



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, USO DE HERRAMIENTAS
INTERACTIVAS EN LINEA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70308 DE MOLLO PATACOLLO - ZEPITA

PRESENTADO POR:

JUANA LUCINDA CASTILLO BARRIGA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

JULIACA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO
EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, USO DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS
EN LINEA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES
DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70308 DE MOLLO PATACOLLO - ZEPITA
PRESENTADO POR:
JUANA LUCINDA CASTILLO BARRIGA
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMPUTACIÓN Y DOCENCIA EN AULA DE
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA.

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

:

Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

SEGUNDO MIEMBRO

:

Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

LINEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTION DE LA EDUCACIÓN – SEG29



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 084 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 09 de abril del 2024

VISTO:

El Expediente N° 2023-06579, de la Egresado (a) **CASTILLO BARRIGA JUANA LUCINDA**, con DNI N° 40354230 y Código N° 1920100364, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA** de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) **CASTILLO BARRIGA JUANA LUCINDA**, con DNI N° 40354230 y Código N° 1920100364, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **COMPUTACIÓN Y DOCENCIA DE AULA DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA**, de la Sede Central Juliaca, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA
Segundo Miembro	:	Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO. - DETERMINAR que LA **SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Viernes, 12 de abril del 2024
Hora	:	05:30 p.m
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (a)

C.c/ Arcv. EPG-2024 (03)
CARGO (01)
UANCV/NMA



EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, USO DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN LINEA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70308 DE MOLLO PAT

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

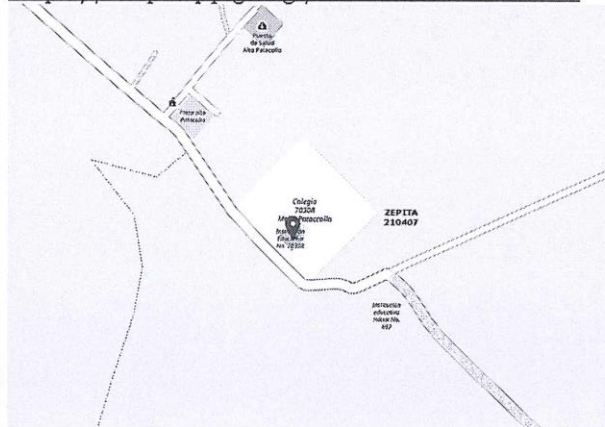
1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	5%
2	1library.co Fuente de Internet	2%
3	es.wikipedia.org Fuente de Internet	2%
4	archive.org Fuente de Internet	1%
5	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	1%
6	issuu.com Fuente de Internet	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, USO DE HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN LINEA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70308 DE MOLLO PATACOLLO - ZEPITA	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	JUANA LUCINDA CASTILLO BARRIGA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40354230
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-1521-6114
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG29
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: Institución Educativa Primaria N° 70308 Mollo Patacollo-Zepita País: Perú Departamento: Puno Provincia: Chucuito Distrito: Zepita -16.45320, -69.24484 https://maps.app.goo.gl/4tXzrtYW9DPYoCoc6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2023 - 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedadogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01


 UNIVERSIDAD ANDINA "VIRREY CÁCERES VELÁSQUEZ"
 ESCUELA DE POSGRADO
 Dr. Segundo Ortiz Cansaya
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Juana Lucinda Castillo Barriga, identificado con DNI

Nro. 40 3542 30 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

Computación y docencia en aula de innovación pedagógica

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:
“El aprendizaje basado en juegos, uso de herramientas interactivas en línea para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del Primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo - Zepita”

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mí persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 26 de Setiembre del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



A mis padres, por todo el apoyo que me han
brindado en cada paso de mi vida académica.
Gracias por ser ejemplo y sacrificio.



Mi gratitud a mis docentes, por verter sus conocimientos y los gratos momentos, gracias por su dedicación han sido fuente de inspiración para encaminarme en mi vida profesional.



INDICE

RESUMEN	II
ABSTRACT	III
INTRODUCCIÓN	IV
CAPÍTULO I	1
ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
DATOS GENERALES	1
1.1 TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.1.1 Institución Educativa donde se ejecuta la práctica	1
1.1.2 Duración	1
1.1.3 Sección y número de alumnos:	1
1.1.4 Responsable	1
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	2
1.3 OBJETIVOS	2
1.3.1 Objetivo General	2
1.3.2 Objetivos Específicos	2
CAPÍTULO II	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
2.1 BASES TEÓRICAS	4
2.1.1 Aproximaciones teóricas sobre el ABJ y el juego	4
2.1.2 Ventajas del ABJ	6
2.1.3 Diferenciación entre el ABJ y la gamificación	7
2.1.4 El ABJ y las TICS	8
2.2 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	9
CAPITULO III	10
PLANIFICACION, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	10
3.1 PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	10
3.1.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE	11
3.1.2 SESIONES DE APRENDIZAJE	14
3.2 RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	25
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	30

INDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1	7
Figura 2	7
Tabla 1	10
Figura 3	25
Figura 4	27



RESUMEN

El uso de aplicativos en red de fácil manipulación y acceso libre nos permite para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. El presente trabajo académico tiene como objetivo aplicar el Aprendizaje basado de juegos mediante el uso de herramientas interactivas en estudiantes de la Institución Educativa Primaria 70308 de Mollo Patacollo- Zepita. Este trabajo fue aplicado a siete estudiantes de primer grado de educación primaria los cuales se encuentran en aprestamiento e iniciando a conocer más sobre el mundo. El trabajo fue practico y personalizado desarrollado mediante sesiones de aprendizaje. Se concluye que la aplicación del aprendizaje basado en juegos mediante el uso de herramientas interactivas despierta en los estudiantes el interés por aprender ya que lo hacen de manera divertida e interactiva al tiempo que los estudiantes se van familiarizando con la manipulación de la computadora. Asimismo, el uso del aprendizaje basado en juegos combinado con las herramientas en línea denominada wordwall favorecen el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes ya que son sencillas de manipular, tienen un interfaz amigable y sobre todo nos permiten complementar a los aprendizajes compartidos en el salón de clases de manera presencial.

Palabras Clave: Aprendizaje Basado en Juegos, Aplicación, gamificación, herramienta interactiva,



ABSTRACT

The use of web applications of easy manipulation and free access allows us to strengthen the learning of students. The objective of this academic work is to apply game-based learning through the use of interactive tools in students of the Primary Educational Institution 70308 of Mollo Patacollo- Zepita. This work was applied to seven students of first grade of primary education who are in training and starting to learn more about the world. The work was practical and personalized, developed through learning sessions. It is concluded that the application of game-based learning through the use of interactive tools awakens the students' interest in learning since they do it in a fun and interactive way while they become familiar with the manipulation of the computer. Likewise, the use of game-based learning combined with online tools called wordwall favors the strengthening of student learning since they are easy to manipulate, have a friendly interface and above all allow us to complement the learning shared in the classroom in a face-to-face manner.

Keywords: Game-Based Learning, Application, gamification, interactive tool,



INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en tiempos de uso masivo de tecnología, aplicativos educativos que facilitan el aprendizaje de los estudiantes y al mismo tiempo hacen que el aprender sea divertido. Desde la perspectiva de la metodología del “Aprendizaje Basado en Juegos”, hacer que el aprendizaje sea divertido es quizá el reto más complejo de todo docente y quizá de todo el sistema educativo, al margen de la asignatura o curso que se esté desarrollando, es necesario aplicar técnicas que permitan despertar en el estudiante esas ganas de aprender y seguir investigando sobre algún tema en particular; más aún en este tiempo de la proliferación de juegos en red y similares. Claro está que tampoco se puede hacer del aprendizaje un juego tal cómo los observados en la red; sin embargo, se puede buscar que el aprendizaje sea tan atractivo que los estudiantes no se sientan cansados o desmotivados.

Por ello, bajo esa intención educativa el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) hace de los juegos un recurso educativo para canalizar el aprendizaje de los estudiantes. Otro pilar de esta metodología es el uso del juego como refuerzo en todo el proceso educativo; es una metodología activa al alcance todo docente, a partir de ello permite que el estudiante y el docente puedan experimentar situaciones significativas en relación a las necesidades educativas pertinentes.

En consecuencia, el presente trabajo académico en base al ABJ propone el uso de determinadas herramientas en línea, fáciles de descargar y manipular todo ello para optimizar los aprendizajes de los estudiantes del primer grado de la IEP. N° 70308 de Mollo Patacollo – Zepita. Por otra parte, este trabajo se encuentra organizado en tres capítulos. El primero hace referencia a los aspectos generales de este trabajo académico, el segundo capítulo a la fundamentación teórica los cuales son los pilares teóricos de este trabajo y en un tercer capítulo se expresa concretamente a la organización, ejecución y resultados de las actividades propuestas, razón de ser este trabajo.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

El aprendizaje Basado en Juegos, uso de herramientas interactivas en línea para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo – Zepita

1.1.1 Institución Educativa donde se ejecuta la práctica

Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo - Zepita

1.1.2 Duración

Fecha de inicio : 01 de setiembre de 2022

Fecha de culminación : 18 de noviembre de 2022

1.1.3 Sección y número de alumnos:

Primero “Única”, 7 estudiantes

1.1.4 Responsable

Juana Lucinda Castillo Barriga



1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

El presente trabajo académico denota la oportunidad de poner en práctica la metodología del ABJ haciendo uso de aplicativos en red los mismos que por su fácil manipulación y acceso libre son ideales para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes; por otra parte, a razón que el presente trabajo fue aplicado a estudiantes de primer grado de educación primaria los cuales se encuentran en aprestamiento e iniciando a conocer más sobre el mundo, es vital que refuercen lo aprendido en clase mediante los juegos ya que por su naturaleza los niños se encuentran en su segunda infancia donde inician con el desarrollo del lenguaje, la imaginación, incesantes preguntas y sobre todo muy familiarizados con los juegos, ya que ese es su medio inmediato y diario vivir.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Aplicar el Aprendizaje basado de juegos mediante el uso de herramientas interactivas en estudiantes de la Institución Educativa Primaria 70308 de Mollo Patacollo Zepita.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Incorporar el Aprendizaje Basado en juegos en la aplicación de herramientas de Wordwall para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo – Zepita
2. Desarrollar sesiones de aprendizaje haciendo uso de herramientas en línea en los estudiantes de Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo – Zepita



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 BASES TEÓRICAS

2.1.1 Aproximaciones teóricas sobre el ABJ y el juego

La mayor preocupación teórica práctica de los estudiosos de la educación y la psicopedagogía están enfocadas en explicar y entender cómo el niño aprende, las circunstancias en las cuales se da este proceso y cuales son aquellos caminos que permiten que este el aprendizaje sea el más eficaz y certero (Valero Cedeño et al., 2020) . Algunos apuestan por agentes intrínsecos como la autodirección y otros lo hacen por agentes externos socioculturales y como en el caso particular de esta monografía, el juego, que es un agente que motiva al ser humano a potenciar sus capacidades, a despertar el interés en algo, despierta la autonomía y el trabajo en equipo (Perez Perez, 2018).

Por lo tanto, el juego es una actividad que se encuentra presente en todas las personas, “habitualmente se la asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad” (Michelet, 1996, p. 118).



Piaget (1961) destaca la importancia de las actividades lúdicas, del juego propiamente en el proceso continuo de desarrollo del niño que los relaciona con los estadios de desarrollo cognitivo a partir del juego. Por lo que indica que las diversas manifestaciones del juego aparecen a lo largo de todo el desarrollo infantil. Evidentemente son consecuencias directas de los cambios que surgen en las estructuras cognitivas del niño (Cáceres, 2020). Asimismo, sus investigaciones se fundamentan en el desarrollo moral, ya que mediante el juego se incorpora el concepto de norma, reglas a seguir, todo lo que el juego propiamente nos proporciona y que se lleva a la vida social del niño. Una especie de aprendizaje e internalización del juicio moral y social en el niño (Piaget, 1950).

Continuando con el pensamiento de Jean Piaget, el juego es sin duda una forma de asimilación. Asimilación social y moral que se produce desde la infancia lo que lo acompañará durante toda su vida. El niño usa el juego para recrear los hechos de la realidad en el juego y viceversa (Piaget, 1961).

Newman y Newman (1983) consideran que al momento que los niños experimentan nuevas cosas, juegan con ellas, las estudian hasta encontrar distintas vías de entendimiento, es así como se enfrentan a una situación nueva, similar a conceptos ya conocidos. Además, en concordancia con Piaget consideran que al igual que en el juego esta atracción decrece en importancia con el tiempo, eso en relación las capacidades intelectuales adquiridas, lo que le permiten entender la realidad de mejor manera.

Para Vygotsky (1979) lo fundamentalmente característico del juego es que en este inicia el sentido de comportamiento conceptual, el cual está guiado por ideas ello durante el juego, una transición que va desde fuera de la denominada percepción directa, a una situación imaginaria. El sentido del juego se expresa de manera imaginaria que cambia en síntesis el comportamiento del niño (L. S. Vygotsky & Cole, 1978).

Según estos postulados, el juego se produce como necesidad de propiciar el contacto



con otras personas, todos los fenómenos tienen un origen de tipo social e individual lo que ocasiona que el niño construya su propia realidad social y cultural y en consecuencia sus aprendizajes.

Freud (1920) relaciona el juego con la expresión del ser humano, los cuales están vinculados al principio del placer. Por ello se explica que el juego tiene un carácter y sentido simbólico estrechamente relacionado al sueño el cual le permite la expresión de la sexualidad. Por ello la importancia del juego a nivel simbólico, ya que a partir de su análisis se pueden entender de mejor manera no solo el aprendizaje del niño ósea cómo aprende, si no también sus fobias y otras situaciones que afectan al ser y su desenvolvimiento.

2.1.2 Ventajas del ABJ

Evidentemente el desarrollo cognitivo de los niños tiene muchas aristas para su estudio, entre ellos el juego, la actividad lúdica se convierte en base del desarrollo cognitivo del niño, y es a partir de la propia experiencia que permite que se construya el conocimiento. Por tal razón, el juego se convierte en una situación bastante ideal para el aprendizaje, es la pieza fundamental del desarrollo del niño (María Marcos, 1987).

Por lo tanto, el ABJ facilita y acelera los procesos de aprendizaje y tiene las siguientes ventajas: primeramente, permite mejorar los conocimientos, mejorar el perfeccionamiento de habilidades y capacidades, hace que las clases se realicen de manera más dinámica, hace que se incremente el interés de los estudiantes en aprender jugando, es una motivación efectiva para el estudio; a partir de esta estrategia se incrementa la cohesión entre los estudiantes como equipo así como la solidaridad entre ellos. Por otra parte, favorece a la creatividad, mejora la percepción e inteligencia emocional, lo que permitirá un aumento de la autoestima, del razonamiento, entre otras ventajas (Avilés et al., 2021).

2.1.3 Diferenciación entre el ABJ y la gamificación

El ABJ y la gamificación son metodologías denominadas activas que tienen un mismo objetivo, y es hacer del estudiante protagonista de su propio aprendizaje teniendo al docente como guía y mediador. Estas dos estrategias emplean dinámicas de juego y por ello puede ocasionar confusión. En tal sentido ponemos en consideración algunas diferencias entre ambos enfoques:

Figura 1

Enfoque del aprendizaje basado en juegos

- Utilizar juegos con fines didácticos de mayor o menor contenido académico.
- Los juegos pueden tener un objetivo específico o más genérico.
- El mero uso del juego resulta gratificante.
- Es más costoso y difícil de desarrollar.
- El contenido se adapta a cada caso.
- Promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Hay reglas establecidas, por lo que es posible "perder".
- Puede utilizar simulaciones para que el participante aprenda de sus experiencias.

Nota: Adaptado de: <https://cursosnascor.com/blog-detalle/diferencia-entre-gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos>

Figura 2

Enfoque de la gamificación

- Utilizar juegos en entornos no lúdicos.
- Los participantes deben cumplir con ciertas tareas para obtener una recompensa.
- La motivación depende del sistema de recompensas estructurado.
- Por lo general, es fácil de diseñar y no supone una gran inversión.
- No existe la puntuación como tal, queda sustituida por diferentes niveles.
- Se busca propiciar o modificar comportamientos donde "perder" no es una opción.

Nota: Adaptado de: <https://cursosnascor.com/blog-detalle/diferencia-entre-gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos>



2.1.4 El ABJ y las TICS

Las tecnologías han reorganizado los espacios del campo educativo, del acceso, de las restricciones en relación al tiempo, al uso de un modelo educativo haciendo de la misma un modelo más centrado en el estudiante, mucho más inclusivo y sobre todo más accesible. Por lo mismo, las tecnologías han globalizado el aprendizaje y proporcionado haciendo que podamos ver nuevos modelos educativos y adecuarlos a nuestros entornos educativos (Bricall, 2000).

“Desde una perspectiva constructivista, el juego es importante para el desarrollo cognitivo de las personas desde edades tempranas y constituye el marco conceptual más apropiado para guiar el diseño de oportunidades de aprendizaje basado en juego efectivas” (Montañes et al., 2000, p. 10).

Si un docente considera usar juegos educativos en línea o digitales, al mismo tiempo haciendo uso de los recursos tecnológicos está ingresando a una nueva etapa de su desenvolvimiento docente, ya que no solo estaría aplicando el ABJ sino que también estaría alfabetizando digitalmente a sus estudiantes y el mismo alfabetizándose. Todo ello constituye un gran recurso para que el alumnado aprenda de una forma diferente y divertida (Educación 3.0, 2018).

Son bastas las posibilidades de mejora que ofrecen las TICs en el aprendizaje continuo de los estudiantes, ya que permiten que el docente sea partícipe de la creación de entornos interactivos de aprendizaje basado en juegos, una interacción multidireccional entre los agentes educativos que promueven la construcción de los aprendizajes (Artiles Rodríguez et al., 2021).

Al respecto, Marqués (2004) considera que las funciones de las TICs desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas:

Mantienen activo el interés, la motivación e interacción en el trabajo individual y grupal, dinamiza de mejor manera el desenvolvimiento educativo sobre todo con la incursión o



aplicación de determinadas herramientas tecnológicas como el correo electrónico, las video conferencias, algunas aplicaciones las mismas que en estos tiempos las encontramos por doquier para todo uso y necesidad (Contini et al., 2021).

No cabe duda que la aplicación de herramientas tecnológicas en el proceso educativo más aún en la aplicación del ABJ hace que esta metodología sea más efectiva y atractiva para los estudiantes por los motivos arriba mencionados.

2.2 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje Basado en Juegos

Es un tipo de aprendizaje muy motivador para los estudiantes, facilita la participación de experiencias de aprendizaje de manera activa mediante el uso y aplicación de juegos lo que la hace más eficaz y propicio para el estudiante.

Aplicación

Una aplicación es una herramienta desarrollada para realizar distintas funciones específicas, las cuales están generalmente diseñadas para facilitar el trabajo de distinto índole de las personas.

Herramienta interactiva

“Las herramientas interactivas son sistemas computacionales que permiten la interrelación entre una persona y una máquina, este sistema depende de un usuario para ejecutar una tarea determinada, además facilita el trabajo de quien la utiliza” (Vasques y Vilema, 2018, p. 89)



CAPITULO III

PLANIFICACION, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1 PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Tabla 1

Planificación de actividades

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	TIEMPO EMPLEADO
Setiembre	INICIALES	
01 al 30 de setiembre de 2022	Planificación del trabajo académico, revisión bibliográfica y elección de la temática educativa a abordar, así como elección de las herramientas tecnológicas a aplicar.	20 horas
Octubre	INTERMEDIAS	
del 03 al 11 de octubre de 2022	Ejecución de las sesiones de aprendizaje correspondientes y aplicación de las herramientas tecnológicas elegidas	08 horas
Noviembre	FINALES	
18 de noviembre de 2022	Redacción del trabajo académico, análisis, correcciones y presentación del trabajo académico aplicado.	10 horas
Total		38 horas

Nota: Elaboración propia



3.1.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. Datos Informativos:

- 1.1.UGEL :Chucuito-Juli
- 1.2.IEP. :N° 70308 "Mollo Patacollo"-Zepita
- 1.3.Docente :Prof. Juana Lucinda. Castillo Barriga
- 1.4.Grado :1° sección "Unica"
- 1.5.Duración :del 25 de agosto al 30 de setiembre de 2022

II. Denominación de la unidad de aprendizaje:

Contribuimos a preservar y cuidar nuestra biodiversidad natural.

III. Situación Significativa:

En el centro poblado de Mollo Patacollo del distrito de Zepita, los alumnos del primer grado, de la Institución Educativa N° 70 308 no conocen las plantas y animales de su localidad no conviven en armonía con la naturaleza, algunas especies están desapareciendo por causas que desconocemos tal vez, el hombre a causado, por esta razón tenemos los siguientes retos: ¿Cómo podemos salvaguardar los recursos naturales de nuestra localidad?, ¿Qué cambios climáticos afecta a nuestra localidad?, ¿Qué recursos naturales ya no encontramos en nuestra medio?

En esta Unidad se dialogará con los estudiantes, buscarán información sobre los recursos naturales, buscarán información en internet y otros medios para tomar conciencia con fin de preservar los recursos naturales de nuestra comunidad.

IV.PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

MATEMATICAS	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas. ❖ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. ❖ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. ❖ Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno, las asocia y representa con formas geométricas bidimensionales (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo) 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Forma figuras con las piezas del Tangram utilizando juegos online, poniendo énfasis en su creatividad e imaginación. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de cotejo. -Ficha de aplicación.
-------------	--	--	--	--



COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (Criterios de evaluación)	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE?	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por la TIC. ❖ Personaliza entornos virtuales. ❖ Gestiona información del entorno virtual. ❖ Interactúa en entornos virtuales. ❖ Crea objetos virtuales en diversos formatos.	❖ Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características	utilización adecuada del entorno virtual en su aprendizaje.	❖ Lista de cotejos

ENFOQUES TRANSVERSALES				
AREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS (Criterios de evaluación)	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIA DE APRENDIZAJE ?	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtiene información del texto escrito. ❖ Infiere e interpreta información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	❖ Explica la relación del texto con la ilustración en textos que lee 'por sí mismo, que lee con ayuda del docente o que escucha	❖ Encuentra familias de palabras con ayuda juegos online. ❖ Identifica la función del adjetivo en los textos que lee.	❖ Lista de cotejo. ❖ Ficha de aplicación.
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. ❖ Adecua el texto a la situación comunicativa. ❖ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ❖ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	❖ Revisa el texto con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, o si se mantiene o no dentro del tema, con el fin de mejorarlo.	❖ Producción de rimas utilizando juegos online.	-Ficha de observación. -Ficha de aplicación.
ENFOQUES		VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES	



De Derechos	Conciencia de derechos	Valoremos la diversidad
Ambiental	Respeto a toda forma de vida	Toda forma de vida debe ser valorada.
Orientación al bien común	Responsabilidad	Valoremos y cuidemos el bien común

I. SESIONES DE APRENDIZAJE	
1. Resolvemos problemas quitando	2. La descripción
3. Formamos figuras compuestas	4. Conocemos los hábitats de las plantas y los animales
5. Las rimas	6. ¿Qué graciosa retahíla?
7. Medimos de muchas formas	8. Diferencia entre los seres vivos e inertes
9. Las plantas	10. Cambiamos el orden para sumar
11. Familia de palabras	12. El agua es vida ¡Cuidémosla!

II. MATERIALES:

- 6.1. PCE Primaria 2017 - (MINEDU).
- 6.2. Textos del estudiante de primer grado MINEDU
- 6.3. Material de escritorio, computadora, proyector y otros.

3.1.2 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 70308 “Mollo Patacollo”-Zepita
- 1.2. Docente responsable : Prof. Juana Lucinda Castillo Barriga
- 1.3. Grado : 1ro Sección : “Única”
- 1.4. Fecha de aplicación : 03 de octubre de 2022

1. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Escribe rimas haciendo uso de recursos tecnológico.





2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. ❖ Adecua el texto a la situación comunicativa. ❖ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ❖ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir.	Escribe rimas con palabras y dibujos haciendo uso de recursos tecnológico.
		Técnica/Instrumento
		Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Orientación al bien común
Valor	Acciones observables
Empatía	Los docentes destacan constantemente hechos sinceros de los estudiantes en favor de otros, procurando su felicidad en diferentes entornos..

Se requiere:	Recursos o materiales
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes <input checked="" type="checkbox"/> Materiales a utilizar, ...	<input checked="" type="checkbox"/> Papel ocho oficios, plumones <input checked="" type="checkbox"/> Computadora <input checked="" type="checkbox"/> Proyector multimedia. <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Accesorios

3. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	Tiempo : 5 min.
<ul style="list-style-type: none">Previo saludo cordial a los niños/as, luego pido que observen las siguientes imágenes: Formulo las siguientes preguntas: ¿en qué se parecen las palabras de las imágenes?, ¿qué podríamos decir de ratón y botón?,Comunico el propósito de la sesión: escribiremos rimas haciendo uso de recursos tecnológico.Los estudiantes proponen tres acuerdos para la sesión para poder laborar mejor en el aula.	
DESARROLLO	Tiempo : 30 min.
<ul style="list-style-type: none">Los niños que formen grupos de 4 estudiantes, mencionan palabras que terminen igual. Por ejemplo, manzana-lana, ratón-botón, etc.Escribiremos rimas divertidas con las palabras mencionadas. <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none">Antes de escribir, ingresamos al siguiente enlace: https://wordwall.net/es/resource/17981284/juego-con-rimasConversamos sobre: ¿para qué vamos a escribir rimas?, ¿quién leerá la rima?, ¿cómo lo vamos a escribir? <p>Textualización.</p> <ul style="list-style-type: none">Completan con palabras que rimen, por ejemplo: <p style="text-align: center;">CASA..rima con..</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"><div style="text-align: center;"> A  ÁRBOL</div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"><div style="text-align: center;"> TAZA</div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div><div style="border: 1px solid lightblue; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div></div> <ul style="list-style-type: none">Luego, eligen palabras de la actividad anterior y escriben en sus cuadernos las palabras que riman con la palabra designada. Ejemplo: Casa rima taza	



- Realizan la misma actividad hasta que culmine el juego en línea
- Monitoreo del trabajo de los niños y niñas realizando la retroalimentación en lo que se requiera sobre las rimas.

Revisión

- Los estudiantes entregan sus rimas, las leo en grupo clase, luego realizo algunas correcciones necesarias a través de la siguiente ficha:

En mi rima:	Sí	No
¿Las palabras tienen los mismos sonidos finales?		
¿Usé mayúscula al comenzar la rima?		

- Después de revisar y corregir pido que me dicten sus rimas, las que escribiremos con letras grandes en un papelote acompañan con las imágenes correspondientes
- Realizan un mural con los trabajos de rimas.

CIERRE

Tiempo : 5 min.




- Preguntas de meta cognición:
 - ¿Cómo se sintieron en la sesión?
 - ¿Qué aprendieron y para qué aprendieron?
 - ¿Qué conflictos tuvieron?
 - ¿Será beneficioso para sus vidas lo aprendido?

FICHA DE AFIANZAMIENTO

(Anexo 1)

CONSIGNA: recorta palabras que rimen con el dibujo que corresponde

sol	perro	foca	anillo	boca	cerro
luna	pato	tuna	cajón	conejo	ventana
ratón	campana	espejo	girasol	zapato	martillo

LISTA DE COTEJO

N°	Nombres y apellidos	Desempeños de la competencia		
		Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir rimas.		
		A	B	C
01	ACERO SINTICALA, Gimena			
02	ALANOCA ESTRADA, Elida			
03	CAMA CHOQUE, Ariana Danitza			
04	FERNANDEZ CAMA, Ronald			
05	GOMEZ GOMEZ, Mary Soledad			
06	LOZA ROJAS, María Valeria			
07	SANDOVAL RIVERA, Ronald			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

2. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.I.E.P. : N° 70308 “Mollo Patacollo”-Zepita
- 1.2.Docente responsable : Prof. Juana Lucinda Castillo Barriga
- 1.3.Grado : 1ro Sección :“Única”
- 1.4.Fecha de aplicación : 06 de Octubre de 2022

3. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Familia de palabras haciendo uso de recursos tecnológicos

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMUNICACIÓN		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. ❖ Obtiene información del texto escrito. ❖ Infiere e interpreta información del texto escrito.	Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto.	Encuentra Familia de palabras haciendo uso de recursos tecnológicos.
		Técnica/Instrumento
		Ficha de aplicación. Lista de cotejos.

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Orientación al bien común
Valores	Acciones observables
Equidad y justicia	Los estudiantes comparten el espacio educativo y los bienes que se tiene en el aula.

Planificación	Recursos que se utilizarán
<input checked="" type="checkbox"/> Conocer el contenido de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Preparar la proyección del video <input checked="" type="checkbox"/> Tener los materiales <input checked="" type="checkbox"/> Copias de anexo	<input checked="" type="checkbox"/> Diccionario, material de escritorio, plumones. Computadora, línea de internet, video cuadernos, accesorios

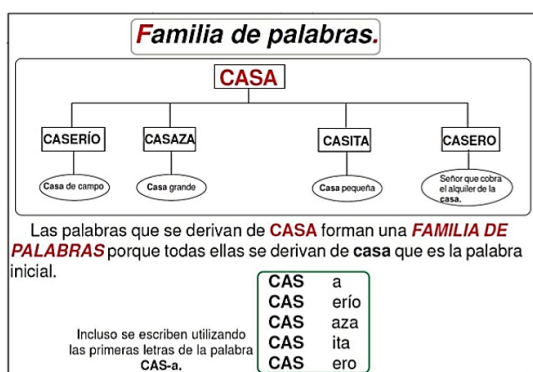
MOMENTOS DE LA SESIÓN		
INICIO	Tiempo	5 min.
<ul style="list-style-type: none"> Previo saludo cordial a los niños/as, repasamos el tema anterior. Presento al grupo clase, la familia de palabras de “pan”. <div data-bbox="564 434 1114 763" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Realizo preguntas: ¿Qué podemos apreciar?, ¿qué es lo que tienen en común?, ¿saben cómo se llama a este grupo de palabras?, ¿qué significa familia de palabras?, ¿dónde podemos ubicar el significado de cada palabra? Comunico el propósito de la sesión: hoy conocerán las Familia de palabras haciendo uso de recursos tecnológicos. Recordamos los acuerdos para prestar atención y comprender las actividades. 		
DESARROLLO	Tiempo	30min
<p>Antes de la lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> A través de tarjetas léxicas formamos grupos. <div data-bbox="544 1339 1134 1738" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta en un papelote las Familias de palabras: Leen en forma grupal cada familia de palabras Pregunto: ¿En qué se parecen las familias de palabras en cada grupo?, ¿hay alguna parte que se repite? Escuchamos con atención las respuestas de los niños y escribo en el pizarrón 		

Durante la lectura:

- Se pide leer primero a los niños voluntarios, preguntando el significado de la palabra para lo que se utilizará el diccionario, ejemplo: MAR, ¿Qué es mar?; MARINO, ¿A quién se le llama marino?, ...

Después de la lectura:

- Posteriormente explicamos a los estudiantes qué es una familia de palabras:



- A fin de reforzar sus aprendizajes ingresamos al siguiente enlace:

<https://wordwall.net/es/resource/1470475/familia-de-palabras>

- Posteriormente se pide desarrollar una actividad (Anexo 1)

CIERRE

Tiempo

5min.

- Meta cognición: ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?

¿Será útil lo que han aprendido?, ¿A qué llamamos familias de palabras?


FICHA DE AFIANZAMIENTO

(Anexo 1)





Nombres y apellidos _____

N° de orden _____ Fecha _____


1. Completa la familia de palabras de cada caso:






flor


____ero ____ista ____ido ____ería






zapato

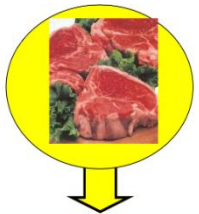
____illa ____ero ____ería






pan

em____ada ____adero ____adería



carne

____ívoros ____iceros ____icería



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1.I.E:P : N° 70308 “Mollo Patacollo”-Zepita

1.2.Docente responsable : Prof. Juana Lucinda Castillo Barriga

1.3.Grado : 1ro Sección :“Única”

1.4. Fecha de aplicación : 11 de octubre de 2022

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
Formamos figuras compuestas haciendo uso de recursos tecnológicos.

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
MATEMÁTICA		
Competencias y capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. ❖ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ❖ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno, las asocia y representa con formas geométricas bidimensionales (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo)	Forma figuras con las piezas del Tangram haciendo uso de recursos tecnológicos, poniendo en énfasis su creatividad e imaginación .
		Técnica/Instrumento
		Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Atención a la diversidad
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Equidad en la enseñanza	Se considera los tiempos, espacios y actividades diferenciadas teniendo en cuenta los intereses y demandas de los estudiantes.

Planificamos	Recursos y/o materiales
<input checked="" type="checkbox"/> Conocer el contenido de la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Escribir el problema en el pizarrón <input checked="" type="checkbox"/> Tener los juegos de tangram a la mano.	<input checked="" type="checkbox"/> Computadora, línea de internet, cuaderno Plumón, papelotes, computadora, proyector de imágenes.

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
INICIO	Tiempo	5min
<ul style="list-style-type: none">Saludo cordialmente a los niños/as.Se presenta la siguiente figura del tangrama:Pregunto: ¿Cómo se llaman las figuras del tangrama?, ¿Cuántas figuras conforman el tangrama? ¿Todas son del mismo tamaño?, ¿Para qué habrán hechos el tangrama?, ...Propósito de la sesión : forman figuras compuestas a partir de un tangrama haciendo uso de recursos tecnológicos.Pido que propongan 3 normas de convivencia para la sesión.		
DESARROLLO	Tiempo	30min
<ul style="list-style-type: none">Escribo el siguiente problema en un papelote:Leen y comprenden <p style="text-align: center;">Urpi se divierte formando diversas figuras con el tangram y quiere saber qué forma tienen las piezas. Diviértanse ustedes también.</p>		
<ul style="list-style-type: none">Junto con los estudiantes leemos el problema en voz. <p>Familiarización con el problema</p> <ul style="list-style-type: none">Luego de leer y comprender les pregunto: ¿Qué realiza Urpi?, ¿Qué forma tiene el tangram?, ¿Qué es un tangram?, ¿Qué figuras conocidas están en él? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none">Pregunto a los niños: ¿Para que se utiliza el tangrama? y ¿Qué figuras conforman el tangrama?,Escribo en el pizarrón las respuestas de los niños <p style="text-align: center;">Arman diferentes figuras según su creatividad ingresando al siguiente enlace:</p> <p>https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.superjocs.com/juegos-/juego-tangram-para-ninos-1705-jc.html&ved=2ahUKEwjVg6SnweD6AhUdGLkGHcLnDZMQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw0_c8BkRNUKPucJny8EpFzU</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <ul style="list-style-type: none">Los niños y niñas voluntariamente explican sus figuras armadas con las piezas de tangrama, luego pregunto: ¿Cómo se sintieron ingresar a los juegos en línea?, ¿Qué		

dificultades tuvieron al realizar las actividades? ¿Que figuras se arman con las 7 piezas?, ¿por qué?

Reflexión y formalización

- ✍ Se promueve la reflexión de los niños de cómo fue su aprendizaje mediante las siguientes preguntas: ¿Cuántos triángulos, cuadrados y rombos hay en un tangrama?, ¿De qué tamaños son?, ¿Qué dificultades tuvieron en el armado de figuras?, ¿Cómo lo resolvieron?
- ✍ Pregunto a los niños como hicieron para trabajar con el tangram ¿Qué imágenes formaron?, ¿Qué figura utilizamos para formar las imágenes?
- ✍ Escribo en la pizarra el siguiente texto indicando a los niños que leen y copian en sus cuadernos



Para elaborar figuras compuestas utilizamos las figuras geométricas como el Cuadrado el triángulo, el trapecio, etc.

Planteamiento de otros problemas

- ✍ Pido pegar en una cartulina blanca y recortar el tangram, posteriormente formarán más figuras.

CIERRE

Tiempo

5min

- ✍ Los estudiantes contestan a las interrogantes: ¿Cómo aprendí?, ¿Cómo me sentí resolviendo el problema armar figuras con el tangram?, ¿Para qué me servirá lo asimilado?
- ✍ Extensión: se pide construir cuatro figuras distintas utilizando el tangram.

LISTA DE COTEJO

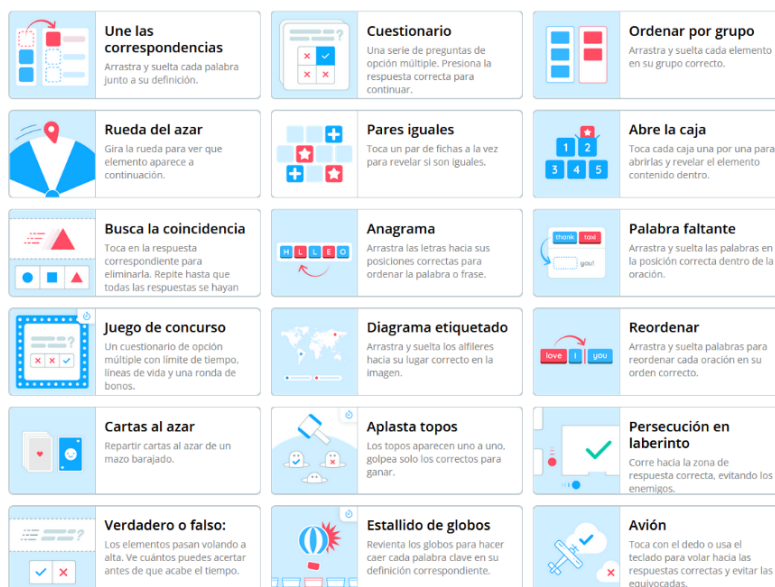
Grado: Iro. Sección: "U"					Comentarios u observaciones adicionales
Docente :Juana L. Castillo Barriga					
N°	Apellidos y nombres	Desempeños de la competencia			
		Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno, las asocia y representa con formas geométricas bidimensionales (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo)			
		A	B	C	
01	ACERO SINTICALA, Gimena				
02	ALANOCA ESTRADA, Elida				
03	CAMA CHOQUE, Ariana Danitza				
04	FERNANDEZ CAMA, Ronald				
05	GOMEZ GOMEZ , Mary Soledad				
06	LOZA ROJAS, María Valeria				
07	SANDOVAL RIVERA, Ronald				

3.2 RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

De acuerdo a las actividades realizadas en las sesiones de aprendizaje planificadas y haciendo uso de las distintas herramientas interactivas online, bajo la lógica del aprendizaje basado en juegos observamos un cambio de conducta de los estudiantes sobre todo relacionado a la atención al tema desarrollado, claro está que en este nivel de educativo el grado de aprendizaje de los estudiantes es relativo, ya que cada estudiante tiene un propio ritmo de aprendizaje, en nuestro caso los estudiantes de primer grado se encuentran con nuevos conceptos y por ello se requiere que nuestros estudiantes relacionen los nuevos aprendizajes de manera creativa y divertida haciendo uso de herramientas interactivas que la página <https://wordwall.net/es> nos lo brinda de manera gratuita, pudiendo realizar las siguientes actividades.

Figura 3

Página de inicial de Wordwall



Nota: obtenido de: <https://wordwall.net/es>



En tal sentido, la página de Wordwall nos brinda la posibilidad de usarse para crear actividades interactivas. Sus recursos se pueden reproducir en cualquier dispositivo electrónico ya sea celular, tableta, computadora, etc. Además, cuenta con una pizarra interactiva. Permite que los estudiantes jueguen de manera individual o guiados por su docente,

Sobre los resultados obtenidos de la aplicación de las herramientas en línea se tiene el siguiente detalle:

Sesión de aprendizaje 1- Escribe rimas haciendo uso de recursos tecnológicos

En la sesión de aprendizaje los estudiantes participaron de forma activa, al inicio tenían dificultad para escribir y relacionar las imágenes con palabras que rimen o tengan el mismo sonido final, luego al presentar el enlace de los juegos en red, los estudiantes se vieron motivados al interactuar con los juegos propuestos es así como lograron identificar y escribir las imágenes que riman e interactuaron varias veces y cada vez que participaban se concentraban para no fallar las ocho actividades. Los estudiantes denotan avances considerables al momento de formar rimas, sobre todo por lo gráfico, interactivo y amigable que resulta el uso de la herramienta virtual. (Anexo 1 y 2)

Sesión de aprendizaje 2-Familia de palabras haciendo uso de recursos tecnológicos

En la sesión de aprendizaje se presentó familia de palabras que los niños conocen y están familiarizados con estos, con la ayuda de un diccionario relacionaron el significado y proponían las palabras que hacían familias como ejemplo: lápiz, lapicero, lapicito, etc. Luego para reforzar los aprendizajes de los estudiantes ingresaron al enlace que lo tenía previamente seleccionado, los niños y niñas del primer grado se entusiasmaron al interactuar con el juego en red lograron identificar la familia de palabras, así como leyeron las palabras que hacían

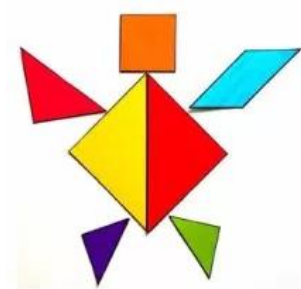
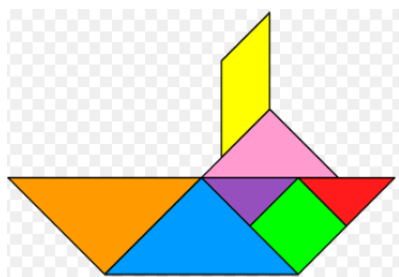
familia para no equivocarse y continuar con el juego, al mismo tiempo se reforzó la direccionalidad (arriba-abajo, izquierda-derecha) (Anexo 3,4,5,6)

Sesión de aprendizaje 3-Formamos figuras compuestas haciendo uso de recursos tecnológicos

En esta sesión de aprendizaje los estudiantes hicieron uso de su imaginación y creatividad, al presentarse diferentes imágenes los niños y niñas forman diferentes figuras utilizando el tangram (7 figuras geométricas como el Cuadrado el triángulo, el trapecio, etc.) al ingresar al enlace propuesto, inician el juego demostrando mucha habilidad para desplazar o movilizar las figuras geométricas y formar diferentes figuras como casa, autos, etc. Para iniciar el niño –niña socializa de que imagen se trata luego forman las figuras utilizando las fichas del tangrama, lo realizan en forma individual y grupal, al interactuar con los medios tecnológicos los niños se sienten motivados y piden más retos para realizar. (Anexo 7,8,9,10)

Figura 4

Fichas del tangrama



Nota: obtenido de:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.superjocs.com/juegos-/juego-tangram-para-ninos-1705jc.html&ved=2ahUKEwjVg6SnweD6AhUdGLkGHcLnDZMQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw0_c8BkRNUKPucJny8EpFzU



CONCLUSIONES

2. La aplicación del aprendizaje basado en juegos mediante el uso de herramientas interactivas despierta en los estudiantes el interés por aprender ya que lo hacen de manera divertida e interactiva al tiempo que los estudiantes se van familiarizando con la manipulación de la computadora; el uso de recursos audiovisuales hace que el estudiante centre su atención en la actividad a realizar de manera activa.
3. El uso del aprendizaje basado en juegos combinado con las herramientas en línea denominada wordwall favorecen el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes ya que son sencillas de manipular, tienen un interfaz amigable y sobre todo nos permiten complementar a los aprendizajes compartidos en el salón de clases de manera presencial.
4. La realización de sesiones de aprendizaje haciendo uso de herramientas en línea dinamiza y facilita el desenvolvimiento de los estudiantes al momento de aprender; por lo tanto, se apuesta por una educación denominada híbrida ya que podemos combinar herramientas interactivas en línea con las propias estrategias didácticas utilizadas en clases.



RECOMENDACIONES

1. A los lectores de este trabajo académico, es importante considerar al aprendizaje basado en juegos como un método necesario a aplicar en las sesiones de aprendizaje de todo docente de todo nivel educativo, ya que a partir de ello podemos mejorar la forma como los estudiantes aprenden
2. Se sugiere a los docentes de educación primaria aplicar las estrategias del aprendizaje basada en juegos conjuntamente con las herramientas interactivas en línea ya que son gratuitas y complementan de manera dinámica el aprendizaje de los estudiantes. Se sugiere implementar con el servicio de internet a todas las instituciones educativas, ya que la educación ha cambiado y las formas de aprender también.
3. A los docentes en general, se recomienda aplicar sesiones de aprendizaje haciendo uso de herramientas en línea dinamiza ya que estas facilitan el desenvolvimiento de los estudiantes al momento de aprender; es necesario apostar por una educación denominada como híbrida ya que podemos combinar herramientas interactivas en línea con las propias estrategias didácticas utilizadas en clases.

REFERENCIAS

- Artiles Rodríguez, J., Guerra Santana, M., Aguiar Perera, V., & Rodríguez Pulido, J. (2021). Agente conversacional virtual: la inteligencia artificial para el aprendizaje autónomo. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 62, 107–144.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.86171>
- Avilés, M., Osorio, J., Cortés, F., Quiroz, A., & Tiznado, M. (2021). *Percepción De Docentes Del Área De Lenguaje Y Comunicación Respecto Del Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje Del Eje De Comunicación Oral En Estudiantes De Segundo Medio De La Región Del Biobío, Producto De La Pandemia Covid-19*.
- Bricall, J. (2000). Informe Universidad 2000. *Conferencia de Rectores de Las Universidades Españolas (CRUE)*. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/98772/3ercoloquio.tic.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Cáceres, P. (2020). La información y la educación en tiempo de pandemia. *Enunciación*, 25(La potencia del lenguaje en tiempos de incertidumbre), 85.
- Contini, N., Mejail, S., Caballero, V., Lacunza, B., & Lucero, G. (2021). Adolescentes, escuela y comportamiento agresivo en tiempos de pandemia. *Dinámicas y retos. Ciencia, Docencia y Tecnología*, 32(63 (set-dic)). <https://doi.org/10.33255/3263/1026>
- Educación 3.0. (2018). *Las aplicaciones educativas más populares para dispositivos Android*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/aplicaciones-educativas-android/>
- Freud, S. (1920). *Obras completas*.
- María Marcos, L. (1987). *La actividad lúdica en la edad preescolar, su influencia en la educación cognitiva*. (U. P. de S. Salamanca (ed.)).
- Marqués, P. (2004). *Diseño Y Educación De Programas Educativos*.
<http://www.xtec.es/pmarques/edusoft.htm>. %0D



- Michelet, A. (1996). El maestro y el juego. *Perspectivas*, XVI, 117, 126.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069213_spa.locale=es
- Montañas, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanco, P., Sánchez, M., Serrano, J., & Turégeno, P. (2000). *El Juego En El Medio Escolar* (pp. 235–259).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Newman, B., & Newman, P. (1983). *Desarrollo del niño* (Limusa).
<https://www.academia.edu/4575518/Newman>
- Perez Perez, R. M. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de educación secundaria* [Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15881>
- Piaget, J. (1950). *The Psychology of Intelligence*. Routledge & Paul.
<https://books.google.com.pe/books?id=SvPWwQEACAAJ>
- Piaget, J. (1961). *La formación símbolo en el niño*. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Valero Cedeño, N. J., Castillo-matute, A. L., & Padilla-hidalgo, M. (2020). *Ciencias de la educación Artículo de revisión*. 6, 1201–1220.
- Vasques, R., & Vilema, J. (2018). *Herramientas interactivas en el aprendizaje de vectores, dirigido a estudiantes de segundo año de bachillerato. Diseño de un software interactivo*.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos* (crítica).
<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
https://books.google.com.pe/books?id=RxjjUefze_oC

ANEXOS

FOTOGRAFÍAS DE APLICACIÓN DEL TRABAJO

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



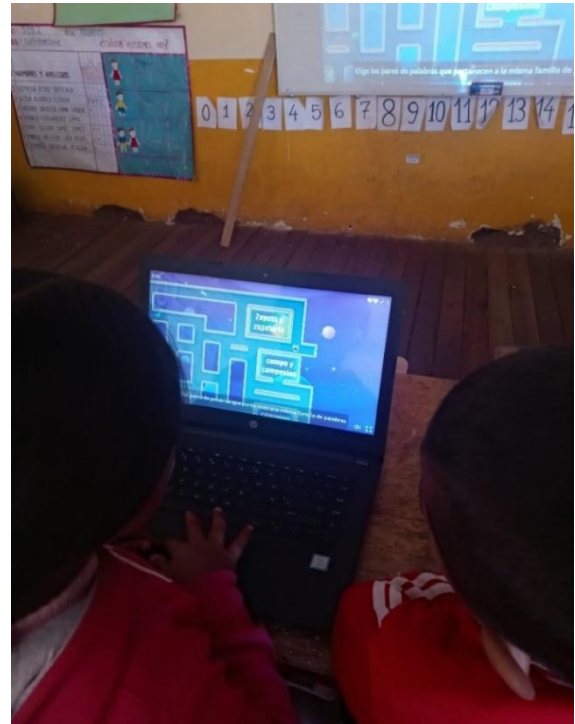
Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



Anexo 10



Nota: fotografías tomadas a los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo – Zepita durante el año 2022



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 26/09/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Juana Lucinda Castillo Barriga
Dirección: Jr. Pomata N° 126-Juli
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40354230
Teléfono: 951 58 15 32 email: juana lu 126 @ gmail.com

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Programa de Segunda Especialidad
Escuela Profesional o Mención: _____

Título o Grado Académico a optar: computación y docencia en aula de innovación Pedagógica
Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: El aprendizaje basado en juegos, uso de herramientas interactivas en línea para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70308 de Mollo Patacollo - Zepita

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje basado en juegos, aplicación, gamificación, herramienta interactiva.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2?}
2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo

No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Gestión de la investigación - SE629

Firma de Autor



huella digital

26/09/2024

Fecha