

UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS

(UAPA)

DIRECCION DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA



**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS TIC BASADAS EN
GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN QUINTO GRADO DEL NIVEL
PRIMARIO EN EL CENTRO EDUCATIVO SALOMÉ UREÑA DE
HENRÍQUEZ EN EL PERIODO SEPTIEMBRE DICIEMBRE 2023.**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE: MAGÍSTER EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA
EDUCATIVA

SUSTENTADO POR:

JONATAN BONILLA

JOSE MIGUEL VARGAS

ASESORA

DRA. REYNA HIRALDO

**SANTIAGO DE LOS CABALLEROS,
REPÚBLICA DOMINICANA.**

ABRIL, 2024

INDICE

Dedicatorias	i
Agradecimientos	iii
Resumen	v
Abstract	vi
Introducción	vii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.2 Objetivo General	6
1.3 Objetivos Específicos	6
1.4 Descripción del Contexto Institucional, de la Comunidad o el Área de Mejora	6
1.4.1 Ubicación del Centro Educativo	7
1.4.2 Límites del Centro Educativo	7
1.4.3 Origen del Centro Educativo	7
1.4.4 Misión, Visión y Valores	8
1.4.5 Estructura Física	9
1.4.6 Equipo Directivo y Población Docente	10
1.4.7 Características del Contexto	11
1.5 Constitución del Equipo de Investigación	12
1.6 Justificación de la Investigación	13
1.7 Delimitación de la Investigación	17
1.8 Limitaciones de la Investigación	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes Internacionales y Nacionales de la Investigación	19
2.1.1 Antecedentes Internacionales	19

2.1.2 Antecedentes Nacionales	22
2.2 Bases Teóricas que Sustentan la Investigación	23
2.2.1 Gamificación	23
2.2.2 Tipos de gamificación	24
2.2.3 Gamificación en la Educación	26
2.2.4 Gamificación en el aula	27
2.2.5 Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje	27
2.2.6 Gamificación como técnica estratégica didáctica	28
2.2.7 Elementos de Juego en la Educación	29
2.2.8 Beneficios y Desafíos de la Gamificación en la Educación	30
2.2.9 Herramientas TIC basadas en gamificación	33
2.2.9.1 Kahoot	33
2.2.9.2 Quizizz	33
2.2.9.3 Duolingo	34
2.2.9.4 Educaplay	34
2.2.9.5 Quizlet	35
2.2.9.6 Genially	36
2.2.9.7 Google Earth	36
2.2.9.8 Seterra	37
2.2.10 Capacitación Docente	38
2.2.11 Aprendizaje Significativo	39
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.1 Enfoque, Diseño y Tipo de Investigación Acción	41
3.1.1 Enfoque de la Investigación	41
3.1.2 Diseño y Tipo de Investigación	42
3.1.3 Modelo de Investigación Acción Adoptado	43
3.3 Criterios de Selección de los Actores del Proceso de Investigación Acción	44

3.3.1 Población	44
3.4. Técnicas y Procesos de Recogida de Información	45
3.4.1 Técnicas	45
3.4.1.1 Observación	46
3.4.1.2 Encuesta	46
3.4.1.3 Entrevista	46
3.4.2 Procesos de Recogida de Información	47
3.4.2.1 Diario de Campo	47
3.4.2.2 Cuestionario	48
3.5 Validación de las Técnicas de Recogida de Información	49
3.6 Procesamiento de la Información	50
3.7 Procedimiento del Análisis de la Información	50
CAPITULO IV: IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	51
4.1 Procedimientos de desarrollo la investigación acción	52
4.1.1 Diseño del Plan General	54
4.2 Fase de acción	65
4.2.1 Acción de intervención 1: Selección de herramientas basadas en gamificación.	65
4.2.2 Acción de intervención 2: Taller Introducción (Herramientas basadas en gamificación)	68
4.2.3 Acción de intervención 3: Taller #2: Kahoot	70
4.2.4 Acción de Intervención 4: Taller #3: Quizizz y Quizlet	72
4.2.5 Acción Intervención 5: Taller #4: Educaplay	75
4.2.6 Acción Intervención 6: Taller #5: Genially	76
4.2.7 Acción Intervención 7: Taller #6: Duolingo, Google Earth y Seterra	78
4.2.8 Acción Intervención 8: Encuentro #1 - Kahoot, Educaplay y Quizizz (Para Lengua Española)	81

4.2.9 Acción Intervención 8: Encuentro #2 - Seterra y Google Earth (Ciencias Sociales)	
84	
4.2.10 Acción Intervención 9: Encuentro #3 - Google Earth (Ciencias Naturales)	86
4.2.11 Acción Intervención 10: Encuentro #4 - Kahoot y Educaplay (Para Matemáticas)	
88	
4.3 Fase de observación	91
4.3.1 Observación de la Intervención 1: Taller Introducción (Herramientas basadas en gamificación)	91
4.3.2 Observación de la Intervención 2: Taller #2 (Kahoot)	92
4.3.3 Observación de la Intervención 3: Taller #3 (Quizizz y Quizlet)	93
4.3.4 Observación de la Intervención 4: Taller #4 (Educaplay)	94
4.3.5 Observación de la Intervención 5: Taller #5 (Genially)	95
4.3.6 Observación de la Intervención 6: Taller #6 (Duolingo, Google Earth y Seterra)	95
4.3.7 Observación de Intervención 7: Kahoot, Educaplay y Quizizz para Lengua Española	96
4.3.8 Observación de Intervención 8: Seterra y Google Earth para Ciencias Sociales	96
4.3.9 Observación de Intervención 9: Google Earth para Ciencias Naturales	97
4.3.10. Observación de Intervención 10: Kahoot y Educaplay para Matemáticas	97
4.2.4 Fase de reflexión	98
4.2.4.1 Reflexión intervención 1: Taller Introducción (Herramientas basadas en gamificación)	98
4.2.4.2 Reflexión intervención 2: Taller #2 (Kahoot)	99
4.2.4.3 Reflexión intervención 3: Taller #3 (Quizizz y Quizlet)	99
4.2.4.4 Reflexión intervención 4: Taller #4 (Educaplay)	99
4.2.4.5 Reflexión intervención 5: Taller #5 (Genially)	100
4.2.4.6 Reflexión intervención 6: Taller #6 (Duolingo, Google Earth y Seterra)	100
4.2.4.7 Reflexión intervención 7: Kahoot, Educaplay y Quizizz para Lengua Española	
101	

4.2.4.8 Reflexión intervención 8: Seterra y Google Earth para Ciencias Sociales	101
4.2.4.9 Reflexión intervención 9: Google Earth para Ciencias Naturales	102
4.2.4.10 Reflexión intervención 10: Kahoot y Educaplay para Matemáticas	102
4.5 Reflexión final	103
4.6 Valoración de los resultados	107
4.7 Triangulación de los resultados	113
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES	123
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	125
ANEXOS Y APÉNDICES	131

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es Implementar herramientas TIC basadas en gamificación para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en quinto grado del nivel primario en el centro educativo Salomé Ureña de Henríquez en el periodo septiembre diciembre 2023. En el desarrollo de este estudio, se adoptó una metodología de enfoque mixto, integrando elementos cualitativos y cuantitativos. Se siguió un diseño de investigación-acción basado en el modelo de Kemmis, que se estructura en cuatro fases o ciclos distintos. El grupo de estudio consistió en 6 docentes y una muestra de 150 estudiantes. Para la recolección de datos, se emplearon técnicas como la observación, entrevistas y encuestas, utilizando como herramientas principales el diario de campo y cuestionarios. La investigación tuvo como resultado el desarrollo de habilidades tecnológicas en el uso de herramientas TIC basadas en gamificación en los docentes, indicando un impacto positivo significativo en varias áreas clave; se amplían los resultados relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje, como mejora en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Palabras clave: herramientas TIC basadas en gamificación, gamificación, capacitación, docentes, estudiantes.

CONCLUSIONES

Tras la realización de esta investigación en el Centro Educativo Salomé Ureña de Henríquez, se llegaron a conclusiones esclarecedoras y significativas en relación con los objetivos planteados:

En primer lugar, en lo que respecta al objetivo específico de *seleccionadas las herramientas TIC basadas en gamificación más adecuadas para los docentes*, se llevó a cabo una investigación exhaustiva y un proceso de selección meticuloso, (Ver Capítulo 4, p. 80). Este proceso estuvo guiado por las necesidades específicas del centro educativo, asegurando que las herramientas escogidas se alinearan efectivamente con los objetivos pedagógicos y las condiciones del entorno de aprendizaje.

La investigación incluyó un análisis comparativo detallado de diversas plataformas de gamificación educativa que son ampliamente reconocidas y utilizadas en el sector. Este análisis exploró aspectos cruciales de cada plataforma, como su concepto de diseño, modelo de monetización (gratuito, pago por uso o suscripción), nivel de interactividad ofrecido, facilidad de integración en las prácticas de aula, y la curva de aprendizaje requerida para los usuarios. Este enfoque meticuloso garantiza que las herramientas seleccionadas no solo sean efectivas en términos de aprendizaje estudiantil, sino que también sean accesibles y manejables para los docentes, facilitando así una implementación exitosa de las herramientas basadas en gamificación: Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educaplay, Genially, Duolingo, Google Earth y Seterra.

Respecto al segundo objetivo, que se centró en la *capacitación de los docentes en el uso efectivo de estas herramientas*, se alcanzó un éxito rotundo. Se diseñó e implementó un plan de capacitación (Ver Capítulo 4, p. 72) que no solo abordó aspectos técnicos, sino que también enfatizó en la integración pedagógica de las herramientas TIC en el aula. Los docentes no solo adquirieron conocimientos técnicos, sino que también aprendieron a aplicar estas herramientas de manera creativa y efectiva en sus prácticas pedagógicas, mejorando así la dinámica de enseñanza.

La capacitación de los docentes incluyó talleres grupales e individuales, cubriendo herramientas como Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educaplay, Genially, Duolingo, Google Earth y Seterra. Se enfocó en la integración pedagógica de estas herramientas en diversas materias, mejorando así la dinámica de enseñanza y aprendizaje a través de la

gamificación. Se llevaron a cabo un total de once talleres, incluyendo siete talleres grupales sobre herramientas específicas de gamificación y cuatro talleres personalizados enfocados en la aplicación de estas herramientas en áreas de enseñanza específicas.

El tercer objetivo, centrado en *diseñar intervenciones educativas basadas en la gamificación*, se materializó en la creación de actividades lúdicas y educativas. Estas actividades resultaron ser altamente efectivas en captar el interés de los estudiantes y mejorar su comprensión de los temas tratados. Las intervenciones se caracterizaron por su diversidad y su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Se diseñaron cuatro intervenciones educativas personalizadas enfocadas en la gamificación para distintas áreas del currículo: Lengua Española, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Matemáticas, utilizando herramientas como Kahoot, Educaplay, Quizizz, Seterra y Google Earth. Estas sesiones se impartieron de manera individualizada, buscando adaptar las herramientas a las necesidades específicas de cada materia.

En relación con el cuarto objetivo, *asociado con la evaluación de la implementación de estas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje*, se constató un incremento significativo en la motivación y participación de los estudiantes. Este aumento en el entusiasmo y compromiso se evidenció en las respuestas de los estudiantes y en la observación directa de las aulas, donde las herramientas de gamificación introducidas demostraron su eficacia en mejorar la dinámica educativa.

La evaluación de la implementación de herramientas de gamificación se realizó mediante la observación directa en las aulas y las respuestas de los estudiantes, las cuales reflejaron un incremento en su motivación y participación. Estas observaciones permitieron determinar la eficacia de las herramientas en la mejora de la dinámica educativa. Además de la observación directa y las respuestas de los estudiantes, se implementaron encuestas a través de la plataforma Google Forms para evaluar la implementación de las herramientas de gamificación.

Finalmente, en lo que respecta al objetivo general de la investigación, que se enfocaba en la implementación de herramientas TIC basadas en gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, se concluyó que la implementación fue un éxito

contundente. La integración de estas herramientas no solo mejoró las competencias tecnológicas de los docentes, sino que también transformó sus prácticas pedagógicas de manera creativa y efectiva. Los resultados de la investigación subrayan la importancia y la efectividad de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora, capaz de mejorar tanto la experiencia de enseñanza como el rendimiento académico de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abril Iza, M. F. (2020). El uso de la Gamificación como estrategia didáctica en los niños con Tdah (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica). <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1522>

Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación. *Recuperado de* http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf.

Agualimpia Palacios, J y Pacheco Lopez, Y. (2021). Uso de la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos Para Mejorar el Aprendizaje del Inglés en Estudiantes del Grado 9°. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/fc5b04b8-c1b9-4e18-9dfa-8d380029cc89>

Arroyo, M. B. A., & Rodríguez, M. A. Y. (2020). Propuesta de herramientas TIC para facilitar el proceso enseñanza–aprendizaje de la matemática. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5(12), 574-589.

Barahona R. L., & Hernández T. P. (2020). Incorporación de la Gamificación en el Aprendizaje de Vocabulario Básico en inglés en Estudiantes de Primaria. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/16e3451d-2f32-443a-919e-f3317886d550/content>

Canals, P. C., Minguell, M. E., & i Belmonte, D. B. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Caro, L. (s.f.). 7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos>

Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Condori-Ojeda, P. (2020). Universo, población y muestra. Curso Taller. Recuperado en: <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>

Giráldez-Cru, J., Mesejo, P., Segura, J. Á., Fernández-Olivares, J., & González, A. (2021). Herramientas de gamificación para la enseñanza de técnicas de búsqueda heurística en entornos dinámicos. <http://hdl.handle.net/10045/124961>

Gómez Domínguez, Cristian Enrique, Ramírez Romero, José Luis, Martínez-González, Oscar, & Chuc Piña, Ismael. (2019). El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 75-94. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836gomez4>

González Obando, V. M., Marimon Angulo, G. E., Núñez Fuentes, M. Á., & Pantoja Benavides, A. E. (2022). Secuencia didáctica basada en el modelo pedagógico constructivista y el enfoque de aprendizaje significativo junto con los Recursos Educativos Digitales “Seterra” y “JClic” para el mejoramiento de competencias asociadas a la geografía de los departamentos de Colombia y sus características en los estudiantes de quinto de la Institución Educativa Distrital Comunitaria Octavio Paz de Barranquilla (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). Recuperado en: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16486>

González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate. net*, 4, 1-22.

Hernández-Peñaranda, J. O. ., Jaramillo-Benítez, J. ., y Rincón-Leal, J. F. . (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*, 11(2), 30–38. <https://doi.org/10.22463/17948231.3200>

Hoyos, J. A. D., Sánchez, M. J. S., Rodríguez, M. E. A., Polo, K. E. L., Castro, J. A. R., & Navarro, E. R. (2020). Capacitación docente y calidad educativa en tiempos de Covid-19. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 84-89. <https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/263/290>

Huamán Ruiz, S. L. (2023). Utilidad de Quizlet para el Aprendizaje del Vocabulario en el Idioma Chino Mandarín por parte de los Estudiantes del Curso Chino II de la Carrera de Traducción e Interpretación de la Universidad Ricardo Palma en el Semestre 2022-I, Lima, Perú. Recuperado de: https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/6606/T030_70922350_T%20HUAM%c3%81N%20RUIZ%20STEPHANY%20LOURDES%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mateos, C. N., López, I. J. P., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deportes Y Recreación*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>

Mendoza, G. M. M., & Bermúdez, I. E. C. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111-124. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>

Moronta-Sosa, M. R. (2020). La gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación media. *Revista Educativa Hekademos*, 1(1), 57-71.

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

Pelegri Borondo, J., Sierra Murillo, Y., Olarte Pascual, C., & García Milon, A. (2020). Juego de tronos en el aula: Efecto de la gamificación en la motivación y en la calidad percibida. *Journal of Management and Business Education*, 3(1), 72-89. <https://doi.org/10.35564/JMBE.2020.0006>

Pinto Lazo, F. C. (2022). Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020.

Quintero, S, Pérez Villalobos, W y Sertuche Puentes, A. (2021). Implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado noveno (9º). Universidad Santo Tomás.

Sagrario De Los Santos Jenny, (2021, May 1). Integración de recursos TIC's, para estimular el interés hacia el aprendizaje de la química inorgánica en los alumnos de 5to de secundaria del Colegio Pre Universitario Pedro Henríquez Ureña de Santo Domingo, año escolar 2020-2021. Retrieved from <https://repositorio.unphu.edu.do/handle/123456789/4447>

Sánchez, M. J., Fernández, M., & Diaz, J. C. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista científica UISRAEL*, 8(1), 107-121. Recuperado de: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000300107&script=sci_arttext

Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96–105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>

Sangucho, A. J. M., & Aillón, T. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>

Sangucho, A. J. M., & Aillón, T. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>

Sevillano García, M. L. (Coord.) & Vázquez Cano, E. (Coord.). (2022). La gamificación como recurso educativo en educación primaria. 1. Dykinson. <https://elibro.net/en/ereader/uapa/227569?page=88>

Torrecilla, F. J. M., & Javier, F. (2011). Investigación acción. Métodos de investigación en educación especial. 3ª Educación Especial. Curso, 14-16. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39407277/rodriguez_s_investigacion_accion-libre.pdf?1445752714=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DRodriguez_s_investigacion_accion.pdf&Expires=1700932841&Signature=bQfYq1sfsYNf6NVCdJLM3oNmkUp-V7mI5AW6ZYz7shq8kJcn1s3AqLo7tM~~tqTz1mGSZqY~~dOmBXrjhvHAUIkrfTNvhnIp2M1PtyRcHJOeTfUgPMD0dbV4JAuWBbmhmaLxZodHKD9qODrurpQVl~vvJHAAx~7FL3c1RbPrZ6G62S4q9amyjbTBjE~d8wT3B6bkkch0B0WpNIvcmxv6S1JzSQ0G8qUbBI3eR7XWF4rVT5z2Y2v0rZODoRngBMSTycxK4B6gNa4zG

aICmtzhTflsffxcU~VOYjWVWY5A6uka14oNW~1X1bF2N8ytham-taC7kWS2ZPvru
oqQORIEA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Torres Cueva, J. A. (2022). La plataforma educaplay y el refuerzo académico en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Hortensia Vásquez Salvador” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, E. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos.

Valencia Silva, D. F., & Velásquez Montenegro, D. J. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá.

Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZZ. Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado, 23(3), 363–387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>

Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. Educación Médica Superior, 21(4), 0-0. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412007000400012&script=sci_arttext

Vinicio, M. O. O. (2022). Google Earth en la enseñanza de Ciencias Sociales de estudiantes de Educación General Básica Superior, <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2948>

Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 329-349. Recuperando en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>

Falcón, V. V., Vázquez, M. Y. L., & Hernández, N. B. (2023). Desarrollo y validación de un cuestionario para evaluar el conocimiento en Metodología de la

Investigación. Revista Conrado, 19(S2), 51-60. Recuperado en:
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/3232/3092>

Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Revista Ciencia Y Líderes, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:

Para consultar a texto completo esta tesis **solicite en este formulario** (<https://forms.gle/vx5iLzv1pAMyN3d59> como **hipervínculo**) o 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

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

Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.
809-584-7021, ext. 230. biblioteca@uapa.edu.do