

**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS**

**UAPA**



**ESCUELA DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN GESTION DE LA TECNOLOGIA EDUCATIVA**

**TEMA DE INVESTIGACION**

**IMPLEMENTACION DE LA GAMIFICACION COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE  
PARA LA MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ESCUELA  
ESPECIAL DE REHABILITACION EN EL MUNICIPIO SAN FELIPE DE PUERTO  
PLATA EN EL PERIODO 2017**

**POR:**

**FE DE LOS MILAGROS HILARIO GONZALEZ**

**LUIS ALEJANDRO RICARDO REYES**

**ASESOR (A):**

**ARELIS GARCIA TATI, M.A.**

**SANTIAGO DE LOS CABALLEROS**

**REPÚBLICA DOMINICANA**

**AGOSTO 2017**

# ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
Agradecimientos.....	I
Dedicatorias.....	II
Resumen.....	IV
Abstract.....	V
CAPÍTULO I.....	1
ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN.....	1
Antecedentes.....	2
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Objetivos de la investigación.....	5
1.2.1 Objetivo general.....	5
1.2.2 Objetivos específicos.....	5
1.3 Justificación de la investigación.....	6
1.4 Hipótesis de acción.....	8
1.5 Contexto del centro educativo.....	9
1.6 Constitución del equipo de investigación.....	11
1.6.1 Perfil de los sujetos del estudio.....	11
1.6.2 Descripción de los objetos de Investigación.....	12
CAPÍTULO II.....	13
MARCO REFERENCIAL.....	13
2.1 Tecnología de la información y la comunicación.....	14
2.2 Web 2.0.....	15
2.3 Actividades lúdicas.....	18
2.4 Gamificación.....	19
2.5 Talleres de intercambio.....	21

2.6 Software libre.....	22
2.7 Portales educativos.....	24
2.8 Portal para la Escuela Educación Especial. ....	25
CAPÍTULO III.....	26
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	26
3.1 Tipo de Investigación .....	27
3.2 Enfoque de investigación. ....	28
3.3 Método de investigación acción. ....	28
3.4 Técnicas de recogida de información. ....	30
CAPÍTULO IV .....	33
IMPLEMENTACIÓN DE LA INVESTIGACION ACCIÓN .....	33
4.1 Fase de planificación. ....	34
4.1.1 Diseño del plan general.....	34
4.1.2 Diseño del plan de acción. ....	36
4.3 Fase de Observación .....	61
4.4 Fase de reflexión.....	73
4.4.1 Unidad de análisis.....	74
4.4.2 Triangulación de las opiniones. ....	75
CAPÍTULO V .....	78
RESULTADOS DE LA INVESTIGACION.....	78
5.1 Resultados de mejora o de innovación.....	79
5.2 Resultados formativos para las personas implicadas. ....	80
5.3 Resultados vinculados a la institución. ....	81
5.4 Valoración del impacto desde el punto de vista interno (equipo) y externo (beneficiario).....	
5.5 Conclusiones. ....	83
5.6 Recomendaciones. ....	86
Bibliografía.....	88



## Resumen

Este proyecto de investigación que lleva por nombre: IMPLEMENTACION DE LA GAMIFICACION COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE PARA LA MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA ESCUELA ESPECIAL DE REHABILITACION EN EL MUNICIPIO SAN FELIPE DE PUERTO PLATA EN EL PERIODO 2017.

El objetivo general fue implementar la gamificación al proceso de enseñanza de las docentes de la Escuela Especial en el periodo 2017. Se realizó en la Escuela Especial de Rehabilitación una intervención del tipo de investigación acción, consistente en la aplicación de mejora a las prácticas docentes. La población intervenida fue de seis maestras.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó la investigación acción, con un enfoque cualitativo, el cual tiene como finalidad la recogida de datos. Se aplicó el método de Kemmis el cual consiste en la aplicación de estrategias, consta de cuatro momentos que son observación, planificación, acción y la reflexión.

La estructura del trabajo se desarrolló con el siguiente esquema; planteamiento del problema, objetivos de la investigación, justificación de la investigación, hipótesis de acción, contexto del centro educativo y constitución del equipo de investigación.

En los hallazgos encontrados se establecieron los siguientes: Hacían poco uso de los recursos tecnológicos en sus prácticas docentes, empleaban juegos de bloques y de mesas para la estimulación temprana, escuchaban música para estimular la motricidad fina y gruesa y desconocían sobre la gamificación y sus beneficios.

Se les hicieron varias recomendaciones, tanto a la institución educativa como a sus docentes para desarrollar las clases con más facilidad.

## CONCLUSIONES

En este trabajo de investigación se implementó la gamificación como técnica al proceso de enseñanza de las docentes en la Escuela Especial de Rehabilitación Filial Puerto Plata, haciendo uso eficaz de los recursos que proporcionan las tecnologías. Ya que después de haberse realizado una selección y observación al lugar donde se imparte clases a estudiantes con características especiales necesitados de una atención más profunda por parte del profesorado, no pudo haber sido más acertado aplicar estos conocimientos adquiridos durante el proceso formativo de los investigadores que muy bien pudieran ser aprovechados por las instituciones y en particular por este centro, el cual fue objeto de estudio.

Por las razones anteriormente mencionadas, se consideró muy conveniente aplicar las técnicas, métodos y las estrategias necesarias en la investigación que permitieron ampliamente la capacitación y empleo de la gamificación educativa en el proceso de enseñanza en las maestras de la Escuela Especial de Rehabilitación para superar ambientes hostiles y tradicionales dejados en el pasado.

Mediante estos talleres llevados a la acción en la escuela se logró que las participantes miembros de la institución aprendieran sobre ejercicios educativos alternos cuyas habilidades y destrezas fomenten resultados ajustados a la realidad estudiantil y a las de los docentes mediante la útil transmisión propia de los talleres.

Además, se desarrolló un interés particular por las docentes en favor de continuar con las actividades lúdicas y recursos de la web para seguir trabajando de manera empoderada como los juegos educativos que fungieron de ejemplo: isla de las letras, el autobús de las palabras, aventuras submarinas, el juego del arquero, el juego de los colores, multiplica con Jake y los piratas y clasifica los colores. Además del software libre de Eduplan y el sitio educativo mi trencito.com, se verificó la aceptación manifestada por las docentes participantes en las intervenciones ya que cada una de ellas demostraban y expresaban agradablemente la utilidad de la

metodología empleada, considerando que la gamificación pudiera ser en realidad un buen método para ser utilizado en sus clases, dada su estructura compuesta de colores, sencillez y desafíos.

De acuerdo al objetivo general propuesto al principio de este proyecto de implementar la gamificación como técnica en el proceso de enseñanza de la Escuela Especial de Rehabilitación, se llevaron a cabo acciones puntuales que fueron desarrolladas bajo un esquema de pasos aprobados como lo establece la metodología de la investigación-acción las cuales facultaron a los investigadores para determinar lo siguiente:

La capacitación continua sobre los entornos de gamificación es importante en el desarrollo formativo para mantener el nivel de satisfacción de la metodología empleada.

La actitud motivacional influye en el ánimo de las docentes y se fomenta basándose en los beneficios de las Tecnologías de la Información y Capacitación en sus prácticas pedagógicas.

El conocimiento sobre las aplicaciones educativas disponible de la web es un principio fundamental en el proceso de enseñanza para aplicar los métodos lúdicos adecuada y oportunamente.

El empleo de los portales educativos ayuda a desarrollar una eficiente planificación pedagógica de manera guiada e instantánea y brinda mucha versatilidad en la estrategia utilizada.

Las tecnologías de la Información y comunicación permiten un ambiente áulico diferente, por lo tanto requieren de un tratamiento especializado al momento de su manejo.

La gamificación es una estrategia idónea y emocionante que influye en la conducta de los estudiantes porque posibilita la combinación multifactorial basados en las condiciones aptitudinales, favorece la armonía del ambiente y suscita tiempo compartido durante el ejercicio de las prácticas educativas para otras actividades.

Es importante conocer y tener habilidades sobre los aspectos básicos de las tecnologías educativas para erigir un ambiente adecuado de gamificación.

El suministro de los recursos tecnológicos propios de la escuela constituye un bien muy importante, ya que provoca que los equipos privados que funcionan en el plantel educativo estén expuestos a situaciones de riesgo y pérdidas personales.

Es muy importante evaluar las aptitudes de los alumnos para determinar los niveles de desafíos en la gamificación que se pueden aplicar compensando los retos con los que se han cumplido.

Finalmente, Las docentes manifestaron sentirse motivadas a usar los portales educativos para planificar ya que consideraron mucho más fácil utilizar el sistema de planificación en sus prácticas pedagógicas y por lo tanto asumirla como una estrategia que contrarrestara las amenazas del ambiente educativo en términos desinterés por el aprendizaje y la formación.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alshaboul, M. (2012) *“Los recursos tecnológicos y las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación especial en ammán (jordania)”*

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 7 (3). pp. 26-31. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>

Benguría, S., Alarcón, B., Valdés, M., Pastellides, P.& Gómez, L. (2010) *Métodos de investigación en educación especial.*

Bordas, M. I. y Cabrera, F. A. (2001). Estrategias de evaluación de los aprendizajes centrados en el proceso. *Revista Española de Pedagogía*, (218), 25-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=23684>

Burden, K. J. (2010). Conceptualización del aprendizaje profesional de los profesores con la Web 2.0. *Sistemas de información de todo el campus.*

BraburyHuang, H. (2010). What is good action research? Why resurgent interest? *Action Research*, 8(1), 93-109. doi: 10.1177/1476750310362435

Chiappe, A. (2016) tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina. <http://www.siteal.iipe.unesco.org/>

D' Antoni, Maurizia INTERCULTURALIDAD: JUEGO Y METODOLOGÍAS DE AULA DE PRIMARIA (2016) *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación".Costa Rica.*

De la Torre Navarro, Lilia María, & Domínguez Gómez, José. (2012). Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 4(1), 83-92.

Elliot, J. (2000) *La investigación acción en la educación.* Ediciones Morata, S. L. (cuarta edición)

Fernández, A. (2013) *“Sistemas de mobile learning para alumnado con necesidades especiales”*

Fernández, M. B. & Johnson M. , D. (2015). Investigación-acción en formación de profesores: Desarrollo histórico, supuestos epistemológicos y diversidad metodológica. Psicoperspectivas.

Fontalvo Rudas, V. D., Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 78 nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.

García, M. (2014) *“La TIC aplicada a las necesidades educativas especiales.*

Grájeda, A. (2015) “Impacto de la utilización de la web 2.0 en el desempeño estudiantil” Tesis doctoral. Barcelona.

Gértrudix, F. (2006) Los portales educativos como fuente de recursos y materiales. Revista de comunicación y nuevas tecnologías – issn: 1697 – 8293.

Guerra, M. y Oviedo, J. (2011). De las telecomunicaciones a las TIC: Ley de TIC de Colombia (L1341/09). Estudios y Perspectivas. Cepal

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, M. (2010). Metodología de la Investigación.

C.P. 01376, México D.F

Hurtado de Barrera, J. (2010) Guía para la comprensión holística de la ciencia. Tercera Edición, Fundación Sypal: Caracas.

Jorge, M. (2012) *“Las TIC en el desarrollo de las competencias (meta) lingüísticas de los niños con perturbaciones en el desarrollo del lenguaje”.*

Jurado Jiménez, M. D. (20 de Diciembre de 2010). “El diario como instrumento de autoformación e investigación”. Qurrículum, Revista de Teoría, Investigación y

Práctica Educativa.(págs. 173-200). Recuperado el 25 de Diciembre de 2012, de <http://revistaq.webs.ull.es/ANTERIORES/numero24/jurado.pdf>

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods

And Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.

Latorre, A. (2007). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó

Lee, J.; Ceyhan, P.; Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013) Greenify: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Simulation&Gaming, Paper.

Disponible en: <http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al.-Greenify-Simulationand-Gaming-2013.pdf> (25-12-12)

Lindgaard, S. (2012), Social Media for Corporate Innovators and Entrepreneurs: Add Power to Your Innovation Efforts.

Marshall, Catherine & Rossman, Gretchen B. (1989). Designing qualitative research. Newbury Park, CA: Sage.

Mesa, J. (2004) La fotografía testimonial. En fotografía-Imagen EAFIT. Medellín.

Melo, M. & Hernández, R. (2014) "El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales" Universidad Autónoma de Colombia

Orellana López, Dania M<sup>a</sup>; Sánchez Gómez, M<sup>a</sup> Cruz (2006) Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. Revista de Investigación Educativa, vol. 24, núm. 1.

Quezada, L.; Grundmann, G.; Expósito M.; Valdez, L. (2001) Preparación y ejecución de Talleres de capacitación: una guía práctica <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/RepublicaDominicana/ccp/20120731051903 /prepara.pdf>

Quispe-Otacoma, A., & Padilla-Martínez, M., & Telot-González, J., & Nogueira-Rivera,

D. (2017). Tecnologías de información y comunicación en la gestión empresarial de pymes comerciales. Ingeniería Industrial, XXXVIII (1), 81-92.

Stallman, R. M. (2010). Por qué el código abierto pierde el punto de vista del Software Libre.

Socarrás Sánchez, Sonia, Díaz Flores, Martha, & Sáez Palmero, Antonio. (2013). Talleres metodológicos interactivos para la preparación de los profesores guías de la carrera de Medicina. *Humanidades Médicas*, 13(1), 193-223.

Reche, C. (2012). La fotografía como herramienta de comunicación pública de la ciencia: el caso de "Ciencia en foco, tecnología en foco". *Fundamentos en Humanidades*, XIII (26), 115-128.

Rivero, I. V. (2012). El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación

para la didáctica del jugar en educación física [en línea]. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la

Educación. En Memoria Académica

Rodríguez Selpa, Silvia de la Caridad, Socarrás Sánchez, Sonia, Bujardón Mendoza, Alberto, & Iglesias Morell, Norma. (2015). Sistema de talleres con técnicas participativas para el fortalecimiento de la autodirección estudiantil. *Humanidades Médicas*, 15(3), 511-530

Tripathi, M., & Kumar, S. (2010). Use of Web 2.0 tools in academic libraries: A reconnaissance of the international landscape. *The International Information & Library Review*, In Press, Corrected Proof. <http://doi.org/10.1016/j.iilr.2010.07.005>

Vassileva, J. (2012). Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22, 177-201.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing. Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

## **INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:**

Para consultar el texto completo de esta tesis debe dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

### **Dirección**

#### **Biblioteca de la Sede – Santiago**

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana

809-724-0266, ext. 276; [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)

#### **Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental**

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.: 809-483-0100, ext. 245. [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)

#### **Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua**

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.

809-584-7021, ext. 230. [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)

