C., González Cabanach, R., González García, J. A., & Rosário, P. J. S. L. D. (2010). Motivación y aprendizaje autorregulado. *Interamerican Journal of Psychology*.
- Núñez, J. C. (2009, September). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. In *Trabajo presentado en el X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga, Portugal.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación (Vol. 4)*. México.
- Rusillo, M. T. C., & Arias, P. F. C. (2004). Diferencias de género en la motivación académica de los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. *Electronic journal of research in educational psychology*, 2(1), 97-112.
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE
LA EDUCACION



CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALBERT EINSTEIN”

Encuesta dirigida a estudiantes

Por favor responda lo más sinceramente posible a las siguientes preguntas.

Seleccione la respuesta correcta, marque con una x.

Estudiante:

Curso y paralelo:

1. ¿El docente aplica métodos participativos y llamativos al momento de enseñar un tema determinado?
 Totalmente De Acuerdo
 De Acuerdo
 Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 En Desacuerdo
 Totalmente en Desacuerdo
2. ¿Los temas tratados en las clases se enseñan de una manera interesante y divertida?
 Totalmente De Acuerdo
 De Acuerdo
 Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 En Desacuerdo
 Totalmente en Desacuerdo
3. ¿El docente aplica diferentes técnicas de enseñanza durante la clase?
 Totalmente De Acuerdo
 De Acuerdo

- () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
4. ¿Se realizan actividades en equipos de trabajo?
- () Totalmente De Acuerdo
 - () De Acuerdo
 - () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
5. ¿Las clases se realizan fuera del aula?
- () Totalmente De Acuerdo
 - () De Acuerdo
 - () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
6. ¿El docente alienta a aplaudir y motivar los logros que presenta el estudiante?
- () Totalmente De Acuerdo
 - () De Acuerdo
 - () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
7. ¿Se encuentra emocionado cada vez que va a aprender algún tema nuevo en la clase?
- () Totalmente De Acuerdo
 - () De Acuerdo
 - () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
8. ¿La forma en la que el docente dicta la clase es interesante y motivadora?
- () Totalmente De Acuerdo
 - () De Acuerdo
 - () Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - () En Desacuerdo
 - () Totalmente en Desacuerdo
9. ¿Le gusta realizar actividades individuales y participar dentro del aula de clase?

- Totalmente De Acuerdo
 - De Acuerdo
 - Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - En Desacuerdo
 - Totalmente en Desacuerdo
10. ¿Al realizar trabajos en grupos realiza su máximo esfuerzo respetando los criterios de sus compañeros?
- Totalmente De Acuerdo
 - De Acuerdo
 - Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - En Desacuerdo
 - Totalmente en Desacuerdo
11. ¿Al participar en una pregunta, el docente y sus compañeros le brindan apoyo si acierta o falla?
- Totalmente De Acuerdo
 - De Acuerdo
 - Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - En Desacuerdo
 - Totalmente en Desacuerdo
12. ¿El docente da reconocimiento por algún logro académico que haya alcanzado?
- Totalmente De Acuerdo
 - De Acuerdo
 - Ni de Acuerdo ni Desacuerdo
 - En Desacuerdo
 - Totalmente en Desacuerdo

¡Gracias por su colaboración!