

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TÉMA:**

---

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.

---

**INTEGRANTES:**

BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA

GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA

**TUTOR**

DR. CS FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG. Sc. PhD.

**PERÍODO ACADÉMICO:**

2023-2024

**GUARANDA – ECUADOR**

**CARRERA DE EDUCACIÓN**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TÉMA:**

---

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.

---

**INTEGRANTES:**

BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA

GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA

**TUTOR**

DR. CS FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU Mg.Sc. PhD.

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN DE PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

## **I. DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación y todo el esfuerzo que conlleva, lo dedico con profundo agradecimiento y amor a Dios, quien ha sido mi guía y me ha brindado la sabiduría vida y fortaleza para superar cada obstáculo en mi camino.

A mi madre, a mi pareja y a su familia por haberme brindando sus consejos, apoyo, sacrificios y por inculcar en mí el deseo de superación. A mis abuelitos por siempre estar ahí conmigo y creer en mí, incluso cuando tenía mis dudas.

**Lourdes Fernanda Bazantes Guillen**

En el presente trabajo de investigación y todo el esfuerzo y entusiasmo, en primera instancia se lo dedico a Dios, ya que me dio toda la sabiduría y fortaleza para ir venciendo todos los obstáculos que se me han enfrentado en el transcurso de la realización de mi investigación.

A mis padres, hermanas y sobrinos por siempre estar conmigo por aconsejarme y guiarme, por su apoyo incondicional, han sido mi fuente constante de inspiración y aliento. Y a mi pareja por siempre apoyarme por estar pendiente de mí en todo momento su constante apoyo, comprensión y paciencia me han ayudado de mucho, este logro no solo es mío, sino nuestro

**María Gabriela Guamán Lema**

## **II. AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios por ser mi guía y apoyo en cada paso, gracias por tu amor infinito, por tu luz que ilumina mi camino y por brindarme la sabiduría y fortaleza para enfrentar los desafíos de la vida. Así mismo agradezco a mi familia, por apoyarme a seguir adelante y dándome ánimos para no rendirme y continuar con mis estudios, y sobre todo por el apoyo tanto económico como moral porque sin ellos nada de esto sería posible. De igual manera agradezco a nuestro tutor Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio PHD, por habernos brindando su apoyo y conocimiento en nuestro proyecto de investigación y por sus consejos indiscutiblemente importantes y necesarios. También quiero agradecer a la Universidad Estatal de Bolívar, por haber abierto sus puertas y darme la oportunidad de seguir con mis estudios, y a cada uno de los docentes quienes nos brindaron sus conocimientos durante este largo procedimiento.

**Lourdes Fernanda Bazantes Guillen**

En primera instancia doy gracias a Dios que me ha dado salud y vida, pues fue y seguirá siendo la fuente de toda sabiduría y guía. A lo largo de este viaje de investigación siempre a esta ahí presente mi más profundo agradecimiento. Así mismo, agradezco a mi familia por siempre apoyarme y estar ahí en todos los buenos y malos momentos de mi vida.

De igual forma agradezco al rector de la Escuela “Luis Aurelio González” por habernos abiertos las puertas de su institución ya que sin su ayuda nada hubiese sido posible, a su vez a la docente del 5to grado por habernos permitido interactuar con sus alumnos. Así mismo agradezco a nuestro tutor Dr. Cs Francisco Salcedo, quien nos apoyado en la trayectoria de la realización del proyecto mi más grande agradecimiento. Por último, agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por haber permitido formar parte de ella y en especial a la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas y a los que integran en ellos a los docentes que fueron parte fundamental en mi formación con profesional.

**María Gabriela Guamán Lema**

### III. CERTIFICADO DE TUTOR

**DR. CS FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU Mg.Sc. PhD**

#### CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.” elaborado por las autoras **BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA con C.I 0202150165** y **GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA con C.I 0250104106** de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero de 2024



FRANCISCO DAVID  
SALCEDO LUCIO

**Dr. Francisco David Salcedo Lucio, EDU Mg.Sc. PhD**

**TUTOR**

#### IV. AUTORIA NOTARIADA

El presente trabajo de titulación titulado: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024. Previa a la obtención de título de licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, en la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar; es original con ideas, criterios y propuesta de sus autores BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA con cédula de identidad 0202150165 y GUAMAN LEMA MARIA GABRIELA con cédula de identidad 0250104106 quienes asumen su exclusiva responsabilidad de este trabajo de investigación.

Guaranda, 15 de mayo de 2024.



Bazantes Guillen Lourdes Fernanda

C.I: 0202150165

Guamán Lema María Gabriela

C.I: 0250104106



Notaria Tercera del Cantón Guaranda  
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez  
Notario



rio...

Nº ESCRITURA: 20240201003P01218

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: GUAMAN LEMA MARIA GABRIELA Y

BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006137

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día quince de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece GUAMAN LEMA MARIA GABRIELA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en el Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, (0982898543), su correo electrónico [gabrielaguaman2001@gmail.com](mailto:gabrielaguaman2001@gmail.com), y, BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en el Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0989975829), su correo electrónico es [bazantesf@gmail.com](mailto:bazantesf@gmail.com), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024. es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaría y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

GUAMAN LEMA MARIA GABRIELA

c.c. 0250104106

BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA

c.c. 0202150165

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....



## DERECHOS DE AUTOR


Nosotras BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA y GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA portadoras de la Cédula de Identidad No 0202150165 y 0250104106 en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024., modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Bazantes Guillen Lourdes Fernanda

Guamán Lema María Gabriela



---

Autor 1



---

Autor 2

**V. ÍNDICE**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>I. DEDICATORIA .....</b>               | <b>4</b>  |
| <b>II. AGRADECIMIENTO .....</b>           | <b>5</b>  |
| <b>III. CERTIFICADO DE TUTOR.....</b>     | <b>6</b>  |
| <b>IV. AUTORÍA NOTARIADA .....</b>        | <b>7</b>  |
| <b>V. ÍNDICE .....</b>                    | <b>8</b>  |
| <b>VI. RESUMEN.....</b>                   | <b>13</b> |
| <b>VII. ABSTRAC.....</b>                  | <b>14</b> |
| <b>VIII. INTRODUCCIÓN.....</b>            | <b>15</b> |
| <b>1. TEMA.....</b>                       | <b>17</b> |
| <b>2. ANTECEDENTES .....</b>              | <b>18</b> |
| <b>3. PROBLEMA.....</b>                   | <b>21</b> |
| <b>3.1. Descripción del problema.....</b> | <b>21</b> |
| <b>3.1 Formulación del problema .....</b> | <b>23</b> |
| <b>4. JUSTIFICACIÓN .....</b>             | <b>24</b> |
| <b>5. OBJETIVOS .....</b>                 | <b>26</b> |
| <b>5.1 Objetivo General.....</b>          | <b>26</b> |
| <b>5.2 Objetivos Específicos .....</b>    | <b>26</b> |
| <b>CAPITULO I .....</b>                   | <b>27</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>6. MARCO TEÓRICO .....</b>   | <b>27</b> |
| <b>6.1 TEORÍA CIENTÍFICA.....</b>   | <b>27</b> |
| <b>6.1.1. Gamificación.....</b>   | <b>27</b> |
| <b>6.1.2. Gamificación y teoría de juego .....</b>                              | <b>28</b> |
| <b>6.1.3. Gamificación en automotivación .....</b>                              | <b>29</b> |
| <b>6.1.4. Gamificación en el aprendizaje .....</b>                              | <b>31</b> |
| <b>6.1.5. Gamificación como sustento psicológico.....</b>                       | <b>32</b> |
| <b>6.1.6. Gamificación en la educación .....</b>                                | <b>33</b> |
| <b>6.1.7. Plataformas y herramientas educativas gamificadas .....</b>           | <b>35</b> |
| <b>6.1.8. Plataformas y herramientas para gamificar el aula.....</b>            | <b>36</b> |
| <b>6.1.9. Ética en la gamificación.....</b>                                     | <b>37</b> |
| <b>6.1.10. La gamificación y la retroalimentación .....</b>                     | <b>39</b> |
| <b>6.1.11. La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas .....</b> | <b>40</b> |
| <b>6.1.12. Habilidades cognitivas.....</b>                                      | <b>41</b> |
| <b>6.1.13. Memoria.....</b>   | <b>43</b> |
| <b>6.1.14. Atención .....</b>   | <b>45</b> |
| <b>6.1.15. Aprendizaje .....</b>  | <b>46</b> |
| <b>6.1.16. Pensamiento crítico.....</b>   | <b>47</b> |
| <b>6.1.17. Pensamiento creativo.....</b>  | <b>49</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>6.1.18. Pensamiento innovador .....</b>                  | <b>50</b> |
| <b>6.1.19. Flexibilidad cognitiva .....</b>                 | <b>51</b> |
| <b>6.1.20. Reserva cognitiva .....</b>                      | <b>53</b> |
| <b>6.1.21. Abstracción.....</b>                             | <b>54</b> |
| <b>6.1.22. Construcción conceptual .....</b>                | <b>55</b> |
| <b>6.1.23. Motivación Intrínseca.....</b>                   | <b>57</b> |
| <b>6.1.24. Curiosidad .....</b>                             | <b>58</b> |
| <b>6.1.25. Automotivación .....</b>                         | <b>60</b> |
| <b>6.1.26. Interés cognitivo .....</b>                      | <b>61</b> |
| <b>6.1.27. Satisfacción personal .....</b>                  | <b>63</b> |
| <b>6.1.28. Autonomía .....</b>                              | <b>64</b> |
| <b>6.1.29. Desafíos cognitivos .....</b>                    | <b>65</b> |
| <b>6.1.30. Autocrítica .....</b>                            | <b>67</b> |
| <b>6.1.31. Adaptabilidad dinámica .....</b>                 | <b>68</b> |
| <b>6.1.32. Ética del trabajo en equipo .....</b>            | <b>69</b> |
| <b>6.1.33. Resolución de problemas.....</b>                 | <b>71</b> |
| <b>6.2. TEORÍA LEGAL .....</b>                              | <b>73</b> |
| <b>6.2.1. Constitución de la república del Ecuador.....</b> | <b>73</b> |
| <b>6.2.2. Régimen del buen vivir .....</b>                  | <b>73</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| 6.2.3. Código de la niñez y adolescencia..... | 74        |
| <b>6.3. TEORÍA REFERENCIAL .....</b>          | <b>75</b> |
| <b>CAPITULO II.....</b>                       | <b>76</b> |
| <b>7. METODOLÓGIA .....</b>                   | <b>76</b> |
| 7.1. Enfoque .....                            | 76        |
| 7.1.1. Enfoque Mixto.....                     | 76        |
| 7.2. Diseño o tipo de estudio .....           | 76        |
| 7.2.1. Estudio Bibliográfico .....            | 76        |
| 7.2.2. Estudio Descriptivo .....              | 76        |
| 7.2.3. Estudio de campo .....                 | 77        |
| 7.3. Método.....                              | 77        |
| 7.3.1. Analítico .....                        | 77        |
| 7.3.2. Cuantitativo .....                     | 77        |
| 7.3.3. Cualitativo .....                      | 77        |
| 7.3.4. Inductivo .....                        | 77        |
| 7.3.5. Deductivo .....                        | 78        |
| 7.4. Técnicas e instrumentos de datos.....    | 78        |
| 7.4.1. Entrevista.....                        | 78        |
| 7.4.2. Observación .....                      | 78        |
| 7.4.3. Guía de entrevista .....               | 78        |
| 7.4.4. Encuesta .....                         | 78        |
| 7.5. Universo y Muestra .....                 | 78        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>7.6. Procesamiento de la información.....</b>       | <b>79</b>  |
| <b>CAPITULO III .....</b>                              | <b>80</b>  |
| <b>8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b> | <b>80</b>  |
| <b>9. CONCLUSIONES.....</b>                            | <b>101</b> |
| <b>10. PROPUESTA.....</b>                              | <b>103</b> |
| <b>11. BIBLIOGRAFÍA.....</b>                           | <b>155</b> |
| <b>12. ANEXOS .....</b>                                | <b>195</b> |

## **VI. RESUMEN**

La gamificación se presenta como una estrategia innovadora en el contexto educativo para potenciar las habilidades cognitivas y la motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica. Sin embargo, se evidencia que algunos estudiantes enfrentan obstáculos para adaptarse a esta metodología, lo que puede afectar su participación y rendimiento académico. Es crucial que los educadores reconozcan estas barreras y desarrollen estrategias pedagógicas para integrar efectivamente la gamificación en el proceso educativo. La gamificación aprovecha dinámicas de juego, como desafíos y recompensas, para estimular habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Sin embargo, muchos docentes tienen escasa información sobre esta estrategia, lo que afecta su capacidad para apoyar a los estudiantes. Es necesario abordar esta falta de conocimiento mediante iniciativas educativas que sensibilicen y capaciten a los educadores. La gamificación, las habilidades cognitivas y la motivación intrínseca deben estar respaldadas por las TIC para ofrecer a los docentes herramientas dinámicas que potencien el aprendizaje. La aplicación de juegos en línea puede ser beneficiosa para el aprendizaje, ya que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y la motivación intrínseca. Los hallazgos de las entrevistas y encuestas resaltan la importancia de la capacitación en gamificación en los centros educativos, así como la necesidad de contar con los recursos adecuados para una implementación efectiva.

***Palabras clave:*** gamificación, habilidades cognitivas y motivación intrínseca

## **VII. ABSTRAC**

Gamification emerges as an innovative strategy in the educational context to enhance cognitive skills and intrinsic motivation in fifth-grade elementary students. However, it is evident that some students face obstacles in adapting to this methodology, which can affect their participation and academic performance. It is crucial for educators to recognize these barriers and develop pedagogical strategies to effectively integrate gamification into the educational process. Gamification leverages game dynamics, such as challenges and rewards, to stimulate cognitive skills such as critical thinking and problem-solving. However, many teachers have limited information about this strategy, which affects their ability to support students. It is necessary to address this lack of knowledge through educational initiatives that raise awareness and train educators. Gamification, cognitive skills, and intrinsic motivation must be supported by ICT to provide teachers with dynamic tools that enhance learning. The use of online games can be beneficial for learning, as it promotes the development of cognitive skills and intrinsic motivation. The findings from interviews and surveys highlight the importance of gamification training in educational institutions, as well as the need for adequate resources for effective implementation.

***Keywords:*** gamification, cognitive skills, intrinsic motivation.



## **VIII. INTRODUCCIÓN**

En el proceso educativo, los docentes implementen diversas estrategias de aprendizaje con el fin de poder motivar y mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes. Así la gamificación surge con el propósito de optimizar las habilidades cognitivas y absorber mejor el conocimiento. Ahora el avance tecnológico en educación a nivel mundial ha influido en la renovación de las practicas docentes respecto al uso de estrategias de enseñanza aprendizaje.

En tal sentido, se comprende por gamificación a las herramientas que la comunidad docente considera relevantes para mejorar la motivación de los estudiantes, se emplea para promover los aprendizajes en el aula. Cabe mencionar que, debido a la innovación tecnológica, los educadores deben enfrentar nuevas dificultades al impartir sus clases, lo que sugiere alterar sus técnicas habituales de enseñanza y ejecutar nuevos procedimientos ajustados a los intereses de cada estudiante. Por lo tanto, es importante que los educadores tengan el conocimiento de algunas técnicas innovadoras, como la gamificación, para el desarrollo de las habilidades cognitivas.

De manera que, en nuestro presente trabajo de integración curricular tiene como objetivo potenciar las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, mediante la gamificación enfocándose en juegos educativos atractivos y personalizados. Por ende, es sustancial superar y mejorar los obstáculos educativos que los estudiantes que hoy por hoy presentan. A continuación, se presentan los temas que se abordaron dentro del informe:

En primera instancia se aborda la presentación de temas, incluyendo la identificación del problema, justificación y objetivos planteados.

Seguido se aborda la investigación del marco teórico, dentro de este se analizó tres teorías que son, teoría científica, teoría legal y teoría referencial.

Tras aquellos viene la parte metodología en esta tenemos el tipo de enfoque, diseño de investigación, métodos, universo y muestra. Incluyendo el análisis y recolección de datos que para su comprensión se realizó encuestas y entrevistas.

Una vez analizada esta parte se procedió a centrarse en las conclusiones que estas vienen derivadas de los descubrimientos que nosotros obtuvimos de nuestra investigación.

Por último, planteamos una propuesta educativa incluyendo su justificación, objetivos, fundamentación, descripción y factibilidad, la cual se centra en mejorar la gamificación.

## **1. TEMA**

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.

## **2. ANTECEDENTES**

La educación contemporánea enfrenta el desafío constante de mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, especialmente en entornos educativos de quinto año de educación básica. Ante este contexto, la tecnología ha surgido como una herramienta prometedora para abordar esta problemática y la gamificación se ha convertido en un enfoque innovador.

La sociedad del conocimiento y la tecnología ha delineado unos nuevos escenarios, pues, en el registro de la historia educativa se distingue un periodo en donde prevalecía la tradición y la rutina. las aulas, consideradas como templo del saber, eran representadas, pero en ocasiones percibidas como espacios no tácticos. A pesar que, los estudiantes anhelaban intrínsecamente aprender, se hallaban navegando en bastos contenidos sin el impulso necesario para mantener en curso.

Por medio de este panorama un pensador académico visionario, motivado por las tácticas de grandes estrategias y narradores históricos desarrollo una idea audaz de convertir el proceso educativo en un trayecto llena de desafíos y recompensas. Concebía un sistema en el que “Cada lección se comparaba con un puerto de escalada, cada examen representado como una batalla por superar y cada logro funcionara como una estrella que iluminara el camino”. Esta representación se ve como un reflejo del origen y el progreso de la gamificación educativa, mas no como una metáfora.

La gamificación, puede despertar el interés intrínseco del estudiante y motivarlos a profundizar en el contenido académico mediante el uso de recompensas y desafíos esta táctica puede adaptarse a una variedad de materias y niveles educativos, lo que la convierte en una herramienta versátil para abordar la desmotivación en una variedad de contextos educativos.

En sus artículos, (Contreras Espinosa & Eguia, 2017) sobre The Gamification Of Learning And Instruction ofrecen un análisis detallado de cómo se puede utilizar de manera efectiva la gamificación en el diseño de la instrucción y el aprendizaje. Explica como los elementos de juego pueden aumentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

(Sangucho & Freire , 2020) llevaron a cabo un registro sistemático de la literatura sobre gamificación en la educación, proporcionando una visión general de las tendencias tecnológicas, enfoques pedagógicos y resultados didácticos encontrados en investigaciones previas. destacan la necesidad de incorporar entornos tecnológicos de aprendizaje orientados hacia la formación de habilidades cognitivas como estímulo para fomentar la motivación intrínseca durante el proceso educativo.

(Parra González & Segura Robles , 2019) exploran el impacto de actividades de aprendizaje tipo juego en el desarrollo de la alfabetización cognitiva en estudiantes. Su enfoque se centra en cómo la gamificación no solo mejora la motivación, sino también las habilidades cognitivas específicas, a través del desarrollo de la reserva cognitiva durante las actividades de mediación pedagógica e intervención educativa.

(Castillo, Escobar , Cárdenas, & Barragan Murillo , 2022) manifiestan en su meta-análisis sobre juegos y cognición, una evaluación sobre el impacto de los juegos digitales en el aprendizaje de la ciencia, proporcionando información valiosa sobre cómo los juegos pueden influir en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

(Pacheco, 2019) presentan en su estudio experimental los efectos de las prácticas de enseñanza basadas en la gamificación en la motivación de los estudiantes, ofreciendo datos cuantitativos sobre cómo estas estrategias afectan la participación y el interés de los estudiantes.

Dados estos aportes, es esencial reconocer que la gamificación se ha consolidado como una metodología que incorpora elementos lúdicos para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, su aplicación específica en el contexto educativo de la escuela de educación básica "Luis Aurelio González" En Guaranda, Provincia De Bolívar, aún no ha sido exhaustivamente explorada.

En el análisis propuesto en el marco teórico, examinara elementos metodológicos a través de la lectura académica. Se proporcionarán justificaciones detalladas sobre cómo la gamificación no solo puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, sino también tiene el potencial de incrementar y mejorar las habilidades cognitivas.

Por consiguiente, la presente investigación aplicada y de desarrollo se propone explorar y evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y la motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica en la escuela "Luis Aurelio González".

La información generada no solo contribuirá al conocimiento académico existente sobre la gamificación, sino que también proporcionará información valiosa para educadores y responsables de la toma de decisiones en el diseño de estrategias educativas innovadoras y efectivas. La investigación se sitúa en la intersección entre la gamificación, el rendimiento cognitivo y la motivación intrínseca en un entorno educativo específico, con el propósito de abordar los desafíos contemporáneos y enriquecer la práctica.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

La presente investigación explica la importancia en la cual, radica la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas sabiendo que, los efectos de implementar actividades de gamificación brindan experiencias y estrategias relevantes para optimizar la motivación y el aprendizaje, teniendo en cuenta que dentro de lo mencionado la motivación intrínseca releva ciertas necesidades en los estudiantes como competencia, relaciones y autonomía.

En tal sentido, se optimiza los procesos de actividades didácticas y emocionales centrado en el desarrollo de motivaciones auténticas tomando en cuenta a la gamificación como, una estrategia innovadora que utiliza recursos y herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. De este modo, la motivación se enfoca en el mejoramiento de conocimiento el cual, propone la relación con el interés y la comprensión de conceptos básicos, fomentando la concentración y atención en los alumnos, este proceso es secuencial ya que, si los niños y niñas están motivados se logra que se sientan capaz de entender los conceptos favoreciendo su propio aprendizaje, amas de aquello el uso de las Tecnologías de la Informática y la Comunicación de aquí en adelante se usara la abreviatura (*TICs*) contribuyen en el diseño y desarrollo de videojuegos educativos.

Cabe considerar que, la gamificación ha demostrado poco potencial para aumentar la motivación intrínseca e influir en las actividades y el comportamiento estudiantil, pues dentro del entorno de aprendizaje existen algunos inconvenientes entre algunos se destacan la adicción, la competencia no deseada y el comportamiento distraído.

Las causas de la gamificación buscan aprovechar la motivación intrínseca de las personas para realizar tareas, elementos como desafíos, recompensas y competiciones pueden estimular el interés y la participación. Pues la personalización y adaptabilidad a menudo se adapta al usuario, permitiendo un enfoque personalizado para desarrollar habilidades cognitivas específicas. A si mismo los juegos proporcionan retroalimentación inmediata, lo que puede ser beneficioso para el aprendizaje y la mejora de habilidades cognitivas.

Ahora bien, los efectos en el desarrollo de habilidades específicas pueden dirigirse a habilidades cognitivas específicas, como el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Por otro lado, la mejora de la memoria y atención en global los juegos que requieren recordar información o prestar atención pueden contribuir a mejorar la memoria y la concentración. Así mismo la estimulación mental, presenta los desafíos cognitivos en los juegos pueden proporcionar una estimulación mental adicional, promoviendo el desarrollo y la agilidad cognitiva.



### **3.1 Formulación del problema**

La limitada gamificación como estrategia influye en el desarrollo de habilidades cognitivas en la motivación intrínseca en los estudiantes de quinto año de Educación Básica en la Escuela de Educación Básica Luis Aurelio González de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, ¿estudio realizado durante los meses octubre 2023 a febrero 2024?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se fundamenta en la imperiosa necesidad de afrontar los retos inherentes a la educación contemporánea, focalizando su atención en el quinto año de educación básica. en un panorama donde los entornos educativos buscan estrategias eficaces para sostener la motivación y el compromiso estudiantil, la gamificación emerge como una alternativa innovadora y prometedora.

Un aspecto relevante de esta justificación reside en la evidencia brindada por la literatura existente, la cual destaca el impacto positivo de la gamificación en la motivación y el rendimiento de los Estudiantes (Prieto, Gómez, & Hung, Scielo, 2022). Sin embargo, la aplicabilidad específica de la gamificación en la escuela de educación básica "Luis Aurelio González" en Guaranda, Provincia de Bolívar, aún no ha sido exhaustivamente explorada, constituyendo un vacío académico que esta investigación se propone llenar.

En un entorno cada vez más digitalizado, se torna crucial comprender cómo la gamificación puede influir positivamente en el aprendizaje (Pacheco L. , 2019). La necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que integren elementos lúdicos para potenciar la participación y el rendimiento de los estudiantes es evidente. Por ende, la presente investigación se posiciona como respuesta a esa necesidad, proponiendo una valoración hermenéutica y dialéctica detallada de la efectividad de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas para potenciar la motivación intrínseca en el contexto específico de la educación básica.

El impacto potencial de esta investigación se refleja en estudios previos que sugieren que la gamificación no solo mejora la motivación intrínseca, sino que también tiene el potencial de incrementar habilidades cognitivas esenciales (Martín Paciente & Travieso , 2021). La investigación justifica su relevancia al proporcionar una exploración detallada de cómo la gamificación puede influir en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto año, ofreciendo una perspectiva única sobre los beneficios específicos que podría aportar a este grupo de estudiantes.

En términos de su aplicabilidad, la información generada por esta investigación no solo contribuirá al conocimiento académico sobre la gamificación, sino que también ofrecerá orientación práctica para educadores y responsables de la toma de decisiones. La efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica se evaluará en términos tangibles, permitiendo a las instituciones educativas considerar la implementación de esta metodología de manera informada y efectiva. De que, manera. se puede aplicar específico.

Ahora bien, la aplicación de la gamificación en el espacio pedagógico es representada como una de las alternativas efectivas para así poder acercar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes y proporcionar una experiencia de aprendizaje más comprometedor, donde la gamificación ha logrado mantener niveles de gran interés en los estudiantes y a su vez crea un entorno dinámico que pueda atraer la atención de los estudiantes de una manera continua, evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea percibido como aburrido o monótono.

La justificación de esta investigación radica en su capacidad para abordar vacíos académicos específicos, enfrentar desafíos contemporáneos en la educación básica y proporcionar una visión detallada sobre la aplicabilidad y el impacto de la gamificación en el desarrollo cognitivo y la motivación intrínseca de los estudiantes de quinto año en la escuela "Luis Aurelio González".

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo General**

Potenciar la gamificación mediante las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

### **5.2 Objetivos Específicos**

**OE1:** Elaborar un presupuesto teórico sobre la intervención pedagógica de la gamificación en habilidades cognitivas y motivación intrínseca.

**OE2:** Analizar la gamificación en la mediación pedagógica e intervención educativa de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica en la Escuela Luis Aurelio González.

**OE3:** Elaborar una propuesta de intervención pedagógica de gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de Educación Básica.

## CAPITULO I

### 6. MARCO TEÓRICO

#### 6.1 TEORÍA CIENTÍFICA

##### 6.1.1. Gamificación

(Gaitán, 2015), (Acosta, Aguayo, Ancanjima, & Delgado, 2022), (Gonzalo, 2021) (Alfaro, 2021), (González, Labarga, & Pérez, 2019), (Mero & Castro, 2020) (Ortiz & Agredal, 2019), (Parrales & Fienco, 2023), (García & Cara, 2022), (Arís & Orcos, 2021) y otros teóricos que han abordado el estudio de la *gamificación* o ludificación, manifiestan que, es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

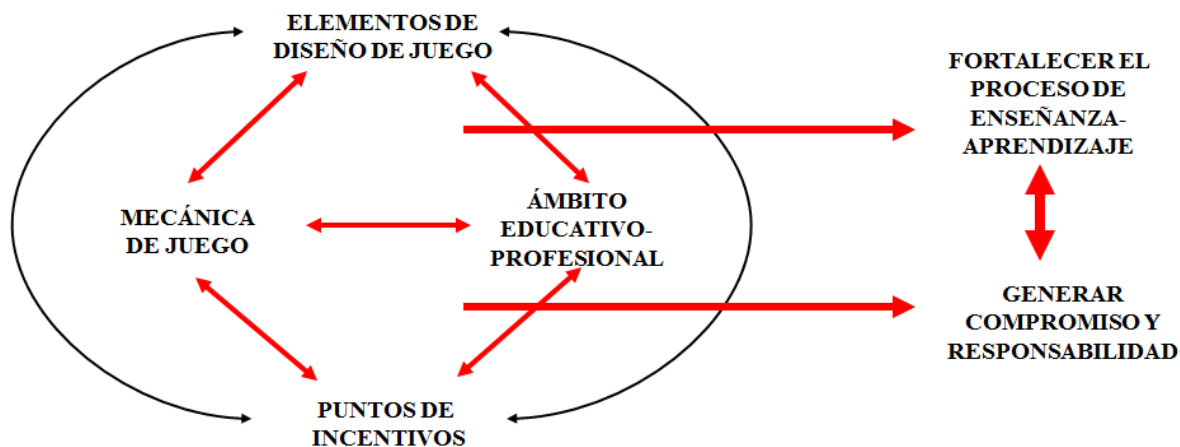
A partir de esta acumulación de discernimientos, la gamificación en el ámbito educativo incorpora elementos de diseños de juegos, como puntos e incentivos, narración, retroalimentación, reconocimiento y libertad para cometer errores. De modo que, es una estrategia didáctica motivacional que busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, provocando comportamientos específicos en los estudiantes de un entorno. Generando un mayor compromiso y responsabilidad por las actividades que se llevan a cabo, para alcanzar el aprendizaje.

Esta técnica fomenta el aprendizaje significativo al brindar una experiencia rica y atractiva para las actividades del aula, y motiva a los estudiantes a través de mecanismos de juegos internos y externos, dinámica de juego y componentes de juego. La gamificación educativa en la actualidad implica la integración de conceptos de ludificación y aprendizaje, tiene como objetivo permitir que los estudiantes adquieran conocimientos y luego ponerlos en práctica.

Sin embargo, su éxito depende de un diseño cuidadoso y consideraciones éticas para evitar posibles distracciones o superficialidades en el aprendizaje o desempeño.

**Figura 1:**

*Sistema de configuraciones de la gamificación*



*Nota:* La gamificación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la mecánica de juego y el ámbito educativo-profesional que, sintetiza elementos de diseño de juego como puntos de incentivos que contribuyen a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y generar compromiso y responsabilidad.

### 6.1.2. Gamificación y teoría de juego

(Ashik, 2023), (Córdoba, 2021), (Mariscal J. , 2020), (Gené, 2019), (Brizuela, 2023), (Alvarado, 2022), (Neumann, 2023), (Rincón, 2016), (Quincha, 2022), (García J. , 2023) y otros teóricos que, han aborda el estudio de la **gamificación y teoría de juego** explican que, dentro del salón de clases, es imprescindible contar con estudiantes y maestros motivados. Esta motivación no es más que la tendencia al interés espontáneo y la exploración, en este contexto, la teoría de juego se enfoca a ser motivado que desea realizar las tareas y deberes encomendados de manera correcta y esmerado.

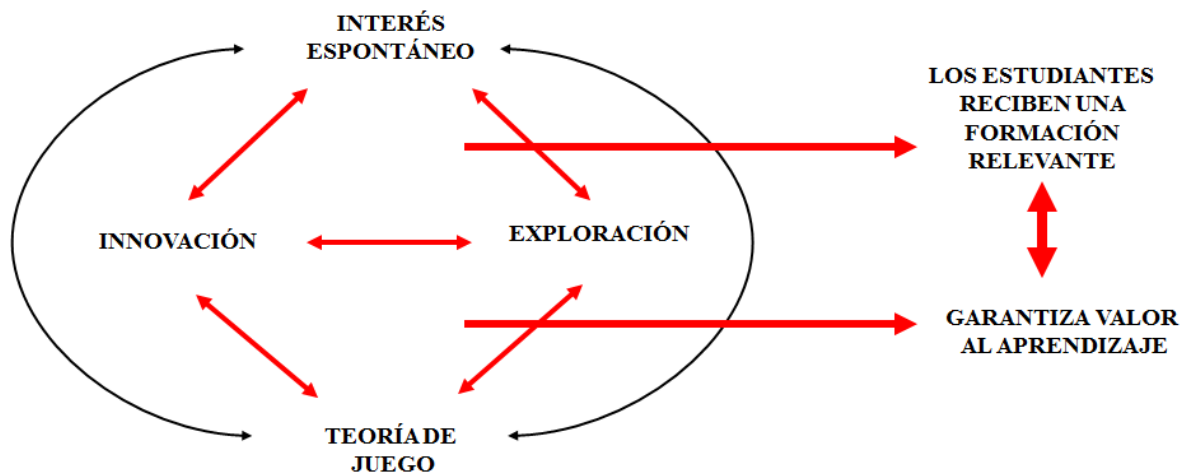
La educación es un proceso que debe ir a la par con las transformaciones y cambios que surgen en el mundo; solo así se garantiza que los estudiantes reciban una formación relevante que les permita contribuir al avance de la sociedad. La educación sin innovación tiene grandes impactos en el desarrollo sostenible de las naciones y la economía mundial, ya que la innovación es el factor clave que garantiza valor al aprendizaje.

Por otro lado (Ashik, 2023) afirma que, en un futuro cercano, la gamificación reemplazara a las aulas estándar, conferencias y pruebas, que contribuyen a los entornos de aprendizaje en experiencias divertidas e interactivas. Pues refiere a la utilización de la mecánica basada en juegos, estética y el pensamiento del juego con el fin de motivar a las personas, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Sin embargo, la aplicación de elementos de juego puede sentirse superficial, requiriendo una mayor coherencia y alineación con los objetivos educativos para maximizar su efectividad.

**Figura 2**

*Sistema de configuraciones de la gamificación y teoría de juego*



*Nota:* La gamificación y teoría de juego es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la innovación y la exploración que, sintetiza el interés espontáneo y la teoría de juego que contribuye que los estudiantes reciban una formación relevante y garantiza valor al aprendizaje.

### **6.1.3. Gamificación en automotivación**

(Carbajal, Palacios, & Cadenillas, 2022), (Gaviria, 2021), (Posligua & Espinel, 2022) (Sanz, 2023), (Universidad Estatal de Boise, 2022), (Kusurkar, 2019), (Vadodkar, 2022) (Gómez & Ávila, 2021), (Cuadrado, 2019), (Alvear M. C., 2023) y otros teóricos que han abordado el estudio de la *gamificación en automotivación* explican que, la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar la automotivación. Transforma las actividades de

aprendizaje en juegos y desafíos que estimulan la competencia amigable y la diversión. Pues los juegos son una poderosa herramienta para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

La gamificación supone una estrategia innovadora, activa y dinámica en el campo educativo y pedagógico para docentes y alumnos, que permite impartir conocimientos en formas de juegos interactivos. (Posligua & Espinel, 2022) reconocen el impacto de la automotivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje (PEA).

Se afirma que, la ludificación toma en cuenta la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, para delimitar la estrategia en que va emplear en el juego y hace que se conecten en la técnica para mover hilos de motivación, obteniendo de esta manera el resultado en el estudiante. (Sanz, 2023) explica que, la gamificación como técnica de automotivación, se sustenta en dos grandes teorías: el conductismo, que explica la respuesta de las personas frente a estímulos externos, y el cognitvismo que, estudia él porque del comportamiento.

No obstante, aunque, la gamificación puede impulsar la automotivación, su éxito a largo plazo depende de evitar la sobre dependencia de recompensas externas y de adaptarse a las distintas necesidades motivacionales individuales.

**Figura 3**

*Sistema de configuraciones de la gamificación en la automotivación*





*Nota:* La gamificación en la automotivación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre actividades de aprendizaje y desafíos que, sintetiza estrategias innovadoras y juegos interactivos que, contribuyen a la motivación intrínseca y extrínseca y sustenta dos teorías el conductismo y cognitivismo.

#### **6.1.4. Gamificación en el aprendizaje**

(Prieto, 2020), (Parrales & Fienco, 2023), (Prieto, 2018), (Soto, 2018), (Merino, Recalde, & Burneo, 2023), (Zepeda & Abascal, 2019), (Huamaní, 2023), (Coello & Gavilanes, 2019), (Barcena, 2022), (Polisgua & Jiménez, 2022) y otros teóricos que, han abordado el estudio de la *gamificación en el aprendizaje* destacan que, la gamificación es una técnica de aprendizaje que implica la integración de distintos elementos de juegos en el contexto educativo. Estos elementos pueden servir como motivadores para los estudiantes, pues mejoran el potencial de los juegos para obtener resultados de aprendizaje positivos.

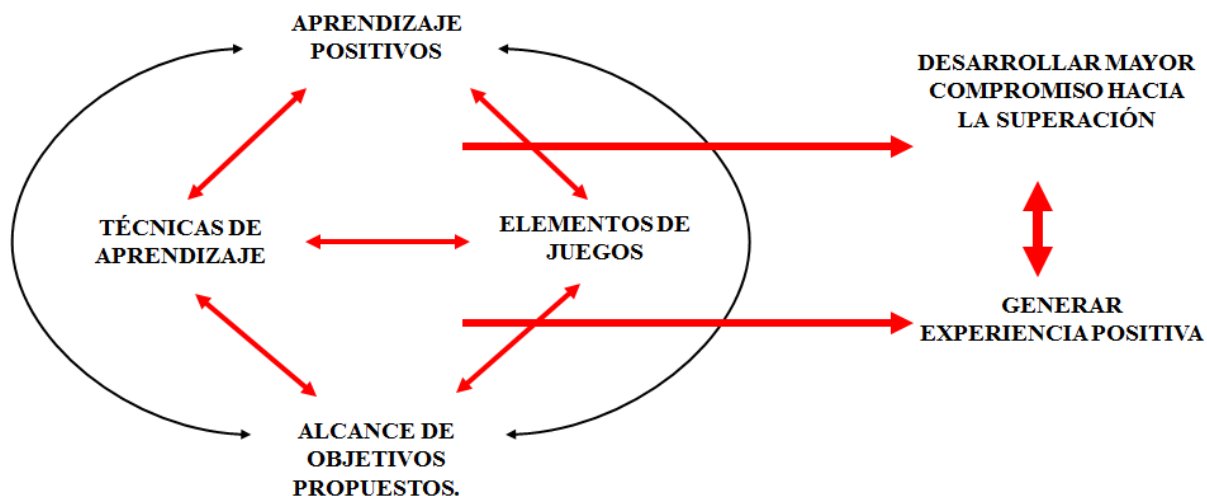
Por tanto, es indispensable que los estudiantes asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para llevar a cabo la gamificación en el aula. Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia, se alcanza los objetivos propuestos.

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el estudiante. El modelo de juego funciona, ya que consigue motivar a los alumnos a un mayor compromiso de las personas e incentiva el ánimo de superación.

Sin embargo, la gamificación puede mejorar la participación inicial, su eficacia a largo plazo depende de equilibrar la motivación intrínseca para garantizar un aprendizaje sostenible.

**Figura 4:**

*Sistema de configuraciones de la gamificación en el aprendizaje*



*Nota:* La gamificación en el aprendizaje es producto de la relación dialéctica que se expresa entre técnicas de aprendizaje y elementos de juego que, sintetiza aprendizajes positivos y alcance de objetivos propuestos y que contribuyen a desarrollar mayor compromiso hacia la superación logrando generar experiencias positivas.

### 6.1.5. Gamificación como sustento psicológico

(Godoy M. , 2019), (Marquéz, 2023), (Pinilla, 2020), (García, 2022), (Cabrera, 2020), (Hernández & Cadenas, 2021), (Mariscal R. , 2017), (Galarza, 2023), (Tejada, 2022), (Cruz I. , 2021), (Alhambra, 2023) y otros teóricos que han abordado el estudio de la **gamificación como sustento psicológico** explican que, los seres humanos poseen una inclinación innata a buscar desafíos y avanzar hacia metas significativas. Por eso, otro aspecto crucial en cualquier gamificación es el relacionado con la psicología del logro. Pues, establece metas desafiantes pero alcanzables ya que, es fundamental para impulsar la motivación intrínseca de los alumnos.

Ahora bien, existe una estrecha relación entre la psicología y las estrategias de gamificación efectivas. En especial, la motivación, emoción y el aprendizaje asociativo desempeña un papel crucial al buscar el cumplimiento de metas y logros, aspecto esencial en esta forma de enseñanza. A través del fortalecimiento de estos procesos, se pueden apreciar los

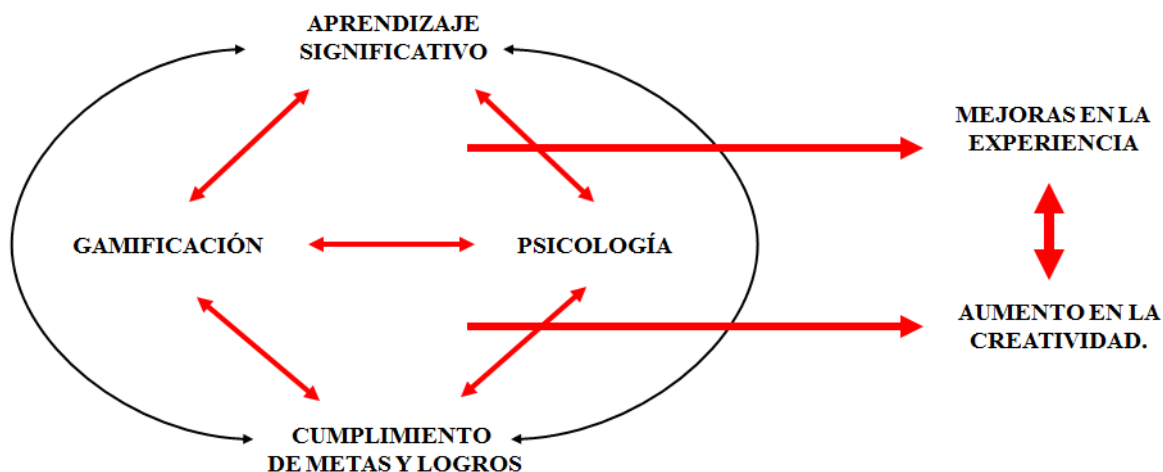
beneficios que la gamificación pretende aportar al aprendizaje, incluyendo mejoras en la experiencia, cambios conductuales y retroalimentación instantánea.

Entre los beneficios que proporciona la gamificación al aprendizaje, la neurociencia de (Cabrera, 2020) destaca la posibilidad de entrar a un estado de Flow, el cual brinda gratificación, inmersa en la tarea y un aumento en la creatividad.

Por ende, aunque la gamificación, respaldada por principios psicológicos, pueden motivar, su éxito a largo plazo requiere precaución para evitar la dependencia exclusiva de recompensas externas y garantizar un enfoque equilibrado.

**Figura 5**

*Sistema de configuraciones de la gamificación como sustento psicológico*



*Nota:* La gamificación como sustento psicológico es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la gamificación y psicología que, sintetiza el aprendizaje significativo y el cumplimiento de metas y logros que contribuyen mejoras en la experiencia y aumento en la creatividad.

### **6.1.6. Gamificación en la educación**

(Espinosa & Eguia, 2016), (Ortíz, Jordan, & Agredal, 2017), (Sánchez, 2019), (Pacheco L. , 2019), (Delgado, Reyes, & Saltos, 2022), (Prieto, Gómez, & Hung, Scielo, 2022), (Hernandez, Abascal, & Ornelas, 2016), (Valenzuela, 2021), (Merino, Idrovo, Recalde, Sanchez, & Burneo, 2023), (Trampuz, 2023) y otros autores han detallado que la **gamificación**

*en la educación* se aplica de varias maneras para así poder mejorar la participación y el aprendizaje en los estudiantes, ya que es una forma común de implementarla mediante sistemas de recompensas, donde los estudiantes ganen puntos o insignias para completar tareas o alcanzar sus metas y objetivos.

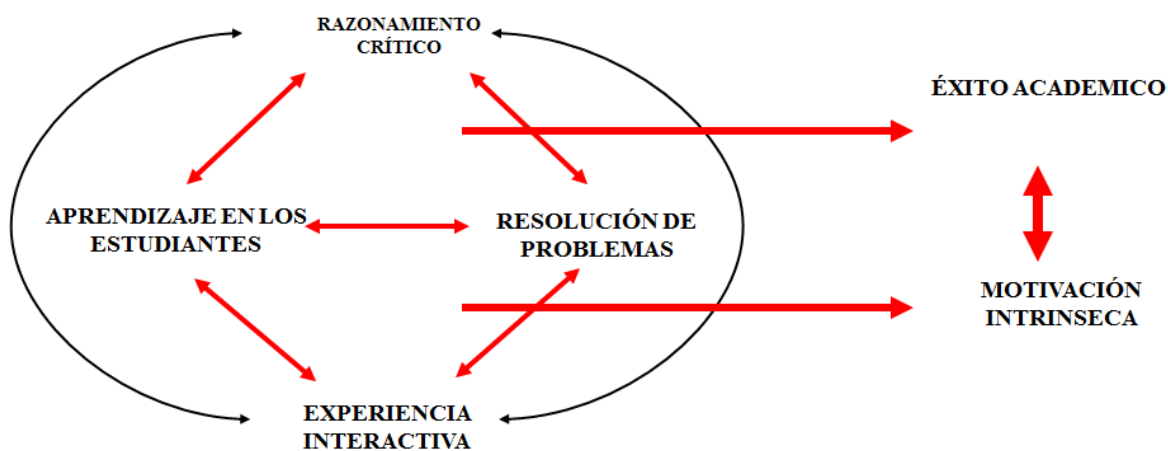
Estos elementos de juego pueden motivar a los estudiantes a participar de manera activa en las actividades educativas. Además, la gamificación es utilizada para convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva y divertida, a través del uso de juegos y actividades que fomenten el razonamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre estudiantes.

Al integrar la gamificación en la educación, los docentes pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo que motive a los estudiantes a involucrarse de manera más profunda en las actividades que se presente en clases y así poder desarrollar sus habilidades claves para su éxito académico y personal. Este enfoque también puede ayudar a los alumnos a mantener su motivación intrínseca hacia el aprendizaje, ya que se sienten más comprometidos y emocionados con las actividades educativas.

Sin embargo, la gamificación en la educación puede enriquecer significativamente el proceso educativo y promover un entorno de aprendizaje más estimulante y efectivo.

**Figura 6**

*Sistema de configuraciones de la gamificación en la educación*



*Nota:* La gamificación educativa es producto de la relación dialéctica que se expresa en el aprendizaje de los estudiantes y la resolución de problemas que, sintetiza el razonamiento crítico como una experiencia interactiva que contribuye el éxito académico y la motivación intrínseca.

### **6.1.7. Plataformas y herramientas educativas gamificadas**

(Gonzales, Cortes, & Rodriguez, 2019), (Diaz, 2015), (Veas, 2021), (Reyes, Roxana, Vargas, & Garcia, 2020), (Moran, 2023), (Arias, Perdomo, & Dugarte, 2022), (Zambrano, Zambrano, Luque, & Zambrano, 2020), (Escobar, 2018), (Moreno J. , 2019), (Rojas J. , 2020) y otros teóricos que han abordado el estudio de las *plataformas y herramientas educativas gamificadas* manifiestan que, estas plataformas y herramientas educativas son beneficiosas para los docentes, ya que les permite diseñar y adaptar sus clases de manera más dinámica y efectiva.

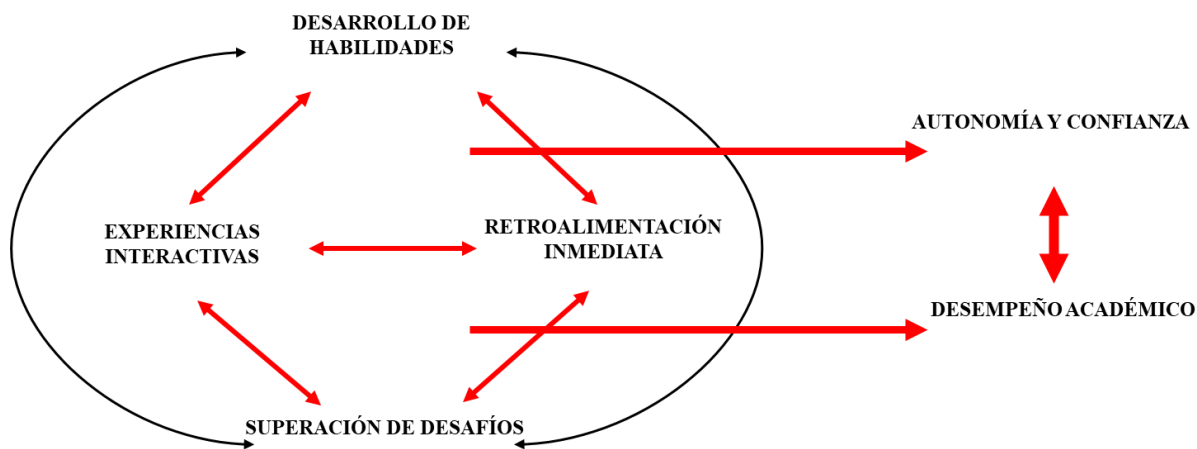
Estas plataformas ofrecen experiencias interactivas que motivan al estudiante a participar de manera activa en el aprendizaje, al tiempo que les brindan retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Al incorporar mecánicas de juego, como la potencia, la colaboración y la superación de desafíos, estas herramientas fomentan la participación y el compromiso de los alumnos, lo que puede conducir a una mayor retención de conocimientos y habilidades.

Las plataformas y herramientas educativas gamificadas también pueden asumir roles y desafíos dentro del entorno de juego. Los estudiantes pueden sentirse más motivados para asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y tomar un papel activo en su proceso educativo ya que, esto puede llevar a un mayor sentido de logro y satisfacción personal, así como un desarrollo de habilidades de autorregulación que son valiosas en el ámbito educativo.

Por lo tanto, estas herramientas tienen el potencial de fortalecer la autonomía y la confianza de los estudiantes, aspectos fundamentales para su desarrollo integral y su desempeño académico.

**Figura 7**

*Sistema de configuraciones de las plataformas y herramientas educativas gamificadas*



*Nota:* Las plataformas y herramientas educativas gamificadas es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las experiencias interactivas y la retroalimentación inmediata que, sintetiza el desarrollo de habilidades como una superación de desafíos que contribuye la autonomía y confianza en el desempeño académico.

### **6.1.8. Plataformas y herramientas para gamificar el aula**

(Cudney, 2018), (Gómez S. , 2019), (Corchuelo, 2018), (García, Arco, & Sierra, 2019), (Gonzales H. , 2019), (Cleto, 2020), (Liberio, 2019), (Garcia & Torres, 2018), (Gonzales C. , 2017), (Heredia, Perez, Cocon, & Zavaleta, 2020), y otros autores manifiestan que las **plataformas y herramientas para gamificar el aula** son aplicaciones y recursos digitales para incorporar elementos de juego en el entorno educativo.

Estas herramientas buscan transformar la experiencia del aprendizaje a hacerla más interactiva, motivadora y personalizadas para los estudiantes. Además, estas plataformas buscan aumentar la participación y el compromiso de los alumnos, al tiempo que fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

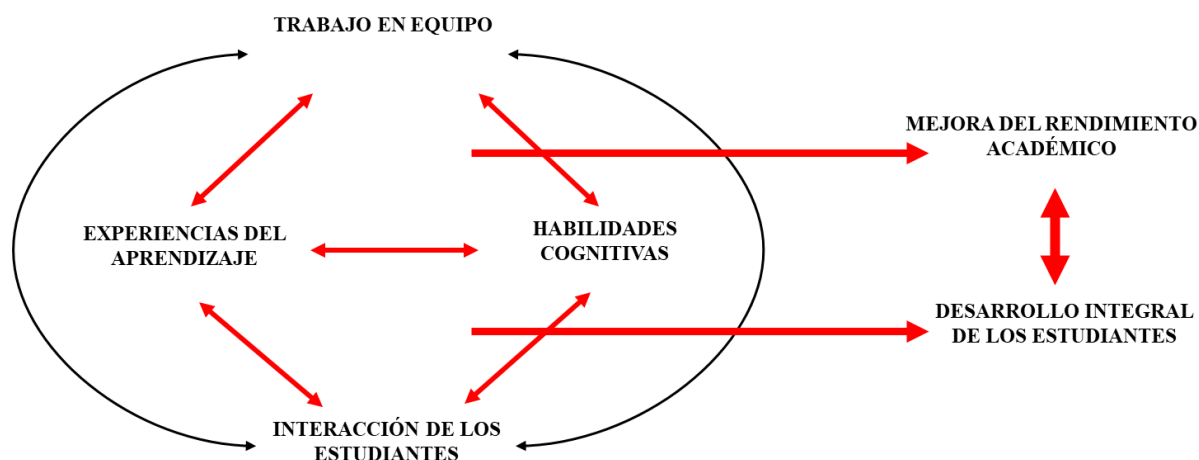
No obstante, estas plataformas también promueven la colaboración y la interacción de los escolares. Al incorporar elementos sociales como la posibilidad de trabajar en equipo o competir de manera amistosa, estas herramientas fomentan el trabajo en grupo y la comunicación, habilidades que son fundamentales en la vida cotidiana y en el ámbito laboral.

Esto hace que las plataformas para gamificar en el aula no solo sean herramientas para mejorar el rendimiento académico, sino también para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Estas herramientas buscan mejorar la experiencia de aprendizaje al incorporar elementos de juego que aumenten la participación y el compromiso de los estudiantes.

### Figura 8

*Sistema de configuraciones de las plataformas y herramientas para gamificar el aula*



*Nota:* Las plataformas y herramientas para gamificar el aula es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las experiencias del aprendizaje y las habilidades cognitivas que, sintetiza el trabajo en equipo como una interacción de los estudiantes que contribuye mejorar el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

#### 6.1.9. Ética en la gamificación

(Martin & Vilchez, 2013), (Ayala, 2021), (Gerrero, 2022), (Velez, 2023), (Farley, 2021), (Moya, 2023), (Calva, 2020), (Cabezas & Solano, 2021), (Burbano & Machecha, 2021), (Villalobos, 2022), y otros autores manifiestan que la *ética en la gamificación* se centra en los principios y valores que guían el uso responsable de estrategias de gamificación en entornos de aprendizaje.

Además, la ética se centraliza en asegurar que la gamificación se utilice de manera que beneficie a los estudiantes y respete sus derechos, valores y necesidades educativas. Uno de los aspectos éticos fundamentales es el respeto a la autonomía de los estudiantes, para así fomentar

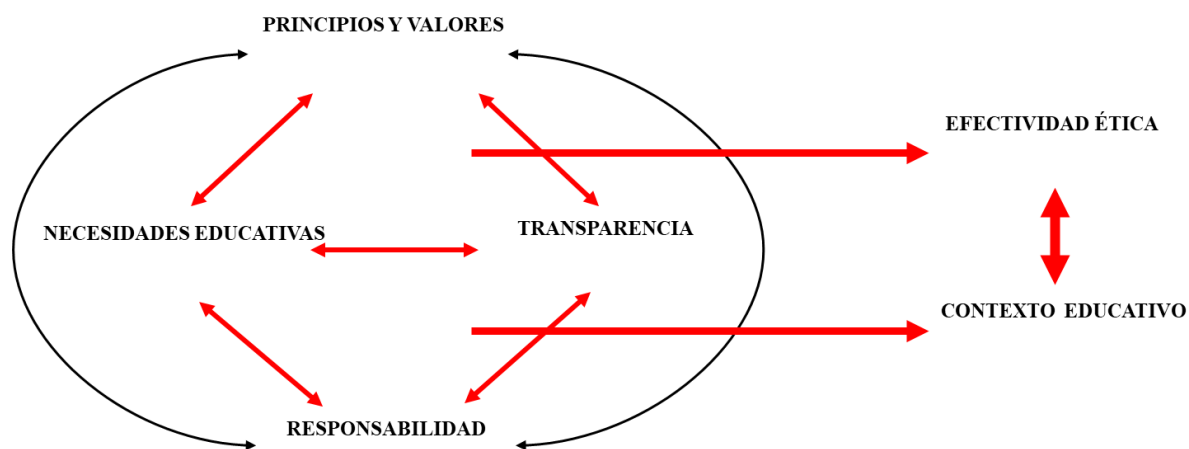
su participación en actividades gamificadas sea voluntaria y que tenga la libertad de elegir su nivel de involucramiento.

La transparencia y la responsabilidad son también aspectos éticos esenciales en la gamificación educativa. Los educadores deben ser claros en el funcionamiento de las actividades gamificadas. Así mismo, deben asumir la responsabilidad de sus decisiones y a estar dispuestos a rendir cuentas ante los estudiantes, otros educadores y la comunidad educativa en general. Esto implica a estar abiertos de retroalimentación y realizar ajustes en las estrategias de gamificación según sea necesario para garantizar su efectividad ética en el contexto educativo.

La descripción de la ética en la gamificación se basa en los principios y valores fundamentales que deben guiar su aplicación en entornos de aprendizaje.

**Figura 9**

*Sistema de configuración de la ética en la gamificación*



*Nota:* La ética en la gamificación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las necesidades educativas y la transparencia que, sintetizan los principios y valores como una responsabilidad que contribuye la efectividad ética y el contexto educativo.



### **6.1.10. La gamificación y la retroalimentación**

(Montenegro , Fernandez, Serrano , & Lule, 2022), (Portal , Juarez , & Ramirez, 2022), (Sanjuan , Pamies , Flores, & Ferando, 2022), (Aguilar & Gomes, 2023), (Juarez & Ramirez, 2022), (Ordoñez, 2021), (Chaima & Abdelmajid, 2022), (Cruz & Solorzano, 2021), (Bond, 2023), (Gaspar, 2021), y otros teóricos manifiestan que **la gamificación y la retroalimentación** proporciona a los estudiantes información específica sobre su desempeño, permitiéndoles comprender sus fortalezas y áreas de mejora.

La retroalimentación en el contexto educativo es el proceso mediante el cual se proporciona a los estudiantes información sobre su desempeño con el fin de que puedan comprender sus fortalezas y debilidades. Por otro lado, esta retroalimentación puede ser proporcionada por los docentes a través de evaluaciones formativas, comentarios sobre tareas o proyectos.

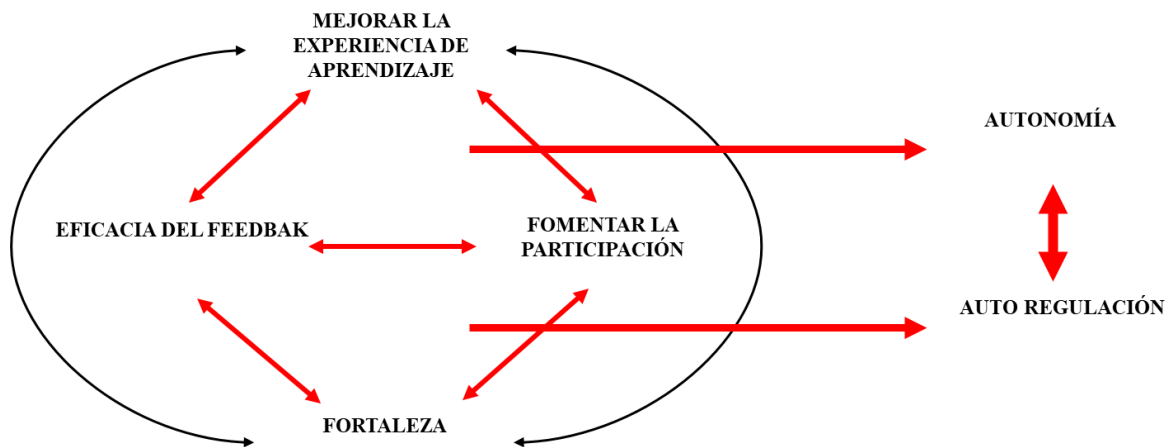
La gamificación en la educación es la aplicación de elementos y principios propios de juegos en entornos educativos con el fin de motivar a los estudiantes, fomentar su participación y mejorar su experiencia de aprendizaje. En conjunto la retroalimentación con la gamificación puede ser efectiva, ya que los elementos de juego pueden hacer que la retroalimentación sea más interactiva y atractiva para los estudiantes y a su vez, puede realizar ajustes inmediatos en el aprendizaje, lo que puede aumentar la eficacia del feedback.

Además, la retroalimentación y la gamificación pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, donde los estudiantes se sientan motivados a involucrarse activamente en su aprendizaje y mejorar su desempeño.

Al proporcionar a los estudiantes una retroalimentación significativa y oportuna dentro de un entorno gamificado, los educadores pueden fomentar un mayor compromiso, autonomía y autorregulación en el aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 10**

*Sistema de configuraciones de la gamificación y la retroalimentación*



*Nota:* La gamificación y la retroalimentación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la eficacia del feedback y fomentar la participación que, sintetiza mejorar la experiencia de aprendizaje como una fortaleza que contribuye la autonomía y la autorregulación.

### 6.1.11. La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas

(Ortiz, Jordan, & Agredal, Redalyc, 2017), (Solis & Cepeda, 2021), (Gallegos, Delgado, & Ochoa, 2023), (Zambrano, Velez, & Zambrano, 2022), (Lopez, Tolentino, & Beltran, 2020), (Godoy M., 2019), (Pozo & Villon, 2022), (Rodriguez, 2021), (Chibuque & Suarez, 2022), (Mora, Sanz, Rosello, & Baldassarri, 2022), y otros teóricos manifiestan que **la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas** es la aplicación de elementos y principios propios de los juegos, que buscan mejorar o a su vez desarrollar las capacidades mentales de los individuos.

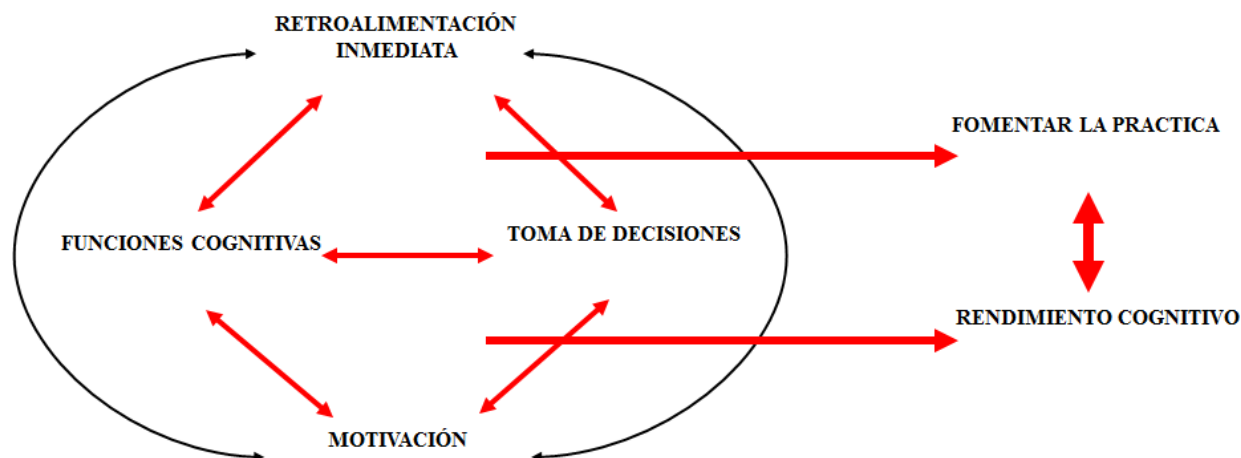
Esta estrategia se basa en la deducción de que los juegos pueden proporcionar desafíos que estimulan y ejercitan las funciones cognitivas, como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Al momento de introducir elementos de juego, como la competencia, los objetivos claros y la retroalimentación inmediata, la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de desarrollo de habilidades cognitivas.

Por ende, la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas ofrece un enfoque innovador y motivador para mejorar el rendimiento cognitivo y a su vez la gamificación puede ser una herramienta muy importante en las habilidades cognitivas, ya que proporciona un entorno estimulante y motivador que fomenta la práctica y el crecimiento continuo en los estudiantes.

La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas tiene un potencial de motivar a los estudiantes a comprometerse activamente en el proceso de aprendizaje al hacerlo más atractivo y entretenido.

**Figura 11**

*Sistema de configuración de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas*



*Nota:* La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las funciones cognitivas y la toma de decisiones que, sintetiza la retroalimentación inmediata como una motivación que contribuye fomentar la práctica y el rendimiento cognitivo.

### **6.1.12. Habilidades cognitivas**

(Frías, Haro, & Artiles, 2017), (Cordero, Muñoz, & Simancas, 2017), (Laorden, García, & Sánchez, 2018), (Zurita M. S., 2020), (Ramón, Ortega, & Espinoza, 2020), (Vélez & Tejada, 2022) (Blumen, 2017), (Otazú, 2023), (Cabanilla, Hunostroza, & Huasco, 2022), (Seppi, 2022) y otros teóricos que han abordado el estudio de *habilidades cognitivas* manifiestan que, son aquellas habilidades por las cuales nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención,

memorizar, hablar, leer, razonar y comprender. Es decir, poder llevar a cabo cualquier acción y tarea en nuestro día a día, desde lo más sencillo hasta lo más complejo.

El pensamiento humano es el resultado de una serie compleja y abstracta de procesos que van desde la captación de determinados estímulos, su interpretación, almacenamiento en la memoria y su traducción a un sistema de valores y conceptos, del cual emergerá respuesta.

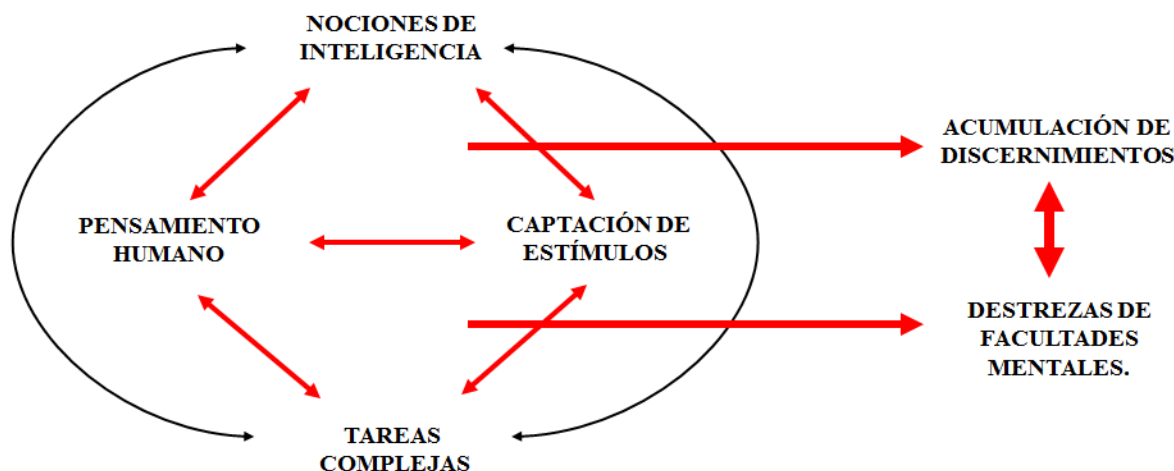
Las habilidades cognitivas, tiene mucho que ver con las nociones de inteligencia, aprendizaje y experiencia. Pues gracias a ellas, un individuo puede crecer cognitivamente y aprender a desempeñar tareas complejas, a su vez prever situaciones futuras en relación a lo vivido.

A partir de esta acumulación de discernimientos, el ser humano tiene multitud de destrezas y facultades mentales que le permiten conocer y percibir el mundo a través de los sentidos. Estas destrezas se clasifican en: habilidades cognitivas básicas, que son aquellas que trabajan de forma directa sobre la información recogida por los sentidos, pues son los primeros en procesar la información del exterior, y habilidades metacognitivas, tienen como objeto no la realidad percibida, sino los propios procesos cognitivos, permiten así la capacidad de reflexionar sobre el modo en que se piensa.

Es crucial reconocer la importancia de las habilidades cognitivas en el crecimiento individual y colectivo. No obstante, se necesita un enfoque más integral que promueva la equidad de acceso y desarrollo.

**Figura 12:**

*Sistema de configuraciones de las habilidades cognitivas.*



*Nota:* Las habilidades cognitivas son producto de la relación dialéctica que se expresa entre el pensamiento humano y la captación de estímulos que, se sintetiza nociones de inteligencia y tareas complejas que contribuyen a la acumulación de discernimientos y destrezas de facultades mentales.

### 6.1.13. Memoria

(Molina, Llanga Vargas, & Logacho, 2019), (Heras, 2022), (Fuenmayor & Villasmí, 2018), (Jáuregui, 2020), (Arranza, 2023), (Andrade, Alcívar, & García, 2023), (Padilla & Marcillo, 2023), (González, Fernández, & Duarte, 2016), (Villagómez & Pluck, 2017), (Bastias, Cañadas, & Avendaño, 2017) y más autores que han abordado el estudio de la **memoria** explican que, es una de las capacidades más importantes en el desarrollo de las personas y por tanto, es un factor importante en el desarrollo de los niños.

La memoria es algo que acompaña al niño desde el momento que nace. Se ira expandiéndose a lo largo de su vida y se convertirá en un instrumento importante para diversas actividades cotidianas. El aprendizaje y la memoria son dos términos que van sin duda de la mano, siendo la memoria una capacidad cuya función es codificar, almacenar y recuperar información. En otras palabras, permite guardar en nuestro interior experiencias tales como

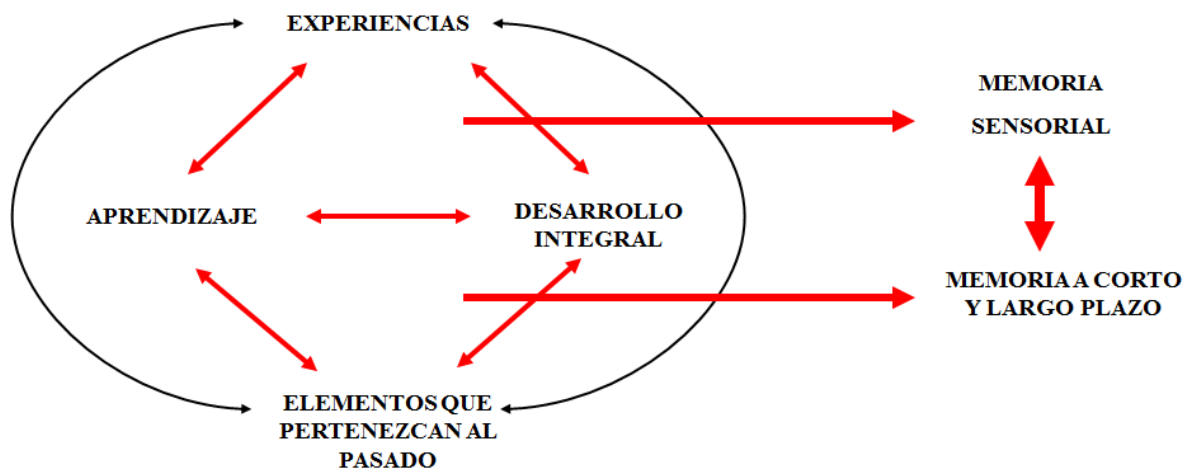
sentimientos, sucesos, imágenes o ideas; en definitiva, cualquier elemento que pertenezca al pasado. Pues, se trata de una función del cerebro que resulta esencial para el aprendizaje.

El proceso de la memoria es complejo, ocurre en etapas e involucra diferentes tipos de memoria. Ahora bien, está formada por tres sistemas de almacenamiento del cerebro, y cada uno juega un papel diferente, ya que incluyen: memoria sensorial, que registra la información a través de los sentidos; memoria a corto plazo, cuya capacidad es limitada; y memoria a largo plazo, que permite retener la información durante más tiempo.

El estudio y comprensión de la memoria son fundamentales para entender el desarrollo cognitivo. Sin embargo, es crucial abogar por una mayor conciencia acerca de la diversidad de experiencias y contextos que pueden afectarla.

**Figura 13**

*Sistema de configuración de la memoria*



*Nota:* La memoria es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el aprendizaje y el desarrollo integral que, sintetiza experiencias y elementos que pertenezcan al pasado que contribuyen a la memoria sensorial, memoria a corto y largo plazo.

#### **6.1.14. Atención**

(Méndez, Picho, & Mesía, 2021), (Marquet, 2021), (Londoño L. , 2019), (Moreno & Espósito, 2020), (Flores E. B., 2016), (Canelles , 2016), (Chaves & Yañez, 2021), (González, Roces, Nuñez, & Álvarez, 2017), (Ratón, 2018) y otros teóricos que han abordado el estudio de la *atención* manifiestan que, es una habilidad mental que permite el procesamiento de información, que implica estimulación externa e interna, pensamiento y memoria. Pues, hace referencia al estado de observación y alerta que permite tomar conciencia de lo que ocurre en el entorno.

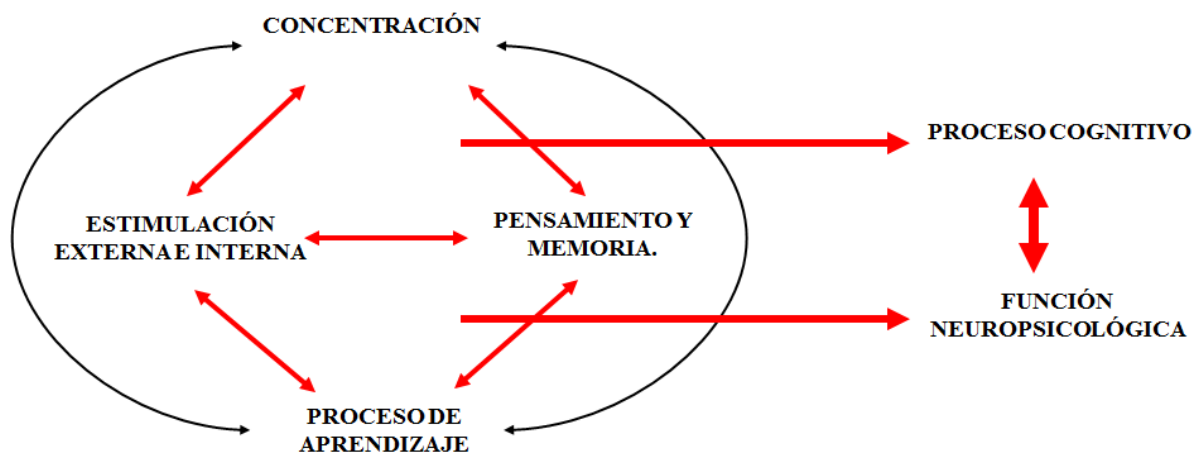
El entorno de un niño está repleto de información, novedades y estímulos. Por tanto, les dificulta mantener atención y concentración en los estudios y en sus tareas de manera consistente. La atención general necesaria para asimilar cualquier aspecto novedoso en su vida a veces presenta dificultades en el proceso de aprendizaje

Por ende, es un proceso cognitivo que pone en funcionamiento una serie de procedimientos. La atención se sostiene como una función neuropsicológica que posee subprocesos de focalización, selectividad, sostenibilidad, división y alternancia, los cuales permiten al ser humano identificar un determinado estímulo para realizar un proceso cognitivo cerebral.

De manera que, la atención no es un proceso unitario, sino un sistema funcional complejo, dinámico, multimodal y jerárquico que facilita el proceso de información en sus diferentes componentes sensoriales, cognitivos y motores.

**Figura 14**

*Sistema de configuración de la atención*



*Nota:* La atención es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la estimulación externa e interna del pensamiento y la memoria que, sintetiza la concentración en el proceso de aprendizaje que, contribuye a los procesos cognitivos y la función neuropsicológica.

### 6.1.15. Aprendizaje

(Fernández, Sánchez, & Heras, 2020), (Durán & Guitiérrez, 2022), (Capilla, 2016), (Santiago, 2018), (Tortosa, 2018), (Baque, 2021), (Sonsoles, 2017), (Delgado & Solaguren, 2021), (Yanez, 2016), (Velázquez, Ulloa, & Hernández, 2020) y otros teóricos manifiestan que, el **aprendizaje** es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, ya que existen diversas teorías del aprendizaje, pues trata de una de las funciones mentales.

Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. (Capilla, 2016) toma como referencia la teoría de “la Psicología conductista que, describe el aprendizaje según los cambios que pueden observarse en el conducto de un sujeto”.

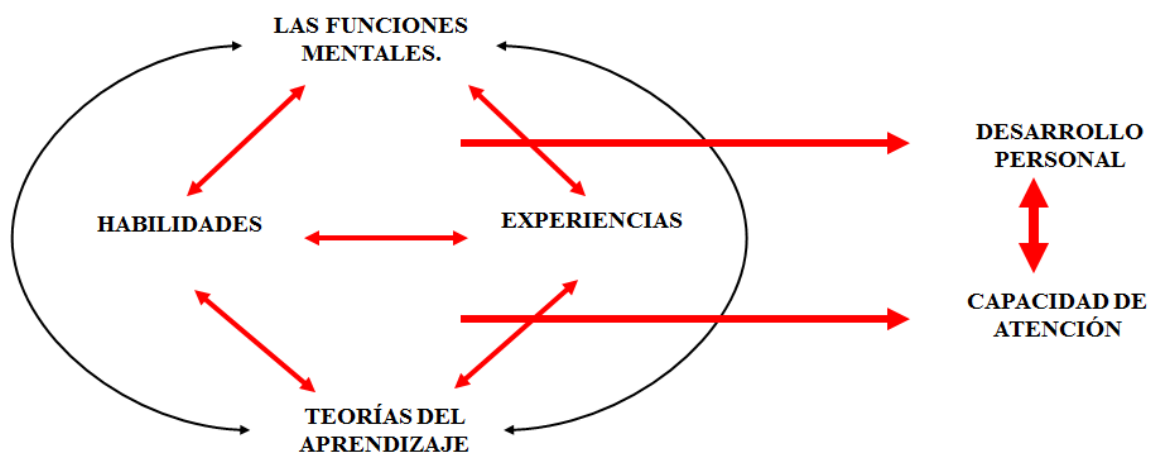


El aprendizaje humano se vincula con el desarrollo personal y se produce de la mejor manera cuando el sujeto se encuentra motivado, es decir, cuando tiene ganas de aprender y se esfuerza en hacerlo. Para lograrlo, se emplea su memoria, su capacidad de atención, su razonamiento lógico, abstracto y diversas herramientas mentales que la psicología estudia por separado.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a explicar al aprendizaje como manera única, debido a que existen diversas teorías y aproximaciones al hecho de aprender.

**Figura 15**

*Sistema de configuración del aprendizaje*



*Nota:* El aprendizaje es producto de la relación dialéctica que se expresa entre habilidades y experiencias que, sintetiza las funciones mentales y teorías del aprendizaje que contribuyen al desarrollo personal y capacidad de atención.

#### **6.1.16. Pensamiento crítico**

(Castillero, 2017), (Martins, 2023), (Anáhuac, 2021), (Tello, 2023), (Vivas, 2019), (Osorio, 2020), G (Mendoza, 2021), (Bezanilla, Ruiz, Fernández, Arranz, & Campo, 2018), (Ennis, 2020), (Simbaña, 2021) y más teóricos que han abordado el estudio del *pensamiento crítico* explican que, es la capacidad manifestada por el ser humano para analizar y evaluar la información existente respecto a un tema determinado, con el propósito de aclarar la veracidad de dicha información y alcanzar una idea justificada al respecto, no toman en cuenta posibles sesgos externos.

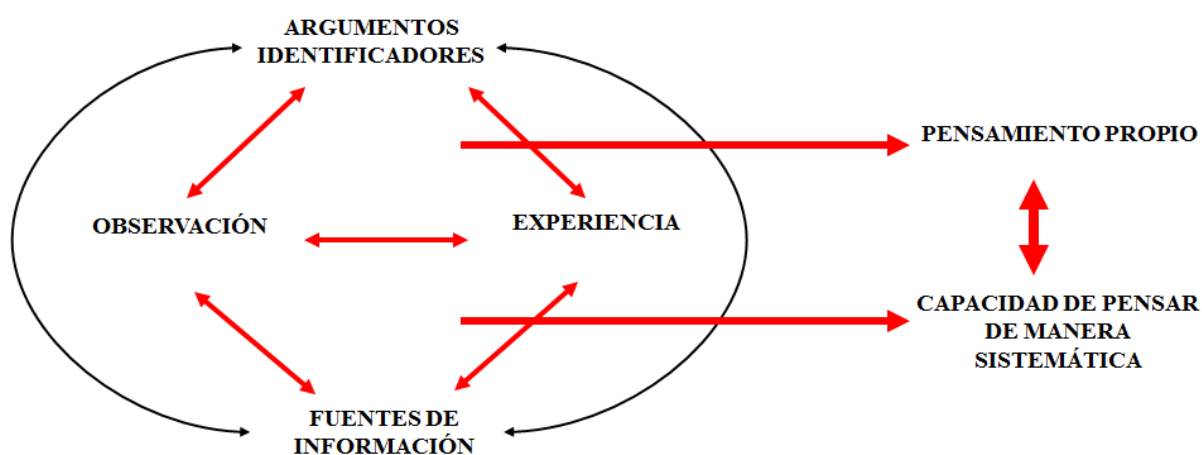
Ahora bien, tener un pensamiento crítico implica ser objetivos al momento de analizar. La evaluación de la realidad mediante dicho pensamiento se puede llevar a cabo a través de diversos métodos, como la observación, la experiencia y el método científico. Los expertos recomiendan que, para alcanzar esta meta, habría que adoptar una postura de pensador, como identificar los argumentos a favor y en contra del tema, reconocer cuales de ellas son prejuicios, evaluar y verificar las fuentes de información, por último, comenzar con el análisis.

Este tipo de pensamiento hay que estimularlo sumergiéndose en ámbitos culturales ricos, leyendo una variedad de libros, viendo películas de cine de autor, informándose y al formar un pensamiento propio en lugar de solo aceptar lo que dice la sociedad. Por ende, es importante para los estudiantes, ya que les proporciona la capacidad de pensar de manera sistemática y resolver problemas de manera más eficiente y metódica. Esto dará un impulso a cualquier carrera que elija el alumno.

Por lo tanto, podría beneficiarse de una mayor integración en los currículos educativo y en las prácticas más interactivas y desafiantes para cultivar habilidades analíticas y de resolución de problemas.

**Figura 16**

*Sistema de configuraciones del pensamiento crítico*



*Nota:* El pensamiento crítico es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la observación y la experiencia que, se sintetiza argumentos identificadores y fuentes de información que contribuyen al pensamiento propio y a la capacidad de pensar de manera sistemática.

### **6.1.17. Pensamiento creativo**

(Carrillo , 2019), (Martínez, 2021), (Carranza, 2021), (Vásquez, 2022), (Muñoz C. , 2021), (Bermeo & Urquina, 2021), (Chimoy, 2021), (Campos, García, & Arcana, 2023), (Miranda, 2022), (Muñoz, Luna, & López, 2021) y otros teóricos que han abordado el estudios del *pensamiento creativo* exponen que, pensar creativamente es la capacidad para idear algo nuevo, relacionar algo conocido de forma innovadora y apartarse de esquemas de pensamientos y/o conductas habituales. Utilizar la razón y la pasión, para ver la realidad desde perspectivas diferentes que permiten inventar, crear y emprender con originalidad. Esto posibilita cuestionar hábitos, abandonar inercias y abordar la realidad de formas novedosas.

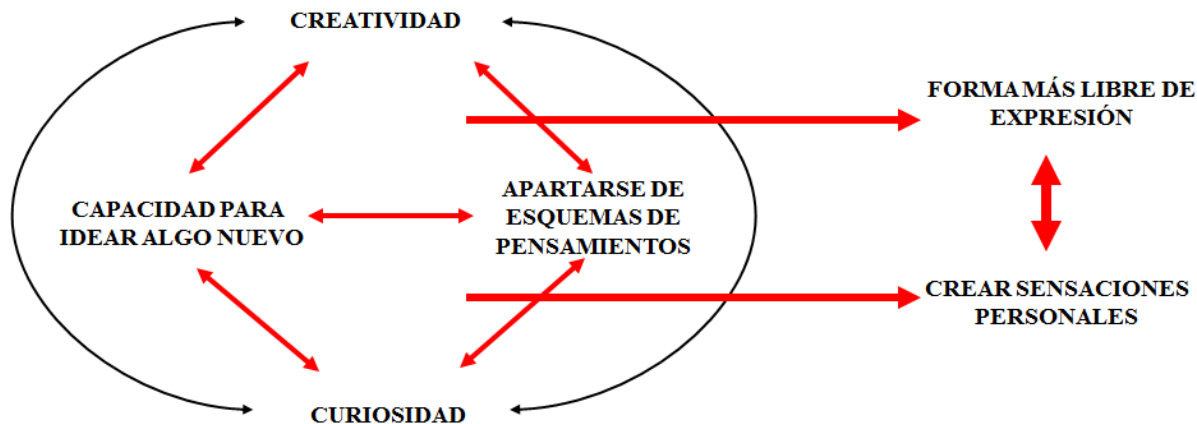
Pensar y actuar creativamente en la vida cotidiana es aprender a estrenar ideas, costumbres, maneras de ser y hacer la vida. Una persona requiere creatividad para pensar de manera distinta sobre sí misma, para refrescar las relaciones que mantienen, para intervenir de maneras nuevas y distintas en su contexto vital. La creatividad permite y enseña a llevarse de “primeras veces” para recuperar la curiosidad y el asombro, que se opacan cuando recorremos una ruta única.

Las personas con este tipo de pensamiento muy desarrollado no se limitan a las alternativas convencionales, son exploradores. Pues, la creatividad es la forma más libre de expresión de uno mismo. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse de forma abierta y sin juicio. La capacidad de ser creativo, de crear sensaciones personales y experiencias, puede reflejar y consolidar la salud emocional de los niños.

Sin embargo, el pensamiento crítico es esencial para el desarrollo intelectual, pero a veces se observa una falta de énfasis en su enseñanza sistemática. Por lo que, se debe de implementar métodos más activos y contextuales.

**Figura 17**

*Sistema de configuraciones del pensamiento crítico*



*Nota:* El pensamiento crítico es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la capacidad para idear algo nuevo y apartarse de esquemas de pensamientos que, sintetiza a la creatividad y a la curiosidad y que contribuye a la forma más libre de expresión y crear sensaciones personales.

### **6.1.18. Pensamiento innovador**

(Manassero & Vazques, 2020), (Gonzaga, 2022), (García & Valle, 2023), (García & Castillo, 2016), (Kely, 2015), (Hayhoe, García, & Martínez, 2022), (Sanhueza, 2022), (Macanchi, Orozco, & Campoverde, 2020), (Sanchez B. , 2021), (Uribe, 2023) y otros autores manifiestan que, el *pensamiento innovador* en la educación no solo se centra en la creatividad artística, sino también en la capacidad de aplicar esa creatividad de manera práctica en diversas áreas del conocimiento y la vida cotidiana.

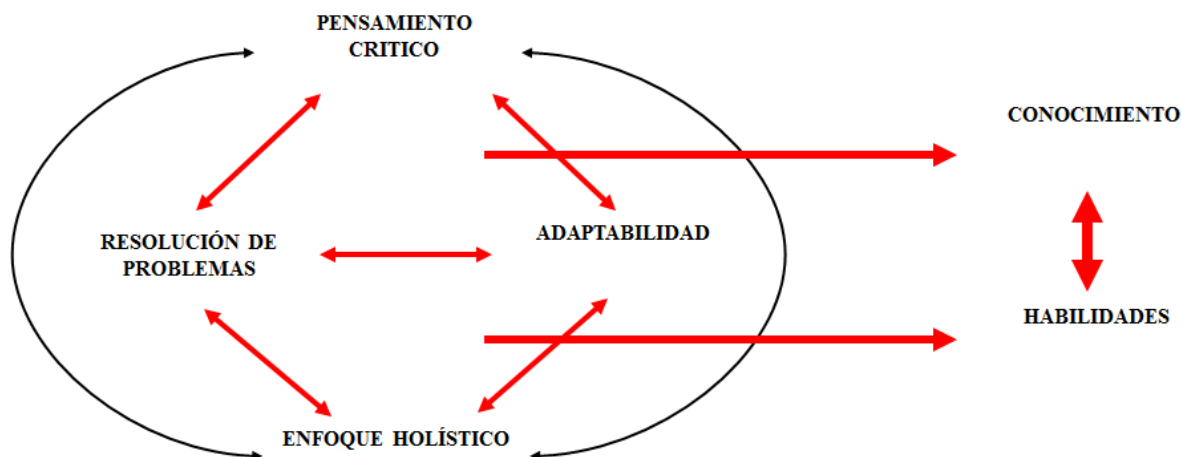
Al momento de integrar el pensamiento innovador puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la adaptabilidad. Al fomentar la capacidad de los alumnos para pensar de manera innovadora e incluir la incorporación de metodologías de enseñanza activa que fomenten la exploración, la experimentación y el pensamiento crítico.

Además, el pensamiento innovador puede presentar un enfoque más holístico del aprendizaje, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también aprenden aplicar sus conocimientos de manera creativa y efectiva en diferentes contextos. Así mismo, el pensamiento innovador busca cultivar una adaptabilidad en los estudiantes, preparándolos para un mundo en constante cambio.

Sin embargo, el pensamiento innovador en la educación es fundamental, ya que les proporciona a los estudiantes habilidades y la mentalidad necesaria para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más complejo y dinámico.

**Figura 18**

*Sistema de configuración del pensamiento innovador*



*Nota:* El pensamiento innovador es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la resolución de problemas y la adaptabilidad que sintetiza el pensamiento crítico como un enfoque holístico que contribuye conocimiento y habilidades.

### **6.1.19. Flexibilidad cognitiva**

(Mirta, 2019), (Romero, Zaldivar , Perez, & Hernandez , 2022), (Barbosa , Argote, & Barrero , 2019), (Cordero , Guerra, & Garces, 2023), (Palcio, 2018), (Medrano, Fossion, Flores, & Caraveo, 2023), (Restrepo, Soto, & Rivera, 2016), (Sahakian, Langley, & Leong, 2021), (Cervigni, Bruno, & Alfonso, 2016), (Salvador, 2023), y otros autores manifiestan que, la *flexibilidad cognitiva* es una habilidad mental que permite a las personas adaptar su

pensamiento y comportamiento en respuestas a nuevas situaciones o información. Además, la flexibilidad cognitiva implica la capacidad de ver las cosas de diferentes perspectivas y de cambiar una tarea mental a otra de manera más fluida y eficiente.

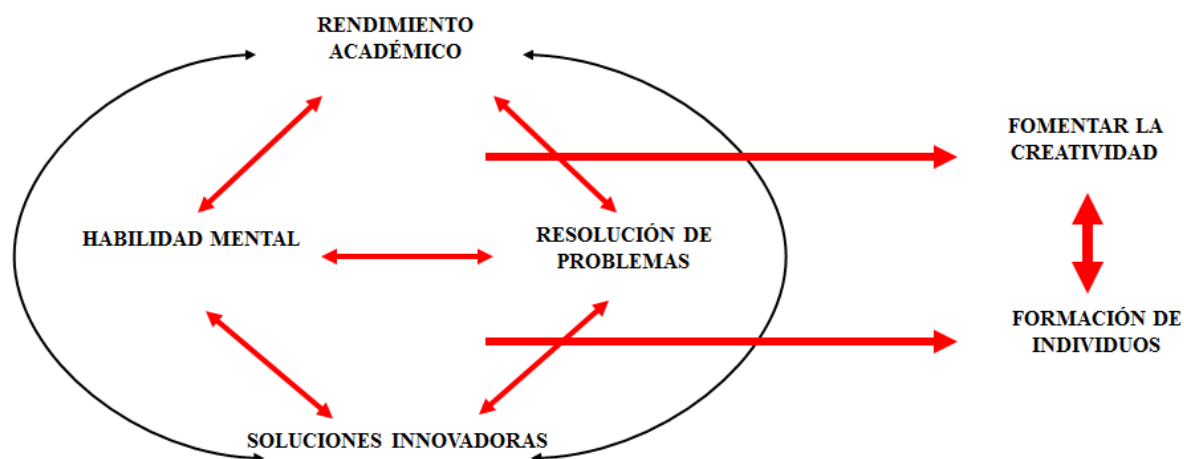
La flexibilidad cognitiva es una habilidad mental que implica la capacidad de cambiar de pensamiento y adaptarse a nuevas situaciones de manera eficaz. En el ámbito educativo esta habilidad es de gran ayuda, ya que permite a los estudiantes no solo a comprender y asimilar mejor la información presentada, sino que también aborda problemas de diferentes perspectivas y encontrar soluciones innovadoras.

Además, la flexibilidad cognitiva es fundamental para fomentar la creatividad y la resolución de problemas. Por lo tanto, los estudiantes con esta habilidad pueden pensar de manera innovadora y encontrar soluciones a los problemas que se les presenta en el proceso de aprendizaje. Esto no solo les ayuda a mejorar su rendimiento académico, sino que también los prepara para enfrentar desafíos del mundo real de manera más efectiva.

Sin embargo, la flexibilidad cognitiva es una habilidad que no solo mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino que también los prepara para enfrentarse a los desafíos cambiantes de la sociedad y el mundo laboral. Así mismo, puede contribuir a la formación de individuos más adaptables, creativos y capaces de pensar de manera innovadora.

**Figura 19**

*Sistema de configuración de la flexibilidad cognitiva*



*Nota:* La flexibilidad cognitiva es producto de la relación dialéctica que se expresa entre una habilidad mental y la resolución de problemas que sintetiza el rendimiento académico como soluciones innovadoras que contribuye fomentar la creatividad y la formación de individuos.

#### **6.1.20. Reserva cognitiva**

(Cuesta, Cossini, & Politis, 2019), (Sanchez, Urchaga, Sitges, & Lopez, 2017), (Calderon, Urendez, Martinez, & Tirapu, 2022), (Meléndez, Sales, & Rodríguez, 2013), (Liranzo, 2017), (Feldberg, Tartaglino, Hermida, Moya, & Somale, 2020), (Sobral, Pestana, & Castro, 2014), (Añari, Flores, & Guinea, 2013), (Rojas M. , 2019), (Pedro, 2023) y otros teóricos manifiestan que, la *reserva cognitiva* es la capacidad del cerebro para mantener un rendimiento cognitivo óptimo a pesar de los efectos de envejecimiento, enfermedades cerebrales o lesiones. Esta capacidad se ha relacionado con diversos factores, como el nivel educativo, la actividad intelectual y el estilo de vida.

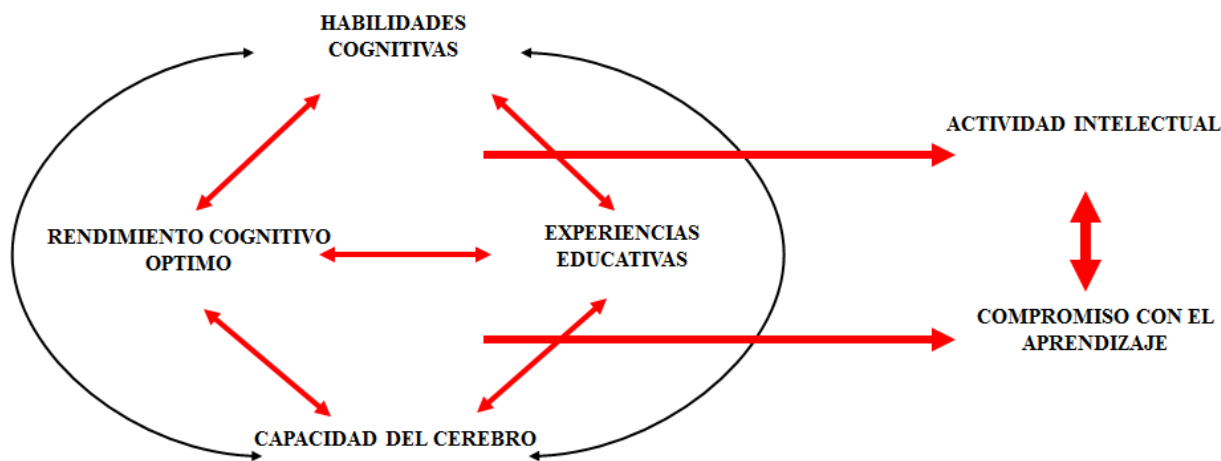
En el contexto educativo, las reservas cognitivas son experiencias educativas enriquecedoras y estimulantes que puede contribuir a fortalecer capacidades en los individuos, ya que esto implica que la educación no solo tiene el potencial de aumentar el conocimiento y las habilidades cognitivas, sino que también fortalece la capacidad del cerebro para resistir el deterioro cognitivo y protegerse contra las enfermedades neurodegenerativas.

Por otro lado, una reserva cognitiva está asociada con un menor riesgo de desarrollar enfermedades neurodegenerativas, como el Alzheimer. Esto sugiere que las experiencias educativas y la estimulación intelectual a lo largo de la vida puedan tener un efecto protector sobre la salud del cerebro a largo plazo, ya que esta relación entre la reserva cognitiva y la salud cerebral han subrayado la importancia de promover un estilo de vida que fomente la actividad intelectual y el compromiso con el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Además, la reserva cognitiva es de suma importancia en la educación y la estimulación intelectual en el desarrollo, mantenimiento de la salud cognitiva y promover entornos educativos que fomenten la curiosidad, no solo para adquirir conocimientos, sino también para fortalecer la capacidad del cerebro para enfrentar los desafíos cognitivos.

**Figura 20**

*Sistema de configuración de la reserva cognitiva*



*Nota:* La reserva cognitiva es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el rendimiento cognitivo óptimo y las experiencias educativas que sintetizan las habilidades cognitivas como una capacidad del cerebro que contribuye con la actividad intelectual y el compromiso con el aprendizaje.

### 6.1.21. Abstracción

(Jaramillo & Puga, 2016), (Foden, 2020), (Ibarra, 2022), (Carpio, Figueroa, Cruz, & Sinchi, 2023), (Fonden, 2019), (Olivares & Leyton, 2021), (Duran, 2018), (Aravena, Ruete, Flores, & Moncada, 2022), (Merrene, 2016), (Veronica, 2020), y otros teóricos manifiestan que, la **abstracción** es un proceso mental que implica la capacidad de separar las características esenciales de un objeto y concepto de los detalles específicos que lo rodean.

Esta capacidad permite a las personas identificar patrones, generalizar conceptos y pensar de manera abstracta, lo que es fundamental para el razonamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad en diversas disciplinas. Además, la abstracción es la capacidad intelectual que se considera fundamental para la investigación científica, la educación lógica, la operabilidad de numerosos elementos y la creatividad, ya que permite la generación de nuevas ideas y enfoques.



Por otro lado, la abstracción en el arte son representaciones de ideas, emociones o conceptos a través de formas y colores no figurativos, alejándose de la representación realista de objetos o sujetos. La abstracción artística busca expresar lo intangible y lo emocional a través de composiciones abstractas, desafiando al espectador a interpretar y encontrar el significado en las formas y colores presentados.

La abstracción es un proceso cognitivo fundamental que nos permite comprender, generalizar y crear a partir de la esencia de las cosas, prescindiendo de sus aspectos concretos y específicos.

**Figura 21**

*Sistema de configuración de la abstracción*



*Nota:* La abstracción es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las características esenciales y el razonamiento lógico que sintetizan la creatividad en diversas disciplinas como la operacionalidad de numerosos elementos que contribuye la representación de ideas y enfoques.

### **6.1.22. Construcción conceptual**

(Raynaudo & Peralta, 2017), (Acuña, Raseto, Perez, & Farina, 2019), (Bonilla & Munarez, 2017), (Leal, Orozco, & Toma, 2021), (Ortiz & Sanchez, 2018), (Anzaldo & Balderas, 2023), (Romero M. , 2019), (Rafael, 2013), (Barbara, 2017), (Alvear G. , 2019), y

otros autores manifiestan que, la *construcción conceptual* es el proceso mediante el cual se elaboran y desarrollan conceptos que representen ideas, objetos, o fenómenos del mundo real o abstracto. Este proceso es fundamental para la comprensión y el razonamiento en diversas áreas del conocimiento, ya que nos permite organizar, interpretar y utilizar la información de manera significativa.

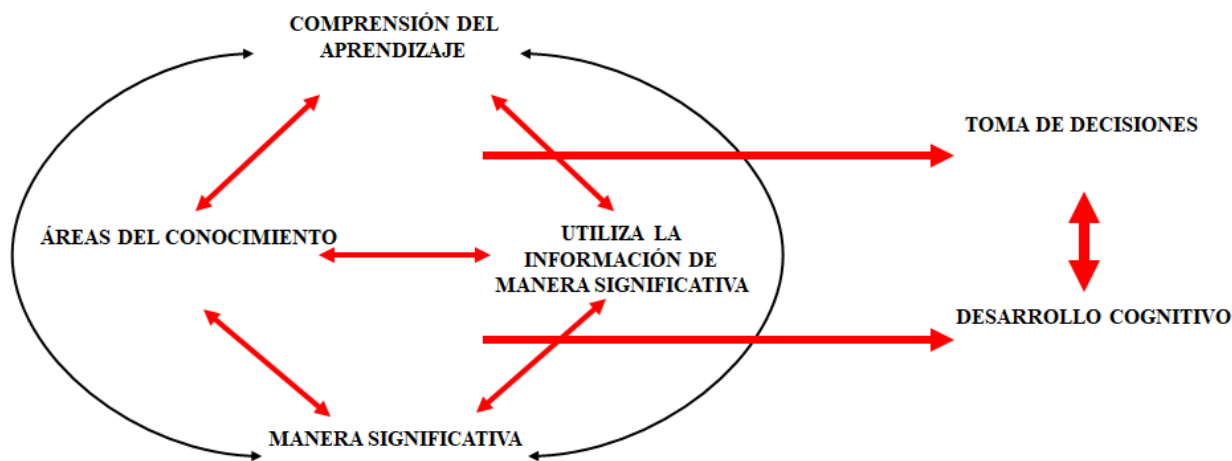
La construcción conceptual es esencial para la comprensión del aprendizaje, ya que permite a las personas organizar y categorizar la información de una manera significativa. A través de la construcción conceptual, los individuos pueden elaborar explicaciones sobre el mundo que les rodea y desarrollar habilidades para resolver problemas y tomar decisiones. Los estudiantes construyen sus propios significados y representaciones mentales a partir de la información que reciben ya que, esto les permite integrar en el esquema cognitivo existente y aplicarla en diferentes contextos.

Por otra parte, la construcción conceptual es un proceso dinámico y flexible que implica la revisión y adaptación de conceptos a medida que se adquiere nueva información que se enfrentan a nuevas experiencias, ya que esta capacidad de cambio es esencial para el desarrollo cognitivo y la adaptación a entornos cambiantes. En el ámbito académico y científico, la construcción conceptual es un aspecto clave del desarrollo teórico y metodológico. Este proceso no solo permite la actualización y refinamiento de las teorías existentes, sino que también es fundamental para la generación de nuevas ideas y enfoques que impulsan el progreso en la comprensión de diversas disciplinas.

La construcción conceptual es un proceso cognitivo fundamental que permite formar, desarrollar y utilizar conceptos abstractos en diferentes contextos.

**Figura 22**

*Sistema de configuración de la construcción conceptual*



*Nota:* La construcción conceptual es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las áreas del conocimiento y utiliza la información de manera significativa que sintetiza la comprensión del aprendizaje como una manera significativa que contribuyen la toma de decisiones y el desarrollo cognitivo.

### 6.1.23. Motivación Intrínseca

(Asana, 2023), (Uliaque, 2017), (Sousa, 2022), (Martín, Pérez, & Trevilla, 2019), (Álvarez & Rojas, 2021), (Arriola, Sanjuan, & Rodríguez, 2021), (Moreno & Huéscar, 2017), (Banda, 2017), (Camacho & Campo, 2017), (Manrique, 2017) y otros teóricos que explican la **motivación intrínseca** que, es aquella que se activa de forma voluntaria en el individuo; es decir, nace en el individuo al realizar una determinada acción por su propia cuenta, en el momento que lo desea. Desde esta perspectiva, unas de las características de la motivación intrínseca es la autonomía, entendida como la capacidad de elegir y decidir.

Este tipo de motivación tiene algunos componentes, tales como el logro. Se entiende el logro como el éxito al concluir una acción, tarea, y el auto reconocimiento, que es la satisfacción que siente el individuo ante las acciones realizadas, sin ninguna intervención externa.

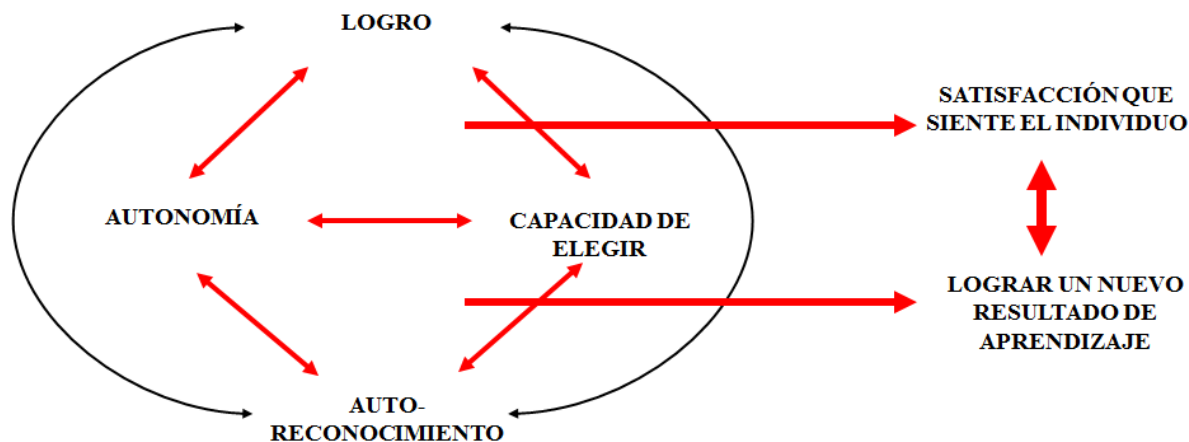
La motivación sucede en el interior del individuo, sin que factores externos incidan en la decisión de llevar a cabo esa acción. En términos de aprendizaje, se refiere a las ganas que

tiene el estudiante de aprender, pues está pensando en su propio beneficio. En la motivación intrínseca, no se obtiene ningún incentivo; simplemente se experimenta la satisfacción de lograr un resultado, un aprendizaje para alcanzar una meta auto propuesta. Si bien es cierto la motivación intrínseca es una fuerza poderosa que impulsa acciones basadas en el interés personal y la satisfacción.

Sin embargo, para fortalecerla aún más, sería beneficioso enfocarse en proporcionar ambientes que fomenten la autonomía, la creatividad y la conexión personal con los objetos.

**Figura 23**

*Sistemas de configuración de la motivación intrínseca*



*Nota:* La motivación intrínseca es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la autonomía y la capacidad de elegir que, sintetiza el logro y el autorreconocimiento que contribuyen a la satisfacción que siente el individuo de lograr un nuevo resultado de aprendizaje.

#### **6.1.24. Curiosidad**

(Cantera, 2018), (Chamorro, 2020), (Gaibor, 2016), (Núñez & Sailema, 2018), (Mujica, 2019), (Pallares, 2020), (Chamorro Niquinga, 2020), (Cieza Guevara, 2021), (Vaquero, 2023), (Jericó, 2018) conjunto otros teóricos que han abordado el estudio de la *curiosidad* manifiestan que, es una emoción agradable que involucra la búsqueda de información, conocimiento y experiencias nuevas. Se alimenta de la voluntad de superar y ampliar el dominio, discernimientos y comprensión del mundo.

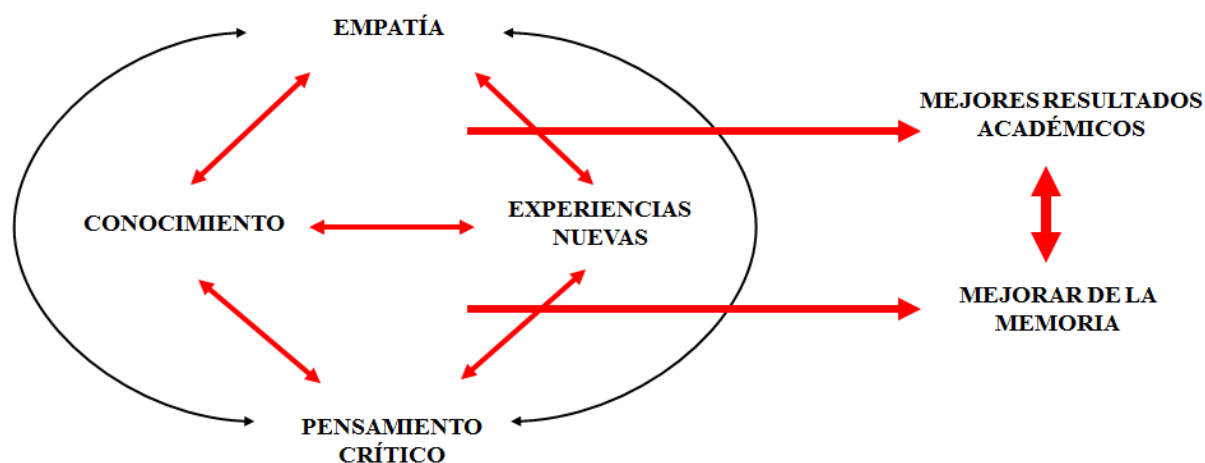
Impulsa el aprendizaje y la motivación, fomenta la empatía, y contribuye al pensamiento crítico, a la toma de decisiones y a las habilidades para relacionarse. La curiosidad es esencial para el desarrollo temprano y el bienestar de la niñez. Quienes son curiosos aprenden mejor y más rápido, obteniendo mejores resultados académicos y laborales a lo largo de la vida. La curiosidad impulsa a mejorar la memoria y el desarrollo del cerebro.

Aprender algo nuevo activa las partes del cerebro asociadas a la anticipación de la recompensa, lo que sugiere que la motivación intrínseca impulsa creatividad. La curiosidad es imprescindible para el desarrollo de los niños. Además, debe estar presente para que puedan desarrollarse de forma adecuada en cada etapa de su vida.

No obstante, en algunos casos, su potencial podría no estar aprovechado, por lo que, sería beneficioso fomentar entornos educativos que no solo estimulen la curiosidad, sino que también proporcionen las herramientas y el espacio para explorar respuestas de manera más profunda.

**Figura 24**

*Sistema de configuración de la curiosidad*



*Nota:* La curiosidad es producto de la relación dialéctica que existe entre el conocimiento y las experiencias nuevas que, sintetiza la empatía y el pensamiento crítico que contribuyen a mejores resultados académicos y mejora de la memoria.

#### **6.1.25. Automotivación**

(Torres, 2017), (España, 2020), (Elorza, 2022), (Guerrero, 2023), (Nescolarde, Alberquilla, & y otros autores, 2016), (Martín & Suárez, 2017), (Navas, Barba, & Casanova, 2019), (García Espinosa, Tenorio, & Ramírez, 2015), (García R., 2022), (Parra & Santander, 2022) y otros teóricos que han abordado el estudio de la **automotivación** manifiestan que, proporciona las razones, el impulso, el entusiasmo y el interés que provocan unas acciones específicas a un determinado comportamiento. La motivación está presente en todas las funciones de la vida.

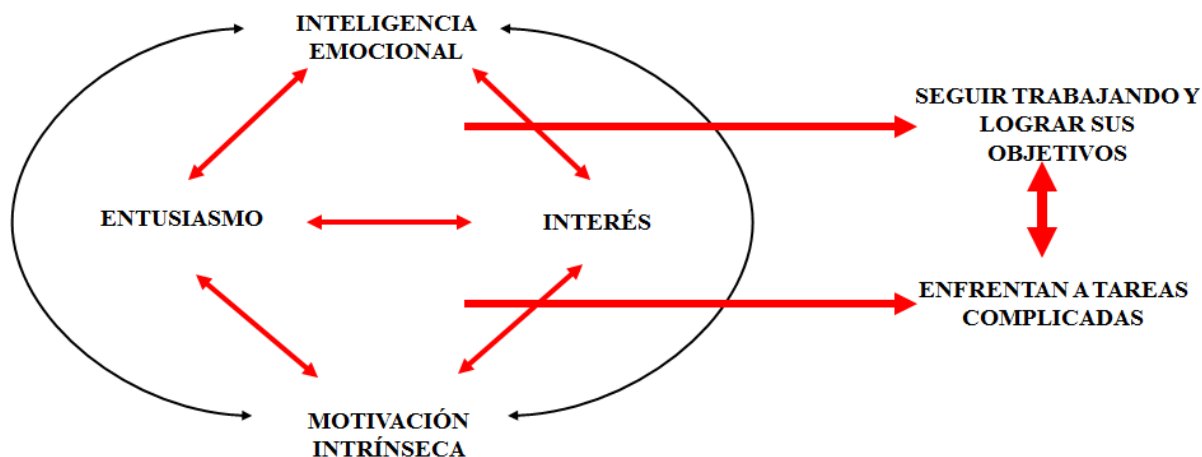
De tal forma que, (Guerrero, 2023) difiere que la automotivación, concierne como un elemento clave en la inteligencia emocional, pues se relaciona con la motivación intrínseca y no necesita la influencia de fuentes externas. Se refiere a la capacidad de completar tareas sin depender de otros o de situaciones específicas.

Ahora las personas automotivadas se animan a sí mismo para seguir trabajando y lograr sus objetivos, incluso cuando se enfrentan a tareas complicadas. Convierten los problemas en desafíos que sienten motivación para resolver. Darse razones para actuar a través del impulso, el entusiasmo y el interés que provoca la automotivación.

Sin embargo, es importante acotar que, en algunos casos, la automotivación puede verse desafiada por circunstancias externas y problemas imprevistos.

**Figura 25**

*Sistema de configuración de la automotivación*



*Nota:* La automotivación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el entusiasmo y el interés que, sintetiza la inteligencia emocional y la motivación intrínseca que contribuyen seguir trabajando y lograr sus objetivos además se enfrentan a tareas complicadas.

### **6.1.26. Interés cognitivo**

(Hernández, 2015), (Bravo & Zambrano, 2022), (Grafiati, 2020), (Alvear, Salazar, Román, & Altamirano, 2023), (Jiménez, 2016), (Martínez Barrios, 2018), (Albornoz & Guzmán, 2016), (Álvarez, 2017), (Franklin, 2022), (Céspedes, 2021) y otros autores que explican sobre *interés cognitivo* manifiestan que, es una orientación hacia los objetivos de la realidad que, reflejan un carácter selectivo y emocional, una búsqueda activa de conocimiento en relación con su objetivo, y un gran despliegue de esfuerzo personal en la consecución de los objetivos de sus acciones.

Los intereses cognitivos proporcionan un marco para dar sentido a las prácticas curriculares. Se trata de una teoría sobre los intereses humanos fundamentales que influyen en la formación de construir el pensamiento en un nuevo aprendizaje. Para ello, es necesario tener en cuenta que (Habermas, 2021), define el interés como el placer que asociamos con la existencia de un objeto de acción.

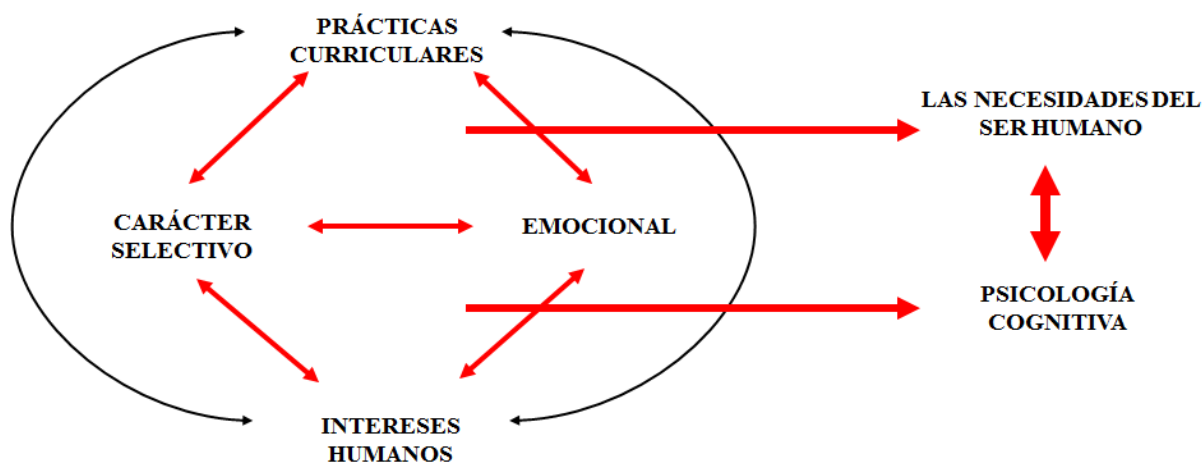
Este teórico, en su construcción pragmática, obedece a cubrir tres tipos de intereses esenciales dentro de la sociedad, un interés técnico, práctico y emancipador. Cada uno de ellos responde de manera diferente a las necesidades del ser humano para desenvolverse en la vida, pues la finalidad depende de cada tipo de interés, ya que estos exigen formas de conocimientos diferentes. A su vez requieren metodologías diferentes basadas en formas de racionalidad diferente, pero no coherente.

Ahora bien, aunque el estudio de estos procesos cognitivos se ha llevado a cabo desde distintas disciplinas como la neurología, la antropología e incluso la filosofía o las ciencias de la información, fue la psicología cognitiva la que empezó a analizar la influencia que ejerce el pensamiento de información en la conducta y en la adquisición del conocimiento.

La promoción del interés cognitivo podría mejorar al enfocarse en estrategias inclusivas que abarquen la diversidad de estilos de aprendizajes en su desarrollo integral.

**Figura 26**

*Sistema de configuraciones del Interés cognitivo*



*Nota:* El interés cognitivo es producto de la relación dialéctica que existe entre el carácter selectivo y emocional que, sintetiza la práctica curricular y los intereses humanos, que contribuyen a las necesidades del ser humano y la psicología cognitiva.



### **6.1.27. Satisfacción personal**

(Castañeda & Sánchez, 2022), (Coronado, López, Trejo, & Gonzáles, 2019), (Álvarez & Montoya, 2020), (Pascual & Arteaga, 2020), (Parrales & Puerto, 2021), (Morales & Acuña, 2021), (Flores & Sánchez, 2019), (Cantón & Téllez, 2016), (Muñoz, Gómez, & Sánchez, 2022), (González M, 2023) y otros teóricos que han abordado el estudio de la *satisfacción personal* explican que, es un estado emocional que incide en la competitividad y productividad de las organizaciones además, es el estado más alto de bienestar y armonía interna que una persona puede experimentar.

La satisfacción personal es subjetiva y depende de las decisiones, necesidades y expectativas de cada individuo. De esto se deduce que esta categoría se puede percibir diferentes perspectivas de la vida, tanto a nivel personal como familiar. Esto genera diversas emociones que no solo se refleja en la dimensión individual, sino también en lo social y académico.

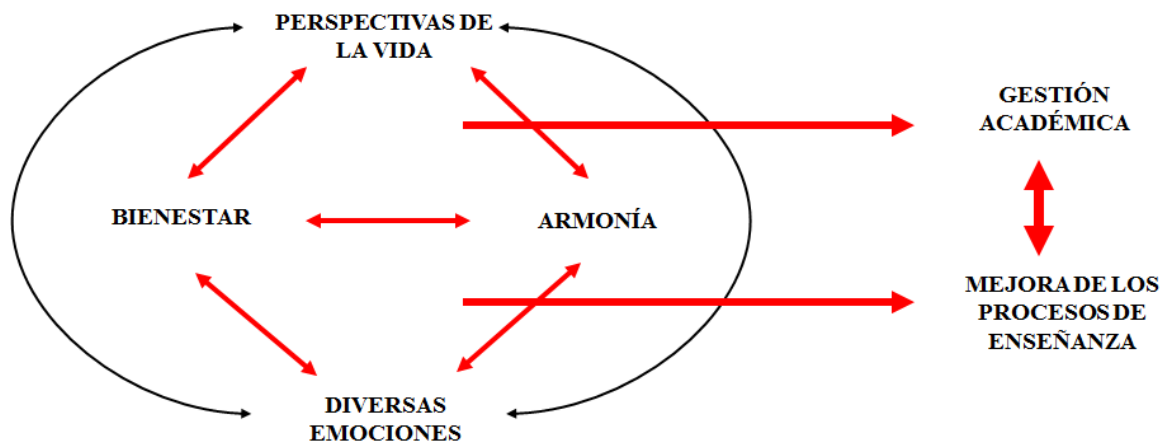
Además, se relaciona con la libertad que tiene una persona de hacer lo que le gusta, ya sea en el deporte, el arte, la literatura, una carrera profesional y un oficio. Las personas se sienten realmente satisfechas si su proyecto de vida puede materializarse. Los procesos pedagógicos están asociados con las actividades de mejoramiento continuo al interior del aula de clase; de hecho los estudiantes lo relacionan de forma directa con sus propias experiencias.

Si bien es cierto que la gestión académica posibilita la disminución de las tasas de fracaso escolar deserción, este constructo no debe asociarse con las condiciones y acciones institucionales que al ser desarrolladas, permiten mejorar los procesos de enseñanza, acompañamiento y evaluación que favorece de esta manera los intereses de los educandos.

La importancia de la satisfacción personal es innegable, pero es esencial fomentar una comprensión más profunda que vaya más allá de logros externos.

**Figura 27**

*Sistema de configuración de la satisfacción personal*



*Nota:* La satisfacción personal es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el bienestar y la armonía que, sintetiza las perspectivas de la vida y las diversas emociones que contribuyen a la gestión académica y a la mejora de los procesos de enseñanza.

### **6.1.28. Autonomía**

(Silvina, 2015), (Perez & Tapia, 2020), (Garcia & Bustos, 2021), (Danielle, 2017), (Prats, Salazar, & Molina, 2016), (Elizabeth, 2018), (Lara & Santafe, 2023), (Antonio, 2022), (Coricelli, 2017), (Maldonado, y otros, 2019) y otros autores manifiestan que, la **autonomía** es el principio ético y político que defiende la capacidad de un individuo para tomar decisiones y actuar de manera independiente, basándose en sus propias convicciones, valores y criterios.

La autonomía es un concepto importante en la educación, donde se busca fomentar la capacidad de los estudiantes para pensar de manera crítica, tomar decisiones informadas y asumir la responsabilidad de su aprendizaje. Los entornos educativos que promueven la autonomía suelen enfocarse en el desarrollo de la autoestima, la motivación intrínseca y la capacidad de la autorregulación.

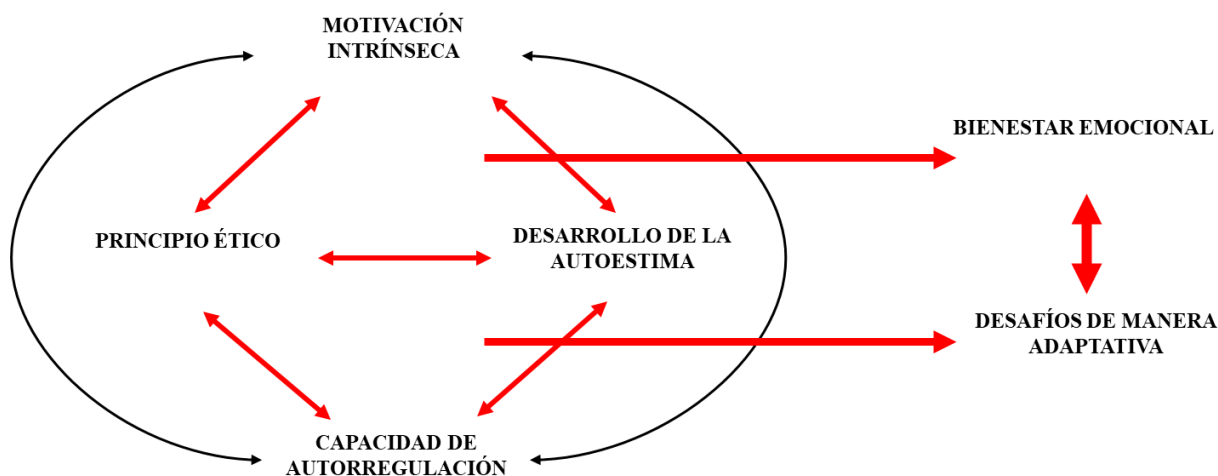
Además, la autonomía en la psicología se relaciona con la capacidad de las personas para autorregular su comportamiento y tomar decisiones basadas en sus propias necesidades y deseos. La autonomía psicológica es un aspecto importante del bienestar emocional y se asocia

con la sensación del control sobre la propia vida y la capacidad de enfrentar los desafíos de manera adaptativa.

La autonomía es un principio que se relaciona con la capacidad de actuar de manera independiente y autodeterminada. Implica la libertad de tomar decisiones y ejercer un control sobre uno mismo, sin estar excesivamente condicionado por influencias externas.

**Figura 28**

*Sistema de configuración de la autonomía*



*Nota:* La autonomía es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el principio ético y el desarrollo de la autoestima que sintetiza la motivación intrínseca como la capacidad de autorregulación que contribuye el bienestar emocional y los desafíos de manera adaptativa.

### **6.1.29. Desafíos cognitivos**

(Villaroel & Bruna, 2019), (Oviedo & Pastrana, 2014), (Gonzales A. , 2018), (Villalta, Budnik, & Valencia, 2013), (Aguilar R. , 2019), (Universidades, 2022), (Guijosa, 2018), (Arguello, 2019), (Panadero, Malmberg, & Jarvela, 2015), (Gonzales A. , 2014) y otros autores manifiestan que, los *desafíos cognitivos* es el proceso destinado a estimular y ejercitar las capacidades mentales de un individuo con el objetivo de mejorar su función cognitiva.

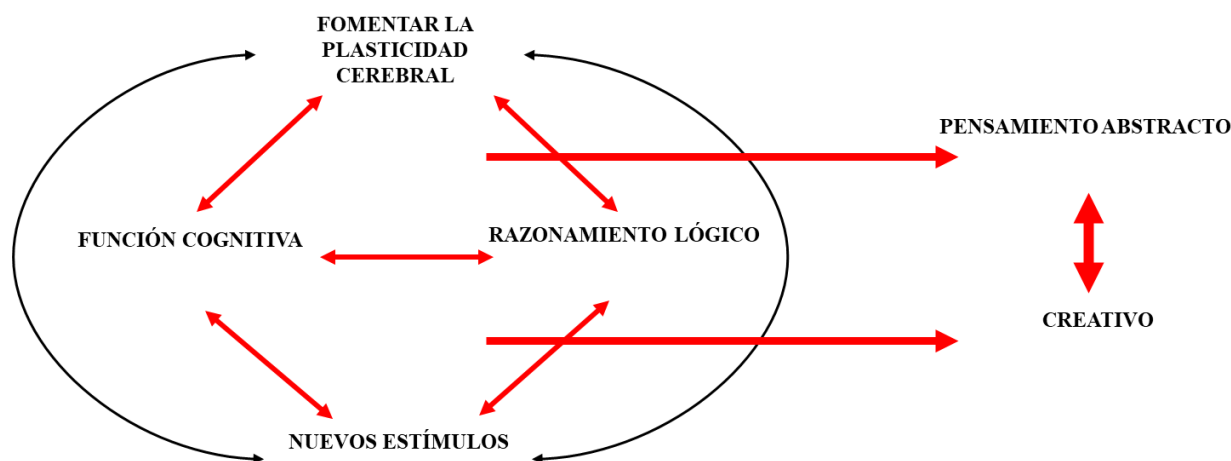
Por ende, este término engloba diversas actividades y estrategias diseñadas para desafiar y fortalecer habilidades mentales específicas, como la memoria, la atención, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. En este contexto se busca promover el desarrollo de conexiones neuronales más sólidas, así como fomentar la plasticidad cerebral, que es la capacidad del cerebro para adaptarse y reorganizar en respuesta a nuevos estímulos y experiencias a lo largo del tiempo.

El desafío cognitivo tiene como objetivo mantener el cerebro activo y receptivo, lo que resulta particularmente relevante en el proceso de envejecimiento para prevenir el deterioro cognitivo. Además, las actividades que conforma el reto cognitivo pueden variar ampliamente, desde el rompecabezas y juegos de memoria hasta tareas más complejas que requieran del pensamiento abstracto y creativo.

Es fundamental destacar que el desafío cognitivo no se limita a la esfera del entretenimiento o la recreación, sino que también tiene implicaciones significativas en la mejora de calidad de vida y el rendimiento cognitivo.

**Figura 29**

*Sistema de configuración de los desafíos cognitivos*



*Nota:* Los desafíos cognitivos es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la función cognitiva y el razonamiento lógico que sintetiza fomentar la plasticidad cerebral como nuevos estímulos que contribuye el pensamiento abstracto y creativo.

### 6.1.30. Autocrítica

(De la cuesta , Lara, Ortiz, & Castillo, 2015), (Pinelo, 2013), (Rodríguez, y otros, 2017), (Lazaro, 2022), (Paz, 2013), (Scoones, Suriani, & Sanchez, 2022), (Lopez C. , 2020), (Villavisencio, 2016), (Fava, 2021), (Rul, 2020), y otros teóricos manifiestan que, la **autocrítica** es la capacidad interpersonal de evaluar y analizar de manera reflexiva y objetiva las propias acciones, pensamientos o comportamientos.

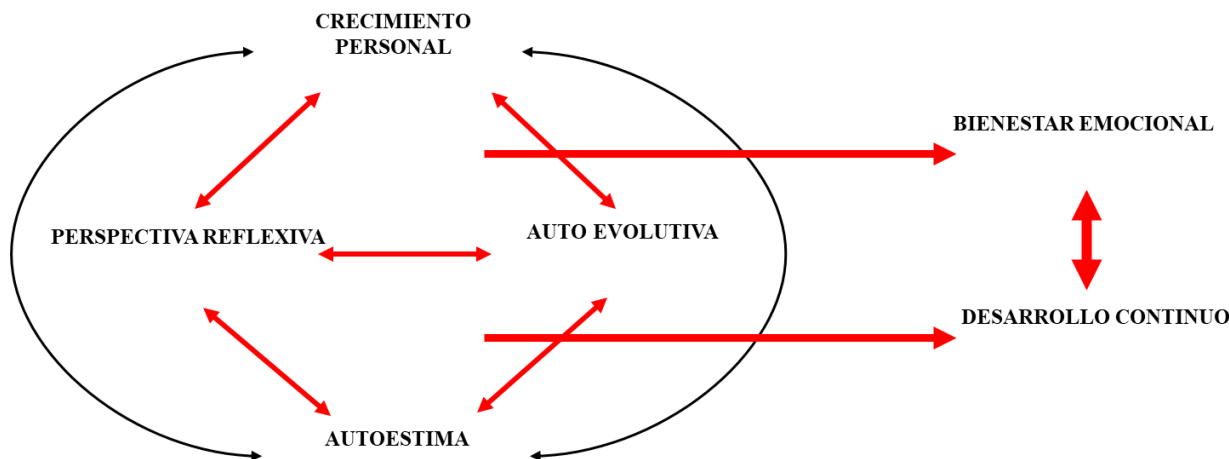
Esta habilidad implica una introspección consciente y rigurosa, donde un individuo examina de manera crítica sus elecciones, desempeño y actitudes con el fin de identificar posibles áreas de mejora y perfeccionamiento, así mismo el sujeto adopta una perspectiva reflexiva y auto evolutiva para entender sus fortalezas y sus limitaciones. La autocrítica, por lo tanto, se establece como un mecanismo fundamental para el desarrollo continuo.

Asimismo, es importante subrayar que la autocrítica no debe confundirse con la autocrítica destructiva, ya que implica una evolución negativa desproporcionada y desfavorable. Además, la autocrítica saludable impulsa el crecimiento personal, mientras que la autocrítica destructiva puede tener efectos perjudiciales en la autoestima y el bienestar emocional.

La autocrítica es una habilidad que permite a los individuos analizar sus propias acciones de manera objetiva, en el desarrollo personal, la toma de decisiones y el autoconocimiento.

**Figura 30**

*Sistema de configuración de la autocrítica*



*Nota:* La autocrítica es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la perspectiva reflexiva y auto evolutiva que sintetiza el crecimiento personal como el autoestima que contribuye el bienestar emocional y el desarrollo continuo.

### **6.1.31. Adaptabilidad dinámica**

(Ruiz & Teofilo, 2017), (Flores N. , 2022), (Lopez, Cumanda, & Salinas , 2022), (Barroso, Barroso, & Parra, 2013), (Garzon, Redalyc, 2018), (Segura & Bouzas, 2015), (Villareal & Paz, 2017), (Garzon, 2018), (Marin, 2021), (Sanchez & Garizabal, 2018) y otros teóricos manifiestan que, la **adaptabilidad dinámica** es la capacidad de un individuo, sistema o entidad para ajustarse de manera continua y efectiva a cambios y desafíos en entornos complejos y en constante evolución.

La adaptabilidad dinámica implica la flexibilidad y la agilidad mental para enfrentar circunstancias inesperadas, así como la disposición para aprender y mejorar a medida que surgen nuevas demandas. Este atributo es especialmente relevante en contextos caracterizados por la incertidumbre y la volatilidad, donde la capacidad de adaptarse de manera rápida y efectiva puede marcar la diferencia entre el éxito y la dificultad.

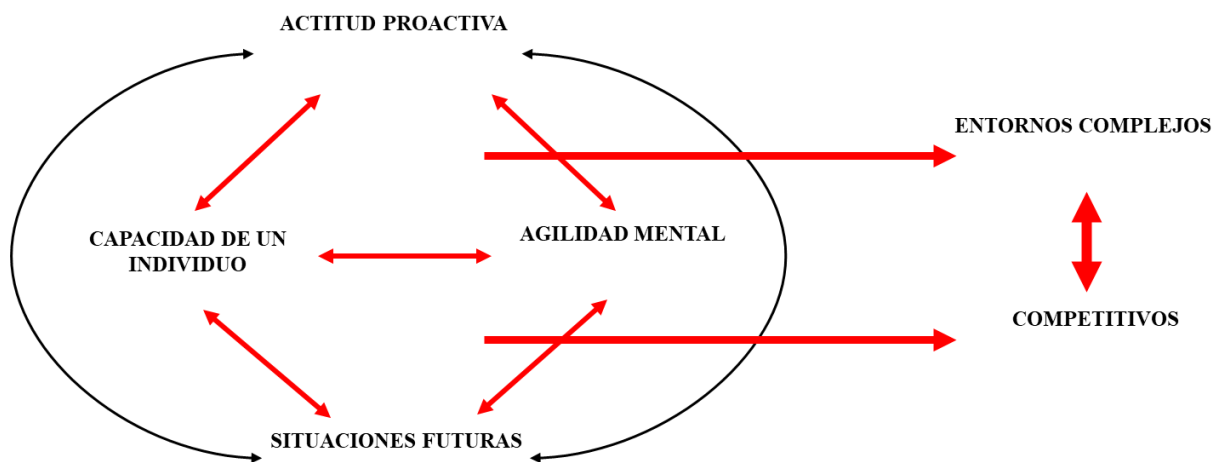
La adaptabilidad dinámica no se limita a la capacidad de recreación frente a cambios, sino que también incluye una actitud proactiva hacia el cambio, lo que implica anticiparse a

situaciones futuras y ajustar estrategias antes de que los cambios sean imperativos. Esta cualidad es esencial tanto a nivel individual como organizacional, ya que permite a las personas y entidades a mantenerse invulnerables y prosperar en entornos complejos y competitivos.

La adaptabilidad dinámica es la capacidad de ajustarse de manera continua y efectiva a los cambios, aprender de nuevas experiencias y enfrentar de manera ágil los desafíos en entornos caracterizados por la incertidumbre y la variabilidad.

**Figura 31**

*Sistema de configuración de la adaptabilidad dinámica*



*Nota:* La adaptabilidad dinámica es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la capacidad de un individuo y la agilidad mental que sintetiza una actitud proactiva como situaciones futuras que contribuye entornos complejos y competitivos.

### 6.1.32. Ética del trabajo en equipo

(Valdes , Monteagudo, & Nuñez, 2018), (Guarnizo, 2022), (Castillo, Guffante, Paredes, & Paredes, 2020), (Azorin, 2018), (Medina, 2021), (Sanchez & Silva, 2021), (Beatriz, Poma, & Endara, 2020), (Guamán, 2023), (Caicedo, 2019), (Zurita M. , 2020) y otros teóricos manifiestan que, la *ética del trabajo en equipo* es un conjunto de principios y valores que orientan el comportamiento de los individuos dentro de un entorno colaborativo.

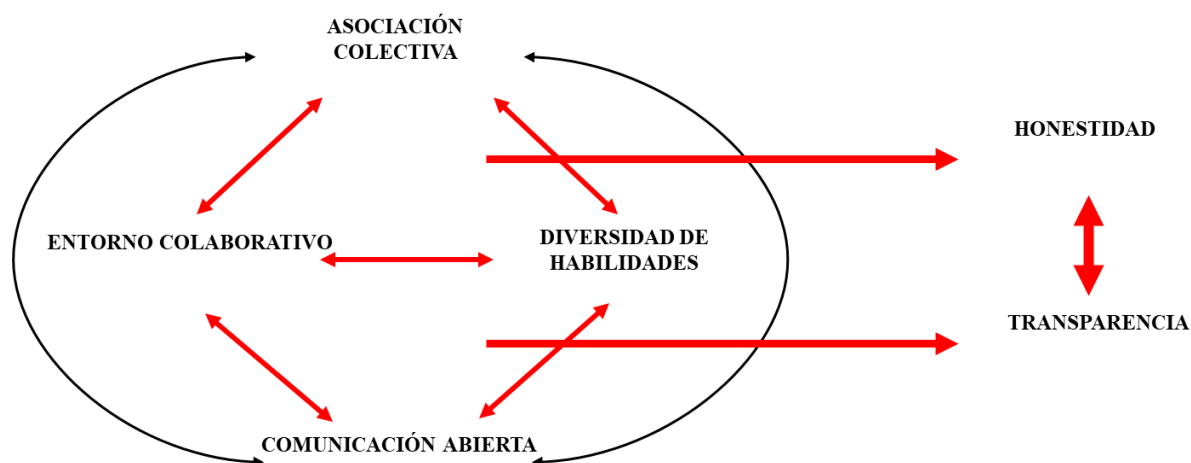
Este enfoque se fundamenta en la idea de colaboración, donde los miembros del equipo trabajan juntos hacia metas comunes, capitalizar las fortalezas individuales y las debilidades a través de la diversidad de habilidades y conocimientos presentes en equipo, impulsa la asociación colectiva para alcanzar resultados más efectivos que los esfuerzos individuales.

La comunicación abierta es otro componente esencial de la ética del trabajo en equipo. Esta ética promueve la honestidad y la transparencia en la interacción entre los miembros del equipo, ambiente propicio para la expresión abierta de ideas, preocupaciones y contribuciones. El respeto mutuo constituye otro elemento clave, que enfatiza la importancia de tratar a los compañeros con cortesía y consideración.

La ética del trabajo en equipo reconoce y valora las diferencias individuales, ya que fortalece la creación de un entorno donde se aprecia las opiniones diversas de cada individuo.

**Figura 32**

*Sistema de configuración de la ética en el trabajo en equipo*



*Nota:* La ética en el trabajo en equipo es producto de la relación dialéctica que se expresa entre un entorno colaborativo y la diversidad de habilidades que sintetiza la asociación colectiva como una comunicación abierta que contribuye la honestidad y la transparencia.



### **6.1.33. Resolución de problemas**

(Lopez & Giraldo, 2017), (Bargas, 2021), (Ramírez, Piñon, & Lezcano, 2021), (Espinoza, 2017), (Piñeiro, Pinto, & Diaz, 2015), (Cobeña & Cedeño, 2022), (Suarez & Melendez, 2023), (Godofredo, 2022), (Velasco, 2020), (Bejarano & Guerrero, 2021), y otros teóricos han detallado que la *resolución de problemas* es un proceso mental que involucra el análisis y la solución de dificultades o desafíos. Este proceso no solo requiere de la inteligencia lógica, sino que también requiere de la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración.

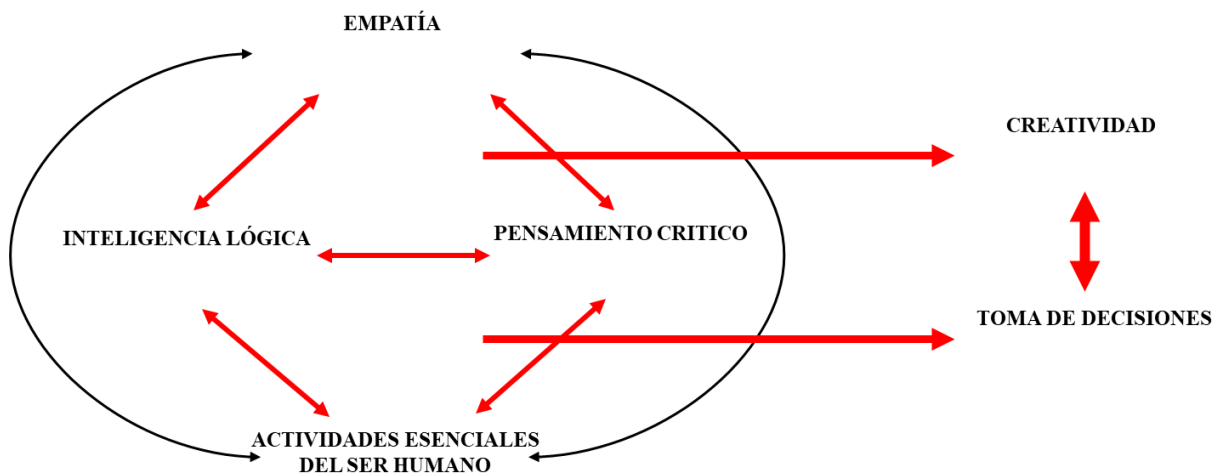
La resolución de problemas no es solo una actividad individual; a menudo es un esfuerzo colectivo y a su vez puede conducir a soluciones más innovadoras y efectivas que las que un individuo podría generar solo. Además, la tecnología ha cambiado la forma en la que se aborda la resolución de problemas con la aparición de la inteligencia artificial y los sistemas basados en datos, las soluciones a algunos problemas se pueden encontrar mediante el análisis de grandes volúmenes de información, a menudo revelando patrones y soluciones que no serían evidentes para el pensamiento humano.

Sin embargo, a pesar de los avances tecnológicos, la resolución de problemas sigue siendo intrínsecamente humana, ya que requiere empatía, ética y juicio. Por ende, la resolución de problemas es una expresión de la curiosidad. A lo largo de la historia, ha impulsado el progreso en las ciencias, artes, tecnología y sociedad ya que, cada problema resuelto no solo aporta una solución específica, sino que también es una de las actividades más esenciales del ser humano, reflejando la búsqueda constante de mejora como una capacidad para enfrentar lo desconocido con ingenio y determinación.

Por lo tanto, la resolución de problemas es una habilidad esencial que requiere de la creatividad, toma de decisiones y a menudo en las actividades de colaboración y comunicación.

**Figura 33**

*Sistema de configuración de la resolución de problemas*



*Nota:* La resolución de problemas es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la inteligencia lógica y el pensamiento crítico que, sintetiza la empatía como una de las actividades del ser humano que contribuye la creatividad y la toma de decisiones.

## **6.2. TEORÍA LEGAL**

### **6.2.1. Constitución de la república del Ecuador**

En la constitución de la república aprobada en el 2008 en los artículos 16, 17 y 22 el estado garantiza el derecho a la comunicación e información.

Art. 16: Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
2. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

Art. 17: El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

Art. 22: Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

### **6.2.2. Régimen del buen vivir**

Art. 343: el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

### **6.2.3. Código de la niñez y adolescencia**

En este reglamento el artículo 45 y 59 que hablan de las disposiciones generales donde los estudiantes tienen el derecho a la información y el derecho de la libre expresión.

Art. 45: Derecho a la información. – los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Art. 59: Derecho a la libertad de expresión. – los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

### 6.3. TEORÍA REFERENCIAL

Según (Pozo De La Rosa & Villon Marcillo) en su investigación titulada “La gamificación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años” la gamificación se considera una estrategia motivadora que emplea recursos y herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. Por ende, esta investigación desempeña un papel crucial, al proporcionarnos una sólida base teórica y metodológica para nuestro proyecto. Nos permite construir sobre los conocimientos existentes y ofrece una contribución valiosa al entendimiento de como la gamificación puede influir en el desarrollo de habilidades cognitivas.

Por otro lado, también (Gómez & Ávila, 2021) en su investigación sobre “Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” sostienen que, debido a la dialéctica de la sociedad, los docentes se enfrentan constantemente a nuevos retos en el aula de clases. Por consiguiente, este documento se adapta de manera directa a nuestro proyecto, ya que implica la necesidad de modificar sus métodos tradicionales de enseñanza e implementar nuevas metodologías adaptadas a los intereses de cada educando. Esto ayuda a sostener la idea de que la falta de motivación en los estudiantes emerge como un problema común en el contexto educativo, representando un desafío para los docentes, ya que sin motivación se complicaría significativamente el proceso de aprendizaje.

En la actualidad, el sistema educativo muestra una gran preocupación e interés por el desarrollo de la calidad educativa. (León, 2021) en su tesis titulada “Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria” se analiza que, la presente investigación es útil para nuestro proyecto de titulación, ya que profundiza en la gamificación como estrategia lúdica de aprendizaje, atendiendo y valorando la diversidad. De manera que, nos ayuda a generar ideas de aprendizaje significativo, favoreciendo en el análisis del clima de aula y la adquisición de competencias curriculares.

## **CAPITULO II**

### **7. METODOLÓGIA**

#### **7.1. Enfoque**

##### **7.1.1. Enfoque Mixto**

El enfoque mixto es una metodología que implica la recopilación, análisis e interpretación tanto de datos cuantitativos como cualitativos. Este enfoque se emplea cuando se busca una comprensión más completa del problema de investigación algo que cada método por separado no proporcionaría adecuadamente.

#### **7.2. Diseño o tipo de estudio**

Se realizó una investigación bibliográfica, descriptiva y un estudio de campo. El estudio de campo debido a que se realizara la investigación directamente con los alumnos de quinto año de educación general básica de la Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda.

##### **7.2.1. Estudio Bibliográfico**

La investigación bibliográfica o documental consiste en la revisión del material bibliográfica existente con respecto al tema a estudiar. Este paso es fundamental en nuestra investigación, ya que se centra en una cuidadosa y minuciosa selección de fuentes confiables de información.

##### **7.2.2. Estudio Descriptivo**

Un estudio descriptivo es un método de investigación que consiste en observar y describir el comportamiento, las características o las condiciones de una determinada población o fenómenos sin manipular ninguna variable. El objeto principal de los estudios descriptivos es ofrecer un relato detallado y preciso de un fenómeno o población, normalmente mediante el uso de diversas técnicas de recopilación de datos como encuestas, entrevistas y observaciones.

### **7.2.3. Estudio de campo**

La investigación de campo es una técnica de investigación que consiste en obtener datos a partir de la observación directa de fenómenos en su contexto natural. Permite a los investigadores obtener información detallada y específica sobre los fenómenos que estudian. En muchos casos, es la única forma de obtener datos precisos y relevantes.

## **7.3. Método**

### **7.3.1. Analítico**

El método analítico es una herramienta esencial para la investigación y el análisis, ya que este método permite descomponer problemas más complejos en partes más pequeñas y manejables para comprender mejor su naturaleza y funcionalidad.

### **7.3.2. Cuantitativo**

El método cualitativo es un enfoque de investigación que está centrado en la recopilación y análisis de datos numéricos. También, este método se centra en la medición y el análisis estadística de variables con el objetivo de identificar patrones, relaciones y seguridades que puedan presentarse en los datos.

### **7.3.3. Cualitativo**

La investigación cualitativa engloba conjunto de técnicas que se emplean para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema en particular. Por ende, es aquella investigación donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. A través de este tipo de investigación se describen y explican datos recolectados.

### **7.3.4. Inductivo**

Es un enfoque de razonamiento que se basa en las observaciones de casos específicos para así, poder llegar a conclusiones generales.

### **7.3.5. Deductivo**

Es un método que parte de premisas generales o principios para llegar a conclusiones específicas. Además, este método inicia de lo general a lo específico y se utiliza para probar la validez lógica de conclusiones basadas en premisas conocidas.

## **7.4. Técnicas e instrumentos de datos**

### **7.4.1. Entrevista**

Es una técnica de recolección de datos en donde una persona, denominada entrevistador, hace preguntas a otras personas o a su vez a un grupo de personas, denominadas entrevistados y su fin es la obtención de la información sobre un tema en específico

### **7.4.2. Observación**

La encuesta es un método de investigación que consiste en recopilar información sobre un tema específico. Además, en las encuestas se utiliza un cuestionario con preguntas cerradas o selección múltiple.

### **7.4.3. Guía de entrevista**

La guía de entrevista, es una herramienta que nos ayuda a desarrollar mejor las ideas de investigación, ya que sirve de contexto para el análisis de situaciones, tanto hipotético como actuales. En ella se incluye preguntas importantes que quieres hacer, así como preguntas de apoyo que ayuden a obtener la información que necesitas.

### **7.4.4. Encuesta**

La encuesta es una técnica que se realiza mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas. Este método proporciona información relevante acerca de las opiniones, actitudes y comportamientos de los encuestados.

## **7.5. Universo y Muestra**

Como universo se trabajó con los estudiantes de Quinto año paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda y como muestra fueron 30 alumnos, a un docente y dos expertos.



### **7.6. Procesamiento de la información**

El procesamiento de la información es una técnica en la cual datos fuente previamente recopilados son procesados o transformados con la finalidad de generar información comprensible y útil que será usada posteriormente en la toma de decisiones, satisfaciendo las necesidades de una determinada organización.

Al finalizar el aspecto teórico, se procedió a elaborar una guía de encuesta: una encuesta para niños, dos guías de entrevistas: una para docentes y otra para los expertos. Posteriormente se elaboró un oficio dirigido a la institución, con la petición de permiso para la aplicación del instrumento de investigación, tras de aquello se trasladó a la Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio González” donde se aplicó una encuesta a 30 estudiantes de quinto año. Al siguiente día se realizó la entrevista a la docente encargada de quinto año de educación básica.

Todo el proceso de recolección de información, se detallará en el siguiente capítulo y se evidenciará en los anexos.

**CAPITULO III**

**8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

**Matriz de análisis e interpretación de resultados de la entrevista**

**TEMA:** LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZÁLEZ” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.

| Contexto                | Objeto de conocimiento    | Campo de estudio | Indicador  | Aspectos relevantes   | Interpretación              | Conclusión   |
|-------------------------|---------------------------|------------------|--|---|-----------------------------|--|
| Entrevista:<br>Docente. | Motivación<br>Intrínseca. | Participación.   | ¿Qué estrategias utiliza para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes durante las clases? | Se utilizan consecuencias negativas, como la pérdida de puntos o la imposición de tareas adicionales con el fin de motivar a los estudiantes a prestar más atención y | Conocimiento:<br>Subjetivo. | El propósito de esta estrategia es utilizar estas consecuencias negativas con el fin de establecer límites claros y fomentar la responsabilidad entre los estudiantes. |

|  |               |             |   |   |                             |  |
|--|---------------|-------------|---|---|-----------------------------|--|
|  |               |             |   | participar activamente en clase.  |                             |  |
|  | Gamificación. | Tecnología. | ¿Como integra la tecnología y otros recursos educativos en su enseñanza para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes? | El empleo de videos educativos proyectados en dvd permiten enriquecer el aprendizaje mediante la observación de imagen que permiten mejorar la retención de la información al proporcionar un anclaje visual para asociar con el contenido. | Conocimiento:<br>Subjetivo. | La docente utiliza el proceso de aprendizaje mediante la presentación de contenido visual dinámico que complementa las explicaciones en clase, lo que ayuda a captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los temas. |

|                         |                         |   |  |                          |   |
|-------------------------|-------------------------|---|--|--------------------------|---|
| Habilidades cognitivas. | Enseñanza.              | ¿Cuál es su enfoque para evaluar el progreso de los estudiantes y como utiliza esa retroalimentación para ajustar su enseñanza? | El enfoque para evaluar el progreso de los estudiantes es utilizar una variedad de métodos, como pruebas escritas, proyectos prácticos, participación en clase y evaluaciones basadas en puntajes. | Conocimiento: Subjetivo. | Obtener una comprensión de habilidades y conocimientos de los estudiantes en diferentes áreas, aunque disminuye la creatividad y confianza generando miedo a equivocarse. |
| Motivación Intrínseca.  | Trabajo en equipo.      | ¿Cómo fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje?              | El enfrentamiento de desafíos para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las actividades de aprendizaje.   | Conocimiento: Subjetivo. | Podría provocar que algunos estudiantes se sientan abrumados o desmotivados si no cuentan con las herramientas necesarias para enfrentar estos desafíos.                  |
| Habilidades cognitivas. | Estrategias didácticas. | ¿Ha implementado estrategias didácticas en sus  | La implementación de estrategias didácticas en clase como problemas  | Conocimiento: Subjetivo. | La docente considera que apoyar a los estudiantes con baja  |

|  |  |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|--|--|---|
|  |  |  | <p>clases para promover habilidades cognitivas específicas? ¿Puede compartir ejemplos concretos?</p> | <p>matemáticos complejos en competencia estudiantil permiten promover habilidades cognitivas específicas diseñadas para mejorar el rendimiento de estudiantes ayudar a desarrollar un pensamiento crítico y analítico en diversas áreas del conocimiento. Por ejemplo, para fomentar la habilidad de razonamiento lógico-matemático, utilizo rompecabezas y problemas matemáticos desafiantes que requieren un pensamiento analítico</p> |  | <p>autoestima para promover un éxito académico, estimulando su confianza.</p> |
|--|--|--|--|--|--|---|

|                         |                          |   |  |   |   |  |
|-------------------------|--------------------------|---|--|---|---|--|
|                         |                          |   |  | y la aplicación de conceptos matemáticos. |   |  |
| Habilidades cognitivas. | Juegos y metas.          | ¿Qué papel juega las metas y desafíos en un enfoque para mantener o aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes? | Cuidar de que los alumnos con un bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos para que aspiren en un futuro próximo. | Conocimiento: Subjetivo.                  | Las estrategias pedagógicas efectivas impulsan el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes destaca la importancia de adaptar enfoques educativos que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. |  |
| Habilidades cognitivas. | Estrategias pedagógicas. | ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que considera más efectivas para fomentar el                                      | Las estrategias que considero más efectivas son: el aprendizaje activo, enseñanza por descubrimiento y aprendizaje colaborativo      | Conocimiento: Subjetivo.                  | La gamificación destaca por potenciar la motivación intrínseca a través de elementos lúdicos, pues existe la preocupación de que  |  |

|  |               |             |  |  |                          |  |
|--|---------------|-------------|--|--|--------------------------|--|
|  |               |             | desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes?   | el uso de tecnología educativa, variación de métodos de enseñanza, evaluación formativa y conexión con la vida cotidiana.  |                          | pueda convertirse en una distracción y desviación del enfoque académico.   |
|  | Gamificación. | Motivación. | ¿Considera que son beneficios más destacados de gamificación en el fomento de la motivación intrínseca en los estudiantes? | La gamificación destaca por sus capacidades para aumentar la motivación intrínseca mediante la introducción de elementos lúdicos, ahora bien, considero que es una distracción y pérdida de enfoque en el contenido académico ya que algunos estudiantes podrían estar más centrados en los aspectos | Conocimiento: Subjetivo. | Fortalecer las habilidades de atención y concentración ha logrado estrategias como la implementación de pausas cortas, estructuración clara de lecciones, actividades y fomento de la participación. |

|                         |                          |  |   |  |   |  |
|-------------------------|--------------------------|--|---|--|---|--|
|                         |                          |  |   | lúdicos que en los objetivos educativos. |   |  |
| Habilidades cognitivas. | Habilidades de atención. | ¿Qué estrategias específicas implementa para fortalecer las habilidades de atención y concentración de los estudiantes durante las actividades de aprendizaje? | Para fortalecer las habilidades de atención y concentración, implemento pausas cortas, estructuro las lecciones de manera clara, incorporo actividades interactivas, y fomento la participación activa para mantener el interés de los estudiantes. | Conocimiento: Subjetivo.                 | Equilibrar la diversión y los objetos académicos es un desafío en la incorporación de la gamificación en la educación. La eficacia de la gamificación en el contexto educativo radica en su capacidad de experiencia atractiva y participativa. |  |
| Motivación Intrínseca.  | Curiosidad.              | ¿Cuáles son los desafíos más comunes que ha enfrentado al incorporar elementos de  | Un desafío al incorporar la gamificación es equilibrar la diversión con los objetivos académicos. Para abordarlo ajusto   | Conocimiento: Subjetivo.                 | La incorporación de la gamificación en el ámbito educativo presenta el desafío de encontrar un equilibrio entre la diversión y los  |  |



|  |  |  |  |   |  |   |
|--|--|--|--|---|--|---|
|  |  |  | gamificación en su enseñanza, y como ha abordado estos desafíos? | elementos lúdicos para poder garantizar que siga siendo efectivo en el fomento de la motivación sin comprometer la calidad del aprendizaje. |  | objetos académicos. Por ende, la eficacia de la gamificación en el contexto educativo reside en su capacidad para convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia atractiva y participativa. |
|--|--|--|--|---|--|---|

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

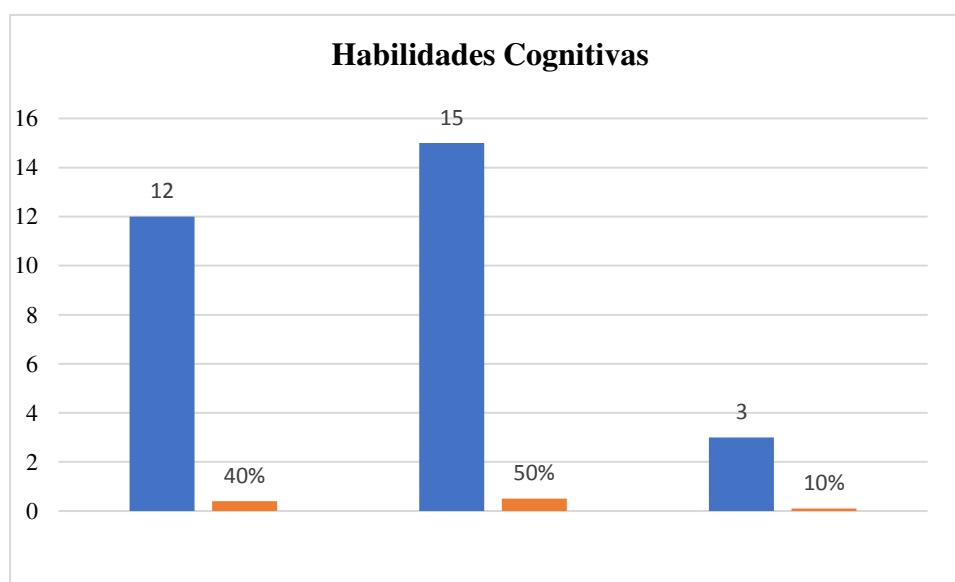
**Tabla 1:**

*Habilidades cognitivas*

| Indicadores                   | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|-------------------------------|-----------|-----------|
| a) Se emociona por resolverlo | 12        | 40%       |
| b) Se siente un poco perdido  | 15        | 50%       |
| c) Se frustra                 | 3         | 10%       |
| Total                         | 30        | 100%      |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se observa que el 40% se emociona al resolver la prueba, el 50% se siente un poco perdido al enfrentarse a un problema que no entiende, y el 10% se siente frustrado. Estos resultados sugieren que la mayoría de los niños tienen una actitud positiva hacia los desafíos cognitivos, aunque una parte significativa también experimenta cierta confusión. Es importante destacar que un pequeño porcentaje se siente frustrado, lo que indica la necesidad de brindarles apoyo adicional para abordar sus dificultades.

**Gráfico 1.**



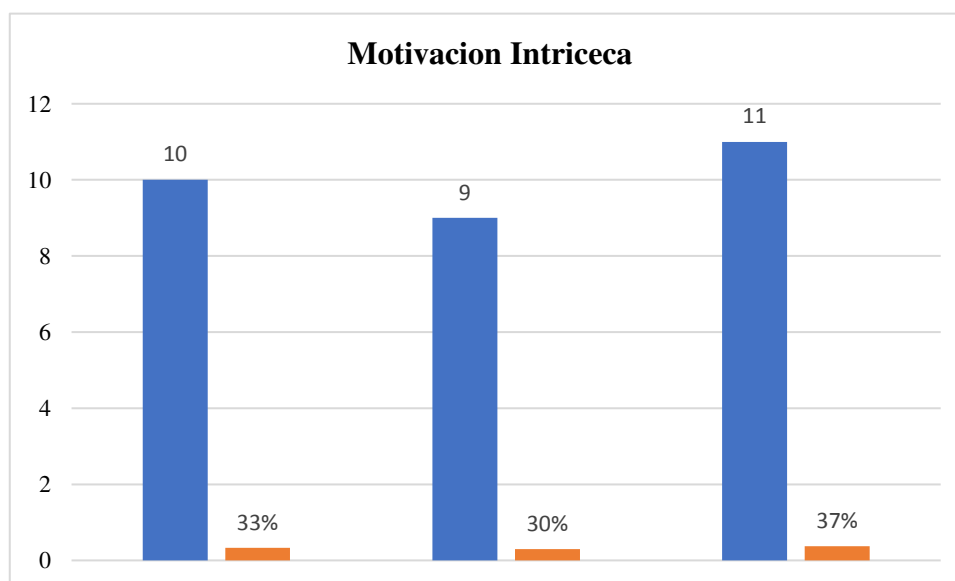
**Tabla 2:**

*Motivación intrínseca*

| <b>Indicadores</b>            | <i>fa</i> | <i>fr</i>   |
|-------------------------------|-----------|-------------|
| a) Disfruta trabajar en grupo | 10        | 33%         |
| b) A veces se siente incomodo | 9         | 30%         |
| c) Prefiere trabajar solo     | 11        | 37%         |
| <b>Total</b>                  | <b>30</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se observa que el 33% de los niños disfruta trabajar en grupo, lo que sugiere que una parte significativa de la muestra tiene una actitud positiva hacia las actividades grupales. Sin embargo, el 30% indicó que a veces se siente incómodo, lo que podría implicar que algunos niños experimentan dificultades ocasionales al trabajar en grupo. Por otro lado, el 37% prefiere trabajar solo, lo que podría reflejar una preferencia por la independencia o la concentración individual. Se deduce que los estudiantes más se inclinan por trabajar solos esto implica poder diseñar actividades que fomenten tanto el trabajo colaborativo como el individual, buscando un equilibrio que atiendan las preferencias y necesidades de todos los estudiantes.

**Gráfico 2.**



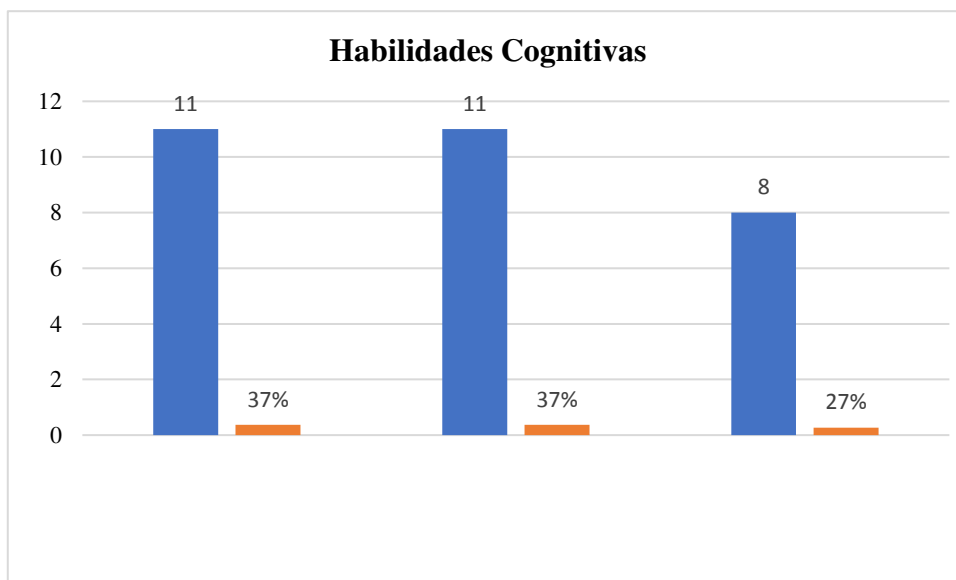
**Tabla 3:**

*Habilidades cognitivas*

| <b>Indicadores</b>                         | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|--|-----------|-----------|
| a) Lee y subraya lo más importante         | 11        | 37%       |
| b) Hace preguntas sobre lo que lee         | 11        | 37%       |
| c) Busca ejemplos que le ayuden a entender | 9         | 27%       |
| Total                                      | 30        | 100%      |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se observa que el 37% de los niños lee y subraya lo más importante, lo que sugiere que utilizan técnicas de lectura para resaltar la información relevante. Otro 37% hace preguntas sobre lo que lee, lo que indica una actitud activa hacia el aprendizaje al buscar clarificar sus dudas. Por último, el 27% busca ejemplos que les ayuden a entender. Estos resultados sugieren que los niños utilizan diferentes estrategias para abordar el aprendizaje de nuevas materias, lo que resalta la importancia de ofrecer otro método de enseñanza para adaptarse a las preferencias individuales de los estudiantes.

**Gráfico 3.**



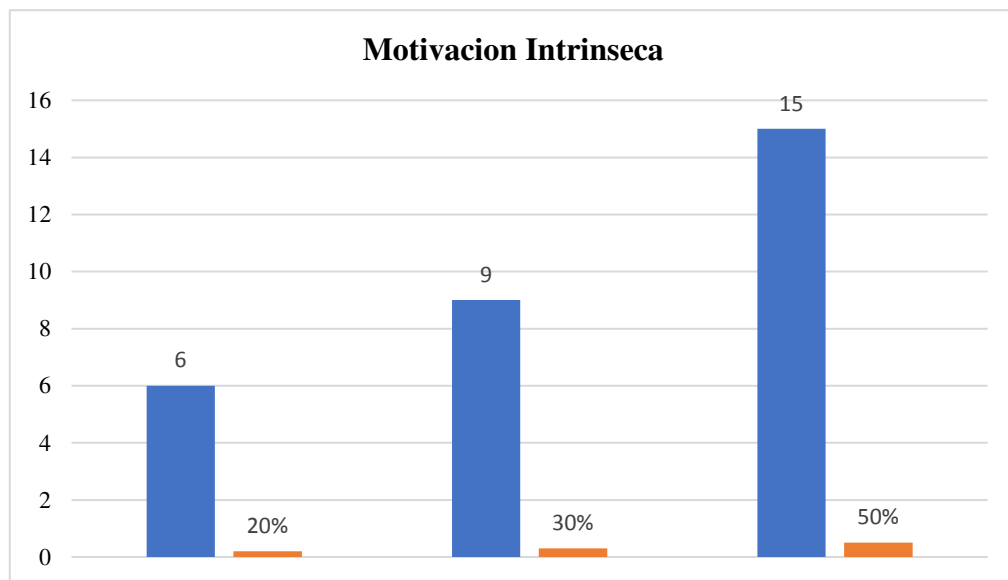
**Tabla 4:**

*Motivación Intrínseca*

| <b>Indicadores</b>                                  | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|---|-----------|-----------|
| a) Se siente incómodo y contribuye activamente      | 6         | 20%       |
| b) A veces se siente inseguro sobre como contribuir | 9         | 30%       |
| c) Prefiere trabajar solo                           | 15        | 50%       |
| Total   | 30        | 100%      |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se observa que el 50% prefieren trabajar solos, seguido por aquellos que a veces se sienten inseguros sobre cómo contribuir 30%, y finalmente, un grupo minoritario 20% se siente cómodo y contribuye activamente en actividades grupales. Esto sugiere una preferencia general hacia la independencia en lugar de la colaboración en grupo, con un número significativo de niños que a veces experimentan inseguridad en situaciones grupales.

**Gráfico 4.**



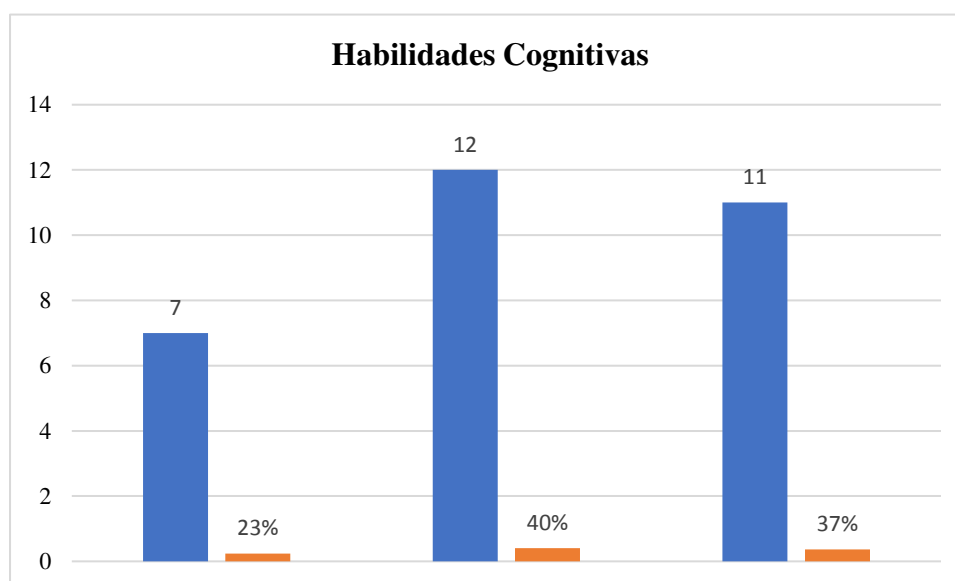
**Tabla 5:**

*Habilidades Cognitivas*

| <b>Indicadores</b>                                 | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|--|-----------|-----------|
| d) Leyendo y tomando apuntes                       | 7         | 23%       |
| e) Escuchando explicaciones y discusiones          | 12        | 40%       |
| f) Haciendo actividades prácticas y experimentando | 11        | 37%       |
| Total  | 30        | 100%      |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se observa que el 23% de los niños prefiere aprender leyendo y tomando apuntes, lo que sugiere que valoran el proceso de lectura y la toma de notas como parte de su método de estudio. Por otro lado, el 40% prefiere aprender escuchando explicaciones y participando en discusiones, lo que indica que estos niños tienen una preferencia por el aprendizaje más verbal e interactivo. Finalmente, el 37% prefiere aprender haciendo actividades prácticas y experimentando, lo que sugiere que un grupo significativo de niños prefiere un enfoque más práctico y experimental en su aprendizaje. Lo que resalta la importancia de ofrecer variedad en los enfoques de enseñanza para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.

**Gráfico 5.**



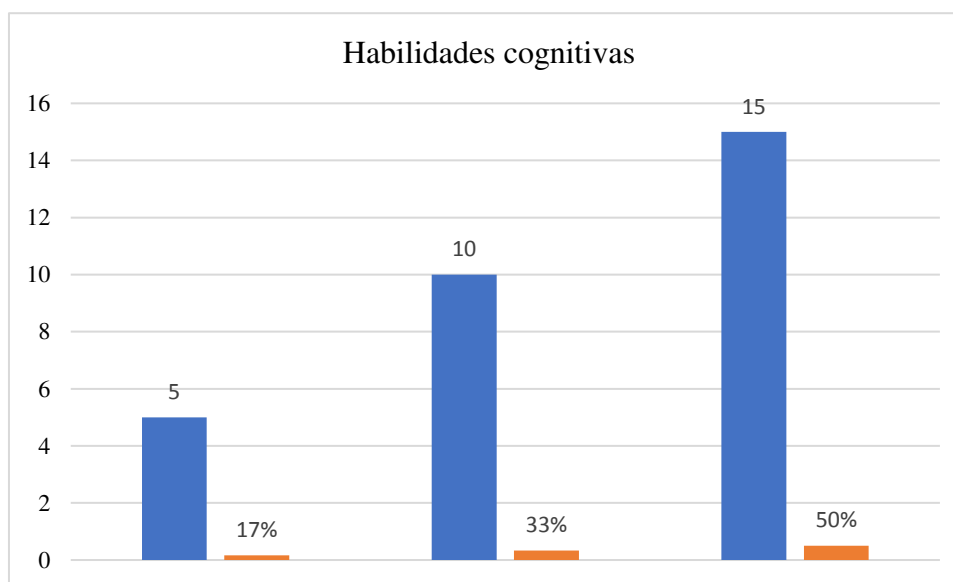
**Tabla 6:**

*Habilidades cognitivas*

| Indicadores                        | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|------------------------------------|-----------|-----------|
| a) No estudia                      | 5         | 17%       |
| b) Repasa sus apuntes varias veces | 10        | 33%       |
| c) Estudia, pero no recuerda bien  | 15        | 50%       |
| Total                              | 30        | 100%      |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico, se representa una proporción baja de estudiantes que no dedican tiempo al estudio, con un porcentaje de 17%. Por otro lado, un 33% de los estudiantes se dedican a revisar sus apuntes varias veces, mientras que la mitad de los estudiantes con un 50% estudian, pero enfrentan dificultades para recordar la información. Se observa que la retención de información podría ser un desafío común, esto sugiere que los estudiantes podrían necesitar ajustar sus estrategias de aprendizaje para mejorar la eficacia de su estudio.

**Gráfico 6**



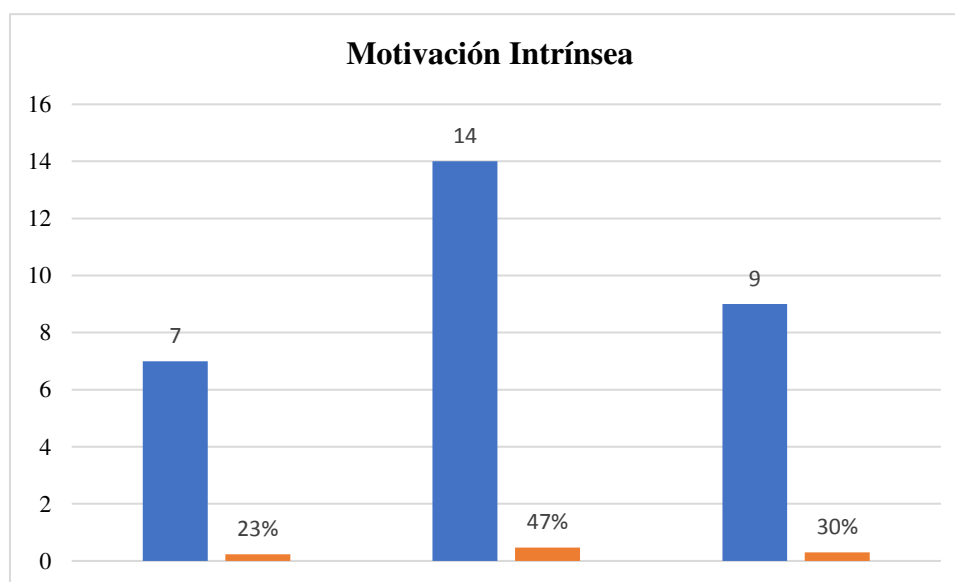
**Tabla 7**

*Motivación Intrínseca*

| <b>Indicadores</b>                | <b>fa</b> | <b>fr</b> |
|-----------------------------------|-----------|-----------|
| a) Buscar ayuda y seguir adelante | 7         | 23%       |
| b) Dejarlo para más tarde         | 14        | 47%       |
| c) Ignorarlo y hacer otra cosa    | 9         | 30%       |
| <b>Total</b>                      | <b>30</b> |           |

*Nota:* En el cuadro estadístico actual se observa que 23% muestra una proporción baja al buscar asistencia cuando enfrenta un problema, el 47% posponen la resolución del problema. Por otro lado, el 30% indica que un porcentaje significativo opta por ignorar el problema y realizar otras actividades. De estos datos se deduce que una proporción considerable de los encuestados tiende a ignorar los problemas en lugar de abordarlos de inmediato, lo que llega a tener implicaciones en la eficacia de la resolución de problema. Por lo que, es importante considerar estrategias para fomentar una respuesta mas proactiva ante los estudiantes.

**Gráfico 7**





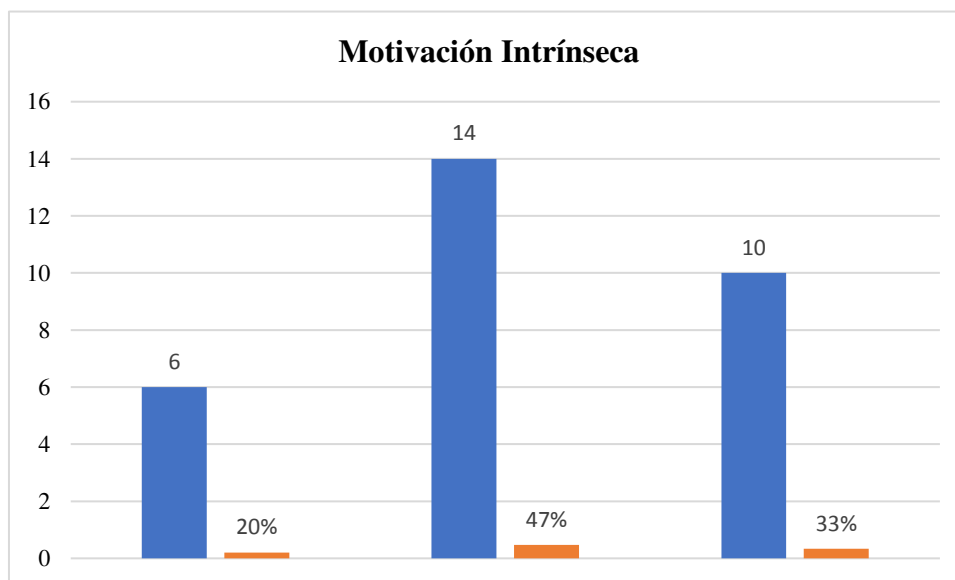
**Tabla 8**

*Motivación Intrínseca*

| Indicadores                                      | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|--|-----------|-----------|
| a) Cuando la tarea es demasiado fácil            | 6         | 20%       |
| b) Cuando la tarea es demasiado difícil          | 14        | 47%       |
| c) Cuando no entiende la importancia de la tarea | 10        | 33%       |
| Total  | 30        |           |

*Nota:* En este cuadro estadístico, se observa que el 20% de los participantes indican que un porcentaje bajo se distraen cuando la tarea es percibida como demasiado fácil, el 47% muestra que casi la mitad de estudiantes se enfrentan a complicaciones cuando la tarea es difícil, esto se debe a la frustración y la falta de comprensión y el 33% se distrae cuando no entiende la importancia de la tarea. Se deduce que la dificultad de la tarea y la percepción de su importancia son factores claves que influyen en la distracción de los estudiantes asimilando estrategias didácticas para lograr un aprendizaje efectivo en los estudiantes.

Gráfico 8



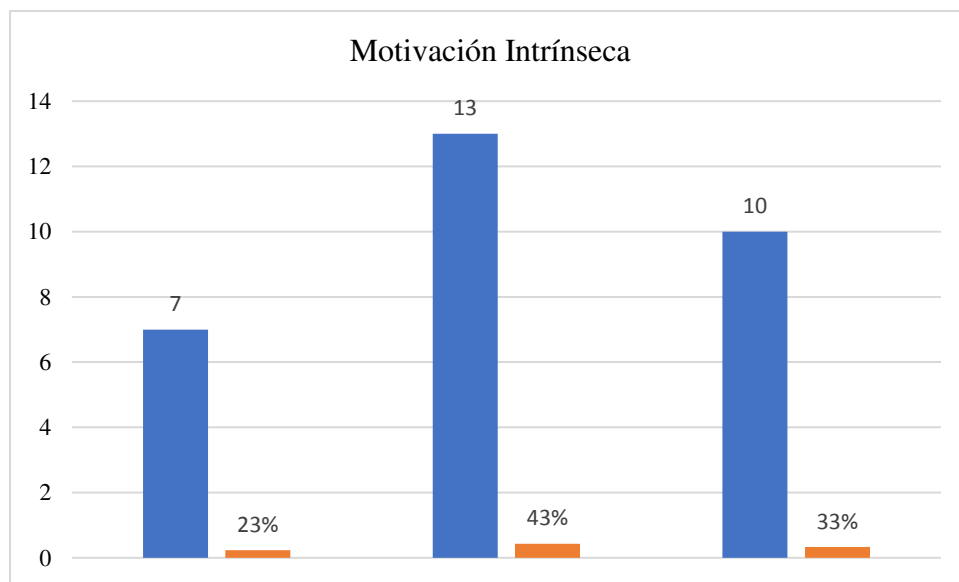
**Tabla 9**

*Motivación Intrínseca*

| Indicadores                            | <i>fa</i> | <i>fr</i> |
|--|-----------|-----------|
| a) Se siento motivado para pedir ayuda | 7         | 23%       |
| b) Se siento desmotivado y frustrado   | 13        | 43%       |
| c) No le importa mucho                 | 10        | 33%       |
| Total                                  | 30        |           |

*Nota:* En el presente cuadro estadístico se evidencia que el 23% de encuestados se sienten motivados para buscar ayuda, lo que refleja una actitud positiva. En contraste, el 43% manifiesta sentirse desmotivados y frustrados señalando un desafío emocional y el 33% no muestra mucha preocupación o interés en buscar ayuda. Se deduce que la mayoría de los estudiantes pueden experimentar desmotivación y frustración al buscar ayuda, o simplemente no le da mucha importancia. Por ende, sería beneficioso considerar la implementación de estrategias que fomenten una actitud positiva.

**Gráfico 9**



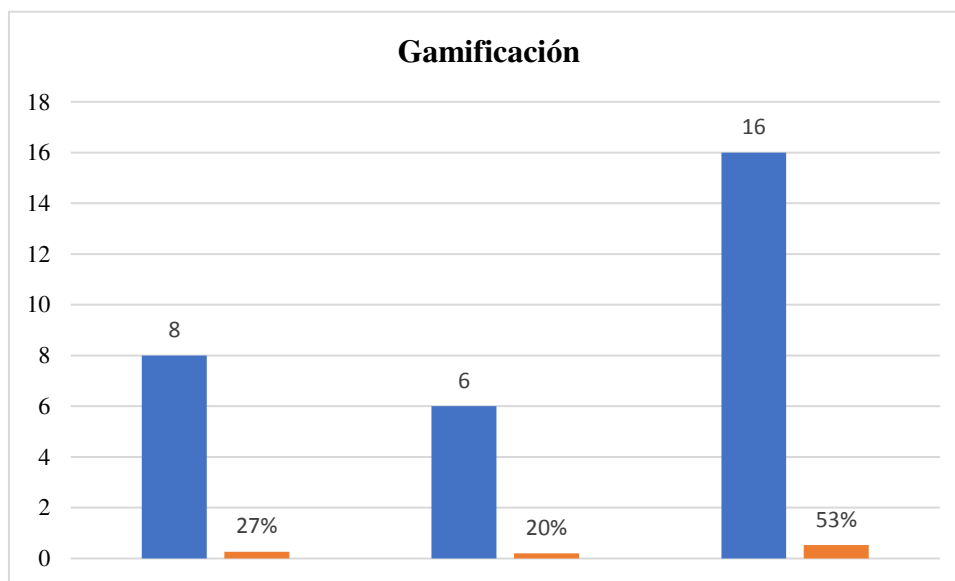
**Tabla 10**

*Gamificación*

| <b>Indicadores</b>                            | <b>fa</b> | <b>fr</b>   |
|---|-----------|-------------|
| a) Le gusta participar y hacer preguntas      | 8         | 27%         |
| b) A veces participa, depende del tema        | 6         | 20%         |
| c) Se siento incómodo participando en público | 16        | 53%         |
| <b>Total</b>                                  | <b>30</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* En la recopilación de datos que se muestran en el cuadro estadísticos se observa que el 27% indica una proporción baja que disfruta participando activamente mientras que el 20% participa ocasionalmente, pero su participación depende del tema y el 53% en su mayoría se sienten incómodos participando en público. Los datos revelan que la mayoría de los participantes experimenta incomodidad al participar en público, lo que puede influir en su nivel de participación activa.

Gráfico 10



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL EXPERTO EN RELACIÓN A LAS  
PREGUNTAS FORMULADAS:**

ING: DIEGO ORTÍZ M.SC.

- 1. ¿Cuál es el papel de la tecnología en la gamificación y de qué manera puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y la motivación intrínseca en los estudiantes?**

El papel de la tecnología en la gamificación es sumamente amplio cabe indicar que es un nuevo termino que últimamente se está generando a nivel del aprendizaje ahora de qué manera puede contribuir al aprendizaje en el desarrollo de habilidades cognitivas cabe destacar que la gamificación es una herramienta sumamente potente para generar el aprendizaje a través de los juegos.

- 2. ¿Considera que la gamificación podría generar desigualdades en el desarrollo de habilidades cognitivas entre estudiantes, teniendo en cuenta factores como el acceso a la tecnología o las preferencias individuales?**

Evidentemente si va a generar es una desigualdad por que debemos de tener en cuenta que no todos los estudiantes van a tener un dispositivo electrónico como celular o computador y más, aun no todos van la facilidad de tener acceso al internet entonces si va haber una desigualdad total en la gran mayoría de los estudiantes.

- 3. Desde su experiencia, ¿qué consejos ofrecería a los educadores que deseen implementar la gamificación de manera efectiva para mejorar tanto las habilidades cognitivas como la motivación intrínseca de sus estudiantes?**

Bueno desde mi punto de vista y por lo que he podido evidenciar lo que se recomendaría es que todos los docentes tengan una capacitación apropiada en lo que es la gamificación porque en la gran mayoría de personas no tienen el conocimiento adecuado en lo que refiere a gamificación.

## **SEGUNDO EXPERTO**

ING. JONATHAN CÁRDENAS M.SC.

### **1. ¿Cuál es el papel de la tecnología en la gamificación y de qué manera puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y la motivación intrínseca en los estudiantes?**

Bueno, partiendo que la tecnología es una nueva estrategia que se está utilizando para los procesos de enseñanza-aprendizaje. Si hablamos de gamificación, nos referimos a usar mecanismos de juego en ambientes no lúdicos, para aumentar el interés, la motivación y la participación de todos los actores que están en el proceso educativo.

Yo considero, en lo personal, que es una estrategia muy adecuada que se basa en tecnología y que no solamente puede ser utilizada en tecnología, sino que también se puede utilizar con material concreto. Sin embargo, en la actualidad, la tecnología es algo que nos está ayudando a desarrollar los diversos procesos, ya que nos ayudan a sistematizarlos.

Entonces, en lo personal, considero que la aplicación de la gamificación en los procesos tecnológicos es muy beneficiosa y a su vez, va a despertar el interés necesario para alcanzar los objetivos educativos que se plantean.

### **2. ¿Considera que la gamificación podría generar desigualdades en el desarrollo de habilidades cognitivas entre estudiantes, teniendo en cuenta factores como el acceso a la tecnología o las preferencias individuales?**

Como les decía hace un momento, la gamificación se puede dar con tecnología, pero también se puede dar mediante material concreto, es decir sin tecnología. Quizás esto podría generar desigualdades, ya que no todos tenemos acceso a la tecnología, pero también hay que considerar que hoy estamos en un mundo globalizado de tecnología. Entonces, quizá la persona que no esté englobada en el uso de este tipo de herramientas va a quedar un poco rezagada de la actualización pedagógica, de la actualización del uso de herramientas que ayudan a los diferentes procesos.

Yo considero que, si puede haber desigualdad, pero los docentes, estudiantes y personas deberíamos estar en constante capacitación y en constante alcance de la tecnología, porque hemos visto ahora la gran ayuda que esto permite para llegar a consolidar de mejor manera los procesos educativos.

**3. Desde su experiencia, ¿qué consejos ofrecería a los educadores que deseen implementar la gamificación de manera efectiva para mejorar tanto las habilidades cognitivas como la motivación intrínseca de sus estudiantes?**

Bueno, respondiendo a su pregunta, nosotros como docentes y también estudiantes deberían tener un proceso de capacitación constante.

Recuerden que la tecnología no se detiene, si no que la tecnología continúa avanzando, incluso con cosas mucho más avanzadas. Hoy en día tenemos la inteligencia artificial, que nos ayuda a sistematizar muchos procesos, incluyendo la capacitación en procesos gamificado y la utilización de TICs.

Además, tenemos algunas herramientas para gamificar y alguna de ellas puede ser kahoot. Si ustedes se han dado cuenta, el mecanismo que utiliza esta herramienta es que asigna una mayor cantidad de puntos a las personas que responden de forma correcta y en menos tiempo posible. Otra herramienta también que nos permite hacer esto sería Tomi.Digital, pero todo esto va en capacitación y si nosotros abundamos un poquito en la utilización de estas herramientas, vamos a ver que no es complicado ni difícil utilizarlo y los resultados que arroja la utilización de estas herramientas van a ser muy positivas para la participación de conocimientos de los estudiantes.

## 9. CONCLUSIONES

En el contexto educativo actual se evidencia que un grupo de estudiantes enfrentan obstáculos de adaptarse a la utilización de la gamificación en las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, lo que afecta a su participación y su aprovechamiento académico. Además, estas dificultades pueden afectar a su progreso individual y en la dinámica grupal en el aula, impactando el ambiente de aprendizaje. Es esencial que los educadores reconozcan estas barreras y desarrollen estrategias pedagógicas que promuevan la comprensión y la integración efectiva de la gamificación en el proceso educativo, con el fin de mejorar la experiencia de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

La gamificación se rige como una estrategia educativa y profesional innovadora que aprovecha las dinámicas propias de los juegos para así potenciar el rendimiento y la participación en entornos de aprendizajes. Pues, al integrar elementos de juego, como desafíos, recompensas y competiciones, estimula las habilidades cognitivas en los estudiantes, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Los docentes poseen una escasa información acerca de gamificación, ya que es un tema complejo poco tratada. Esta falta de información afecta negativamente el apoyo brindado a los estudiantes. Por tanto, es importante abordar esta falta de conocimiento mediante iniciativas educativas que sensibilicen y capaciten a los educadores. Ahora bien, la gamificación, las habilidades cognitivas y la motivación intrínseca, deben de estar respaldadas por las TIC, ofreciendo a los docentes una herramienta dinámica para potenciar las habilidades cognitivas en los estudiantes.

Algunos expertos en la tecnología de la gamificación mencionan que es bueno aplicar juegos en línea ya que fomenta el aprendizaje contribuyendo significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas. Por ende, esta permite la creación de experiencias interactivas y dinámicas dentro del aprendizaje del estudiante, con el fin de mejorar la motivación intrínseca en conjunto con su capacidad para resolver problemas mediante el pensamiento crítico aprovechando del uso de su naturaleza lúdica de los juegos promoviendo el aprendizaje y desarrollo en los estudiantes.

Los hallazgos derivados de las entrevistas y encuestas realizadas resaltan la efectividad de este método de recolección de datos. Esta herramienta de investigación, nos permitió profundizar más a fondo las dificultades que se presentan al no saber implementar la

gamificación y a su vez la falta de incluirlo en el entorno educativo. Ante esta realidad, es importante emprender acciones de capacitaciones en los centros educativos, también contar con los recursos que se necesitan para así poder obtener una mejor experiencia, por lo que es sustancial proporcionar a los educadores herramientas pedagógicas que permitan abordar estos temas con profundidad adecuada.



## 10. PROPUESTA

### TÍTULO

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA  
PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA  
“AVENTURAS DEL JUEGO”.



### INTEGRANTES:

BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA

GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA

## **INTRODUCCIÓN:**

En el ámbito educativo la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora para mejorar la participación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Al momento de integrar elementos adecuados de los juegos en entornos de aprendizaje, la gamificación tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, especialmente en el desarrollo de habilidades cognitivas y motivación intrínseca.

La comprensión en la gamificación en las habilidades cognitivas y motivación intrínseca se profundiza a través de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, cuando los estudiantes participan en juegos utilizados en la gamificación como estrategia pedagógica, se ven motivados a resolver problemas, tomar decisiones y aplicar conceptos de manera activa y creativa. Por otro lado, la gamificación ahorra tiempo a los estudiantes al momento de experimentar un aprendizaje más eficiente, ya que se centra en las tareas y actividades. Esto les permite no solo adquirir conocimientos, si no también desarrollar habilidades de manera más rápida y efectiva.

En la presente propuesta educativa, se plantea diferentes técnicas de juegos en línea en el cual se desarrolla las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, en los estudiantes de quinto año de educación general básica.

## **OBJETIVOS:**

### **Objetivo General:**

Elaborar una propuesta educativa que incluya una variedad de juegos educativos diseñados para fomentar la gamificación, con el fin de mejorar las habilidades cognitivas y motivación intrínseca de los estudiantes.

### **Objetivos Específicos**

**OE1:** Identificar la variedad de juegos educativos y plataformas virtuales que pueden ser utilizadas en los estudiantes previa descripción de cada uno de ellos para fortalecer sus habilidades cognitivas y fomentar su motivación intrínseca.

**OE2:** Elaborar un plan operativo detallado para integrar las tecnologías digitales de manera creativa y efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, aprovechando el potencial de los juegos digitales como herramientas educativas.

**OE3:** Inducir a la docente y estudiantes de la institución la propuesta de investigación para integrar las tecnologías digitales de manera creativa y efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, aprovechando el potencial de los juegos digitales como herramientas educativas.

### **DESARROLLO:**

#### **Antecedentes previos a la elaboración de la propuesta**

Dada la dinámica cambiante de la sociedad, los educadores se encuentran constantemente desafiados en el aula, lo implica las necesidades de ajustar sus enfoques pedagógicos tradicionales y adoptar nuevas metodologías adaptadas a las particularidades de cada estudiante. En este sentido, es esencial analizar la taxonomía generacional a la que pertenecen los estudiantes con los que se trabaja.

Esto facilita una comprensión más profunda de sus intereses y las herramientas que los motivan en la construcción del conocimiento, especialmente en un entorno educativa cada vez más orientada a la tecnología.

Desde esta perspectiva, la falta de motivación en los estudiantes es un problema muy común en el contexto educativo y representa un desafío para docentes, ya que, sin motivación, el proceso de aprendizaje se complica.

#### **Sustento Teórico**

##### Gamificación

(Gaitán, 2015), (Acosta, Aguayo, Ancanjima, & Delgado, 2022), (Gonzalo, 2021) (Alfaro, 2021), (González, Labarga, & Pérez, 2019), (Mero & Castro, 2020) (Ortiz & Agredal, 2019), (Parrales & Fienco, 2023), (García & Cara, 2022), (Arís & Orcos, 2021) y otros teóricos que han abordado el estudio de la **gamificación** o ludificación, manifiestan que, es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

A partir de esta acumulación de discernimientos, la gamificación en el ámbito educativo incorpora elementos de diseños de juegos, como puntos e incentivos, narración, retroalimentación, reconocimiento y libertad para cometer errores. De modo que, es una estrategia didáctica motivacional que busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, provocando comportamientos específicos en los estudiantes de un entorno. Generando un

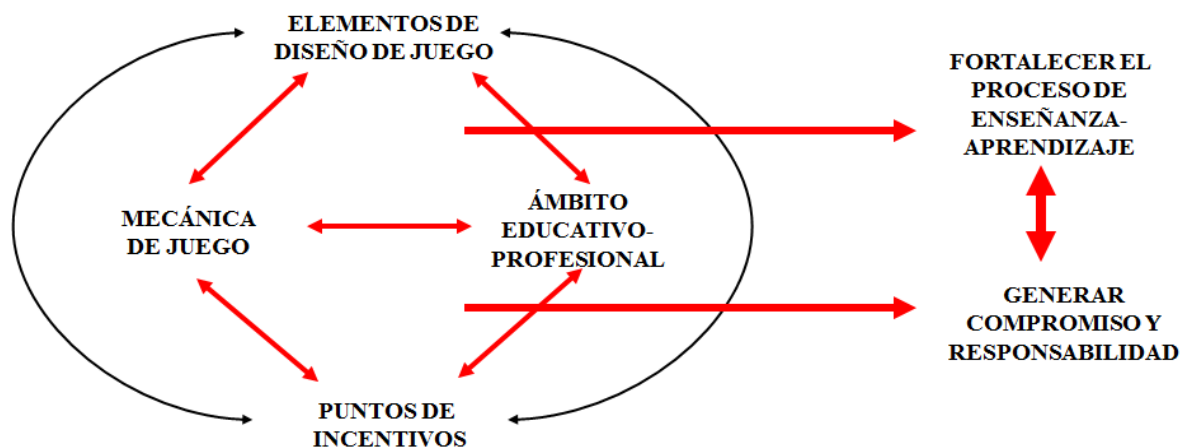
mayor compromiso y responsabilidad por las actividades que se llevan a cabo, para alcanzar el aprendizaje.

Esta técnica fomenta el aprendizaje significativo al brindar una experiencia rica y atractiva para las actividades del aula, y motiva a los estudiantes a través de mecanismos de juegos internos y externos, dinámica de juego y componentes de juego. La gamificación educativa en la actualidad implica la integración de conceptos de ludificación y aprendizaje, tiene como objetivo permitir que los estudiantes adquieran conocimientos y luego ponerlos en práctica.

Sin embargo, su éxito depende de un diseño cuidadoso y consideraciones éticas para evitar posibles distracciones o superficialidades en el aprendizaje o desempeño.

**Figura 1:**

*Sistema de configuraciones de la gamificación*



*Nota:* La gamificación es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la mecánica de juego y el ámbito educativo-profesional que, sintetiza elementos de diseño de juego como puntos de incentivos que contribuyen a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y generar compromiso y responsabilidad.

#### Habilidades cognitivas

(Frías, Haro, & Artiles, 2017), (Cordero, Muñiz, & Simancas, 2017), (Laorden, García, & Sánchez, 2018), (Zurita M. S., 2020), (Ramón, Ortega, & Espinoza, 2020), (Vélez & Tejada, 2022) (Blumen, 2017), (Otazú, 2023), (Cabanilla, Hunostroza, & Huasco, 2022), (Seppe, 2022) y otros teóricos que han abordado el estudio de *habilidades cognitivas* manifiestan que, son aquellas habilidades por las cuales nuestro cerebro nos permite aprender, prestar atención,

memorizar, hablar, leer, razonar y comprender. Es decir, poder llevar a cabo cualquier acción y tarea en nuestro día a día, desde lo más sencillo hasta lo más complejo.

El pensamiento humano es el resultado de una serie compleja y abstracta de procesos que van desde la captación de determinados estímulos, su interpretación, almacenamiento en la memoria y su traducción a un sistema de valores y conceptos, del cual emergerá respuesta.

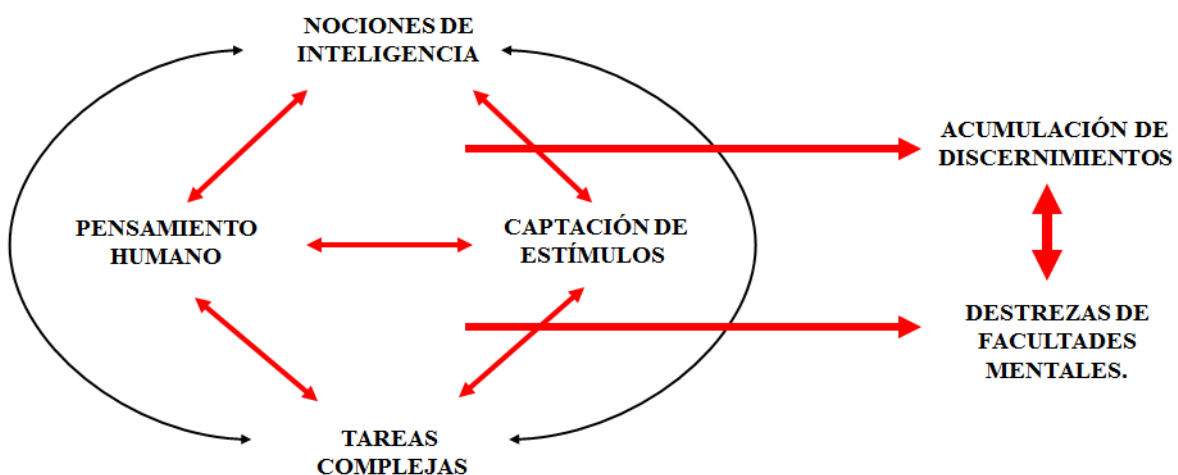
Las habilidades cognitivas, tiene mucho que ver con las nociones de inteligencia, aprendizaje y experiencia. Pues gracias a ellas, un individuo puede crecer cognitivamente y aprender a desempeñar tareas complejas, a su vez prever situaciones futuras en relación a lo vivido.

A partir de esta acumulación de discernimientos, el ser humano tiene multitud de destrezas y facultades mentales que le permiten conocer y percibir el mundo a través de los sentidos. Estas destrezas se clasifican en: habilidades cognitivas básicas, que son aquellas que trabajan de forma directa sobre la información recogida por los sentidos, pues son los primeros en procesar la información del exterior, y habilidades metacognitivas, tienen como objeto no la realidad percibida, sino los propios procesos cognitivos, permiten así la capacidad de reflexionar sobre el modo en que se piensa.

Es crucial reconocer la importancia de las habilidades cognitivas en el crecimiento individual y colectivo. No obstante, se necesita un enfoque más integral que promueva la equidad de acceso y desarrollo.

**Figura 2:**

*Sistema de configuraciones de las habilidades cognitivas.*



*Nota:* Las habilidades cognitivas son producto de la relación dialéctica que se expresa entre el pensamiento humano y la captación de estímulos que, se sintetiza nociones de inteligencia y tareas complejas que contribuyen a la acumulación de discernimientos y destrezas de facultades mentales.

### Motivación Intrínseca

(Asana, 2023), (Uliaque, 2017), (Sousa, 2022), (Martín, Pérez, & Trevilla, 2019), (Álvarez & Rojas, 2021), (Arriola, Sanjuan, & Rodríguez, 2021), (Moreno & Huéscar, 2017), (Banda, 2017), (Camacho & Campo, 2017), (Manrique, 2017) y otros teóricos que explican la *motivación intrínseca* mencionada que, es aquella que se activa de forma voluntaria en el individuo; es decir, nace en el individuo al realizar una determinada acción por su propia cuenta, en el momento que lo desea. Desde esta perspectiva, unas de las características de la motivación intrínseca es la autonomía, entendida como la capacidad de elegir y decidir.

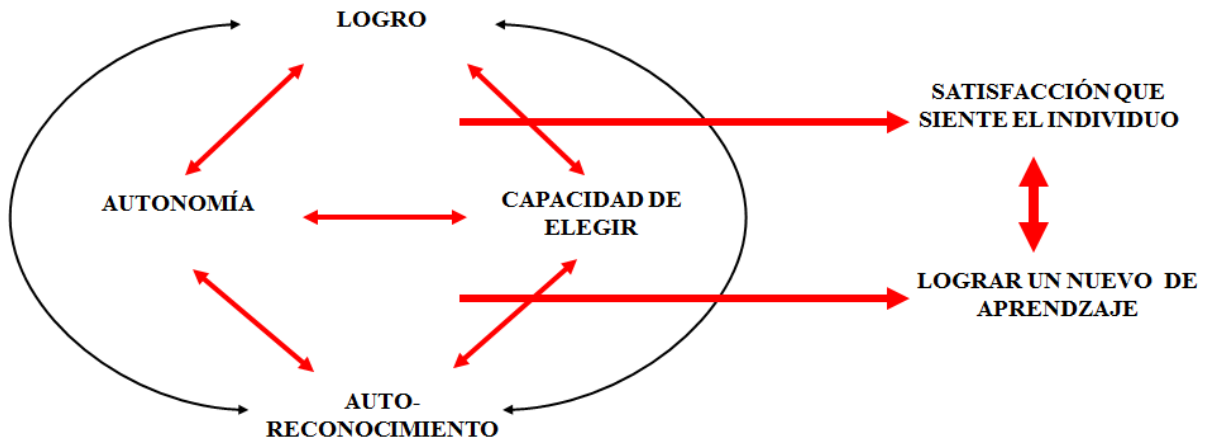
Este tipo de motivación tiene algunos componentes, tales como el logro. Se entiende el logro como el éxito al concluir una acción, tarea, y el auto reconocimiento, que es la satisfacción que siente el individuo ante las acciones realizadas, sin ninguna intervención externa.

La motivación sucede en el interior del individuo, sin que factores externos incidan en la decisión de llevar a cabo esa acción. En términos de aprendizaje, se refiere a las ganas que tiene el estudiante de aprender, pues está pensando en su propio beneficio. En la motivación intrínseca, no se obtiene ningún incentivo; simplemente se experimenta la satisfacción de lograr un resultado, un aprendizaje para alcanzar una meta auto propuesta. Si bien es cierto la motivación intrínseca es una fuerza poderosa que impulsa acciones basadas en el interés personal y la satisfacción.

Sin embargo, para fortalecerla aún más, sería beneficioso enfocarse en proporcionar ambientes que fomenten la autonomía, la creatividad y la conexión personal con los objetos.

**Figura 3**

*Sistemas de configuración de la motivación intrínseca*



*Nota:* La motivación intrínseca es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la autonomía y la capacidad de elegir que, sintetiza el logro y el autorreconocimiento que contribuyen a la satisfacción que siente el individuo de lograr un nuevo resultado de aprendizaje.

## JUEGOS EDUCATIVOS

### ESTACIONES DE APRENDIZAJE

Es un enfoque educativo que organiza el tiempo y el espacio de aprendizaje en estaciones o áreas temáticas donde los estudiantes participan en actividades específicas diseñadas para promover el aprendizaje activo y la practica individual y a su vez grupal.

| <b>Actividad 1</b>  |   |
|---|---|
| <b>Objetivo:</b>  | Proporcionar una experiencia de aprendizaje más activa y práctica, donde los estudiantes puedan trabajar de manera independiente o en grupos. |
| <b>Duración:</b>  | 45 minutos  |
| <b>Materiales:</b>  | Hoja de papel boom, lápiz, tijera, colores, revistas y goma.  |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clase   |
| <b>Desarrollo</b>   |   |
| <p>Explicación a los estudiantes sobre el juego estaciones de aprendizaje.</p> <p><b>Forma de aplicar la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparación, organizar el aula con diferentes estaciones específicas.</li> <li>✓ Instrucciones, explicar a los estudiantes de cómo funciona el juego, incluyendo la rotación entre estaciones y las actividades que se realizan en cada una.</li> <li>✓ Rotación, dividir a los estudiantes en grupos y se empezara el juego. Establecer un tiempo para cada estación y dar una señal para ir cambiando de estación.</li> <li>✓ Desarrollo, los estudiantes deben participar en las actividades de cada estación, trabajando en grupos pequeños.</li> <li>✓ Finalización, una vez que todos los estudiantes han pasado por todas las estaciones, hay que reunirlos para discutir lo aprendido y las experiencias que tuvieron.</li> </ul> |   |
| <p>Figura 1</p>   |   |



*Estación de aprendizaje.*



**Nota:** La estación de aprendizaje ayuda a los estudiantes a desarrollar las habilidades.  
Tomado de (Castillo S. , 2022).

## JUEGOS DE ROMPECABEZAS

Se denomina juego de rompecabezas porque cada estudiante constituye una pieza esencial para la terminación y la comprensión completa del producto final. De esta manera ayuda al desarrollo cognitivo y la resolución de problemas.

| <b>Actividad 2</b>  |  |
|---|--|
| <b>Objetivo</b>   | Estimular el desarrollo cognitivo proporcionando desafíos cognitivos que fortalezcan la atención, memoria y resolución de problemas. |
| <b>Duración</b>   | 45 minutos   |
| <b>Materiales</b>   | Imágenes impresas para crear rompecabezas personalizados.<br>Rompecabezas de madera.   |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clase  |
| <b>Desarrollo</b>   |  |
| <p>Explicar a los estudiantes la importancia que mantiene el juego del rompecabezas.</p> <p style="text-align: center;"><b>Como aplicar la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Selección del rompecabezas este se ajustará al nivel de habilidades y la edad de los estudiantes.</li> <li>✓ Instrucciones claras proporcionar instrucciones detalladas sobre la organización de las piezas.</li> <li>✓ Formación de equipos dividir a los estudiantes en pequeños equipos.</li> <li>✓ Entregar el material y asegurarse de que equipo cuente con todas las piezas necesarias.</li> <li>✓ Inicio de Juego, observar de cerca como los equipos abordan la resolución de la actividad, prestando atención a las estrategias y dinámicas de juego.</li> <li>✓ Reflexión y Discusión, realizar una reflexión donde los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes de la actividad.</li> </ul> <p><i>Figura 1</i></p> |  |

*Ejemplo de la actividad del rompecabezas*



*Nota:* Los rompe cabezas son importantes para mejorar las habilidades cognitivas.

Tomado de (Moncada, 2016)

### CAZA DE TESORO EDUCATIVO

Es una actividad pedagógica donde los estudiantes participan en búsqueda de pistas o respuestas relacionadas con un tema en específico, con el fin de encontrar un tesoro simbólico y alcanzar una meta predeterminada.

| <b>Actividad 3</b>   |  |
|--|--|
| <b>Objetivo:</b>   | Promover la colaboración entre los estudiantes a través de pistas que requieren del trabajo en equipo para resolverlo. |
| <b>Duración:</b>   | 45 minutos   |
| <b>Materiales:</b>   | Hoja de papel, lápiz, tarjetas, libros y un mapa.  |
| <b>Lugar</b>   | Aula de clase  |
| <p><b>Desarrollo</b></p> <p>Describir la importancia de caza de tesoros educativos, logrando así potenciar la participación en equipo y sus agilidades para la resolución de problemas.</p> <p><b>Como aplicar la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparación del entorno, asegurarnos que el entorno esté listo y seguro para realizar la actividad.</li> <li>✓ Formación de equipos, organizar a los estudiantes y hacer equipos.</li> <li>✓ Reglas del juego, explicar las reglas del juego y los objetivos de la actividad.</li> <li>✓ Entrega de pistas, se les entregara algunas pistas que deben analizarlo para saber la respuesta de lo que deben encontrar.</li> <li>✓ Supervisión y apoyo, observar el progreso de los grupos de estudiantes y en tal caso que se encuentren con dificultades brindarles algo de apoyo.</li> <li>✓ Finalización, reunir a todos los grupos y recoger comentarios sobre la actividad realizada.</li> </ul> <p><i>Figura 3</i></p> |  |


*Caza del tesoro educativo.*



*Nota:* La caza del tesoro promueve el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el estudio práctico de conocimientos. Tomado de (Novikov, 2018).


## COLLAGES CREATIVOS

El collage creativo implica fundamentalmente el recorte, pegado y la combinación de texturas, fotografías, ilustraciones y elementos gráficos. Pues involucra la creatividad en los estudiantes ayudando a mejorar sus habilidades.

| <b>Actividad 4</b>  |   |
|---|---|
| <b>Objetivo</b>   | Facilitar un espacio de aprendizaje creativo mediante la creación de collages creativos, donde los estudiantes puedan expresar su individualidad. |
| <b>Duración</b>   | 45 minutos.   |
| <b>Materiales</b>   | Goma, Tijeras, Revistas, Periódicos, Marcadores.  |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clases.   |
| <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Explicar a los estudiantes la importancia de la actividad del collage creativo.</p> <p><b>Proceso de actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comenzar explicando a los estudiantes en que consiste la actividad.</li> <li>✓ Presentar los materiales.</li> <li>✓ La temática en la que se deseen enfocar</li> <li>✓ Explicar las instrucciones básicas del proceso de creación del collage</li> <li>✓ Iniciar con la creación del collage, animar a los estudiantes a experimentar con la disposición de los elementos.</li> <li>✓ Fomentar la colaboración y la comunicación entre los niños.</li> <li>✓ Delimitar un tiempo específico para su realización.</li> <li>✓ Reflexión acerca de la actividad</li> </ul> <p>Figura 4</p> <p><i>Ejemplos de collages creativos</i></p>  <p><i>Nota:</i> Los collages creativos son importantes para mejorar las habilidades cognitivas y motivación intrínseca. Tomado de (Bermúdez, 2023).</p> |   |

## DIBUJO A CIEGAS

Es una actividad artística en la que una persona dibuja sin ver el papel ni el dibujo que está realizando.

| <b>Actividad 5</b>  |   |
|---|---|
| <b>Objetivo:</b>  | Promover la experimentación y el descubrimiento en el proceso creativo. |
| <b>Duración:</b>  | 45 minutos  |
| <b>Materiales:</b>  | Hoja de papel boom y lápiz  |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clase   |
| <b>Desarrollo</b>   |   |
| <p>Brindar una explicación del dibujo a ciegas a los estudiantes, para su mejor comprensión y encender en ellos el entusiasmo por realizar la actividad.</p> <p style="text-align: center;"><b>Pasos para iniciar el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparación, proporcionar a cada participante una hoja de papel y un lápiz.</li> <li>✓ Instrucciones, realizar un dibujo sin mirar el papel ni levantar el lápiz. El objetivo es dibujar lo que se imaginen.</li> <li>✓ Dibujo a ciegas, se pedirá a los estudiantes que venden sus ojos y empiecen a dibujar.</li> <li>✓ Finalización, al finalizar con el tiempo ya mencionado, se debe detener la actividad y pedir a los estudiantes que se retiren las vendas de los ojos. Luego pueden comparar sus dibujos entre ellos y reflexionar sobre la experiencia que tuvieron.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Figura 5</p> <p style="text-align: center;"><i>Dibujo a ciegas</i></p> |   |
|   |   |

*Nota:* El dibujo a ciegas es una técnica que desafía la percepción visual y fomenta la confianza en la memoria y la imaginación. Tomado de (Vietkidsiq.edu.vn, 2023).



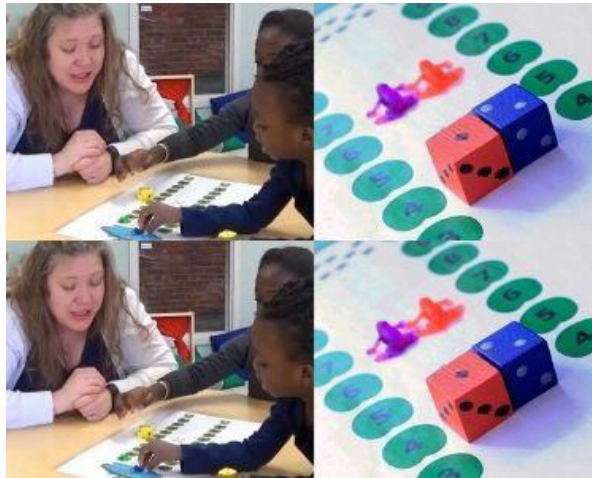
## LANZAMIENTO DE DATOS MOTIVACIONALES

La actividad del lanzamiento de datos motivacionales es una herramienta valiosa en el ámbito educativo, ya que contribuye a un aprendizaje activo y a su vez estimula la motivación intrínseca y el compromiso

| <b>Actividad 6</b>   |   |
|--|---|
| Objetivo   | Promover un ambiente de aprendizaje y desarrollo positivo, utilizando dados como herramienta principal. |
| Duración   | 45 minutos  |
| Materiales   | Tarjetas, Dados, Marcadores, Postales.  |
| Lugar  | Aula de clases.   |
| <p><b>Desarrollo</b></p> <p>Dar una pequeña introducción acerca de la importancia del juego de dados y explicando cómo se llevará a cabo la actividad.</p> <p><b>Proceso de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Selección de datos motivacionales apropiados para los estudiantes.</li> <li>✓ Inicia la actividad explicando que van a participar en el juego de lanzamiento de dados, para que aprendan cosas interesantes y motivadoras.</li> <li>✓ Presentación visual utilizando las imágenes motivacionales que sirvan como iniciativa.</li> <li>✓ Explicación del juego indicando que cada dato está asociada a una pregunta o actividad en equipo.</li> <li>✓ Organización de equipos</li> <li>✓ Lanzamiento de pregunta cada vez que los estudiantes se acerquen a la caja se les realizara una pregunta.</li> <li>✓ Ir rotando los roles animando a los estudiantes</li> <li>✓ Reflexión del juego escuchar sus experiencias</li> </ul> |   |

Figura 6

*Ejemplos de juegos de lanzamiento de dados*



*Nota:* El lanzamiento de dados motivaciones es importantes para mejorar la motivación intrínseca. Tomado de (Londoño C. , 2018).

### MEMORY TRAY

Es una actividad que consiste en colocar una serie de objetos sobre una bandeja para que los participantes observen la bandeja y traten de recordar y listar mayor cantidad de objetos posibles.

| <b>Actividad 7</b>   |  |
|--|--|
| <b>Objetivo:</b>   | Mejorar la concentración y la atención           |
| <b>Duración:</b>   | 45 minutos                                       |
| <b>Materiales:</b>   | Bandeja plana, objetos o juguetes, hoja y lápiz. |
| <b>Lugar</b>   | Salón de clases                                  |
| <b>Desarrollo</b>  |  |
| <p>Explicar a los niños la importancia en la cual radica realizar la actividad.</p> <p><b>Pasos para realizar la actividad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparación de la bandeja y colocar una variedad de objetos y reconocibles en la bandeja.</li> <li>✓ Observación de los objetos y permitir que los estudiantes observen los objetos durante 20 minutos.</li> <li>✓ Retirada de la bandeja aquí se retirará la bandeja y les pediremos a los estudiantes que intenten recordar y anotar todos los objetos que recuerden.</li> <li>✓ Comparación de respuestas se compara las listas de los objetos para determinar quien recordó la mayor cantidad de objetos.</li> </ul> <p>Figura 5</p> <p><i>Memoryr tray</i></p> |  |
|  |  |

Nota: EL memory tray fomenta la concentración y el desarrollo de habilidades de aprendizaje. Tomado de (Ralphs, 2023).

## JUEGOS EN LÍNEA

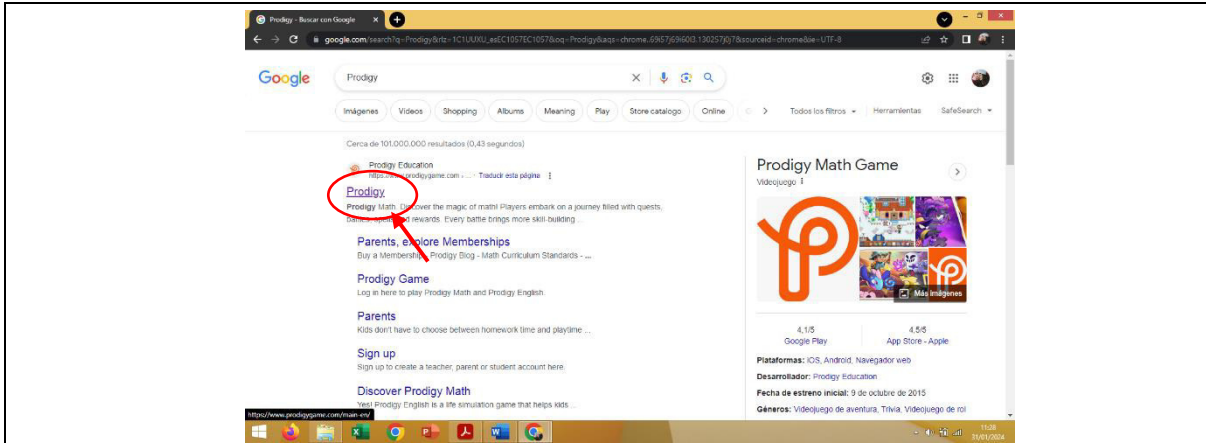
Aplicaciones digitales que contribuyen a la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes y docente.

### Guía didáctica

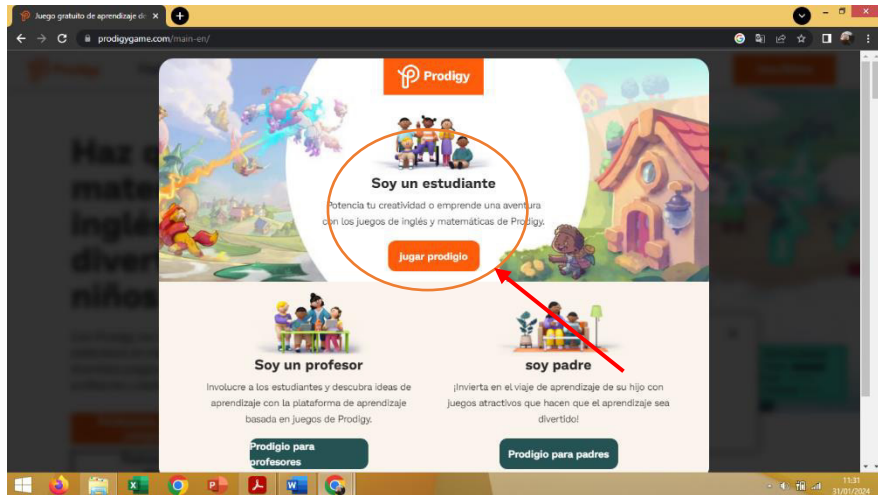
### PRODIGY

Es una herramienta educativa basada en juegos en entornos escolares y en el aprendizaje, estimulando el pensamiento lógico a su vez apoyando a los educadores.

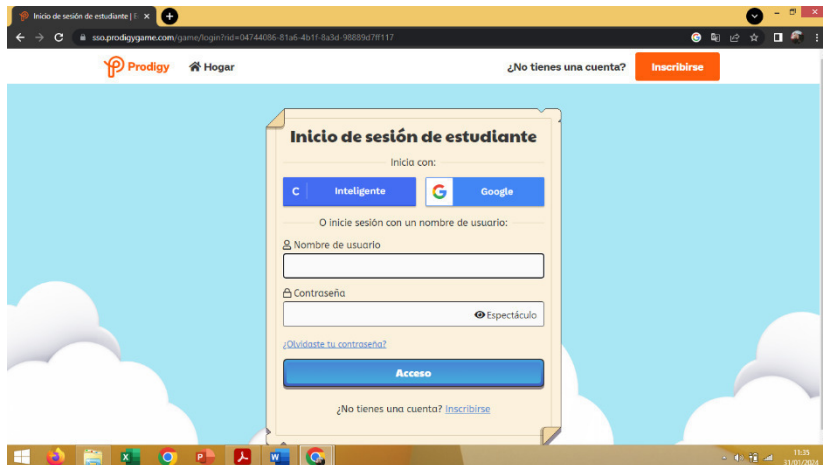
| <b>Actividad 8</b>   |  |
|--|--|
| <b>Objetivo</b>  | Proporcionar una plataforma educativa interactiva y personalizada que estimule el aprendizaje. |
| <b>Duración</b>  | 45 minutos   |
| <b>Materiales</b>  | Computadoras   |
| <b>Lugar</b>   | Aula de clase  |
| <b>Desarrollo:</b>   |  |
| <p>Explicar la importancia de la herramienta virtual tanto a los estudiantes como a la docente.</p> <p><b>Pasos para ingresar a la página de Prodigy</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ingresar al buscador y el escribir “Prodigy” y dar clic</li> </ul> |  |
|  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tras dar clic nos prota la pestaña de opciones y ahí elegir “Prodigy”</li> </ul>  |  |



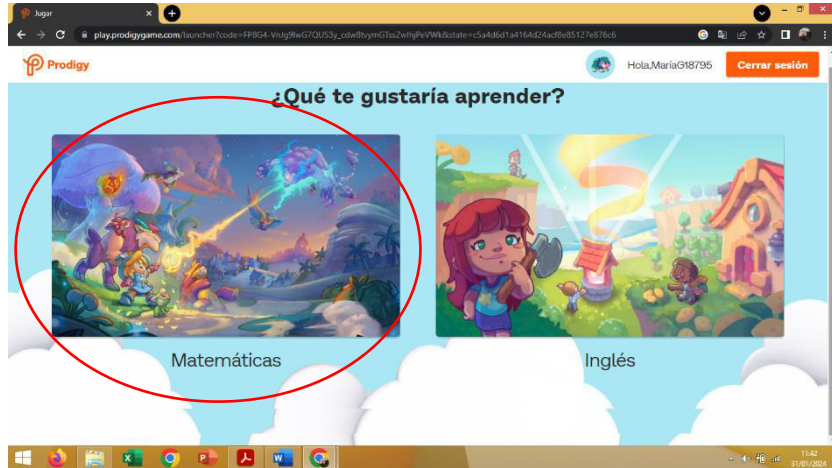
- ✓ Una vez dado clic nos prota la siguiente pestaña donde se debe de elegir si la van a usar como padres, estudiantes y como docentes, en nuestro caso lo usaremos como estudiantes, y seleccionamos jugar.



- ✓ Al dar clic en jugar prota la siguiente pestaña donde se debe de registrarse. Ahí se debe de colar el correo electrónico y la contraseña.



- ✓ Una vez ingresado “Prodigy” se elige el área en la cual desea participar para, demostración elegiremos el área de matemáticas



## QUIZZIZ

Es una plataforma en línea que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y divertidos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

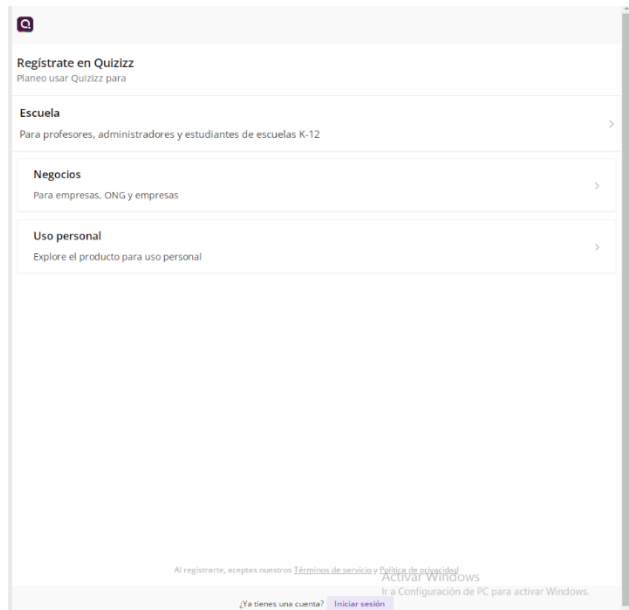
### Guía didáctica

| <b>Actividad 2</b>   |   |
|--|---|
| <b>Objetivo:</b>   | Proporcionar a los docentes información detallada para ajustar su enseñanza y adaptarlas a las necesidades individuales de los estudiantes. |
| <b>Duración:</b>   | 45 minutos  |
| <b>Materiales:</b>   | Computadora con acceso a internet.  |
| <b>Lugar</b>   | Salón de clases   |
| <b>Desarrollo</b>  |   |
| <p>Dar una explicación a la docente de cómo utilizar Quizizz</p> <p><b>Explicación paso a paso</b></p> <p>✓ Para registrarnos accedemos a la página web <a href="https://quizizz.com">quizizz.com</a> y damos clic en la primera opción.</p> |   |
|  |   |
| <p>✓ Luego pulsamos sobre <b>inscribirse</b> el botón morado que aparece en la parte superior de la pantalla.</p>  |   |

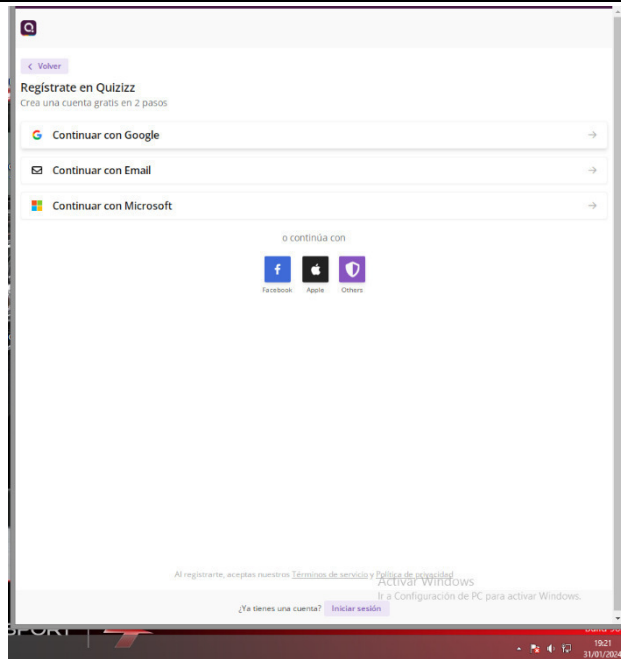




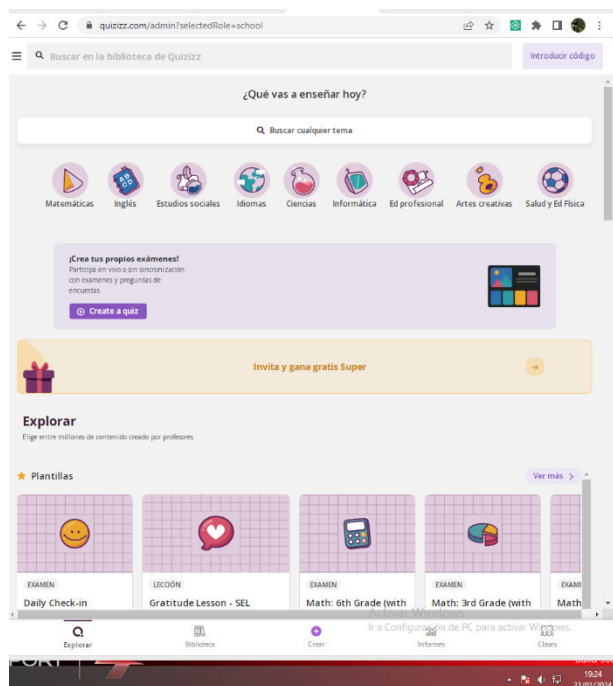
- ✓ Luego de dar clic en inscribirse y nos saltara las opciones escuela, negocio y uso personal y damos clic en escuela.



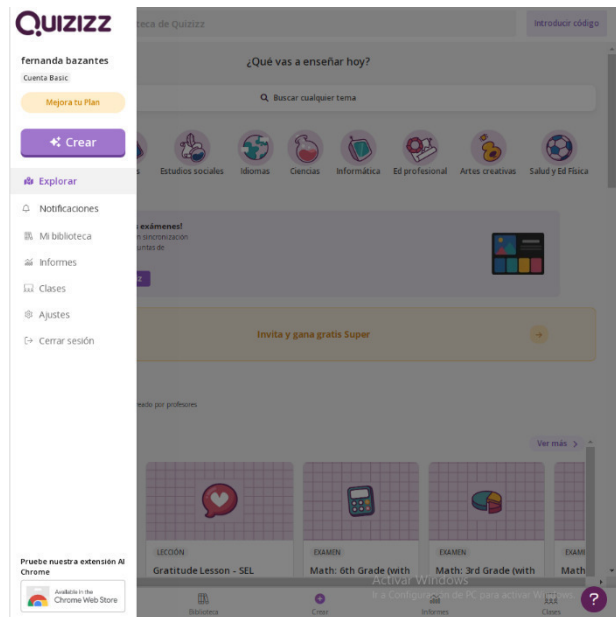
- ✓ Luego de dar clic en escuela nos asomara una pantalla donde diga registrarse en Google o crear una cuenta gratis y le damos clic en continuar con Google y elegimos nuestro correo electrónico.



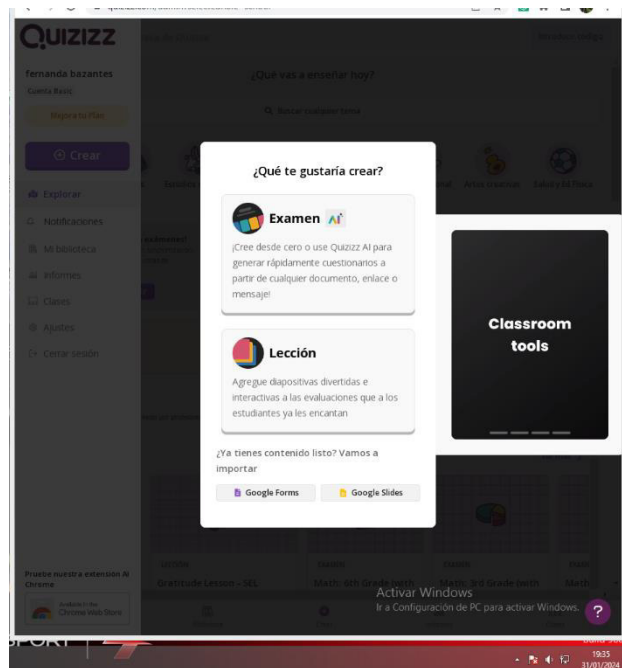
✓ Después nos asomara la siguiente pestaña.



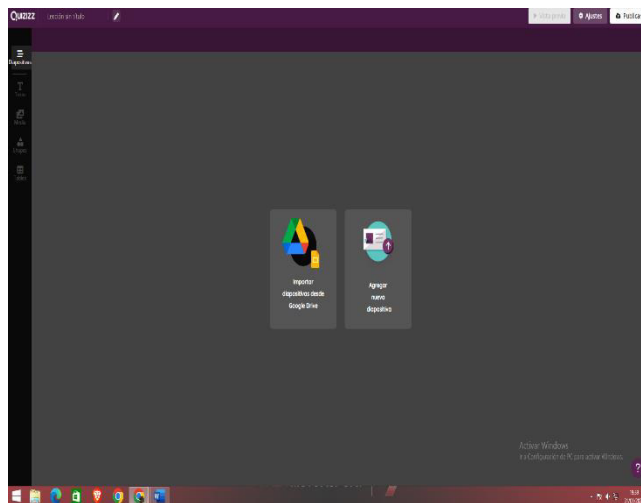
✓ Luego damos clic en la parte izquierda para que nos asome la barra de menú y damos clic en crear.



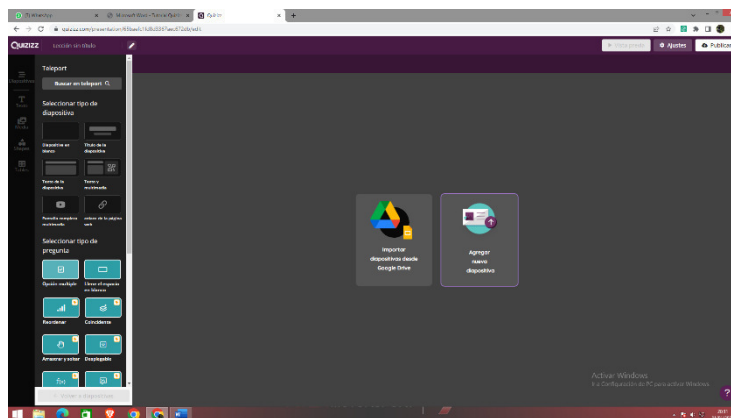
- ✓ Después nos asomara una pantalla donde nos da la opción de crear un examen o una lección y damos clic en cualquier opción que se vaya a utilizar.



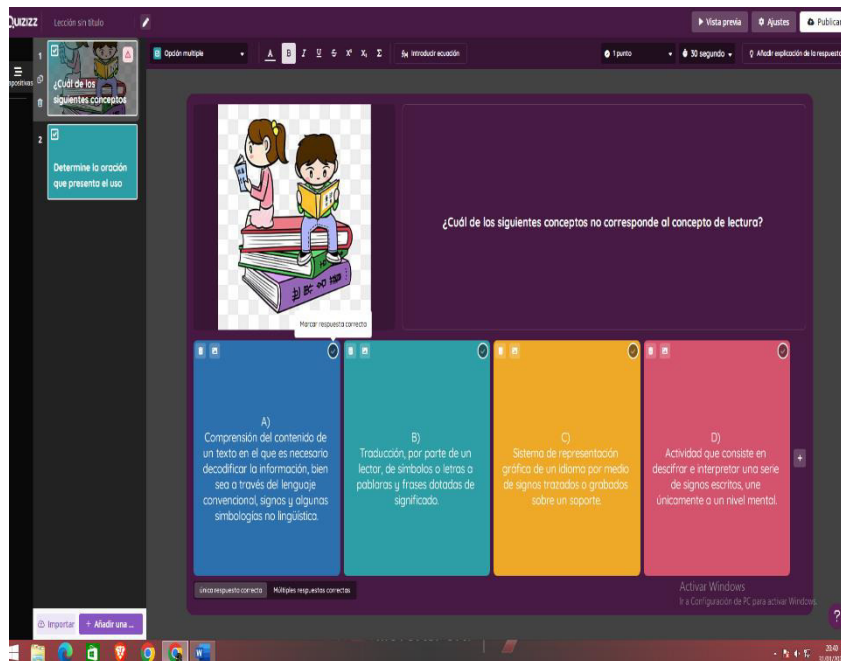
- ✓ Luego nos asomará la siguiente pestaña y nos permitirá realizar el cuestionario y le damos clic en cualquiera de las dos opciones que nos aparece en la pantalla en este caso le di clic en agregar nueva diapositiva.



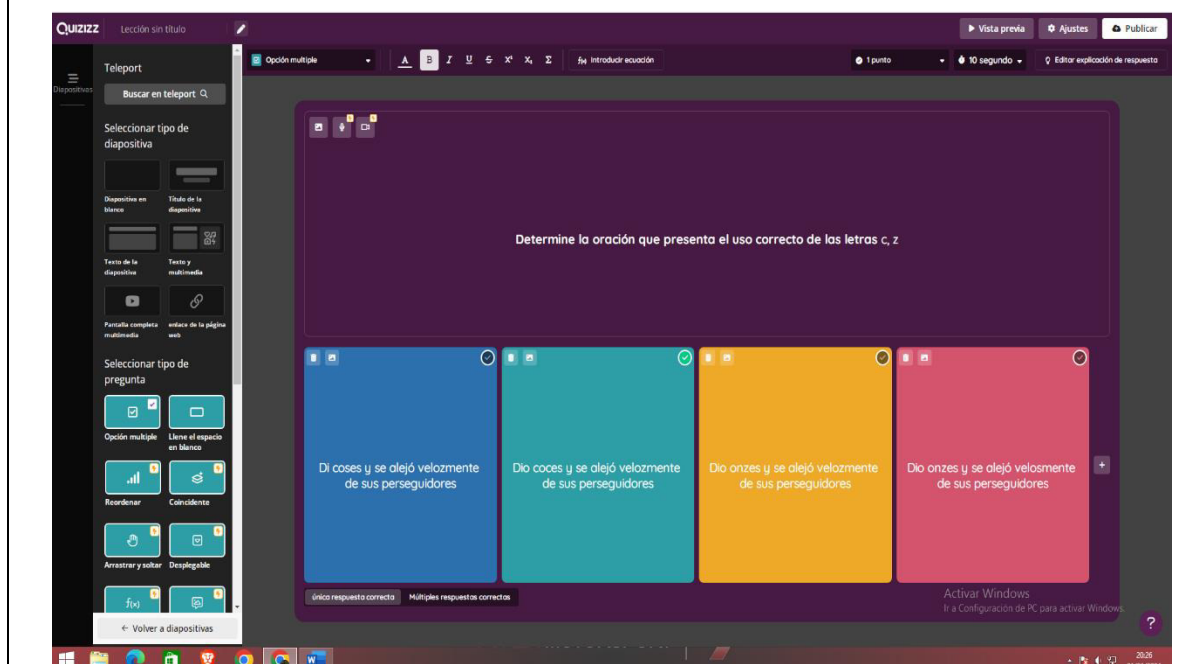
- ✓ Después de darle clic en nueva diapositiva nos asomara las siguientes opciones y elegimos la opción que deseé y en este caso se seleccionó preguntas de opción múltiple.



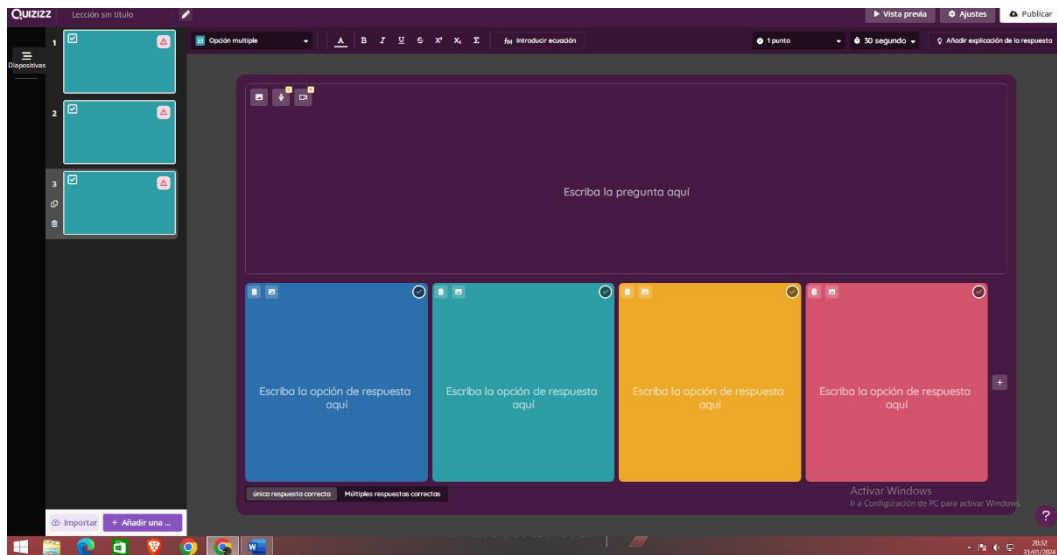
- ✓ Como siguiente paso nos asomara la siguiente pestaña para colocar la pregunta con sus ítems, darle a la opción única respuesta y por último podemos ponerle imágenes para que se vea más llamativo o como deseé decorarlo.



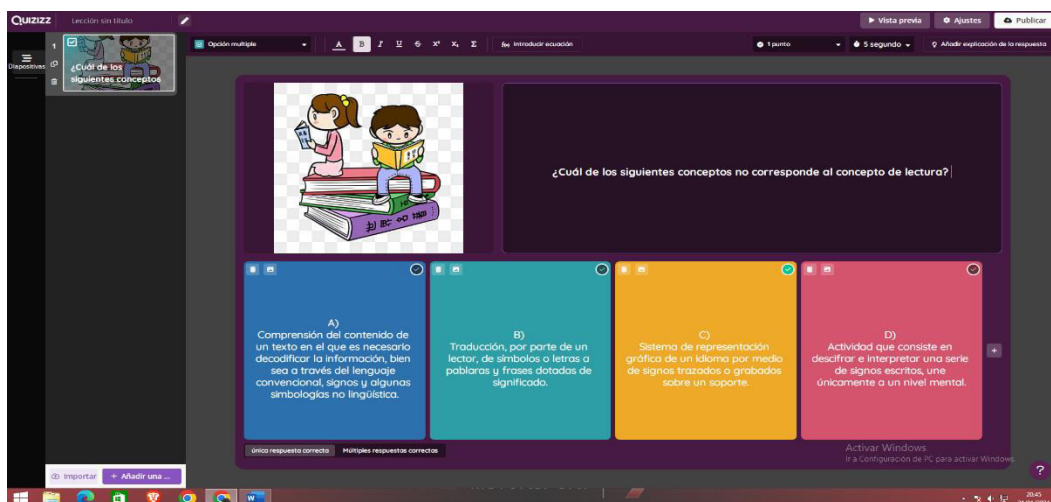
- ✓ En la parte superior de la pantalla nos asomara el tiempo que tendrá la pregunta, la puntuación que quiere que valga y si desea le pone una explicación del porqué de la respuesta.



- ✓ Para seguir añadiendo más preguntas le damos clic en diapositivas y nos asomara la pestaña de añadir y automáticamente nos asomara más pestañas para realizar el cuestionario.



- ✓ Le damos clic en publicar y llenamos los datos que nos pide en la pantalla y le damos a guardar.



- ✓ Por ultimo nos asomara esta pestaña y le damos clic en compartir para que las otras personas puedan responder el cuestionario.

**QUIZZIZ**

fernanda bazantes

cuaderno de la lectura | Quizizz

¿cuestionario de la lectura | Quizizz

questionnaire of reading | Quizizz

0% precisión • 9 jugadores

Hoja de cálculo Guardar Compartir Editar

LECCIÓN CON INSTRUCTORES

INICIA UNA LECCIÓN EN VIVO

ASIGNAR DEBERES SIN SINCRONIZACIÓN

Asignar deberes

1 diapositiva

Ocultar respuestas Vista previa

1. Opción múltiple

5 segundos 1 punto

¿Cuál de los siguientes conceptos no corresponde al concepto de lectura?

opciones de respuesta

- A) Comprensión del contenido de un texto en el que es necesario decodificar la información, bien sea a través del lenguaje convencional, signos y algunas simbologías no lingüísticas.
- B) Traducción, por parte de un lector, de símbolos o letras a palabras y frases dotadas de significado.
- C) Sistema de representación gráfica de un idioma por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte.
- D) Actividad que consiste en descifrar e interpretar una serie de signos escritos, una únicamente a un nivel mental.

Equationms 3.2K jugadas

Water Cycle 111 - 121

Adjektivendungen 413 jugadas

Körperteile 367 jugadas

Activar Windows

Prueba nuestra extensión AI Chrome

10:51 11/05/2024

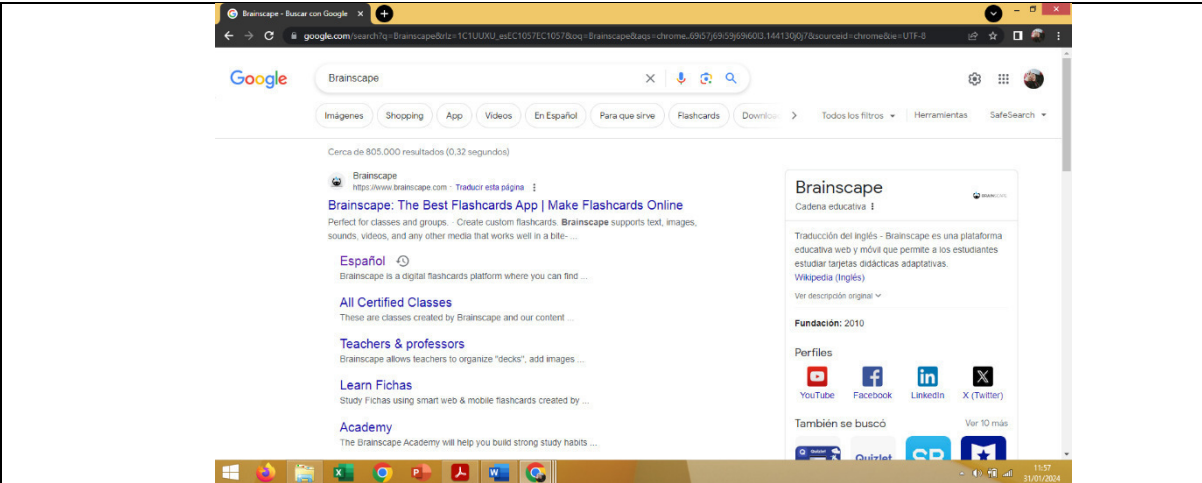
**BRAINSCAPE:**

Es una plataforma de aprendizaje que utiliza tarjetas didácticas digitales para ayudar a las personas a estudiar y memorizar información de manera efectiva.

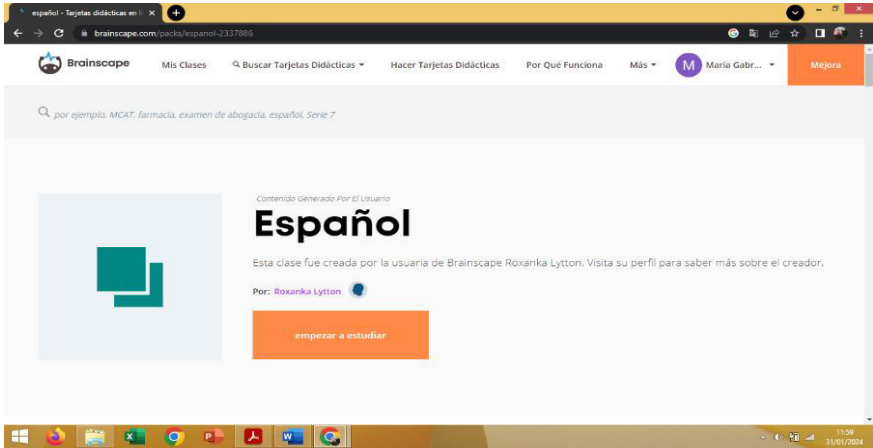
**Guía didáctica**

| <b>Actividad 10</b>   |   |
|---|---|
| <b>Objetivo</b>   | Optimizar el aprendizaje y la retención de conocimiento a través de la plataforma Brainscape. |
| <b>Duración</b>   | 45 minutos  |
| <b>Materiales</b>   | Computadora, Celular, Enfocus   |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clases  |
| <b>Desarrollo:</b>  |   |
| <p>Explicar sobre la importancia de la aplicación Brainscape, y la manera en la que se utiliza.</p> <p><b>Pasos para ingresar a la aplicación anteriormente mencionada.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Abrir una pestaña en el navegador y escribir la palabra “Brainscape” y dar clic</li> </ul> |   |
|   |   |

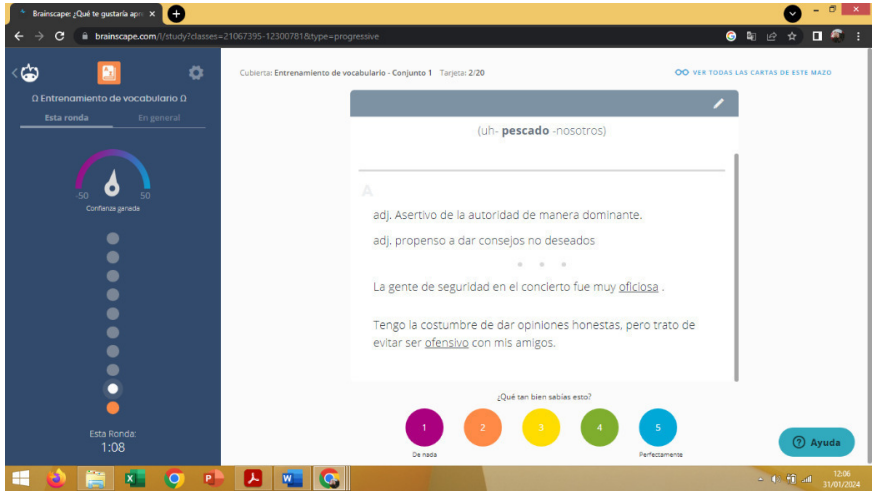




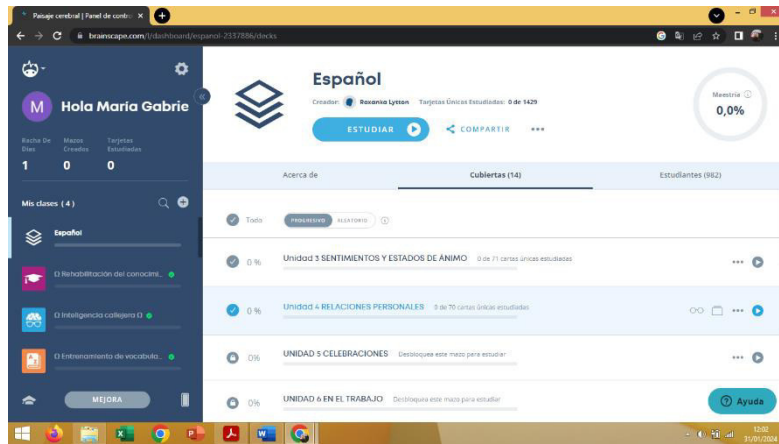
- ✓ Una vez dado clic nos prota la siguiente pestaña de las opciones dentro de esta debemos escoger la opción “Brainscape español” y dar clic en esa opción.



- ✓ Al dar clic nos prota la pestaña donde nos da la opción a empezar. Por ende, debemos de dar clic en ella.



- ✓ Tras eso nos permite ingresar a la cuenta de “Brainscape” en ella podemos ejecutar cual juego que nosotros queramos.



Esta aplicación permite mejorar las habilidades cognitivas.

**CLASSCRAFT**

Es una plataforma educativa que se utiliza mecánicas de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

**Guía didáctica**

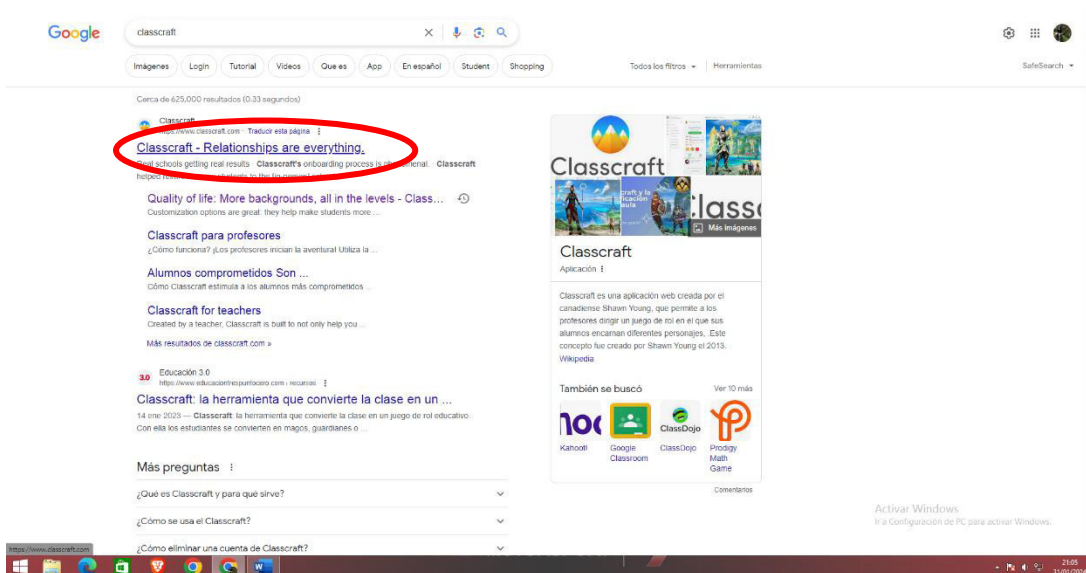
| <b>Actividad 4</b> |  |
|--------------------|--|
| <b>Objetivo</b>    | Fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes al relacionar su avance académico con incentivos virtuales y la progresión en el juego. |
| <b>Duración</b>    | 45 min   |
| <b>Materiales</b>  | Computadora con acceso a internet.   |
| <b>Lugar</b>       | Salón de clases  |

**Desarrollo**

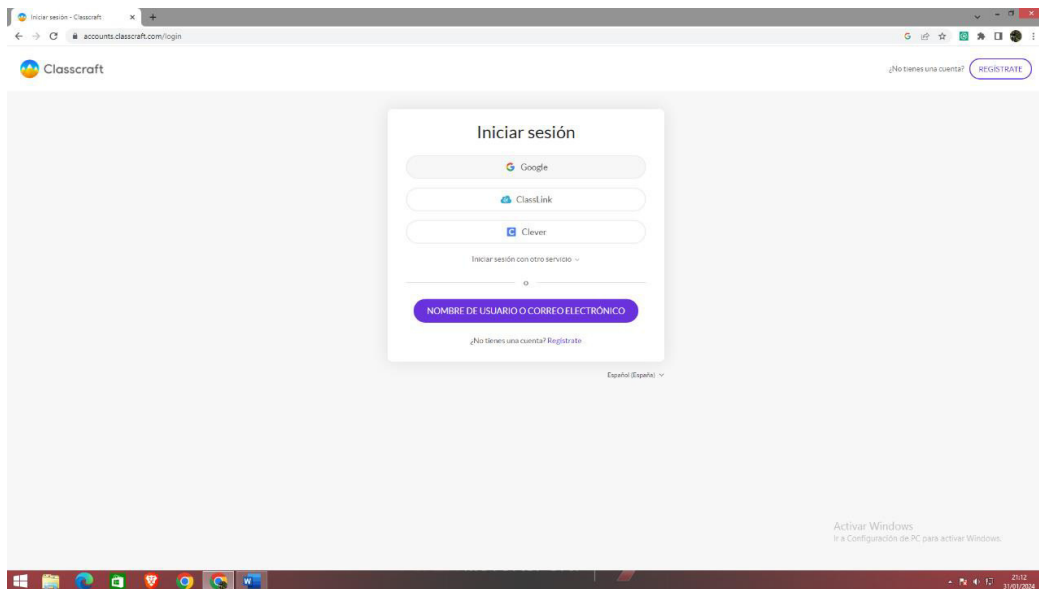
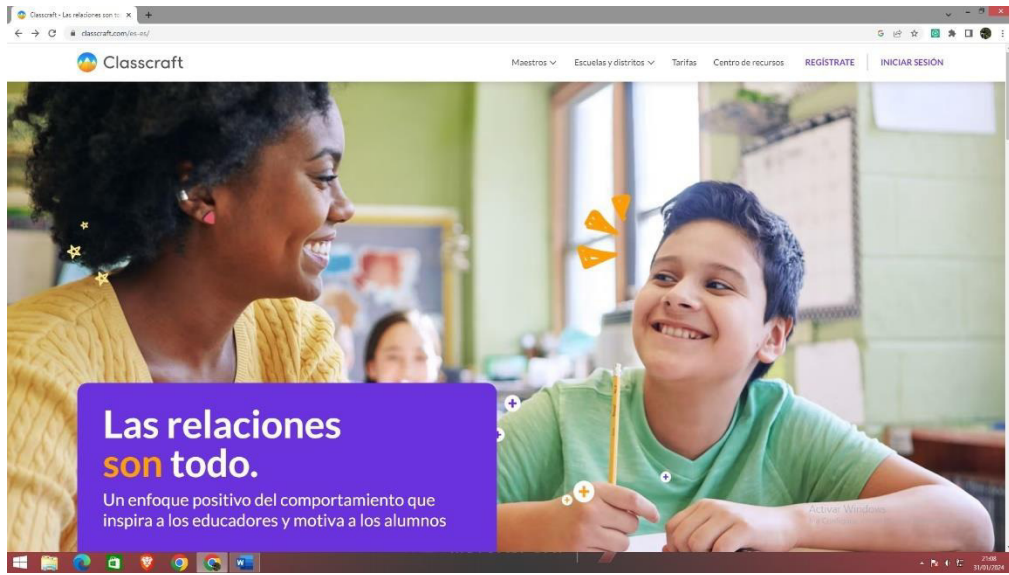
Explicación de cómo utilizar classcraft

Pasos de cómo usar la aplicación

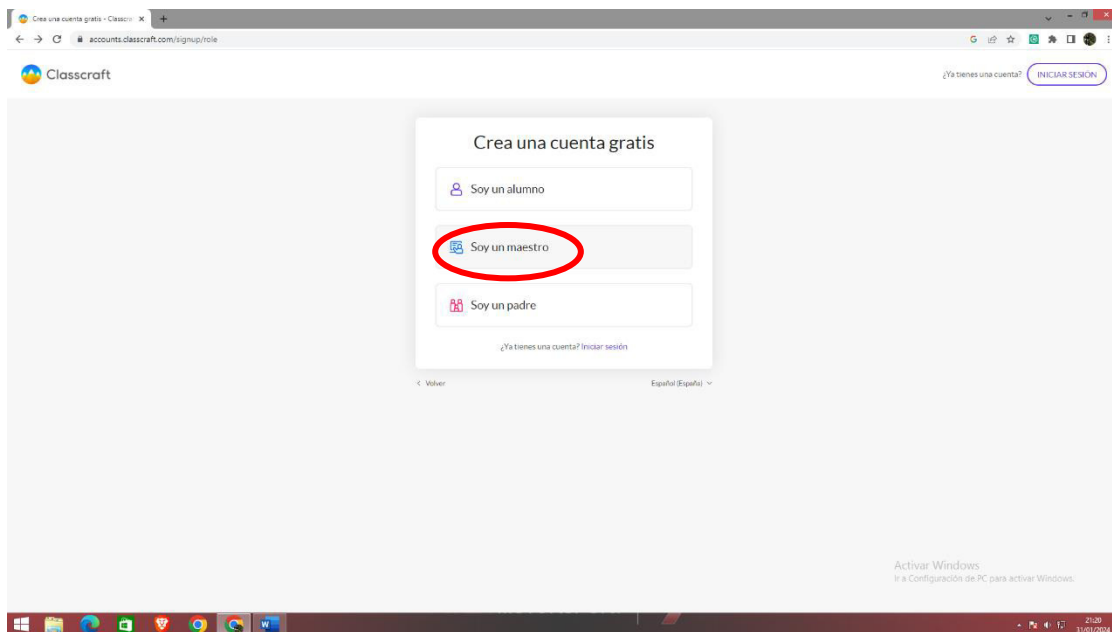
- ✓ Accede a Classcraft en tu navegador web.



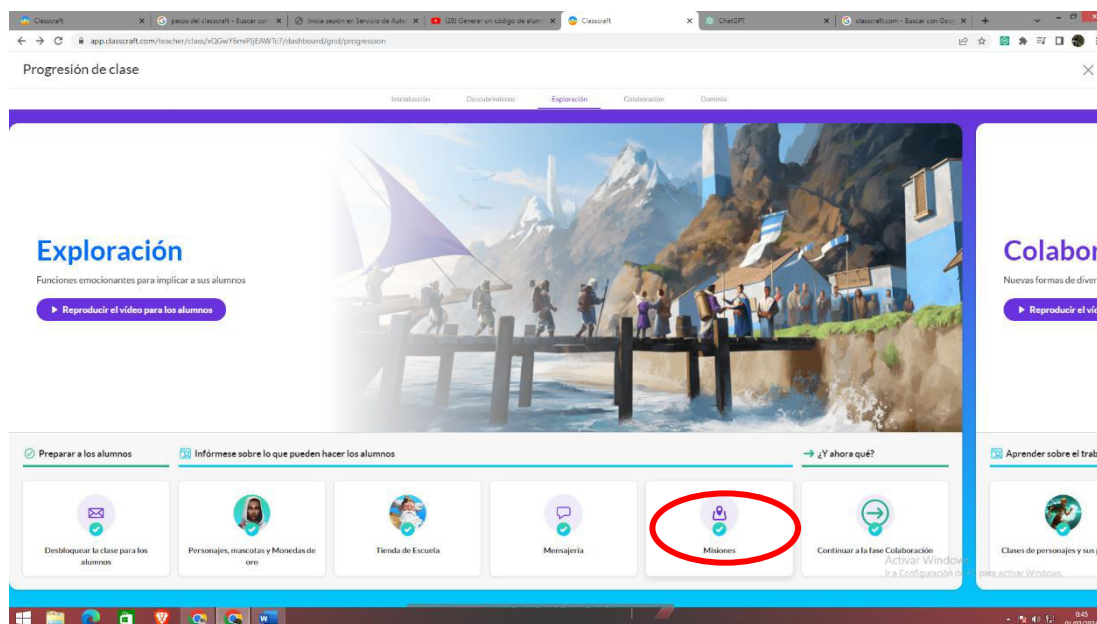
- ✓ Haz clic en “Iniciar sesión” y elige entre iniciar sesión con Google o crear una cuenta nueva.



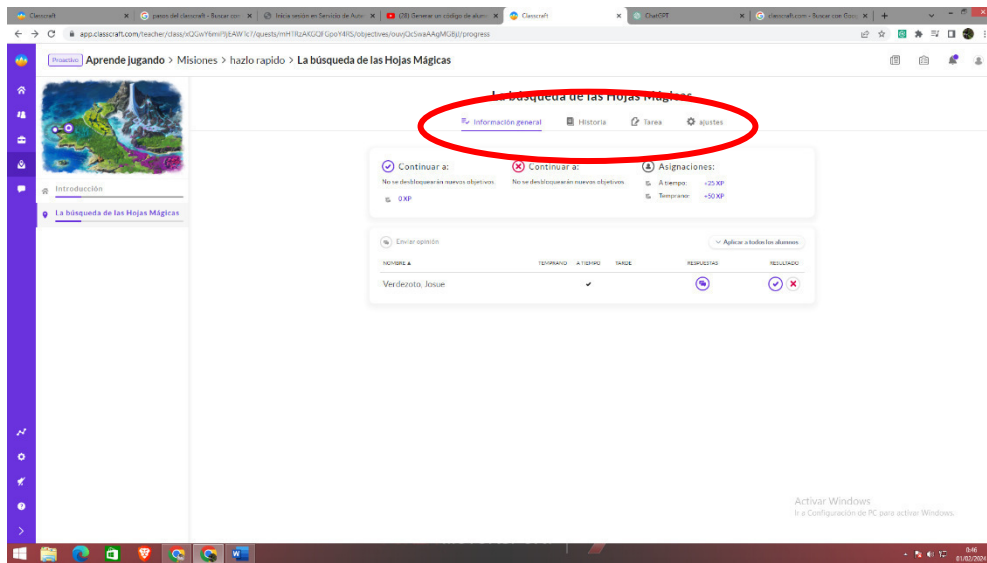
- ✓ Selecciona “Soy un maestro” y acepta los términos y condiciones de la aplicación.



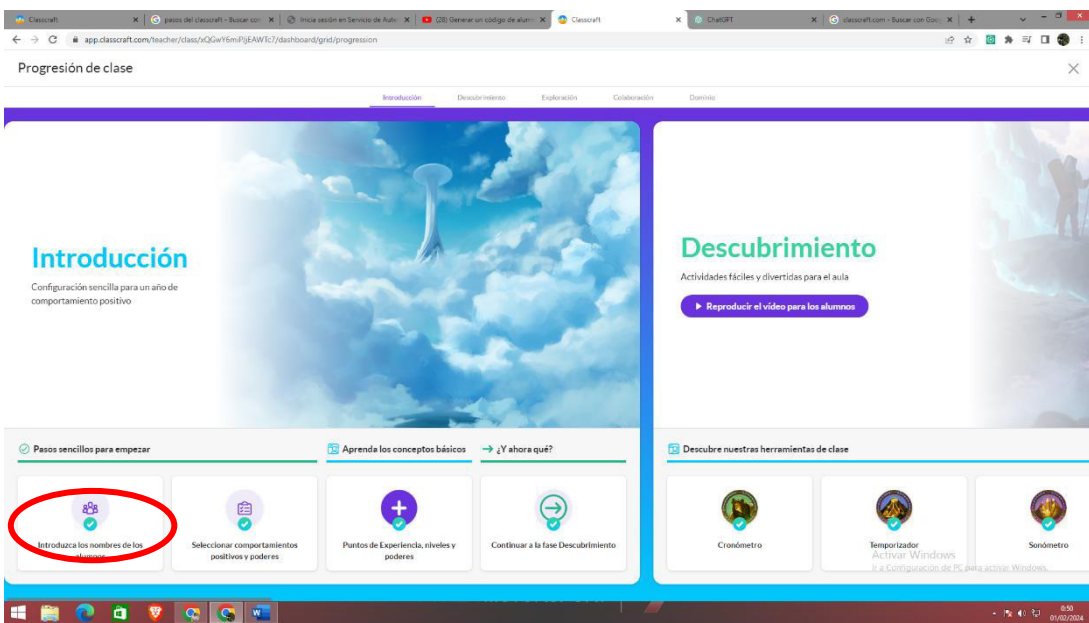
- ✓ Empieza la configuración de tu primera clase haciendo clic en “Empezar” y luego en “Crear mi primera clase”.



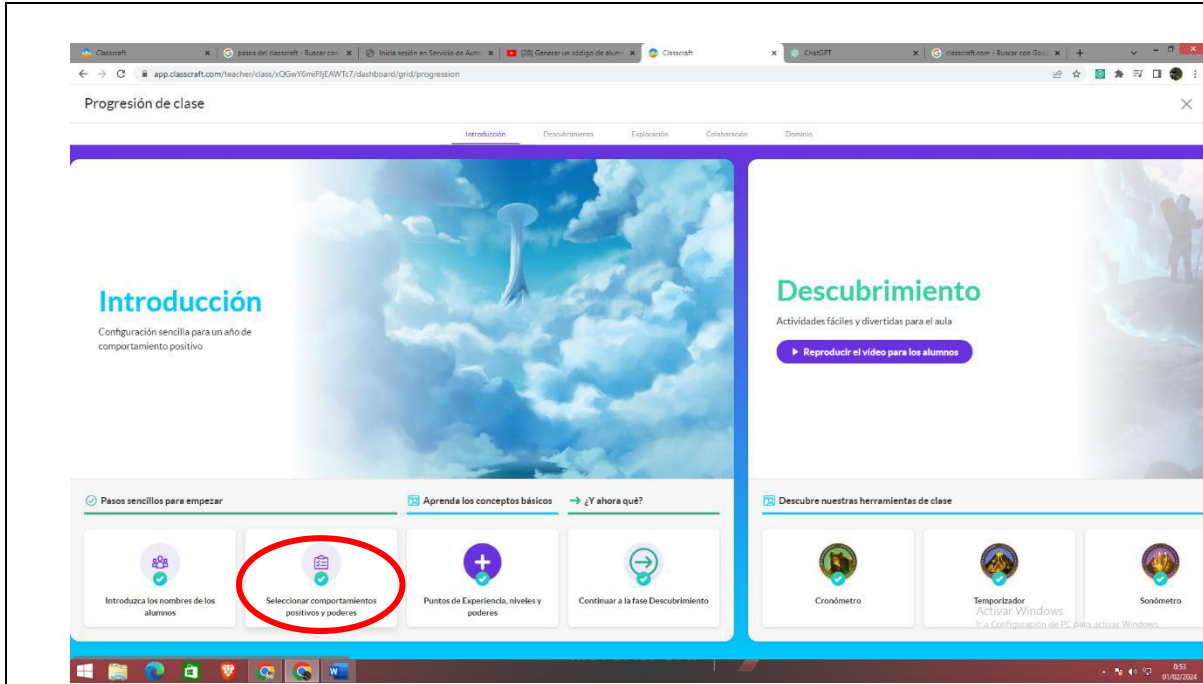
- ✓ Completa los datos requeridos para tu clase, como el nombre y la materia, y confirma con “Crear mi clase”.



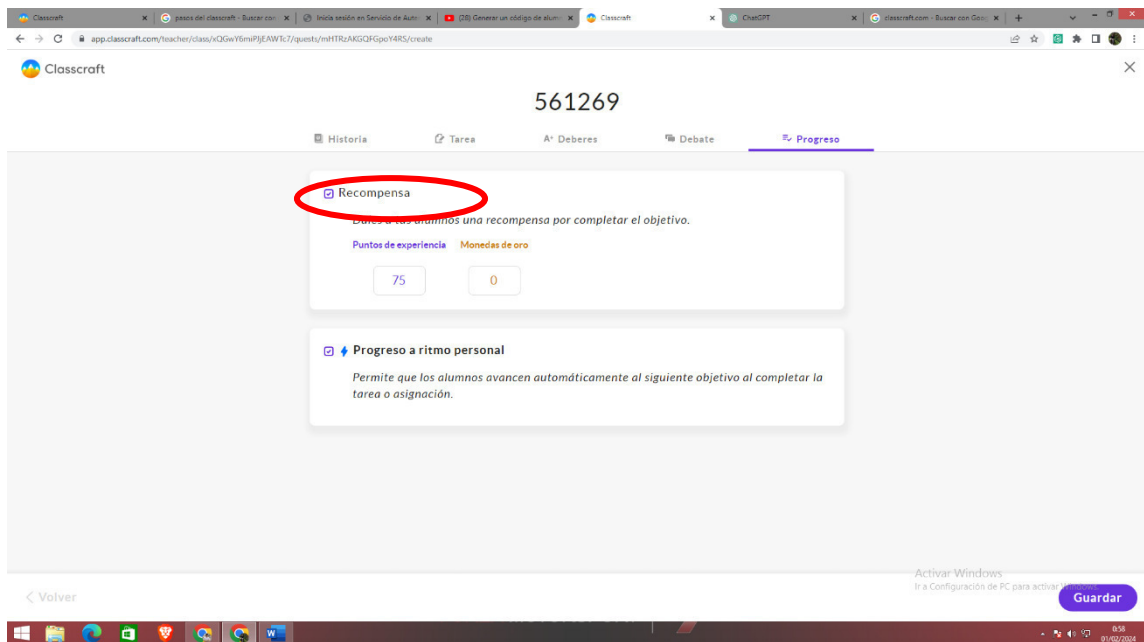
- ✓ Agrega alumnos a tu clase haciendo clic en “Agregar alumnos” y sigue las instrucciones para completar la lista de estudiantes.



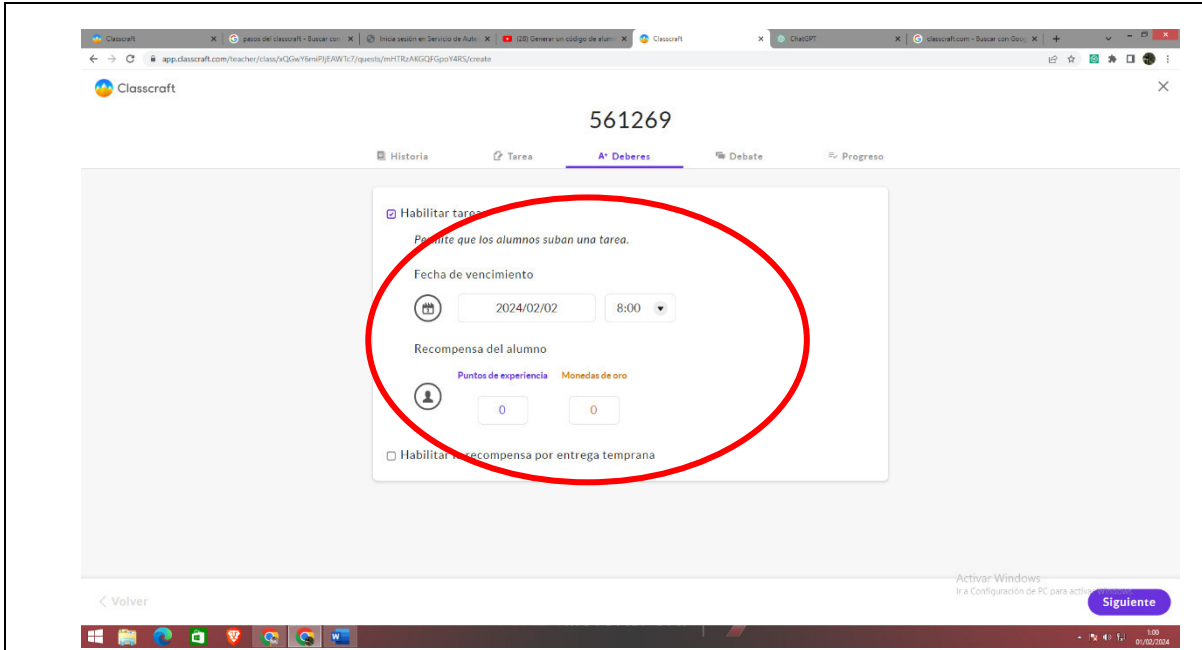
- ✓ Selecciona el comportamiento que quieres promover en tus alumnos.



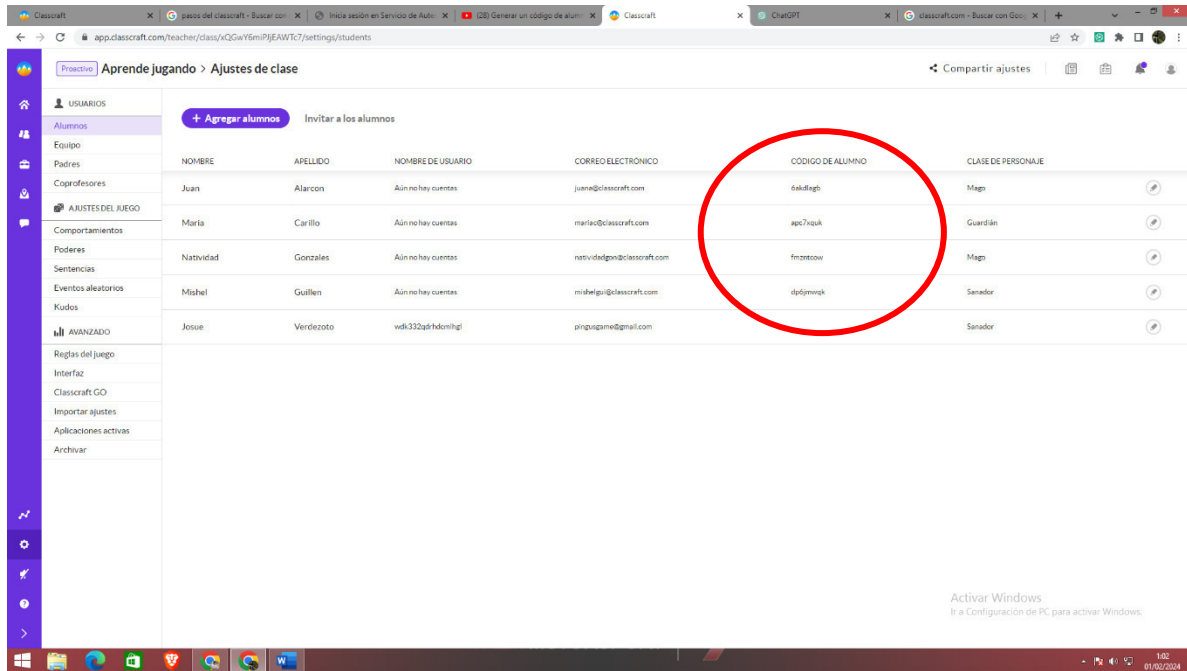
✓ Asigna puntos de experiencia, niveles y poderes a tus alumnos según tu preferencia.



✓ Asigna la fecha de vencimiento de la tarea para que el alumno lo realice.

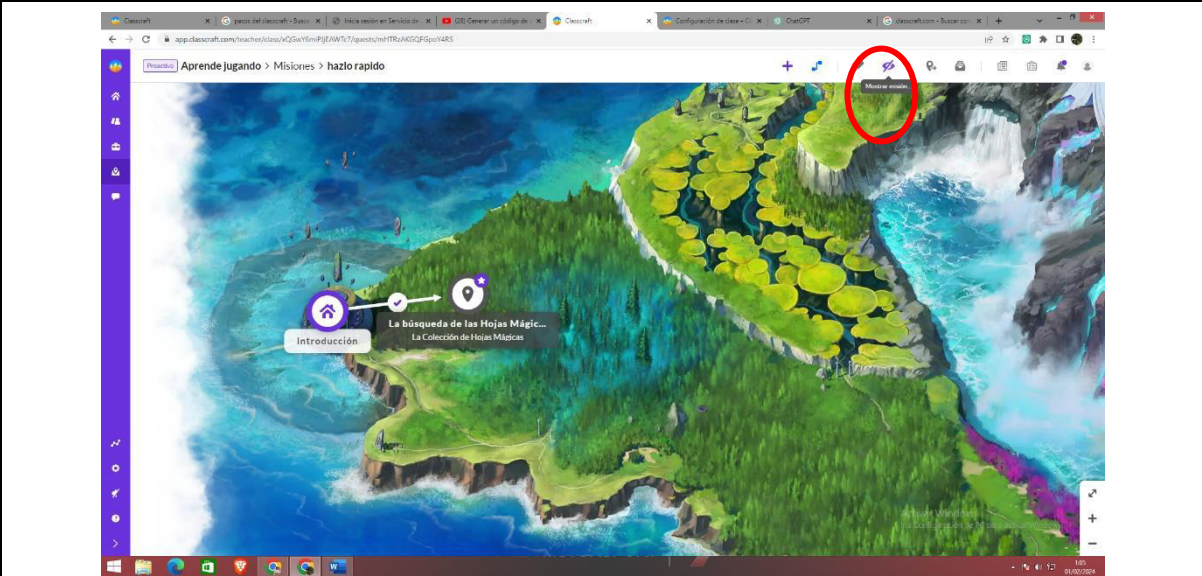


✓ Invita a tus alumnos a unirse al juego enviándoles este Código.

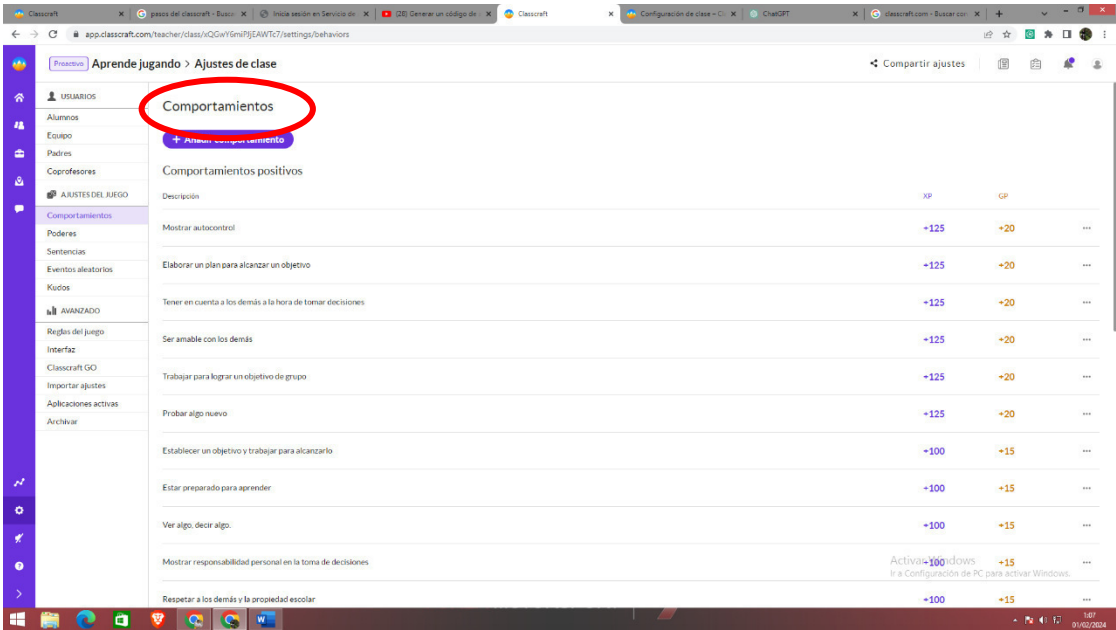


✓ Desbloquea la clase para que tus alumnos puedan acceder a ella.

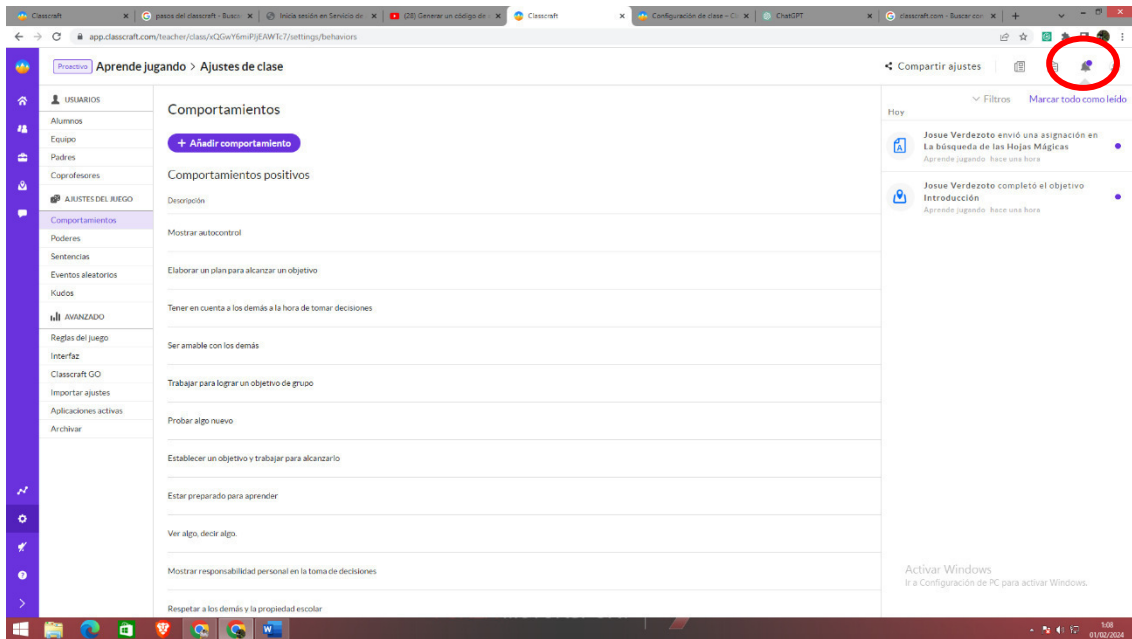




✓ Revisa la configuración de grupos y comportamientos.

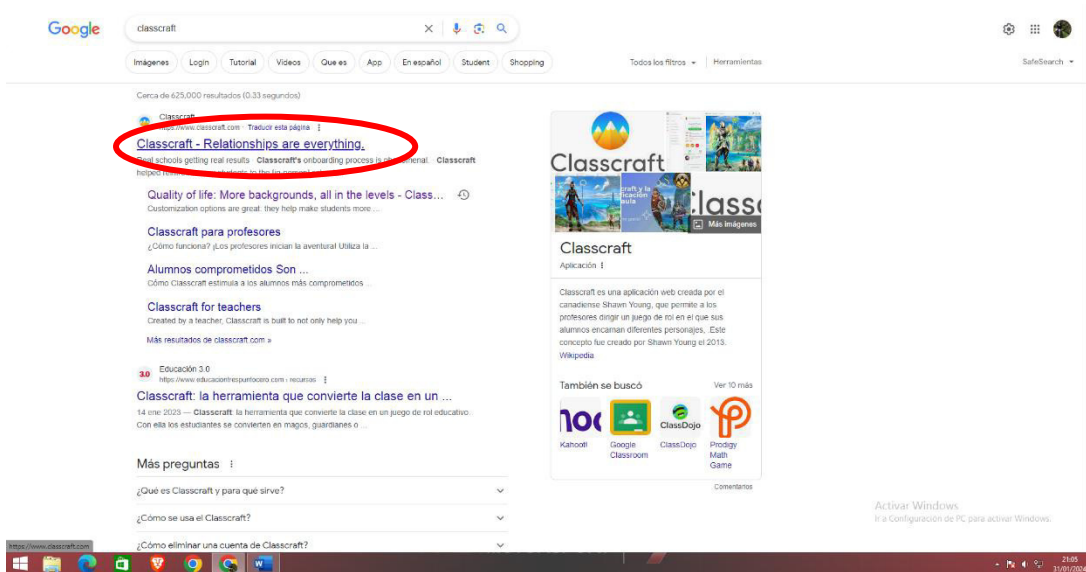


✓ Por último, ve a notificaciones para saber que alumnos nomas cumplieron con la tarea y puedan recibir su puntaje.

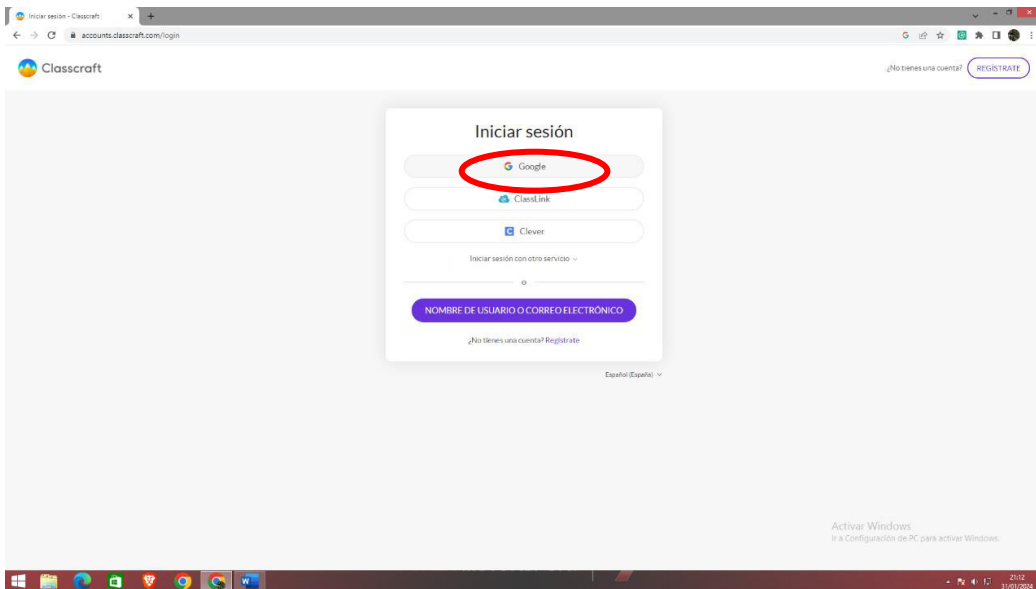
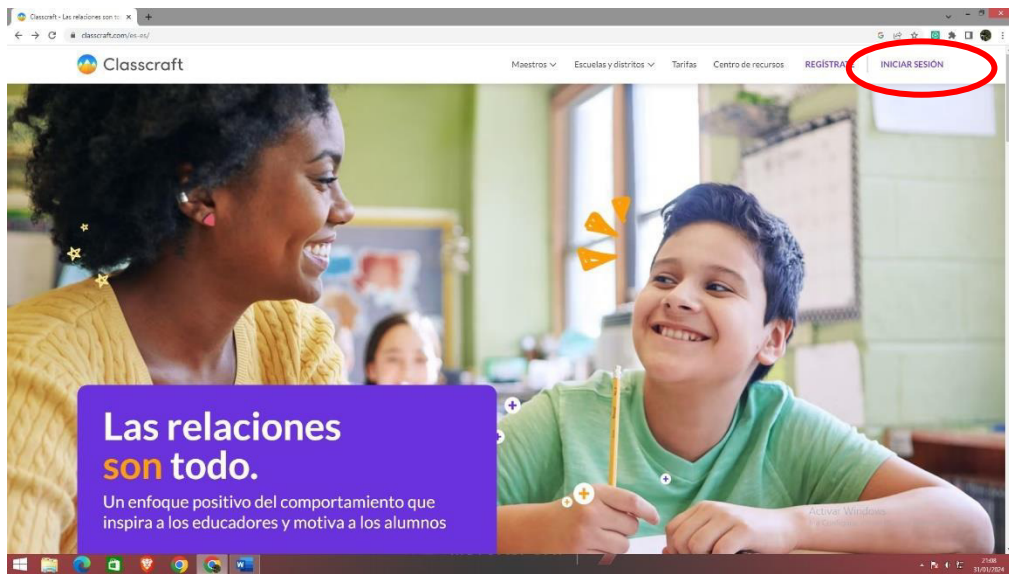


### Explicación al estudiante

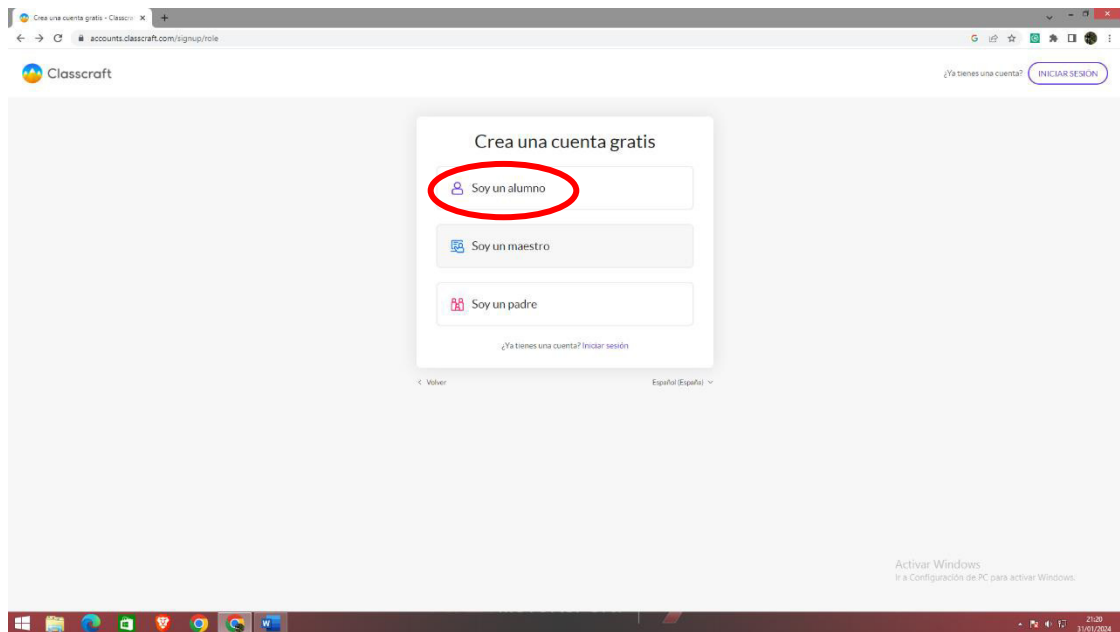
- ✓ Accede a Classcraft en tu navegador web.



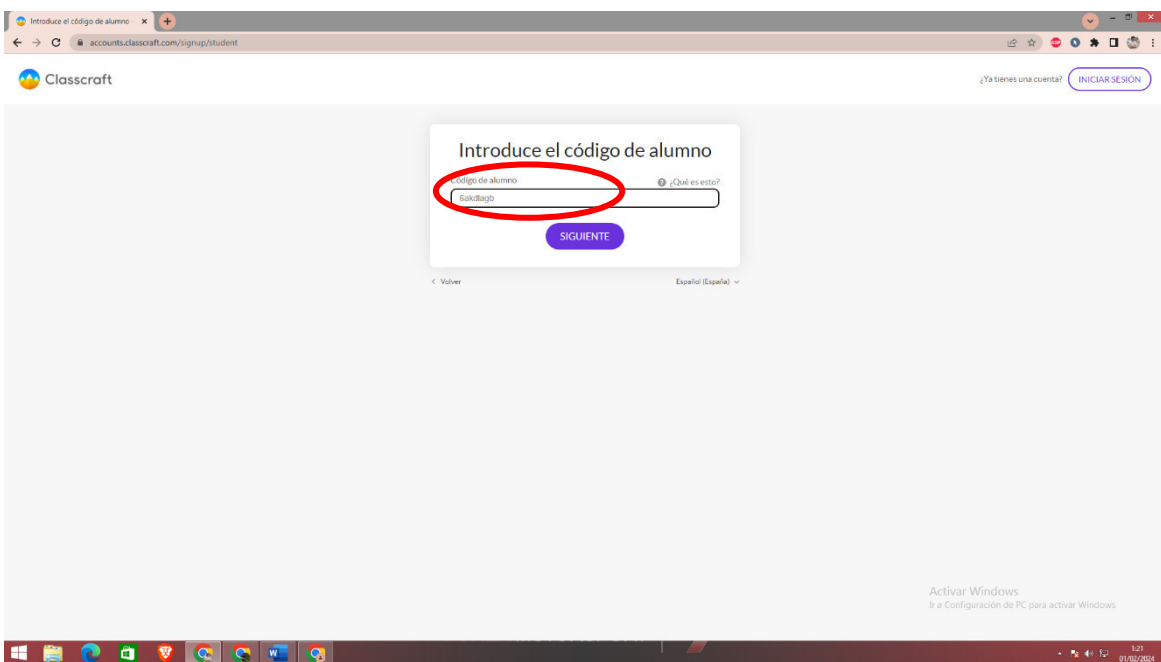
- ✓ Haz clic en “Iniciar sesión” y elige entre iniciar sesión con Google o crear una cuenta nueva.



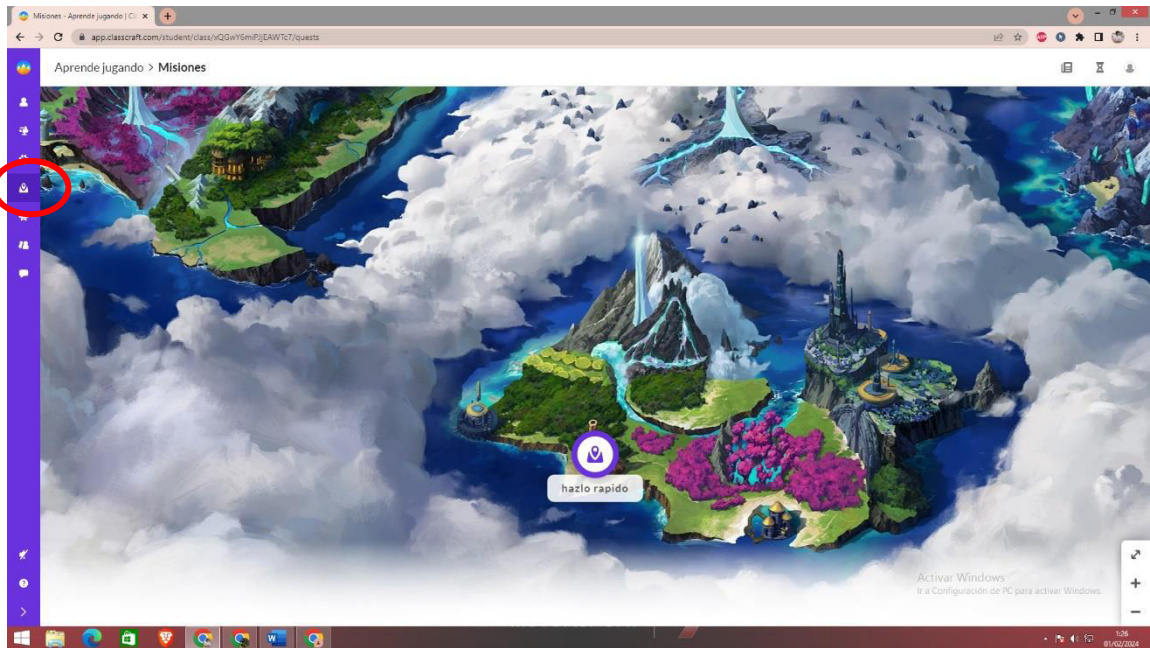
3. Selecciona “Soy un alumno” y acepta los términos y condiciones de la aplicación.



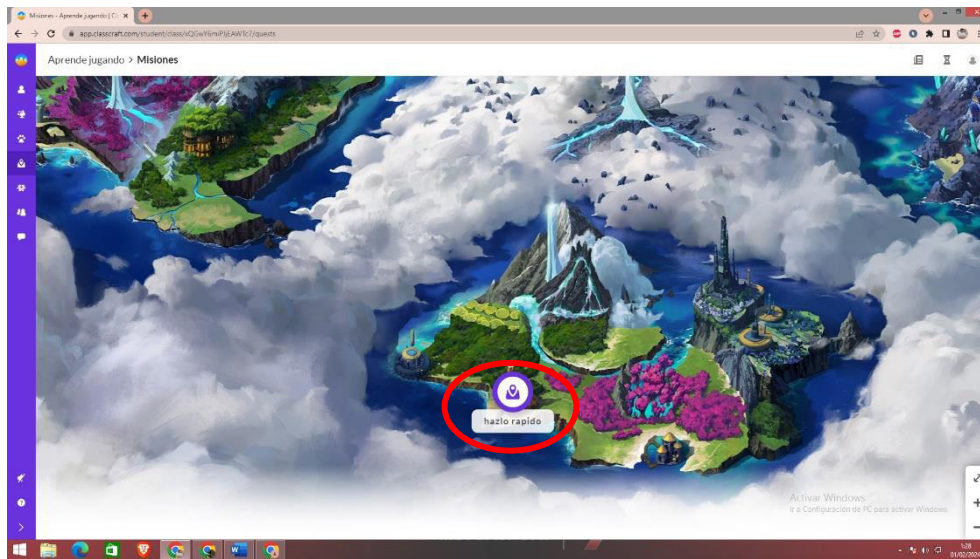
4. Coloca el Código que te envió tu profesora para poder acceder a classcraft.

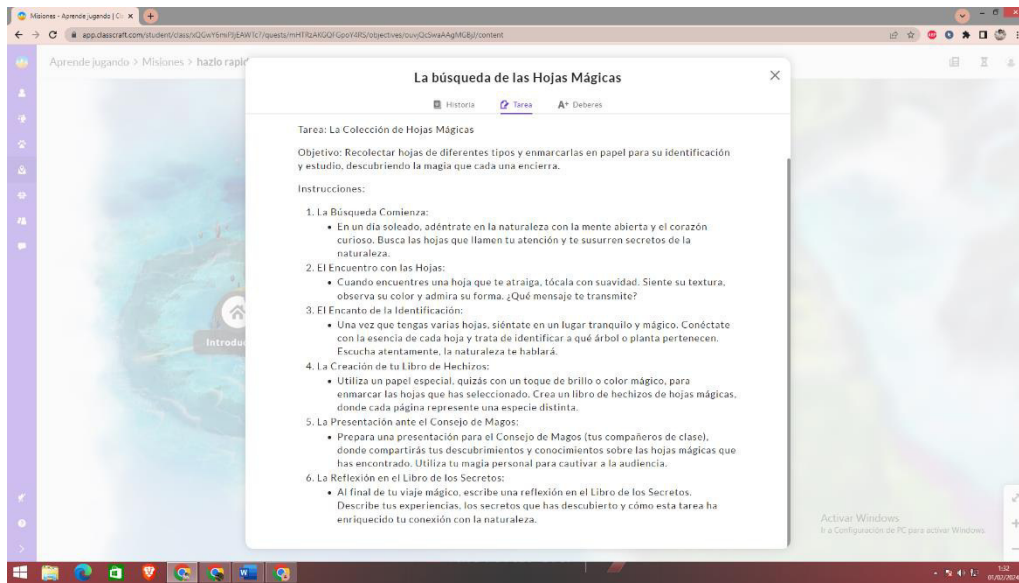


5. Haz clic en revisar misión y te saldrá la misión programada del docente.

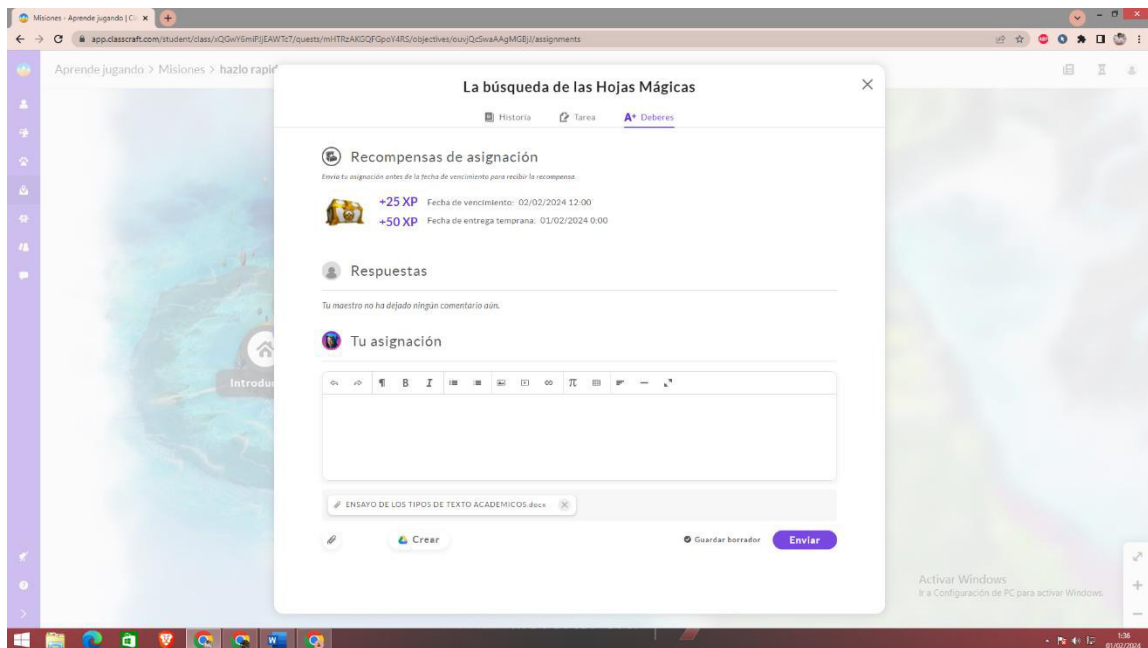


6. Te saltará un mensaje en el mapa de hazlo rápido, das clic ahí y te saldrá la explicación de lo que debes realizar en la tarea.





7. Después de haber leído todo el mensaje de la tarea das clic en deberes y subes tu tarea arrastrando el documento y la envías para que tu docente te califique y obtengas la puntuación.



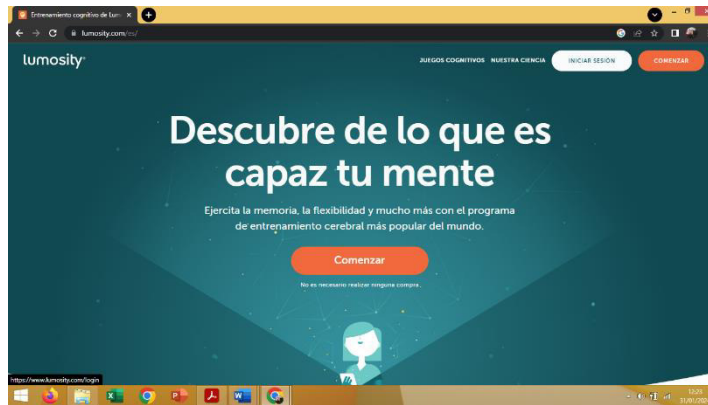
**LUMOSITY**

Es una plataforma en línea que ofrece juegos y actividades diseñadas para mejorar diversas habilidades cognitivas, como la memoria, la atención, la velocidad de procesamiento y la resolución de problemas.

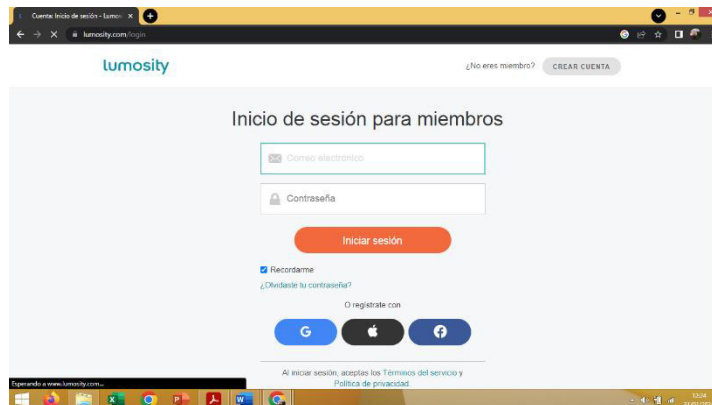
**Guía didáctica**

| <b>Actividad 12</b>   |   |
|---|---|
| <b>Objetivo</b>   | Mejorar el rendimiento cognitivo y la agilidad mental a través del uso consistencia de Lumosity |
| <b>Duración</b>   | 45 minutos  |
| <b>Materiales</b>   | Computadora, Cedula, Proyector.   |
| <b>Lugar</b>  | Aula de clases  |
| <b>Desarrollo:</b>  |   |
| <p>Explicar a la docente y estudiantes la importancia de Lumosity.</p> <p>Pasos para usar la aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Abrir una pestaña en Word y escribir la palabra “Lumosity” y dar clic</li> </ul> |   |
|   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez dado clic nos brota las opciones y entre debemos de elegir la siguiente opción y damos clic.</li> </ul>  |   |

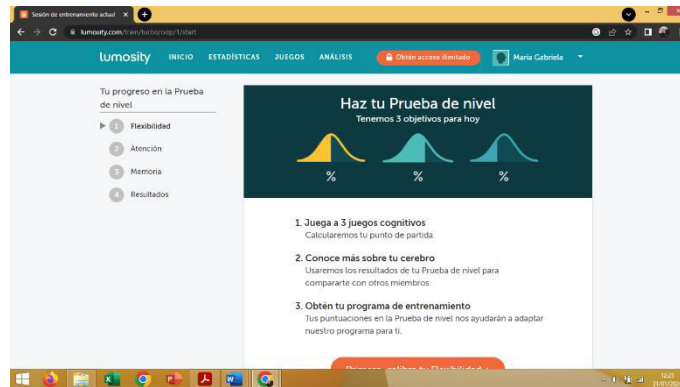
- ✓ Una vez dado clic, nos da la opción para registrarse, debemos de registrarnos.



- ✓ Para registrarnos debemos de ingresar el correo electrónico y la clave.

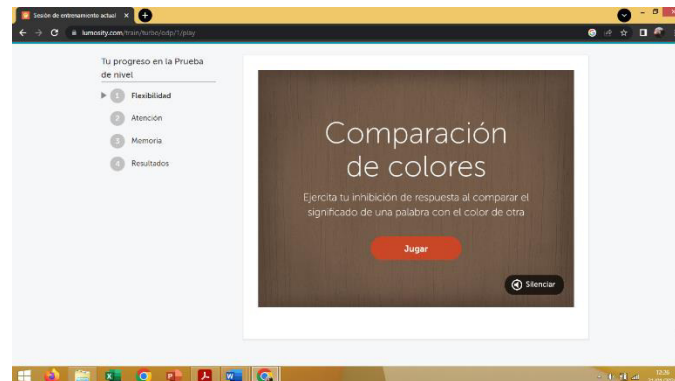


- ✓ Una vez ingresado los datos, ya estamos dentro de la aplicación.



- ✓ Dentro de esto tenemos las opciones para jugar, para su comprensión elegiremos la opción de flexibilidad, y nos brota lo siguiente.





✓ Y así es como funciona esta aplicación



**PLAN OPERATIVO**

| <b>Estrategias metodológicas</b>                      | <b>Objetivo</b>   | <b>Actividades</b>  | <b>Fechas</b> | <b>Responsable</b> | <b>Beneficiarios</b> |
|---|---|---|---------------|--------------------|----------------------|
| Entrega del resumen de la investigación a la docente. | Comunicar de manera concisa y clara los hallazgos, resultados y conclusiones obtenidas durante la investigación.                                  | Extraer el resumen de la investigación y explicar a la docente en que consistió.  | 14/02/2024    | Investigadoras.    | Comunidad Educativa. |
| Conferencia:  | Exponer los resultados de la investigación a la docente de 5 grado de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio Gonzales”. | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Primera instancia:</b></li> <li>✓ Pedir permiso para desarrollar la actividad.</li> <li>✓ Seleccionar el escenario</li> <li>✓ Identificar los materiales necesarios para proceder con la investigación.</li> <li>✓ <b>Segunda instancia:</b></li> <li>✓ Establecer el propósito de la conferencia.</li> <li>✓ Familiarizarse con la audiencia con antelación</li> </ul> | 15/02/2024    | Investigadoras.    |                      |

|         |   |  |            |                 |                      |
|---------|---|--|------------|-----------------|----------------------|
|         |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seleccionar los temas y diseñar su estructura.</li> <li>✓ Recopilación de información.</li> <li>✓ Organizar el tiempo</li> <li>✓ Interactuar con la audiencia.</li> </ul>   |            |                 |                      |
| Taller: | Presentar la propuesta de investigación a la docente. | <p><b>Primera instancia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pedir una hora clases para presentar la propuesta.</li> <li>✓ Contar con todos los recursos necesarios (Proyector y computador)</li> </ul> <p><b>Segunda instancia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Especificar los objetos de aprendizaje.</li> <li>✓ Preparar los materiales para el taller.</li> <li>✓ Diseñar la presentación de manera adecuada</li> </ul> | 19/02/2023 | Investigadoras. | Comunidad educativa. |

|  |  |   |                         |                       |                            |
|--|--|---|-------------------------|-----------------------|----------------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interactuar con la docente.</li> </ul>   |                         |                       |                            |
| <p>Aplicación de la propuesta con los estudiantes.</p> | <p>Proporcionar una experiencia de aprendizaje que les permita desarrollar sus habilidades, adquirir conocimientos relevantes y mejorar su motivación y participación en el proceso educativo.</p> | <p><b>Primera instancia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Exponer las actividades de la propuesta y que se refiere cada una.</li> </ul> <p><b>Segunda instancia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Contar con la colaboración de los estudiantes de manera ordenada.</li> <li>✓ Hacer grupos con los estudiantes.</li> <li>✓ Explicar los pasos de cómo realizar cada juego.</li> <li>✓ Preguntarles que fue lo que aprendieron con cada juego y de qué manera lo aplicarían en su aprendizaje.</li> </ul> | <p>20 al 22/02/2024</p> | <p>Investigadoras</p> | <p>Comunidad Educativa</p> |

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Feldberg, C., Tartaglini, M., Hermida, P., Moya, L., & Somale, V. (12 de Mayo de 2020). *Scielo*. Obtenido de La influencia de la educación y la complejidad laboral en la reserva cognitiva : [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-42212020000102212](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212020000102212)
- Acosta, M. T., Aguayo, J. P., Ancanjima, S., & Delgado, J. (15 de abril de 2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docente*, 14(1). doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Acuña, M., Raseto, M., Perez, D., & Farina, J. (01 de Julio de 2019). *Scielo*. Obtenido de Marco conceptual y procedimiento para la construcción y validación de un cuestionario sobre las concepciones de enseñanza de las Ciencias Naturales del profesorado de Nivel Inicial: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-66662019000100003&script=sci\\_arttext&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-66662019000100003&script=sci_arttext&tlng=es)
- Aguilar , C., & Gomes, E. (23 de Agosto de 2023). *Repositorio ucv*. Obtenido de Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza-aprendizaje : [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121649/Aguilar\\_CLE-SD.sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121649/Aguilar_CLE-SD.sequence=1&isAllowed=y)
- Aguilar, R. (01 de Abril de 2019). *Scielo*. Obtenido de Fundamento, evolución, nodos críticos y desafíos de la educación ecuatoriana actual: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032019000100720](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032019000100720)
- Albornoz, E. J., & Guzmán, M. (2016). *Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años, centro desarrollo infantil, nuevos horizontes*. Obtenido de Universidad y Sociedad: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
- Alfaro, M. Á. (8 de julio de 2021). Gamificación para el aprendizaje: Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1). doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>

- Alhambra, J. (06 de octubre de 2023). *Propuesta de gamificación para psicología del aprendizaje*. Obtenido de RiuNet Repositorio UPV: <https://riunet.upv.es/handle/10251/200810>
- Alvarado, L. (14 de noviembre de 2022). *¿Qué es la innovación educativa?* Obtenido de Poli Verso: <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/innovacion-en-educacion-como-se-define>
- Álvarez, H. (Septiembre de 2017). *Paso del Interés cognitivo*. Obtenido de ReasearchGate: [https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Paso-del-interes-cognitivo-al-interes-politico\\_fig4\\_359876062](https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Paso-del-interes-cognitivo-al-interes-politico_fig4_359876062)
- Álvarez, J. A., & Rojas, J. J. (30 de junio de 2021). *La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje*. Obtenido de Eumed.net: <https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-mayo/motivacion-intrinseca-extrinseca>
- Álvarez, M. M., & Montoya, M. A. (09 de julio de 2020). Percepciones de los estudiantes frente a la satisfacción personal desde el enfoque del desarrollo humano. *Revista Científica*, 19-24. doi:10.17981/cultedusoc.11.2.2020.03
- Alvear, G. (15 de Julio de 2019). *Repositorio*. Obtenido de Análisis de la construcción conceptual acerca de la memoria. : <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17318>
- Alvear, L., Salazar, P., Román, Z., & Altamirano, M. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Artículos Científicos: Reinsicol*, 2(4). Obtenido de <https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/63>
- Alvear, M. C. (2023). *Motivación educativa y satisfacción del entrenamiento en soporte vital con gamificación*. Obtenido de Universidad Europea Valencia : [https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/4904/TFM\\_Maria%20Cristina%20Alvear%20Cordova.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/4904/TFM_Maria%20Cristina%20Alvear%20Cordova.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Anáhuac. (18 de Junio de 2021). *Pensamiento crítico y su importancia en su formación*. Obtenido de Red de Universidades Anáhuac: <https://www.anahuac.mx/blog/pensamiento-critico-y-su-importancia-en-tu-formacion>
- Andrade, J. R., Alcívar, J. F., & García, D. C. (8 de marzo de 2023). Funciones cognitivas y desempeño académico en los estudiantes. *Ciencia Digital*, 6(1.4), 6. Obtenido de

<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2061>

Antonio, L. (10 de Febrero de 2022). *Revista científica ecociencia* . Obtenido de Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico: <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/583>

Anzaldo , J., & Balderas, I. (02 de Mayo de 2023). *Revista de sociologia* . Obtenido de Aportaciones metodológicas para una construcción conceptual: <http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1725/1785>

Añari, M., Flores, G., & Guinea, S. (27 de Noviembre de 2013). *Pavlov* . Obtenido de Nivel de lectura como medida de reserva cognitiva: <https://pavlov.psyciencia.com/2013/03/Nivel-de-lectura-como-medida-de-reserva-cognitiva-en-adultos-mayores>.

Aravena, M., Ruete, D., Flores, D., & Moncada , J. (14 de Noviembre de 2022). *Recyt*. Obtenido de Estudio comparativo del nivel de habilidad de abstracción en estudiantes de pregrado y postgrado, para el desarrollo de estrategias de pensamiento de alto nivel cognitivo: <https://recyt.fecyt.es/index.php/RIFOP/article/view/94842/73508>

Arguello, J. (23 de Junio de 2019). *Revista eyn*. Obtenido de Cognición, educación y desarrollo económico: Retos del sistema Educativo: <https://www.revistaeyn.com/empresasymanagement/cognicion-educacion-y-desarrollo-economico-retos-del-sistema-educativo-KQEN1295953>

Arias, P., Perdomo, A., & Dugarte, J. (08 de Septiembre de 2022). *Repositorio unicartagena*. Obtenido de Implementación de simulacros sobre comprensión de lectura mediante estrategias gamificadas a través de plataformas digitales: [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16343/TGF\\_Patricia%20Arias\\_Ana%20Perdomo\\_Jorge%20Dugarte.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16343/TGF_Patricia%20Arias_Ana%20Perdomo_Jorge%20Dugarte.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arís, N., & Orcos, L. (2021). Gamificación en el entorno educativo. *Dialnet*, 1087-1091. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013509>

Arranza, L. I. (25 de mayo de 2023). Consejos para mejorar la memoria y la concentración. *Revista Acofarma*. Obtenido de

<https://revistaacofarma.com/articulos/nutricion/consejos-para-mejorar-la-memoria-y-la-concentracion/>

Arriola , N., Sanjuan, M., & Rodríguez, F. (2021). Estrategias para aumentar su motivación intrínseca y su autorregulación del fomento de la curiosidad y el pensamiento científico. *Dialnet*, 3, 216. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8371807>

Asana, T. (17 de julio de 2023). *¿Qué es la motivación intrínseca y cómo funciona?* Obtenido de Asana: <https://asana.com/es/resources/intrinsic-motivation>

Ashik, R. (2023). *El libro de jugadas de la gamificación: dominar el arte de crear productos atractivos*. Obtenido de Hackernoon: <https://hackernoon.com/es/el-libro-de-jugadas-de-gamificacion-dominar-el-arte-de-atraer-la-construccion-de-productos>

Ayala, A. (11 de Marzo de 2021). *Gamificación en el aula para la alfabetización digital desde una perspectiva ética*. Obtenido de Redined : <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/206046>

Azorin, C. (16 de Septiembre de 2018). *Scielo* . Obtenido de El metodo de aprendizaje cooperativo y su aplicacion en las aulas : [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982018000300181](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181)

Banda, A. L. (2017). Motivación intrínseca y extrínseca en una muestra de universitarios mexicanos. *Dialnet*, 79-86. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7418521>

Baque, G. R. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Dialnet: Revista científico-profesional*, 6(5), 75-86. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>

Barbara, B. (01 de Septiembre de 2017). *Revista investigativa de educacion* . Obtenido de Aportes para la construcción conceptual de las “trayectorias escolares”: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/30212>

Barbosa , C., Argote, Z., & Barrero , V. (08 de Mayo de 2019). *Revista uni*. Obtenido de Relación entre comprensión lectora y flexibilidad cognitiva: <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/2944/2351>



- Barcena, P. (octubre de 2022). La gamificación como herramienta para dinamizar la evaluación continua en un máster universitario. *Revista de Estilos de Aprendizajes*, 15(30), 30-35. Obtenido de <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/4598>
- Bargas, W. (30 de 03 de 2021). La resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento matemático. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(7). Obtenido de La resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento matemático: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642021000100230](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000100230)
- Barroso, A., Barroso, R., & Parra, G. (27 de Noviembre de 2013). *Repositorio digital*. Obtenido de Las dinamicas grupales y el proceso de aprendizaje: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/17489/1/978-607-414-401-7>
- Bastias, F., Cañadas, M. B., & Avendaño, P. A. (15 de junio de 2017). Perspectivas sobre el estudio de la memoria. *Dialnet*, 93. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6229089>
- Beatriz, E., Poma, R., & Endara, G. (30 de Junio de 2020). *Estrategias didácticas para mejorar el trabajo colaborativo*. Obtenido de Revista retos de la ciencia : <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/297>
- Bejarano, A., & Guerrero, R. (23 de 09 de 2021). *Revista educare. Uso de heramientas tecnologicas para la resolucion de problemas*, 25(3), 7-27. Obtenido de Uso de heramientas tecnologicas para la resolucion de problemas: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1522/1514>
- Bermeo, E. L., & Urquina, L. (2021). Pensamiento Creativo. *Dialnet: Revista Unimar*, 29(2), 171-184.
- Bermúdez, A. (12 de marzo de 2023). *Collages Cresativos (Fotografía)*. Obtenido de Asrina: <https://adrianabermudez.com/como-hacer-un-collage-para-ninos/>
- Bezanilla, M. J., Ruiz, M., Fernández, D., Arranz, S., & Campo, L. (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Scielo: Estudios pedagógicos*. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052018000100089](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052018000100089)

- Blumen, S. (2017). El desarrollo de las habilidades cognitivas según los avances en las teorías psicológicas. *Revista de Psicología*, 15(1), 59-95. Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4572>
- Boise, U. E. (2022). *Gamificación y Motivación*. Obtenido de Problemas y tendencias en tecnologías de aprendizaje : <https://doi.org/10.2458/itlt.4872>
- Bond, J. (18 de Abril de 2023). *Vonfire* . Obtenido de Cómo usar la gamificación para mejorar la retroalimentación y el rendimiento del equipo: <https://vonfire.co/2023/04/18/como-usar-la-gamificacion-para-mejorar-la-retroalimentacion-y-el-rendimiento-del-equipo/>
- Bonilla, G., & Munarez, L. (17 de Mayo de 2017). *Revista Pedagogica* . Obtenido de Construccion conceptual: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/biografia/article/view/1616>
- Bravo, N. J., & Zambrano, V. (29 de junio de 2022). El interés en el aprendizaje del nivel cognoscitivo en los estudiantes. *Digital Publisher*, 7(4-2), 231-243.
- Brizuela, S. (1 de noviembre de 2023). *Juegos de Gamificación en zona 0 la motivación en la Enseñanza de pre grado* . Obtenido de E-linkedin: <https://es.linkedin.com/pulse/juegos-y-gamificaci%C3%B3n-en-zona-0-la-motivaci%C3%B3n-de-pre-grado-brizuela-2ryyf>
- Burbano, A., & Machecha , A. (16 de Julio de 2021). *Revista sifored*. Obtenido de La gamificacion como alternativa didactica a la reflexion de la etica : <https://revistas.uan.edu.co/index.php/sifored/article/view/1133>
- Cabanilla, M. T., Hunostroza, H. R., & Huasco, F. D. (2022). Habilidades cognitivas en el desempeño de los docentes. *Revista Universitaria y Sociedad*, 14. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2969>
- Cabezas, X., & Solano, M. (15 de Septiembre de 2021). *Researchgate*. Obtenido de La etica en los videojuegos: [https://www.researchgate.net/publication/354562752\\_Y\\_QUE\\_HAY\\_DE\\_LA\\_ETICA\\_EN\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS](https://www.researchgate.net/publication/354562752_Y_QUE_HAY_DE_LA_ETICA_EN_LOS_VIDEOJUEGOS)
- Cabrera, E. (31 de 10 de 2020). *Gamificar la educación: una mirada desde la psicología*. Obtenido de Facultad de Psicología:

[https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28917/1/tesis\\_final\\_d\\_e\\_grado\\_emiliano\\_cabrera\\_geido.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28917/1/tesis_final_d_e_grado_emiliano_cabrera_geido.pdf)

Caicedo, J. (15 de Enero de 2019). *Fipcaec*. Obtenido de Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones: <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/39>

Calderon, E., Urendez, P., Martinez, N., & Tirapu, J. (16 de Septiembre de 2022). *Revista neurologica*. Obtenido de Reserva cognitiva: <https://neurologia.com/articulo/2022204/esp>

Calva, D. (21 de Julio de 2020). Obtenido de La etica : <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1652/1657>

Camacho, M., & Campo, C. (2017). Impacto de la motivación intrínseca en el rendimiento académico a través de trabajos voluntarios. *Dialnet*, 26(1), 67-80. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5754614>

Campos, E., García, M., & Arcana, M. (2023). *Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: revisión sistemática*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1992-82382023000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200009)

Canelles , J. (2016). Aula de innovación educativa. *Dialnet*(252), 79. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5552598>

Cantera, F. J. (20 de julio de 2018). *Saber despertar y generar curiosidad es la labor básica de un maestro*. Obtenido de Asociación Educación abierta: <https://educacionabierta.org/saber-despertar-y-generar-curiosidad-es-la-labor-basica-de-un-maestro/#:~:text=La%20curiosidad%20es%20un%20instrumento,generar%20significaci%C3%B3n%20al%20aprendizaje%20realizado>.

Cantón, I., & Téllez, S. (2016). La satisfacción laboral y profesional de los profesores. *Revista Lasallista*, 3(1), 214-226. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/695/69545978019.pdf>

Capilla, R. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Scielo: investigación Educativa*, 7(2). Obtenido de [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-93042016000200004](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042016000200004)

- Carbajal, P., Palacios, J., & Cadenillas, V. (28 de mayo de 2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Revistas de Investigación de Ciencias de la Educación*, 6(23), 484-496. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>
- Carpio, A., Figueroa, M., Cruz, M., & Sinchi, A. (07 de Mayo de 2023). *Ciencia latina*. Obtenido de Rol del Docente en el aula para potencializar el desarrollo del pensamiento abstracto: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6179/9379>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: Un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123-132. Obtenido de <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/384/366>
- Carrillo , A. (27 de junio de 2019). *Pensamiento creativo: Características y maneras de potenciarlo*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-creativo>
- Castañeda, L. L., & Sánchez, A. (2022). Satisfacción laboral y burnout en personal docente. *Universidad Politécnica Salesiana*, 12(24). Obtenido de <https://retos.ups.edu.ec/index.php/retos/article/view/6482>
- Castillero, O. (24 de marzo de 2017). *¿Qué es el pensamiento crítica y cómo desarrollarlo?* Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico>
- Castillo, J., Escobar , M., Cárdenas, M., & Barragan Murillo , R. (Enero de 2022). La Gamificación commo herramienta metodologia en la enseñanza. *Polo del conocimiento* , 7(1), 686-701. doi:10.23857/pc.v7i1.3503
- Castillo, O., Guffante, T., Paredes, A., & Paredes, O. (01 de Diciembre de 2020). *Aprendizaje adquirido en el trabajo en grupo*. Obtenido de Revista científica: <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/411>
- Castillo, S. (22 de 09 de 2022). *La mademoiselle du fle*. Obtenido de Estaciones de aprendizaje: <https://www.lamademoiselledufle.com/2022/09/estaciones-de-aprendizaje-vuelta-al-cole.html>
- Castro, K. (12 de 08 de 2015). *Intef*. Obtenido de Classcraft. Convierte la clase en una aventura épica: [https://intef.es/observatorio\\_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/](https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/)

- Cervigni, M., Bruno, & Alfonso. (03 de Diciembre de 2016). *Scielo*. Obtenido de Video juegos y cognicion hacia la elaboración de criterios para la estimulación de la flexibilidad cognitiva mediante juegos digitales: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-42062016000300010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-42062016000300010&script=sci_arttext)
- Céspedes, C. (9 de septiembre de 2021). *Aplicaciones recientes de la teoria cognitiva a la educacion*. Obtenido de Universidad Nacional Evangélica: <https://es.slideshare.net/CENTRODINTERNET/aplicaciones-recientes-de-la-teoria-cognitiva-a-la-educacion>
- Chaima, S., & Abdelmajid, A. (12 de Marzo de 2022). *Revista cairn*. Obtenido de El papel de la retroalimentación en la gamificación: <https://www.cairn-mundo.info/revista-innovations-2022-3-page-103.htm>
- Chamorro Niquinga, E. (2020). *Curiosidad e interés por aprender en los estudiantes en el aula de clase*. Obtenido de Repositorio Institucional del Organismo de la Comunidad Andina, CAN: <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7755>
- Chamorro, E. (2020). *Curiosidad e interés por aprender en los estudiantes en el aula de clase*. Obtenido de Repositorio: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7755/1/T3342-MINE-Chamorro-Curiosidad.pdf>
- Chaves, D., & Yañez, J. (junio de 2021). Los modos de atención. *Dialnet-Colección de Filosofía de la Educación*(30), 225-244. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7713438>
- Chibuque, N., & Suarez, W. (22 de Abril de 2022). *Revista unimilitar*. Obtenido de Los videojuegos y su contribución al desarrollo cognitivo y social : <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/4934/5141>
- Chimoy, E. P. (2021). Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. *Dialnet: Revista científico-profesional*, 6(12). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219289>
- Cieza Guevara, L. (2021). El pensamiento creativo en el ámbito superior universitario. Un estudio de revisión. *Temática Psicológica*, 17(1), 59-72. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/publication/365408158\\_El\\_pensamiento\\_creativo\\_en\\_el\\_ambito\\_superior\\_universitario\\_Un\\_estudio\\_de\\_revision](https://www.researchgate.net/publication/365408158_El_pensamiento_creativo_en_el_ambito_superior_universitario_Un_estudio_de_revision)

Cleto, B. (31 de Diciembre de 2020). *Sistemas de aprendizaje y gamificación*. Obtenido de Scispace: <https://typeset.io/papers/learning-systems-and-gamification-blending-augmented-and-4xmfbfiyd5>

Cobeña, S. P., & Cedeño, F. O. (25 de 10 de 2022). Estrategias metodológicas basada en la resolución de problemas para la enseñanza del razonamiento lógico-matemático. *Revista Cognosis*, 8(1). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5274/6671>

Cobeña, S. P., & Cedeño, F. O. (08 de 10 de 2022). Revista cognosis: Revista de Filodofía, Letras y Ciencias de la Educación. *Estrategia metodológica basada en la resolución de problemas para la enseñanza*. Obtenido de Estrategia metodológica basada en la resolución de problemas para la enseñanza: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5274/6671>

Coello, L., & Gavilanes, A. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje significativo*. Obtenido de Repositorio Institucional: <https://repositorio.ug.edu.ec/items/af19ef3a-eee4-4d66-800b-2e6da6b0252f>

Contreras Espinosa, R., & Eguía, J. (2017). *incomunb*. Obtenido de Experiencias de gamificación en las aulas: <https://ddd.uab.cat/pub/l1libres/2018/188188/ebook15.pdf>

Corchuelo, C. (02 de Marzo de 2018). *Gamificación en educación superior : experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. Obtenido de Dialnet : <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/230283>

Cordero, E., Guerra, N., & Garces, J. (05 de Agosto de 2023). *Scielo*. Obtenido de La flexibilidad cognitiva : [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-17732023000200208](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-17732023000200208)

Cordero, J. M., Muñoz, M., & Simancas, R. (Marzo de 2017). La relación entre habilidades cognitivas y no cognitivas. *Revista de Educación*(375), 36-38. doi:10.4438/1988-592X-0034-8082-RE

Córdoba. (2021). *Gamificación: Motivar a través del juego*. Obtenido de Psicólogos Córdoba: <https://psicologoscordoba.org/gamificacion-motivar-a-traves-del-juego/>

- Coricelli, E. (03 de octubre de 2017). *Revista digital docente*. Obtenido de La autonomía en el aprendizaje: <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-autonomia-en-el-aprendizaje/>
- Coronado, S., López, P., Trejo, C., & Gonzáles, S. (30 de abril de 2019). Satisfacción docente y su influencia en la satisfacción del alumnado. *INFAD Revista de psicología*, 3(1), 37-56. Obtenido de INFAD Revista de psicología: <https://www.redalyc.org/journal/3498/349860896003/html/>
- Cruz, I. (9 de noviembre de 2021). *Gamificando la psicoterapia*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/clinica/gamificando-psicoterapia>
- Cruz, W., & Solorzano, K. (15 de Abril de 2021). *Repositorio utmach*. Obtenido de La gamificación como herramienta de retroalimentación en la enseñanza : <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17132/1/Tesis%20FINAL%20SO LORZANO%20Y%20CRUZ%20%281%29%20-%20Wilson%20Damian%20Cruz%20Lopez>.
- Cuadrado, A. (2019). *Materiales Autoformativos para docentes: Gamificación Educativa* . Obtenido de Universidad Rey Juan Carlos : <https://urjconline.atavist.com/2017/03/07/gamificacion-educativa/>
- Cudney, E. (30 de Septiembre de 2018). *Aprendizaje gamificado en el aula*. Obtenido de Scispace : <https://typeset.io/papers/gamified-learning-in-higher-education-a-systematic-review-of-3m944ki48v>
- Cuesta, C., Cossini, F., & Politis, D. (23 de Febrero de 2019). *Reserva cognitiva*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/3396/339666659008/339666659008>.
- Danielle, S. (25 de Enero de 2017). *Scielo*. Obtenido de Autonomía y consentimiento : <https://www.scielo.br/j/bioet/a/NLVytLDgkv8z6x8tSRH4YBP/?format=pdf&lang=es>
- De la Cuesta, B., Lara, C., Ortiz, O., & Castillo, J. (30 de Septiembre de 2015). *Redalyc*. Obtenido de La reflexividad y la autocrítica como fundamentos de la investigación cualitativa: <https://www.redalyc.org/pdf/120/12042407017>
- Delgado, M., & Solaguren, M. (2021). Entender y aplicar las teorías del aprendizaje. *Revista Digital de educación y formación del profesorado*(18), 93-100. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7875542>

- Delgado, M., Reyes, C., & Saltos, G. (05 de Agosto de 2022). *Revista multidisciplinar*.  
Obtenido de La gamificación en la educación: <file:///C:/Users/JOEL/Downloads/2816-Texto%20del%20art%C3%ADculo-11003-2-10-20220906>.
- Díaz, R. (25 de Junio de 2015). *REsearchGate*. Obtenido de Innovación educativa a través de aplicaciones móviles gamificadas : [https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Acosta-Diaz/publication/301232738\\_Innovacion\\_educativa\\_a\\_traves\\_de\\_aplicaciones\\_moviles\\_gamificadas/links/590898d2a6fdcc496162ed3e/Innovacion-educativa-a-traves-de-aplicaciones-moviles-gamificadas.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ricardo-Acosta-Diaz/publication/301232738_Innovacion_educativa_a_traves_de_aplicaciones_moviles_gamificadas/links/590898d2a6fdcc496162ed3e/Innovacion-educativa-a-traves-de-aplicaciones-moviles-gamificadas.pdf)
- Durán , V., & Guitiérrez, S. (enero de 2022). El aprendizaje activo y el desarrollo de habilidade cognitivas en la formación de los profesionales de la salud. *Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(6), 41. Obtenido de [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2014-98322021000600283](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322021000600283)
- Duran, C. (12 de Septiembre de 2018). *Riull*. Obtenido de La creación de imágenes abstractas :  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11930/La%20creacion%20de%20imagenes%20abstractas%20una%20metodologia%20de%20lo%20selectivo.pdf?sequence=1>
- Elizabeth, L. (30 de Junio de 2018). *Revistas unc*. Obtenido de Autonomía científica : <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/integracionyconocimiento/article/view/20090>
- Elorza, V. (19 de septiembre de 2022). *Automotivación: qué es y cómo potenciarla*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/automotivacion>
- Ennis, R. (2020). Pensamiento crítico: un punto de vista racional. *Revista de Psicología y Educación*, 1(1), 47-64. Obtenido de <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/5.pdf>
- Escobar, E. (17 de Junio de 2018). *Revista cedotic*. Obtenido de Aprendizaje gamificado basado en videojuegos como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar : <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/381/3811688003/html/>
- España, E. (27 de febrero de 2020). *Automotivaciòn: que es y cómo se desarrollarla*. Obtenido de Edenred: Motivación: <https://www.edenred.es/blog/automotivacion-desarrollarla/>



- Espinosa, R., & Eguía, J. (12 de Marzo de 2016). *Incomumb*. Obtenido de Gamificación en la enseñanza aprendizaje: <http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>
- Espinoza, J. (09 de 10 de 2017). Revista científica pedagógica. *La resolución y planteamiento de problemas como estrategia metodológica*, 3(39), 64-79. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/19213/La%20resoluci%C3%B3n%20y%20planteamiento%20de%20problemas%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20clases%20de%20matem%C3%A1tica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Farley, D. (02 de Noviembre de 2021). *Repositorio udes*. Obtenido de La gamificación y el aprendizaje basado en retos y la ética : <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/95664c12-1ad0-461f-a5db-b29186743b53>
- Fava, G. (08 de Junio de 2021). *Linkedin*. Obtenido de La autocrítica : <https://es.linkedin.com/pulse/la-autocr%C3%ADtica-gianpaolo-fava>
- Fernández, M., Sánchez, A., & Heras, D. (septiembre de 30 de 2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el espacio europeo de educación superior: Las actividades prácticas con herramientas web 2.0. *Academia y Virtualidad*, 6. Obtenido de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/4260/4307>
- Flores , E. B. (2016). Procesos de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Dialnet*, 7(3), 177-186. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6650939>
- Flores, J., & Sánchez, D. M. (agosto de 2019). *Calidad de vida laboral: satisfacción laboral de los docentes en una institución de Educación Superior del Ecuador*. Obtenido de Repositorio Digital Universidad Internacional SEK: <https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/3491>
- Flores, N. (25 de Mayo de 2022). *Revistas ifodosu* . Obtenido de El perfil del docente y su adaptabilidad a entornos educativos : <https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/475/388>

- Foden, J. (06 de Julio de 2020). *Scielo*. Obtenido de Importancia del pensamiento abstracto:  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-80912020000300122](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000300122)
- Fonden , J. (12 de Octubre de 2019). *Researchgate*. Obtenido de Importancia del pensamiento abstracto.:  
[https://www.researchgate.net/publication/349379214\\_Importancia\\_del\\_pensamiento\\_abstracto\\_Su\\_formacion\\_en\\_el\\_aprendizaje\\_de\\_la\\_Programacion\\_Importance\\_of\\_abstract\\_thinking\\_His\\_training\\_in\\_learning\\_programming](https://www.researchgate.net/publication/349379214_Importancia_del_pensamiento_abstracto_Su_formacion_en_el_aprendizaje_de_la_Programacion_Importance_of_abstract_thinking_His_training_in_learning_programming)
- Franklin, B. (23 de noviembre de 2022). *Aprendizaje cognitivo: qué es, proceso, beneficios y ejemplos*. Obtenido de Santander Universidades:  
<https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/aprendizaje-cognitivo.html>
- Frías, M., Haro, Y., & Artiles, I. (abril de 2017). Las habilidades cognitivas en el profesional de la Información desde la perspectiva de proyectos y asociaciones internacionales. *Scielo*, 31(71), 10. doi:<https://doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2017.71.57816>
- Fuenmayor, G., & Villasmi, Y. (2018). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revisra de Artes y Humanidades UNICA*, 9(22), 23.
- Gaibor, E. K. (2016). *La curiosidad infantil y su incidencia en el desarrollo intelectual en el nivel inicial de la Escuela de Educación Básica la Inmaculada del Cantón Montalvo*. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo:  
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2699>
- Gaitán, V. (2015). *Gamificación: El aprendizaje divertido*. Obtenido de Educativa.com:  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,c oncretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- Galarza, J. (2023). *Psicología y Beneficios de la Gamificación*. Obtenido de Psicología en Gamificación:  
[https://preview.up-spain.com/hubfs/descargables/psicologia-beneficios-gamificacion.pdf?utm\\_campaign=Recursos%20Humanos%20%5BGamificaci%C3%B3n%5D&utm\\_medium=email&\\_hsmi=69264944&\\_hsenc=p2ANqtz-](https://preview.up-spain.com/hubfs/descargables/psicologia-beneficios-gamificacion.pdf?utm_campaign=Recursos%20Humanos%20%5BGamificaci%C3%B3n%5D&utm_medium=email&_hsmi=69264944&_hsenc=p2ANqtz-)

\_JnWAtpxCLp5emATjxL822HPN\_GZAu8WWpVK-  
22nojWwZ7wf3l7TSOQ29U3S3vt

Gallegos, S., Delgado, D., & Ochoa, I. (12 de Mayo de 2023). *Revista científica*. Obtenido de Gamificación e inteligencias múltiples: <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/357/605>

García, M., & Castillo, E. (20 de Diciembre de 2016). *Repositorio institucional*. Obtenido de Práctica reflexiva y pensamiento innovador del profesor experimentado universitario como eje profesionalizante: una propuesta interdisciplinaria para el estudio: <http://www.repositorioinstitucional.uson.mx/handle/20.500.12984/579>

García Espinosa, B. J., Tenorio, G. C., & Ramírez, M. S. (2015). Retos de automotivación para el involucramiento de estudiantes en el movimiento educativo abierto con MOOC. *RUSC. Univerdities&Knowledge Society Journal*, 112(1), 91-104.

García, A. (enero de 2022). *Ahora o nunca: Un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en líneas sobre la motivación y psicología de los estudiantes*. Obtenido de Tesis de Doctorado : [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/675510/TESIS\\_FINAL\\_AMANDA.pdf?sequence=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/675510/TESIS_FINAL_AMANDA.pdf?sequence=1)

García, D., Arco, I., & Sierra, I. (02 de Diciembre de 2019). *Estrategia gamificada para el desarrollo de la autorregulación del aprendizaje*. Obtenido de Assensus revista de investigación : <https://semanticscholar.org/caa0/4544a07b3ea086c552c95167e4c3fa9a4bd2>.

García, F., & Cara, J. (2022). La gamificación en el proceso de aprendizaje. *Revista Digital de Investigación en Ciencia de las Actividades*, 1(1), 16-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

García, I., & Bustos, R. (20 de Enero de 2021). *Scielo*. Obtenido de Desarrollo de la autonomía y la autorregulación: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2020000200111](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000200111)

García, J. (2023). La gamificación para la enseñanza de la educación Física: Revisión Sistemática. *Revista científica*, 3(2). Obtenido de Universidad Central del Ecuador:

<https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/30200/1/UCE-FCF-UT-GARCIA%20JAIME.pdf>

García, M., & Valle, M. (30 de Agosto de 2023). *Pensamiento innovador en los estudiantes de educación básica*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1992-82382023000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200009)

García, R. (2022). *Fortalecimiento de las Competencias de Automotivación y Autoestima para la Construcción de Proyectos de Vida en estudiantes*. Obtenido de Repositorio: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/45875/2022robinsongarcia.pdf?sequence=1>

García, R., & Torres, A. (18 de Octubre de 2018). *La gamificación en el aula*. Obtenido de Educar para los nuevos medios: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

Garzon, M. (16 de Enero de 2018). *Redalyc*. Obtenido de Capacidad Dinámica de Adaptación: <https://www.redalyc.org/journal/3579/357959311007/html/>

Garzon, M. (16 de Enero de 2018). *Scielo*. Obtenido de Capacidad dinamica de adaptacion: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-87082018000100004](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-87082018000100004)

Gaspar, H. (28 de Junio de 2021). *Revista unife*. Obtenido de La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior: <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361>

Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Colombia : Primera edición. Obtenido de <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>

Gené, O. B. (Junio de 2019). *Fundamentos de la gamificación* . Obtenido de Universidad Politécnica de Madrid : [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

Gerrero, L. (31 de Diciembre de 2022). *La gamificación como cuestionamientos éticos*. Obtenido de Studiahumanitatis: <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/2022guerrero>

- Godofredo, P. (13 de 01 de 2022). *Maestro y sociedad*. Obtenido de La resolución de problemas matemáticos en el desarrollo del pensamiento creativo: <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5503/5250>
- Godoy, M. (09 de mayo de 2019). La Gamificación desde uan reflexión teórica como recurso estratégico en la educación. *Revista*, 40(15), 25. Obtenido de <http://ww.w.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- Godoy, M. (05 de Mayo de 2019). *Revista espacios* . Obtenido de La gamificacion desde una reflexion teorica como recurso estrategico en la educacion : <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- Gómez, L., & Ávila, C. (30 de junio de 2021). *Dialnet*. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Gómez, L., & Ávila, C. (15 de julio de 2021). Gamificaciòn como estrategia de motivaciòn en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1(3), 40-43. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Gómez, S. (31 de Diciembre de 2019). *Juegos y gamificacion en el aula*. Obtenido de Scispace: <https://typeset.io/papers/games-and-gamification-in-the-classroom-20wg0ofap3>
- Gonzaga, R. (28 de Marzo de 2022). *Revista científica*. Obtenido de Pensamienbto innovador una estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/580/5803520009/>
- Gonzales, A. (03 de Octubre de 2014). *Revista unedar*. Obtenido de Los desafios de la inclusion en la educacion superior : <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2162>
- Gonzales, A. (03 de Diciembre de 2018). *Libros ecotec*. Obtenido de Desafios de la educacion superior la gestion de la calidad: <https://libros.ecotec.edu.ec/index.php/editorial/catalog/view/39/34/387-1>
- Gonzales, C. (22 de Abril de 2017). *Gamificacion en el aula ludificando espacios de enseñanzaaprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Obtenido de Researchgate : [https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680\\_Gamificacion\\_en\\_el\\_aula\\_ludificando\\_espacios\\_de\\_ensenanza-](https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-)

\_aprendizaje\_presenciales\_y\_espacios\_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando

Gonzales, H. (05 de Julio de 2019). *Recursos tecnologicos para la integracion de la gamificacion en el aula*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>

Gonzales, S., Cortes, J., & Rodrigez, N. (28 de Mayo de 2019). *Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnologicas gamificadas*. Obtenido de Scielo: <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n80/1665-2673-ie-19-80-33>.

González, L., Labarga, I., & Pérez, P. (junio de 2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA plus. *Revista de Comunicaciión*, 18(1). doi:<http://dx.doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>

González, M. (31 de octubre de 2023). Analisis de la satisfacción laboral del profesorado no universitario de la Comunidad Autónoma de Galicia. *Revistas de Investigación en Educación*, 21(3). doi:<https://doi.org/10.35869/reined.v20i1.3965>

González, S., Fernández, F., & Duarte, J. (2 de agosto de 2016). Memoria de trabajo y aprendizaje: Implicaciones para la educación. *Dialnet*, 11(2), 147.

González, S., Roces, C., Nuñez, J., & Álvarez, L. (2017). Atención y activación. *Dialnet-Aula abierta*(73), 21-38. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=45444>

Gonzalo, B. (30 de Noviembre de 2021). La Gamificación. *Revistas Prefocio*, 5(7), 69-85. doi:<https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733>

Grafiati. (2020). Aprendizaje cognitivo- Estudio y enseñanza. *Artículos de revistas*. Obtenido de <https://www.grafiati.com/es/literature-selections/aprendizaje-cognitivo-estudio-y-ensenanza/journal/>

Guamán, J. (27 de Febrero de 2023). *Aprendizaje colaborativo y su influencia efectiva en el rendimiento académico*. Obtenido de Revista multidisciplinaria arbitraria de investigacion científica : <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/265/1073>

- Guarnizo, N. (25 de Junio de 2022). *Revista academica inernacional* . Obtenido de El trabajo en equipo en el escenario pedagógico: <https://revista-acief.com/index.php/articulos/article/view/71>
- Guerrero, S. (7 de julio de 2023). *Cómo cultivar la automotivación para alcanzar el éxito personal y profesional*. Obtenido de LinkedIn: <https://es.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-cultivar-la-automotivaci%C3%B3n-para-alcanzar-el-y-salvador>
- Guijosa, C. (21 de Agosto de 2018). *Observatorio tec*. Obtenido de Tendencias y desafíos de la educación superior rumbo al 2023: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/tendencias-y-desafios-de-la-educacion-superior-rumbo-al-2023/>
- Hayhoe, R., Garcia, M., & Martinez, M. (14 de Octubre de 2022). *Renided*. Obtenido de Creatividad, curiosidad y pensamiento innovador en educación comparada en relación con las nuevas normas del siglo XXI: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/242110>
- Heras, C. (21 de julio de 2022). *Alteraciones de la atencion y la memoria: el papel del neuropsicólogo*. Obtenido de Unir Revista. La Universidad del Internet: <https://www.unir.net/salud/revista/atencion-memoria/>
- Heredia, B., Perez, D., Cocon, J., & Zavaleta, P. (25 de Septiembre de 2020). *La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior*. Obtenido de Revista V civitac: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144>
- Hernández, A., & Cadenas, M. (2021). Una experiencia de la gamificación en el grado en psicología. *Universidad Técnica Valeciana*, 16-20. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13683>
- Hernandez, S., Abascal, R., & Ornelas, E. (06 de Julio de 2016). *Redalyc*. Obtenido de Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula : <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022>.
- Hernandez, Y. (02 de Julio de 2015). *Los intereses cognitivos y la Teoria curricular*. Obtenido de Prezi: <https://prezi.com/3qfzoylgholo/los-intereses-cognitivos-y-la-teoria-curricular/>

- Huamaní, M. d. (2023). Efectos de la Gamificación en la Motivación y aprendizaje. *Revista de investigación de Ciencias de la Educación*, 7(29), 10. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023>
- Ibarra, L. (31 de Enero de 2022). *Scielo*. Obtenido de Pensar Pedagógico y Pensar Concreto- Abstracto: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-78902021000800015](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000800015)
- Jaramillo, L., & Puga, L. (15 de Agosto de 2016). *Redalyc*. Obtenido de El pensamiento lógico- abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación: <https://www.redalyc.org/journal/4418/441849209001/html/>
- Jáuregui, M. (2020). Memoria y Aprendizaje: Una revisión de los aportes cognitivos. *Revista Virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía de la Universidad del Salvador*, 1-10.
- Jerico, P. (05 de noviembre de 2018). *Los cinco tipos de curiosidad: ¿Cuál es el tuyo y para qué te sirve?* Obtenido de El País: [https://elpais.com/elpais/2018/11/04/laboratorio\\_de\\_felicidad/1541329432\\_485628.html](https://elpais.com/elpais/2018/11/04/laboratorio_de_felicidad/1541329432_485628.html)
- Jiménez, L. (29 de diciembre de 2016). *Teoría de los Intereses Cognitivos*. Obtenido de Metodología de Investigación: <http://dossiermalinally.blogspot.com/2014/12/teoria-de-los-intereses-cognitivos.html>
- Juarez, M., & Ramirez, F. (13 de Enero de 2022). *Repositorio latinoamericano*. Obtenido de La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6496051?show=full>
- Kely, C. (05 de Mayo de 2015). *Dspace*. Obtenido de La Creatividad Y El Desarrollo Del Pensamiento Innovador Y/O Imaginativo: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1949>
- Kusurkar, R. (31 de agosto de 2019). Motivación autónoma en la educación. *Artículo de revista*, 41, 1083-1084. Obtenido de <https://doi.org/10.1080/0142159X.2018.1545087>
- Laorden, C., García, E., & Sánchez, S. (julio de 2018). Integrando descripciones de habilidades cognitivas en los metadatos de los objetivos de aprendizaje estandarizados. *Revista de Educación a Distancia(IV)*, 1-14.



- Lara, A., & Santafe, L. (01 de Septiembre de 2023). *Revista dilemas contemporaneos*.  
Obtenido de El desarrollo de la autonomía en los niños por medio de actividades lúdicas.:  
<https://dilemascontemporaneoseduccionpolitica y valores.com/index.php/dilemas/artic le/view/3703>
- Lazaro, M. (06 de Julio de 2022). *Periodioc de España* . Obtenido de Autocrítica docente:  
<https://www.epe.es/es/abril/20220716/autocritica-docente-14064769>
- Leal, M., Orozco, M., & Toma, R. (03 de Abril de 2021). *Revista interuniversitaria* . Obtenido de Construcción conceptual de la competencia global en educación:  
<https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/teri.25394>
- León, A. M. (2021). *Dialnet* . Obtenido de Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=304623>
- Liberio, X. (02 de Diciembre de 2019). *El uso de las tecnicas de gamificacion en el aula*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext)
- Liranzo, A. (25 de Mayo de 2017). *Siddon*. Obtenido de Papel del nivel educativo en la reserva cognitiva: [https://siidon.guttmann.com/files/tfm\\_ana\\_isabel\\_liranzo](https://siidon.guttmann.com/files/tfm_ana_isabel_liranzo).
- Londoño, C. (25 de junio de 2018). *Lanzamiento de datos (Fotografía)*. Obtenido de Eligeeducar: <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/3-simples-juegos-para-motivar-a-ninos-y-ninas-con-la-matematica/>
- Londoño, L. (2019). *La atención: un procesos psicológico básico*. Obtenido de Academia : <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&>
- Lopez, C. (05 de Abril de 2020). *Repositorio*. Obtenido de Tratamiento de la Autocrítica a través: <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/48374/TD00395>
- Lopez, J. R., & Giraldo, J. D. (02 de 07 de 2017). *Resolucion de problemas*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134154501008.pdf>

- Lopez, J., Tolentino, M., & Beltran, A. (26 de Mayo de 2020). *Revista unac*. Obtenido de Gamificación en la educación : <https://revistas.unac.edu.co/ojs/index.php/unaciencia/article/view/228/221>
- Lopez, M., Cumanda, X., & Salinas, F. (01 de Marzo de 2022). *Repositorio uta*. Obtenido de Dinámica familiar y el aprendizaje: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34515>
- Macanchi, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (02 de Febrero de 2020). *Scielo*. Obtenido de Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100396](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396)
- Maldonado, M., Aguinaga, D., Nieto, J., Arellano, F., Flores, L., & Cadenillas, V. (10 de Agosto de 2019). *Scielo*. Obtenido de Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2307-79992019000200016](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200016)
- Manassero, M., & Vazques, A. (28 de Abril de 2020). *Redalyc*. Obtenido de El pensamiento innovador en estudiantes: <https://www.redalyc.org/journal/6142/614270272010/html/>
- Manrique, Z. R. (2017). Motivación intrínseca y rendimiento académico en estudiantes de educación superior. *Revista de Educación*, 7(2), 78-85. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9119185>
- Marin, H. (04 de Octubre de 2021). *Kaudal*. Obtenido de Adaptabilidad la clave del éxito para un mundo laboral cambiante: <https://www.kaudal.la/post/adaptabilidad-la-clave-del-exito-para-un-mundo-laboral-cambiante>
- Mariscal, J. (14 de junio de 2020). *Gamificación y psicología: Panorama de técnicas de modificación de conducta en relación con elementos de juego*. Obtenido de *Mente Posible* : <https://www.menteposible.com/2020/06/14/gamificacion-y-psicologia-panorama-de-tecnicas-de-modificacion-de-conducta-en-relacion-con-elementos-de-juego/>

- Mariscal, R. (15 de noviembre de 2017). *“La gamificación es psicología antes que tecnología”*. Obtenido de La ESaluscom: <https://laesalud.com/2017/congreso-esalud/gamificacion-es-psicologia-antes-que-tecnologia/>
- Marquet, R. (2021). Atención Primaria. *Elsevier*, 55(12). Obtenido de [https://static.elsevier.es/multimedia/02126567/0000005500000012/v1\\_202312020010/es/main.assets/cover.jpeg?idApp=UINPBA00004N](https://static.elsevier.es/multimedia/02126567/0000005500000012/v1_202312020010/es/main.assets/cover.jpeg?idApp=UINPBA00004N)
- Marquéz, M. (2023). *La psicología detrás de la gamificación: como aprovechar la motivación intrínseca*. Obtenido de Paymotivaciones: <https://playmotiv.com/la-psicologia-detras-de-la-gamificacion-como-aprovechar-la-motivacion-intrinseca/>
- Martín Paciente , M., & Travieso , C. (2021). *Accedacris* . Obtenido de Efecto de la gamificación sobre el rendimiento y la motivación en estudiantes de la Facultad de Derecho : [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52696/2/32.Efecto\\_gamificacion\\_rendimiento.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/52696/2/32.Efecto_gamificacion_rendimiento.pdf)
- Martín, A., & Suárez , J. M. (2017). Estudio sobre la utilización de estrategias de automotivación en estudiantes universitarios. *Revista de los psicólogos de le educación*, 23(2), 115-122. Obtenido de <https://journals.copmadrid.org/psed/art/j.pse.2016.08.001>
- Martin, M., & Vilchez, L. (13 de Mayo de 2013). *Gamificacion y reflexión ética*. Obtenido de Cuadernos de ética: <https://funderetica.org/wp-content/uploads/2017/01/Cuaderno-7-web-def>
- Martín, N., Pérez, V., & Trevilla, C. (2019). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimientos. El caso de una organización sin fines de lucro. *Revista de Economía, Pública, Social y Cooperativa*, 187-190.
- Martínez Barrios, P. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el modelo de desarrollo cognitivo. *Revista Educación y Humanismo*, 75-96. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6510627.pdf>
- Martínez, P. (2021). *¿Qué es el pensamiento creativo?* Obtenido de Scielo: [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962012000200012](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962012000200012)
- Martins, J. (17 de febrero de 2023). *Cómo desarrollar el pensamiento crítico en 7 pasos*. Obtenido de Asana: <https://asana.com/es/resources/critical-thinking-skills>

- Medina, S. (10 de Mayo de 2021). *Revista uide*. Obtenido de El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI: <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1663/1858>
- Medrano, A., Fossion, R., Flores, J., & Caraveo, J. (07 de Julio de 2023). *Revista investigacion en educacion*. Obtenido de Flexibilidad cognitiva y rendimiento académico: <http://riem.facmed.unam.mx/index.php/riem/article/view/1195/1467>
- Meléndez, J., Sales, A., & Rodríguez, T. (24 de Junio de 2013). *Reserva cognitiva, compensación y potencial de aprendizaje*. Obtenido de Información psicologica: <https://informaciopsicologica.info/revista/article/view/44>
- Méndez, J., Picho, D., & Mesía, G. (17 de mayo de 2021). La atención en el aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de primaria, revisión teórica. *Revista arbitrada del centro de investigación y estudios generales*, 1(1), 116. Obtenido de <https://revista.grupociieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.50116-127-Mesia-et-al.pdf>
- Mendoza, D. R. (29 de diciembre de 2021). Pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista multidisciplinar*, 5(6). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1377/1904>
- Merino , A., Recalde , E., & Burneo , L. (2023). Impacto de la Gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 10-16.
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sanchez, O., & Burneo, L. (17 de Mayo de 2023). *Revista multidisciplinaria*. Obtenido de Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901>
- Mero, G. M., & Castro, I. E. (15 de diciembre de 2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Merrene, S. (02 de Junio de 2016). *Revista didáctica geográfica* . Obtenido de Formar a los alumnos en la abstracción en geografía: <https://didacticageografica.age-geografia.es/index.php/didacticageografica/article/view/303>

- Miranda, M. S. (julio de 2022). Pensamiento Crítico, Creatividad y Pensamiento computacional en la sociedad digital. *Revista Social*(38), 25. Obtenido de <https://revistaprismasocial.es/issue/view/241>
- Mirta, M. (18 de Agosto de 2019). *Conicet*. Obtenido de Flexibilidad cognitiva : [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/126271/CONICET\\_Digital\\_Nro.1fcd44f9-34ee-47d5-a7f9-96a2d0d3a522\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/126271/CONICET_Digital_Nro.1fcd44f9-34ee-47d5-a7f9-96a2d0d3a522_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Molina, L., Llanga Vargas, E. F., & Logacho, G. (agosto de 2019). La memoria y su importancia en los procesos coognitivos en el estudiante. *Revista: Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html>
- Moncada, A. (1 de septiembre de 2016). *Juegos de Rompecabezas (Fotografía)*. Obtenido de PalabrasMaestra: <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/sabe-como-utilizar-la-tecnica-de-rompecabezas-en-el-aula-de-clases-descubralo>
- Montenegro , N., Fernandez, B., Serrano , M., & Lule, M. (21 de Marzo de 2022). *Revista horizontes de investigacion en ciencias de la educacion* . Obtenido de App de gamificación para retroalimentación formativa en estudiantes de secundaria: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4663734032/html/>
- Mora, G., Sanz, C., Rosello, T., & Baldassarri, S. (25 de Agosto de 2022). *Scielo*. Obtenido de La gamificacion en la enseñanza y aprendizaje : <http://www.scielo.org.ar/pdf/ritet/n33/1850-9959-ritet-33-25.pdf>
- Morales, X., & Acuña, J. (febrero de 2021). *Satisfacción laboral y desempeño de los docentes de las Instituciones de Educación Superior*. Obtenido de Repositoria Universidad Técnica de Amabto: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32057/1/110%20GTH.pdf>
- Moran, L. (07 de Enero de 2023). *Repositorio.ucv.edu*. Obtenido de Herramientas Quizizz y la evaluación gamificada: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107980/Baldeon\\_BOJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107980/Baldeon_BOJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Moreno, C., & Espósito, A. (2020). Procesos cognitivos y ejecutivos asociados a la expresión escrita infantil. *Revista de estudios sobre lectura*. Obtenido de <https://www.revistaocnos.com/index.php/ocnos/article/view/225/444>

- Moreno, J. (12 de Agosto de 2019). *Repositorio cyt*. Obtenido de Plataforma Gamificada: <https://repositoriocyt.unlam.edu.ar/bitstream/123456789/853/1/MI-Moreno>.
- Moreno, J. A., & Huéscar, E. (2017). Cómo aumentar la motivación intrínseca en clases. *Revista de Educación, Motricidad e investigación*(1), 30-39. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4701823>
- Moya, S. (18 de Julio de 2023). *Dialnet*. Obtenido de La gamificación como tecnología persuasiva balance ético : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=319663>
- Mujica, R. (21 de agosto de 2019). *¿Cómo promover la curiosidad por el aprendizaje?* Obtenido de Blog Docente: <https://blog.docentes20.com/2019/08/como-promover-la-curiosidad-por-el-aprendizaje-docentes-2-0/>
- Muñoz, C. (16 de diciembre de 2021). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245624.pdf>
- Muñoz, F. D., Luna, J. R., & López, O. (2021). El pensamiento creativo en el contexto educativo. *Revista científica e la UCSA*, 8(3). Obtenido de [http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2409-87522021000300039](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2409-87522021000300039)
- Muñoz, T., Gómez, A., & Sánchez, B. J. (2022). Satisfacción laboral en docentes de educación superior de Universidades debido a la emergencia sanitaria por COVID-19 entre el año 2019 y 2021. *Revista. UCR*, 7(1). doi:<http://dx.doi.org/10.15517/rge.v7i1.27578>
- Navas, C., Barba, M. N., & Casanova, T. A. (24 de diciembre de 2019). La automotivación en estudiantes de bachillerato para la continuidad de estudios en la educación superior. *Revista de investigación*, 6(2), 11-20. Obtenido de <https://talentos.ueb.edu.ec/index.php/talentos/article/view/151>
- Nescolarde, J., Alberquilla, N., & y otros autores. (2016). *Automotivación y planificación en el aprendizaje de las enseñanzas técnicas*. Obtenido de Dialnet: Investigación e Innovación Educativa Docencia Universitaria: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5787591#:~:text=La%20automotivaci%C3%B3n%20consiste%20en%20aprender,en%20tu%20d%C3%ADa%20a%20d%C3%ADa.>

- Neumann, J. (marzo de 2023). *Innovación Educativa para la equidad y sostenibilidad*. Obtenido de Aportes para la promoción de modelos educativos innovadores, inclusivos, equitativos y sostenible : <https://www.adelante2.eu/docs-pdf/Aportes-para-a-promocion-modelos-educativos-innovadores.pdf>
- Novikov, S. (20 de 05 de 2018). *Alamy*. Obtenido de Los niños con el mapa en la caza del tesoro : <https://www.alamy.es/los-ninos-con-el-mapa-en-la-caza-del-tesoro-de-actividad-de-navegacion-image214539601.html>
- Núñez, J., & Sailema, G. F. (1 de mayo de 2018). *La curiosidad infantil y el desarrollo de la etapa preoperacional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica "Alfonso Ricardo Troya" del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua*. Obtenido de Repositorio Universitario Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27862>
- Olivares, C., & Leyton, R. (19 de Noviembre de 2021). *Revista pedagogica*. Obtenido de Niveles de abstracción como propuesta de seguimiento desde la didáctica de las ciencias : <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/14990>
- Ordoñez, E. (23 de Enero de 2021). *Farodevigo*. Obtenido de Gamificar: retroalimentación constante entre docente y alumnado: <https://www.farodevigo.es/faroeduca/2021/02/23/gamificar-retroalimentacion-constante-docente-alumnado-35308693.html>
- Ortiz, A., & Agredal, M. (agosto de 08 de 2019). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*, 4. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (08 de Agosto de 2017). *Redalyc*. Obtenido de Gamificación en educación : <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Ortiz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (08 de Agosto de 2017). *Scielo*. Obtenido de Gamificación en educación: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Ortiz, P., & Sanchez, A. (07 de Mayo de 2018). *Scielo*. Obtenido de El aprendizaje y la realidad: la construcción del conocimiento: [http://aliatuniversidades.com.mx/conexxion/wp-content/uploads/2016/09/Articulo\\_2\\_C-21](http://aliatuniversidades.com.mx/conexxion/wp-content/uploads/2016/09/Articulo_2_C-21)

- Osorio, J. P. (2020). Pensamiento crítico desde la psicología cognitiva: una desarticulación de lo crítico social y sus posibles implicaciones en la formación universitaria de psicología. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 31-38. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1318/1229>
- Otazú, V. M. (03 de julio de 2023). Desarrollo de las habilidades cognitivas y las disposiciones implicadas en el pensamiento crítico en la educación superior. *Revista Científica de la Facultad de Filosofía*, 16(1), 24-36. Obtenido de <https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/3659>
- Otero, R. (12 de 03 de 2023). *Linkedin*. Obtenido de Quizizz, la plataforma que te hara responder mas preguntas: <https://www.linkedin.com/pulse/310-quizizz-la-plataforma-que-te-har%C3%A1-querer-m%C3%A1s-otero-%C3%A1vila/?originalSubdomain=es>
- Oviedo, P., & Pastrana, L. (13 de Mayo de 2014). *Biblioteca clcso*. Obtenido de Investigacion y desafios para la docencia del siglo XXI: <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117032546/investigacion>
- Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la Educación ecuatoriana. *Revista internacional docente 2.0 Tecnologia-Educativa*. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Pacheco, L. (07 de Abril de 2019). *Revista docentes*. Obtenido de Gamificación en la educación: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5>
- Padilla, K., & Marcillo, J. C. (2023). Relación entre la atención sostenida y memoria de trabajo en estudiantes de 6 a 16 años. *Artículo de Investigación*, 3(2).
- Palcio, M. (07 de Agosto de 2018). *Comprensión lectora, memoria de trabajo, procesos inhibitorios y flexibilidad cognitiva en adolescentes de 12 a 17 años de edad*. Obtenido de Dspace: <http://rpsico.mdp.edu.ar/handle/123456789/728>
- Pallares, M. (1 de diciembre de 2020). *La curiosidad en la docencia y el aprendizaje*. Obtenido de Expreso: <https://www.expreso.ec/opinion/carta-de-lectores/curiosidad-docencia-aprendizaje-3184.html>
- Panadero, E., Malmberg, J., & Jarvela, S. (01 de Diciembre de 2015). *Tandfonline*. Obtenido de Desafíos de aprendizaje y habilidades regulatorias de estudiantes de educación



superior en diferentes situaciones de aprendizaje:  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.2016.1272874>

Parra González , E., & Segura Robles , A. (Diciembre de 2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revistas de educacion*, 386(1).  
Obtenido de Producción Científica sobre gamificación en Educación: Un análisis cuantitativo: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:ab346c1a-db2e-4b30-9946-c3fd31d49268/05parraesp-ingl.pdf>

Parra, M. J., & Santander, E. (10 de septiembre de 2022). *Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Ciencia Latina: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3378/5137>

Parrales, L., & Fienco, J. (06 de julio de 2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes 2023*, 2(1), 4-14. Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rc1/article/view/15>

Parrales, M., & Fienco, J. (14 de mayo de 2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Lideres-FCE*, 2(1), 15-19.  
doi:<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

Parrales, M., & Puerto, P. (5 de enero de 2021). La satisfacción de los docentes y su incidencia en el desempeño profesional educativo. *Digital Publisher*, 283-302.  
doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.416>

Pascual, I., & Arteaga, B. (29 de diciembre de 2020). La satisfacción personal y profesional del docente de secundaria: un análisis del rendimiento académico desde los datos de PISA 2015. *Revista de Pedagogía*, 72(4).  
doi:<https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.79465>

Paz, L. (02 de Mayo de 2013). *Redalyc*. Obtenido de Reflexiones críticas y autocríticas sobre Pedagogía Crítica: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27430138007>.

Pedro, M. (09 de Octubre de 2023). *Revista digital* . Obtenido de Reserva cerebral y cognitiva: <https://caumas.org/revista/reserva-cerebral-y-cognitiva-protogen-del-deterioro-cognitivo/>

- Perez, L., & Tapia, X. (12 de Julio de 2020). *Scielo*. Obtenido de La autonomía de los estudiantes y las designaciones académicas : <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n6/2218-3620-rus-12-06-68>.
- Pinelo, D. (10 de Diciembre de 2013). *Scielo*. Obtenido de Autocritica: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322013000200008](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322013000200008)
- Pinilla, S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil*. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42865/TFG-G4284.pdf?sequence=1>
- Piñero, J. L., Pinto, E., & Diaz, D. (15 de 01 de 2015). ¿Qué es la resolución de problemas? *Revista Virtual Redipe*, 2. Obtenido de ¿Qué es la resolución de problemas?: [http://funes.uniandes.edu.co/6495/1/Pi%C3%B1ero%2C\\_Pinto\\_y\\_D%C3%ADaz-Levicoy.pdf](http://funes.uniandes.edu.co/6495/1/Pi%C3%B1ero%2C_Pinto_y_D%C3%ADaz-Levicoy.pdf)
- Polisgua, M. G., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista digital de Ciecía, Tecnología e Innovación*, 9(2), 231-243. Obtenido de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563/2032>
- Portal , R., Juarez , J., & Ramirez, N. (07 de Enero de 2022). *Revista uch*. Obtenido de La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico : <https://repositorio.uich.edu.pe/handle/20.500.12872/744>
- Posligua , M., & Espinel, J. (2022). Revista digital de ciencia, tecnología e innovación. *La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura*, 9(2), 231-243. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8477237.pdf>
- Pozo De La Rosa, J. M., & Villon Marcillo, M. N. (s.f.). *La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años*. Repositorio Digital. Obtenido de La Gamificación y el desarrollo de las Habilidades Cognitivas en los niños y niñas de 4: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7612/1/UPSE-TEI-2022-0080.pdf>

- Pozo, J., & Villon, N. (01 de Junio de 2022). *Repositorio Upse*. Obtenido de La gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas : <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7612>
- Prats, J., Salazar, R., & Molina, J. (13 de Mayo de 2016). *Scielo*. Obtenido de Implicaciones metodológicas del respeto al principio de autonomía en la investigación social \*: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-00632016000200129](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632016000200129)
- Prieto, E. (05 de agosto de 2018). *Gamificaciòn, Motivaciòn y Aprendizaje en Educaciòn Primaria*. Obtenido de Master Thesis Universidad Nacional de Educaciòn a Distancia : <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterComEdred-Eprieto>
- Prieto, J. M. (2020). *Una revisiòn sistemàtica sobre gamificaciòn, motivaciòn y aprendizaje*. Obtenido de Ediciones Universidad de Salamanca: <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4608256>
- Prieto, J. M., Gomèz, J. D., & Hung, E. (11 de agosto de 2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Un revisión sistemàtica. *Revista Electronica@Educare*, 26(1), 251-273.
- Prieto, J. M., Gómez, J. D., & Hung, E. S. (09 de Agosto de 2022). *Scielo*. Obtenido de Gamificación, motivación y rendimiento en educación: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582022000100251](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251)
- Quincha, M. (2022). *Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje educación cultural y artística* . Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador : <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3898/1/78321.pdf>
- Rafael, S. (05 de Diciembre de 2013). *Redalyc*. Obtenido de Apuntes sobre la construcción conceptual de las emociones y los cuerpos: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=273229907007>
- Ralphs, A. (23 de 11 de 2023). *Onehundredtoys*. Obtenido de Aprender mejor con sencillos juegos de memoria: <https://www.onehundredtoys.com/memory-games/>

- Ramirez, S., Piñon, J. C., & Lezcano, L. E. (01 de 06 de 2021). *Scielo*. Obtenido de Resolución de problemas matemáticos: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1992-82382021000100066](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382021000100066)
- Ramón, M., Ortega, S., & Espinoza, E. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en lenguaje y literatura en quinto año de educación Básica en Machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(1), 128-137. Obtenido de <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/download/240/282>
- Ratón, R. (2018). La atención y la su medida. *Dialnet*, 143-152. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7218064>
- Raynaudo, G., & Peralta, O. (19 de Junio de 2017). *Scielo*. Obtenido de Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272017000100011&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272017000100011&script=sci_arttext&tlng=en)
- Restrepo, J., Soto, J., & Rivera, A. (06 de Marzo de 2016). *Revista iue*. Obtenido de Diferencias individuales en la impulsividad y la flexibilidad cognitiva: <https://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis/article/view/761/1050>
- Reyes, Y., Roxana, C., Vargas, K., & Garcia, M. (18 de Mayo de 2020). *biblioteca isfodosu*. Obtenido de Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas: <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/EstudioPrincipalesBeneficiosUsoGamificacionPlataformasEducativas>.
- Rincón, A. C. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio de niveles básicos y media de Bogotá*. Obtenido de Universidad Técnica de Barcelona: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence>
- Rincón, A. C. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio de niveles básicos y media de Bogotá*. Obtenido de Universidad técnica de Barcelona : <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence>
- Rodríguez, E., Cristobal, J., Valdes, C., Reinel, M., Diaz, M., Flores, J., . . . Martinez, C. (12 de Mayo de 2017). *Elsevier*. Obtenido de Estilos de personalidad dependiente y

autocrítico: desempeño cognitivo y sintomatología depresiva:  
<https://www.elsevier.es/es-revista-revista-latinoamericana-psicologia-205-articulo-estilos-personalidad-dependiente-autocritico-desempeno-S01200>

Rodriguez, M. (24 de Septiembre de 2021). *Revista Docentes*. Obtenido de La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza:  
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/253/621>

Rojas, J. (18 de Diciembre de 2020). *La gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de Vudes:  
[file:///C:/Downloads/La\\_Gamificaci%C3%B3n\\_Como\\_Estrategia\\_Pedag%C3%B3gica\\_Innovadora\\_en\\_el\\_Proceso\\_de\\_Aprendizaje\\_de\\_Vocabulario\\_y\\_Tiempos\\_Verbales\\_en\\_Ingl%C3%A9s\\_Para\\_los\\_Estudiantes\\_del\\_Grado\\_Und%C3%A9cimo%20\(1\).](file:///C:/Downloads/La_Gamificaci%C3%B3n_Como_Estrategia_Pedag%C3%B3gica_Innovadora_en_el_Proceso_de_Aprendizaje_de_Vocabulario_y_Tiempos_Verbales_en_Ingl%C3%A9s_Para_los_Estudiantes_del_Grado_Und%C3%A9cimo%20(1).)

Rojas, M. (24 de Julio de 2019). *Educacion Neuro ciencias*. Obtenido de Reserva cognitiva: La importancia de estimular el cerebro: <https://neuro-class.com/reserva-cognitiva-la-importancia-de-estimular-el-cerebro/>

Romero, E., Zaldivar , M., Perez, L., & Hernandez , M. (01 de Abril de 2022). *Ciencia latina revista multidisciplinar* . Obtenido de Aproximación a una definición de flexibilidad cognitiva y algunos de sus indicadores:  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1977/2833>

Romero, M. (11 de Noviembre de 2019). *Relmecs*. Obtenido de Construcción conceptual:  
<https://www.relmecs.fahce.unlp.edu.ar/article/download/Relmecse067/12638?inline=1>

Ruiz, M., & Teofilo, H. (01 de Mayo de 2017). *Scielo* . Obtenido de Efecto de la adaptabilidad en el rendimiento académico:  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2518-82832017000100004](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2518-82832017000100004)

Rul, A. (03 de Marzo de 2020). *El periodico* . Obtenido de Autocrítica constructiva: cómo potenciar con ella la autoestima: <https://www.elperiodico.com/es/ser-feliz/20200303/autocritica-constructiva-potenciar-autoestima-7865552>

- Sahakian, B., Langley, C., & Leong, V. (29 de Junio de 2021). *News Mundo*. Obtenido de la flexibilidad cognitiva y por qué es clave para el aprendizaje y la creatividad: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57596474>
- Salvador, A. (15 de Abril de 2023). *Revista Académica Sociedad del Conocimiento* . Obtenido de Flexibilidad cognitiva en niños de etapa preescolar: <https://www.revistasociedadcunzac.com/index.php/revista/article/view/78/92>
- Sanchez , G., & Silva, V. (25 de Enero de 2021). *Portal amelica*. Obtenido de Percepcion del trabajo en equipo y de las habilidades sociales en estudianters: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/514/5142970021/html/>
- Sanchez , M., & Garizabal, M. (21 de Julio de 2018). *Repositorio cuc*. Obtenido de Capacidad dinamica de adaptacion : <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/1044/32609545.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sanchez, A., Urchaga, J., Sitges, M., & Lopez, B. (17 de Diciembre de 2017). *Reserva cognitiva* . Obtenido de Revista: <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/psicologiasalud/article/view/854>
- Sanchez, B. (22 de Julio de 2021). *Eduteka*. Obtenido de INNOVACIÓN EDUCATIVA: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/innovacion-educativa-cambio-creatividad-e-innovacion>
- Sánchez, C. (30 de Agosto de 2019). *Revista Internacional*. Obtenido de Gamificación un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana: [file:///C:/Users/JOEL/Downloads/kvqj1s-page-96-105%20\(2\)](file:///C:/Users/JOEL/Downloads/kvqj1s-page-96-105%20(2)).
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Revista de educación e investigación*, 1(1), 47-63. Obtenido de <https://revistaalternancia.org/index.php/alternancia/article/view/62/177>
- Sangucho , A., & Freire , T. (2020). *Dialnet*. Obtenido de Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>
- Sanhueza, K. (13 de Septiembre de 2022). *Prnewswire*. Obtenido de La educación superior actual requiere un pensamiento innovador y transformarse digitalmente:

<https://www.prnewswire.com/news-releases/la-educacion-superior-actual-requiere-un-pensamiento-innovador-y-transformarse-digitalmente-852077933.html>

Sanjuan , A., Pamies , R., Flores, S., & Ferando, F. (16 de Enero de 2022). *Upcommons* . Obtenido de Análisis de la retroalimentación gamificada : <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/362505?show=full>

Santiago, C. (2018). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*(58), 83-102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>

Sanz, R. (2023). *Automotivación de los alumnos: La clave para el éxito en el aula*. Obtenido de Impluo06: <https://impulso06.com/automotivacion-de-los-alumnos-la-clave-para-el-exito-en-el-aula/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20estrategia,los%20estudiantes%20comprometidos%20y%20motivados.>

Scoones, A., Suriani, J., & Sanchez, S. (25 de Agosto de 2022). *Ddhhbdigital*. Obtenido de La comunidad autocrítica como espacio de formación profesional para la enseñanza : [http://ddhh.bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitales/17734/13.scoones-suriani-sanchez-ponencia.docx](http://ddhh.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/17734/13.scoones-suriani-sanchez-ponencia.docx)

Segura , A., & Bouzas, A. (16 de Noviembre de 2015). *Researchgate*. Obtenido de Estructura del entorno social, adaptabilidad y dinamica : [https://www.researchgate.net/publication/305736789\\_Estructura\\_del\\_Entorno\\_Social\\_Adaptabilidad\\_y\\_Dinamica\\_Social\\_Environment\\_Structure\\_Adaptive\\_Dynamics](https://www.researchgate.net/publication/305736789_Estructura_del_Entorno_Social_Adaptabilidad_y_Dinamica_Social_Environment_Structure_Adaptive_Dynamics)

Seppi, M. F. (10 de enero de 2022). *Habilidades cognitivas* . Obtenido de Mejor con Salud: <https://mejorconsalud.as.com/habilidades-cognitivas-ejemplos/>

Silvina, A. (01 de Mayo de 2015). *Redalyc*. Obtenido de La autonomía personal y la autonomía relacional : <https://www.redalyc.org/pdf/3400/340042261002.>

Simbaña, V. P. (2021). Estrategias lectoras para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista científica en Ciencias Sociales*, 12(17). Obtenido de <https://doi.org/10.29019/tsafiqui.v12i17.921>

- Sobral, M., Pestana, M., & Castro, P. (30 de Noviembre de 2014). *Repositorio iscte*. Obtenido de Reserva cognitiva : [https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/9371/1/publisher\\_version\\_n12a07](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/9371/1/publisher_version_n12a07).
- Solis, M., & Cepeda, J. (11 de Noviembre de 2021). *Dspace unach*. Obtenido de Gamificacion en el desarrollo de habilidades cognitivas : <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8233>
- Sonsoles, F. (2017). Evaluación de aprendizaje. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*(24). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6145807>
- Soto, I. S. (septiembre de 2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 65, 18. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/232365/Gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sousa, D. (31 de mayo de 2022). *La motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes*. Obtenido de LinkedIn: <https://es.linkedin.com/pulse/la-motivaci%C3%B3n-intr%C3%ADnseca-y-extr%C3%ADnseca-de-los-clientes-daniela>
- Suarez, Y., & Melendez, R. (30 de 09 de 2023). *Scielo*. Obtenido de La resolución de problemas en la Educación Técnica y Profesional: una visión de los alumnos: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962023000300017](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000300017)
- Tejada, H. (28 de febrero de 2022). *Diseño Conductual: La psicología detrás de la gamificación*. Obtenido de Medium: <https://medium.com/@HectorPsico/dise%C3%B1o-conductual-la-psicolog%C3%ADa-detr%C3%A1s-de-la-gamificaci%C3%B3n-2736ad598290>
- Tello, M. D. (28 de Diciembre de 2023). Pensamiento Crítico. *Revistas de investigación*, 28(2). Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/econo/issue/view/1700>
- Torres, J. M. (15 de noviembre de 2017). *Automotivación, la habilidad más poderosa* . Obtenido de Pimealdia: <https://www.pimealdia.org/es/automotivacion-la-habilidad-mas-poderosa/>



- Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 4(4). Obtenido de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4371>
- Trampuz, M. (23 de Enero de 2023). *Polo del conocimiento* . Obtenido de La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje: <file:///C:/Users/JOEL/Downloads/5338-27766-1-PB>.
- Uliaque, J. (8 de noviembre de 2017). *Motivación intrínseca: ¿qué es y cómo promoverla?* Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/motivacion-intrinseca>
- Universidades, S. (11 de Noviembre de 2022). *Santander open academy*. Obtenido de Aprendizaje cognitivo: qué es, proceso, beneficios y ejemplos: <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/aprendizaje-cognitivo.html>
- Uribe, L. (12 de Julio de 2023). *Unicomfacauca*. Obtenido de Innovacion educativa para la formacion del pensamiento en el aula : <https://www.unicomfacauca.edu.co/innovacion-educativa-para-la-transformacion-del-pensamiento-en-el-aula/>
- Vadodkar, A. (2022). El impacto de la gamificación en la motivación. *Revista de investigación de pregrado UC Merced*, 23. Obtenido de <https://escholarship.org/uc/item/1f44x0sp>
- Valdes , M., Monteagudo, J., & Nuñez, A. (06 de Agosto de 2018). *Scielo* . Obtenido de El diagnóstico para el trabajo en equipo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522018000200139](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522018000200139)
- Valenzuela, M. (08 de Julio de 2021). *Revista educación las Americas*. Obtenido de Gamificación para el aprendizaje: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Vaquero, E. (28 de abril de 2023). *Los mecanismos de la curiosidad*. Obtenido de Ethic: <https://ethic.es/2023/04/los-mecanismos-de-la-curiosidad/>
- Vásquez, E. (2022). Pensamiento creativo docente: Una mirada sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1). Obtenido de <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/548/523>

- Veas, S. (12 de Noviembre de 2021). *Biblioteca uteg*. Obtenido de La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza: <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%E2%80%9D.pdf?sequence=1&i>
- Velasco, M. (11 de 03 de 2020). Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. *Resolución de problemas algorítmicos y objetos de aprendizaje: una revisión de la literatura*. Obtenido de Resolución de problemas algorítmicos y objetos de aprendizaje: una revisión de la literatura: <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/630/2395>
- Velázquez, E. A., Ulloa, L. G., & Hernández, J. L. (2020). *La Estimulación del aprendizaje*. Obtenido de Redaly: Varona: <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360636904008.pdf>
- Velez, A. (10 de Marzo de 2023). *Tendencias educativas*. Obtenido de gamificación en la enseñanza de la etica: [https://www.researchgate.net/profile/Dora-Gonzalez-Banales/publication/368472375\\_Clase\\_espejo\\_como\\_estrategia\\_de\\_aprendizaje\\_colaborativo\\_entre\\_instituciones\\_Latinoamericanas\\_de\\_Educacion\\_Superior/links/63eab626eab072152f436306/Clase-espejo-como-estrategi](https://www.researchgate.net/profile/Dora-Gonzalez-Banales/publication/368472375_Clase_espejo_como_estrategia_de_aprendizaje_colaborativo_entre_instituciones_Latinoamericanas_de_Educacion_Superior/links/63eab626eab072152f436306/Clase-espejo-como-estrategi)
- Vélez, I. E., & Tejada, R. (25 de Marzo de 2022). Estrategias de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. *Revista Electrónica Formación y Calidad*, 10(1). Obtenido de <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3583>
- Veronica, D. (20 de Octubre de 2020). *Revista unab*. Obtenido de Posibles aportes del razonamiento analógico al problema de la abstracción y transferencia en la enseñanza de programación: <https://revistas.unab.edu.co/index.php/rcc/article/view/4035/3344>
- Vietkidsiq.edu.vn. (17 de 07 de 2023). Obtenido de Dibujar con los ojos cerrados : <https://vietkidsiq.edu.vn/dibujar-con-los-ojos-cerrados-5914csx0/>
- Villagómez, D., & Pluck, G. (20 de septiembre de 2017). Relación entre la memoria de trabajo, inhibición de respuesta, y habilidad verbal con el éxito académica y el comportamiento

- en adolescentes. *Articulo, la realidad Virtual y el Medio Ambiente*. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/maskana/article/view/1879>
- Villalobos, A. (10 de Junio de 2022). *Scielo* . Obtenido de Metodologías activas de aprendizaje y la ética educativa : [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02662022000400047](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000400047)
- Villalta, M., Budnik, C., & Valencia, S. (16 de Mayo de 2013). *Science direct*. Obtenido de Conocimiento escolar y procesos cognitivos en la interacción didáctica en la sala de clase: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185269813718361>
- Villareal, D., & Paz, A. (28 de Abril de 2017). *Scielo* . Obtenido de Cohesion, adaptabilidad y composición familiar en adolescentes : <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v5n2/a02v5n2>
- Villaroel , V., & Bruna, D. (23 de Agosto de 2019). *Scielo*. Obtenido de El desafío de la evaluación auténtica en educación superior: [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-45652019000100492&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-45652019000100492&script=sci_arttext)
- Villavisencio, F. (10 de Octubre de 2016). *Doc player*. Obtenido de Critica y auto critica como estrategia del aprendizaje significativo : [https://www.forecastpro.com/forecast-pro-landing-page/?gclid=CjwKCAiAnL-sBhBnEiwAJRGigj3pvP9LilB2FP99uwaAxQMk9xK4diEG-sTK1\\_XPKQT9\\_w4vjx9I5BoCRrcQAvD\\_BwE](https://www.forecastpro.com/forecast-pro-landing-page/?gclid=CjwKCAiAnL-sBhBnEiwAJRGigj3pvP9LilB2FP99uwaAxQMk9xK4diEG-sTK1_XPKQT9_w4vjx9I5BoCRrcQAvD_BwE)
- Vivas, Á. (2019). *¿Qué es eso del pensamiento crítico?* Obtenido de Nueva Revista : <https://www.nuevarevista.net/pensamiento-critico/>
- Yanez, P. (2016). El proceso de aprendizaje. *Revista San Gregorio*(11), 70-81. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585727>
- Zambrano , L., Velez, J., & Zambrano , J. (15 de Diciembre de 2022). *Revista multidisciplinaria arbitrada* . Obtenido de Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo : <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60/166>
- Zambrano, A., Zambrano, M., Luque, K., & Zambrano, A. (03 de Septiembre de 2020). *Pocaip*. Obtenido de La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402>

Zepeda, S., & Abascal, R. (2019). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. (U. A. México, Ed.) *Ra Ximhai*, 12(03), 315-325. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Zurita, M. S. (16 de Abril de 2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista Educare*, 24(1), 51-74. doi:<https://orcid.org/0000-0002-2347-2575>

Zurita, M. (16 de Abril de 2020). *El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas*. Obtenido de Revista educare : <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>

## 12. ANEXOS

### Anexo A: Documentación

#### A1: Certificado de la institución educativa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"Luis Aurelio González"



Msc. Angel Gavilánez, director de la Escuela, a petición verbal de la parte interesada, de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normas vigentes.

### CERTIFICO:

Que, las estudiantes Bazantes Guillen Lourdes Fernanda con C.I. 0202150165 y Guamán Lema María Gabriela con C.I. 0250104106, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "B", de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema "La gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica en la Escuela de Educación Básica "Luis Aurelio González" de la Ciudad De Guaranda, provincia bolívar, durante los meses octubre 2023 a febrero 2024"

Es todo cuando debo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente certificación como convenga sus intereses.

Guaranda, miércoles 14 de febrero del 2024

Atentamente,

  
Msc. Angel Gavilánez  
DIRECTOR  
E.E.B. Luis Aurelio González



**A2: Resolución de consejo Directivo.**



**DECANATO**

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.21 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO.** - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física

**EL CONSEJO DIRECTIVO  
CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:  
a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.  
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.  
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR** del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

|                       |                                      | Horas para desarrollo de         |     | Créditos para desarrollo de      |   |
|-----------------------|--------------------------------------|----------------------------------|-----|----------------------------------|---|
|                       |                                      | Unidad de Integración curricular |     | Unidad de Integración curricular |   |
| Tercer Nivel de Grado | Licenciatura y títulos profesionales | 240                              | 384 | 5                                | 8 |

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**CONSEJO DIRECTIVO**

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZALES” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.”, presentado por BAZANTES GUILLEN LOURDES FERNANDA Y GUAMÁN LEMA MARÍA GABRIELA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR.C. FRANCISCO SALCEDO LÚCIO, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO

FMDP/Marcela N.

**A3: Formato de informe de tutorías**

**ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <b>Facultad:</b> Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas  |  |  |   |
| <b>Carrera:</b> Educación Básica   |  |  |   |
| <b>Modalidad de Titulación:</b> Trabajo de integración curricular  |  | <b>Opción:</b> Proyecto de Investigación     |   |
| <b>Título del proyecto</b><br>LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024. |  |  |   |
| <b>Estudiante:</b><br>Bazantes Guillen Lourdes Fernanda<br>Guamán Lema María Gabriela  | <b>Cédula:</b><br>C.I. 0202150165<br>C.I. 0250104106 | <b>Teléfono:</b><br>0989975829<br>0982898543 | <b>E-mail:</b><br>lbazantes@mailes.ueb.edu.ec<br>mariaaguaman@mailes.ueb.edu.ec |
| <b>Docente Tutor:</b><br>Dr.Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc.  | <b>Cédula:</b><br>C.I. 1802006737                    | <b>Teléfono:</b><br>0980816564               | <b>E-mail:</b><br>f.salcedo@ueb.edu.ec  |

**2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.....**

| No | Fecha      | Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada  | Horas de Tutoría | Firma del dirigido/a | Observaciones |
|----|------------|--|------------------|----------------------|---------------|
| 1  | 27/11/2023 | Oficio de presentación de los temas.   | 2                |                      |               |
| 2  | 01/11/2023 | Reunión zoom, explicación de cómo realizar nuestra investigación sobre la primera parte del problema, antecedente, objetivos, justificación. | 5                |                      |               |
| 2  | 04/12/2023 | Aprobación de consejo directivo de los temas.  | 3                |                      |               |
| 3  | 06/12/2023 | Revisión de las correcciones del problema, antecedentes, objetivos, justificación.   | 4                |                      |               |
| 4  | 13/12/2023 | Aprobación de los de la primera parte.   | 3                |                      |               |

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
www.ueb.edu.ec

|    |            |   |   |  |  |
|----|------------|---|---|--|--|
| 5  | 15/12/2023 | Reunión zoom, explicación para la realización del marco teórico y elaboración de los temas y subtemas de las variables. | 3 |  |  |
| 6  | 22/12/2023 | Revisión de los avances del marco teórico.  | 3 |  |  |
| 7  | 27/12/2023 | Correcciones del marco teórico.   | 4 |  |  |
| 8  | 28/12/2023 | Aprobación del marco teórico.   | 4 |  |  |
| 9  | 05/01/2024 | Elaboración de las preguntas para las entrevistas y las encuestas.  | 4 |  |  |
| 10 | 09/01/2024 | Revisión de las preguntas.  | 3 |  |  |
| 11 | 13/01/2024 | Aprobación de las preguntas.  | 4 |  |  |
| 12 | 19/01/2024 | Reunión zoom, para las explicaciones de cómo realizar el análisis e interpretación de datos.                            | 3 |  |  |
| 13 | 25/01/2024 | Aprobación de la parte de análisis e interpretación de datos.   | 4 |  |  |
| 14 | 26/01/2024 | Reunión zoom, para diseñar la propuesta.  | 5 |  |  |
| 15 | 30/01/2024 | Envío del memorando de la entrega de informes finales y anexos.   | 2 |  |  |
| 16 | 02/02/2024 | Aprobación de la propuesta.   | 4 |  |  |

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
www.ueb.edu.ec



|    |            |                                      |   |  |  |
|----|------------|--------------------------------------|---|--|--|
| 18 | 07/02/2024 | Revisión del todo el proyecto final. | 2 |  |  |
|----|------------|--------------------------------------|---|--|--|

 FRANCISCO DAVID  
SALCEDO LUCIO  
Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD  
Docente Tutor

Lic. Daniela Rivadeneira MSc  
Coordinadora de la Unidad Integración curricular

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
www.ueb.edu.ec

**Anexo B:** Instrumentos de recolección de datos

**B1:** Encuesta dirigida a los estudiantes



*Breve explicación a los estudiantes sobre gamificación, habilidades cognitivas y motivación intrínseca*



*Encontró con los alumnos para la recopilación de datos de la encuesta*

**B2: Entrevista a la Docente**

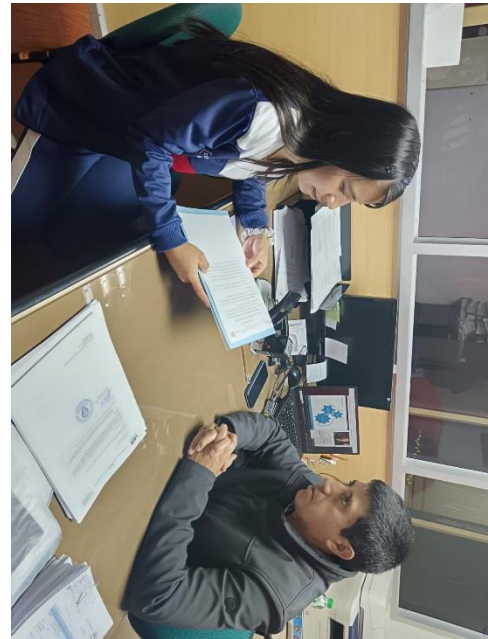


*Entrevista a la docente de 5to grado*

**B3: Entrevista a los expertos**

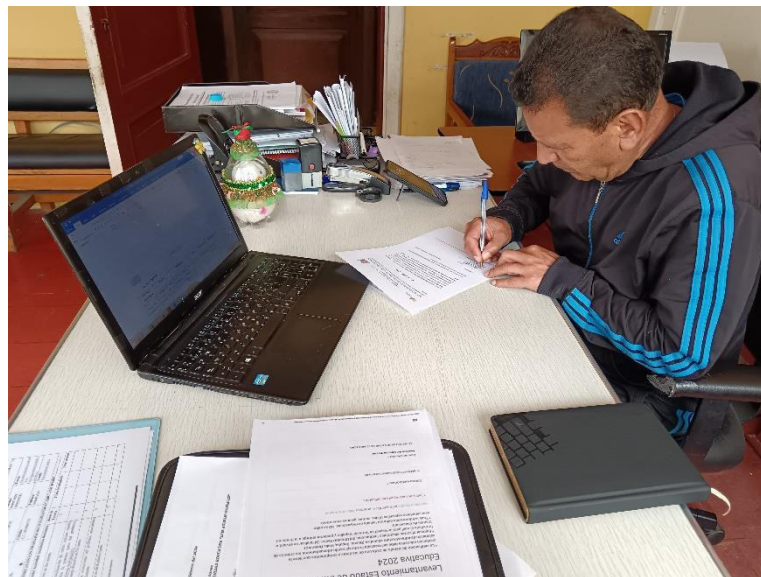


*Entrevista al Doc. Diego Ortíz*



*Entrevista al Doc. Jonathan Cárdenas*

**B4: Socialización de la propuesta educativa al Rector de la Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio González.**



**Anexo C: Fotografías**

**C1: Fotografías de la institución**



**C2: Tutorías con el docente de investigación**

Usted está viendo la pantalla de Dr. Cs Francisco Salcedo PhD

Francisco Salcedo

Archivo Inicio Insertar Diseño Disposición Referencias Correspondencia Revisar Vista Ayuda Foxit Reader PDF ¿Qué desea hacer?

Times New Roma 12 A Aa Fuente Párrafo Estilos

Portapapeles Pegar

Buscar Reemplazar Seleccionar

ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUIS AURELIO GONZALES” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, DURANTE LOS MESES OCTUBRE 2023 A FEBRERO 2024.

**OBJETIVOS**

**Objetivo general:** Presione ESC o haga doble clic para salir del modo de pantalla completa

Potenciar las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, mediante la gamificación, en los estudiantes de quinto año de educación general básica.

**Objetivos específicos:**

**OE1:** Elaborar un presupuesto teórico sobre las habilidades cognitivas y motivación intrínseca, mediante la intervención pedagógica de la gamificación.

**OE2:** Analizar las características de mediación pedagógico e intervención educativa de los estudiantes de quinto año de educación general básica en la escuela Luis Aurelio Gonzales.

**OE3:** Elaborar una propuesta de intervención pedagógica de gamificación como estrategia para potenciar habilidades cognitivas y motivación intrínseca en estudiantes de quinto año de educación básica.

Participantes Chat Compartir pantalla Grabar Reacciones Aplicaciones Pizarras Abandonar

Maria Guaman

Dr. Cs Francisco Salcedo PhD

Fernanda Guillen

Zoom Reunión

Dr. Cs Francisco Salcedo PhD

Maria Guaman

Fernanda Guillen

Vanessa Punina

Gissela Pilataxi

Mirian Tuabanda

Michael Ronaldo Hurtado Coloma

Romario Estrada

Johana Gualpa

18:08 01/12/2023

*Reunión Zoom*

### C3: Certificado de Turnitim

#### Reporte de similitud

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| NOMBRE DEL TRABAJO   | AUTOR                             |
| <b>PROYECTO DE TITULACION-MARIA-FER NANDA (TESIS).docx</b> | <b>María Guamán</b>               |
| RECuento DE PALABRAS                                       | RECuento DE CARACTERES            |
| <b>32381 Words</b>   | <b>205542 Characters</b>          |
| RECuento DE PÁGINAS  | TAMAÑO DEL ARCHIVO                |
| <b>208 Pages</b>   | <b>17.7MB</b>                     |
| FECHA DE ENTREGA   | FECHA DEL INFORME                 |
| <b>Feb 14, 2024 4:34 PM GMT-5</b>                          | <b>Feb 14, 2024 4:39 PM GMT-5</b> |

● **4% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- Base de datos de contenido publicado de Crossref

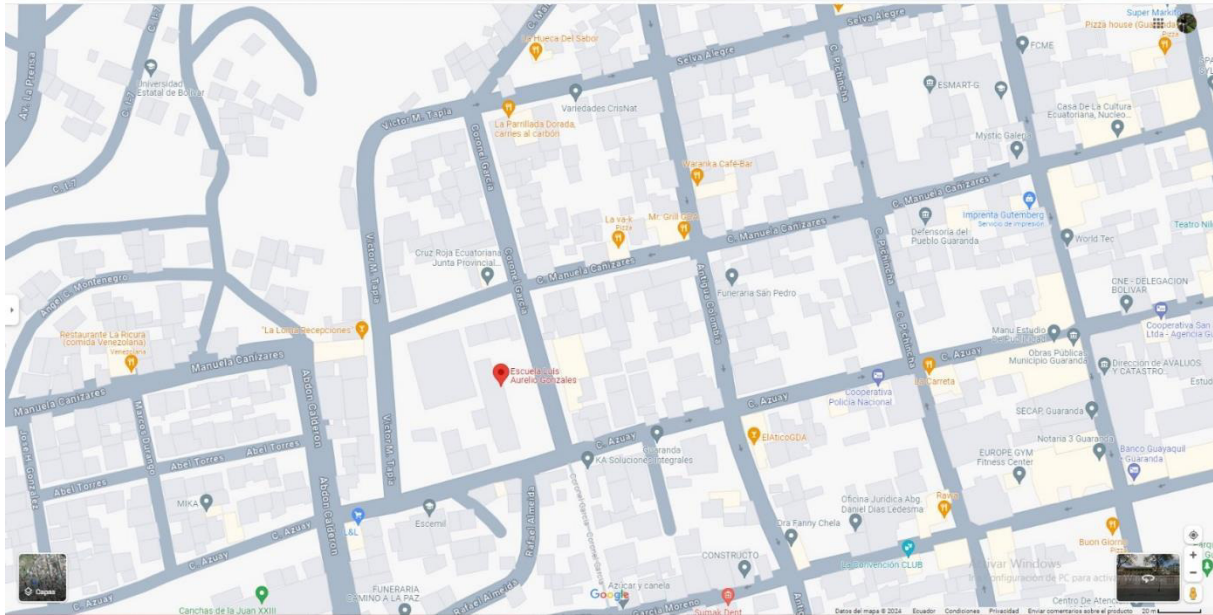
● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados



**Anexo E: Mapas**

**E1: Croquis de la escuela**



**E2: Mapa de la como llegar a la institución**

