



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**LA GAMIFICACION Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS
DEL SUBNIVEL 2 DE LA ESCUELA AUTORA ESTRADA Y AYALA.**

AUTOR:

MIRIAN ISABEL ARIAS JIMENEZ

TUTOR:

Msc. SANDRA LIDIA TOBAR VERA

BABAHOYO - LOS RIOS -ECUADOR

2022

1. RESUMEN

El trabajo de estudio de caso titulado: la gamificación y su incidencia en el aprendizaje cognitivo en niños del subnivel 2 de la escuela Autora Estrada y Ayala, el cual se basó en observar los factores que inciden o generan la técnica de gamificación en los estudiantes y como esto influye en el aprendizaje cognitivo en el grupo de estudiantes que se escogieron para este caso. Especialmente en el transferir mecánicas de juego a técnicas de aprendizaje para conseguir mejores resultados o asimilar mejor conocimientos, mejorar determinadas habilidades o premiar determinadas actividades y poder realizar un aporte con datos que puedan ser utilizados por los docentes para garantizar un mejor aprendizaje en los estudiantes de este nivel de inicial.

En este estudio se emplearon una variedad de técnicas e instrumentos de recolección de datos, la observación directa, y un seguimiento básico para la obtención de datos sobre el modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes y logra un aprendizaje cognitivo. Para la elaboración del informe realizó el planteamiento del objetivo, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones correspondientes.

Palabras claves: Gamificación y aprendizaje cognitivo

SUMMARY

The case study work entitled: gamification and its impact on cognitive learning in children of sublevel 2 of the Aurora Estrada y Ayala School, which was based on observing the factors that affect or generate the gamification technique in students. And how this influences cognitive learning in the group of students chosen for this case. Especially in transferring game mechanics to learning techniques to achieve better results or assimilate better knowledge, improve certain skills or reward certain activities and be able to make a contribution with data that can be used by teachers to guarantee better learning in students of this initial level.

In this study, a variety of data collection techniques and instruments were used, direct observation, and basic monitoring to obtain data on the game model, it really works because it motivates students and achieves cognitive learning. For the preparation of the report, the objective was proposed, proceeding to statistically analyze the data obtained, thus being able to establish the corresponding conclusions.

Keywords: Gamification and cognitive learning

2. INTRODUCCIÓN

El presente estudio de caso corresponde a la línea de investigación que correspondiente a la Carrera la cual es: “Gamificación” y a la sub-línea “El aprendizaje cognitivo” en la que se ubica esta temática debido a que una técnica de aprendizaje que introduce mecánicas de juego en la profesión educativa para lograr mejores resultados o para integrar mejor los conocimientos, aumentar ciertas habilidades o actividades, en muchos otros propósitos. Por ello, a la hora de introducir juegos o elementos lúdicos en el aula, se debe recordar que deben llevar a los alumnos a adquirir nuevos conocimientos o mejorar habilidades que ayuden en su aprendizaje cognitivo.

En la educación en forma general se puede decir entonces que cuando se trata de la utilidad de la gamificación, debemos tener en cuenta que hay más de uno. Estos juegos estén bien presentados en el aula y están estrechamente relacionados con el contenido de la lección que se enseña, lo que facilita la cooperación de los estudiantes, la capacidad y el desarrollo del talento de los niños. Pero lo más importante, nos ayudan a mantenernos motivados en nuestras clases, porque a quién no le gusta jugar, todos los docentes saben que si queremos que nuestros alumnos aprendan algo, tenemos que estar constantemente motivados por ellos.

Esta experiencia promueve el aprendizaje activo y aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, debemos abrazar responsablemente la era de la globalización en la que vivimos y los docentes no pueden ignorar, sino que deben aceptar los desafíos y las oportunidades. Por lo tanto, en beneficio de los estudiantes, es importante utilizar la gamificación como técnica de aprendizaje para desarrollar habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años en educación inicial, utilizando el juego para promover el aprendizaje de los estudiantes.

3. JUSTIFICACIÓN.

Con el propósito de hacer una contribución con la calidad de la educación, la gamificación se considera una estrategia para enseñar y motivar a los estudiantes a lograr un comportamiento apropiado, creando un entorno atractivo para que participen y logren buenos resultados de aprendizaje. Estos juegos permiten a los niños de 4 a 5 años desarrollar su inteligencia emocional e intentar crear situaciones realistas. Estos juegos deben planificarse para guiarlos hacia el aprendizaje que necesitan y luego brindar retroalimentación como una herramienta del maestro para ayudarlo ya que forman parte del proceso en el aprendizaje.

Este trabajo de estudio de caso es de trascendencia, porque nos da la oportunidad debido a que en las primeras etapas los niños es necesario considerar específicamente qué habilidades cognitivas se deben desarrollar en los niños de 4-5 años, que si bien son diversas, cabe recalcar que se definen como aquellas que se desarrollan mediante el uso de juegos. El conocimiento físico de las propiedades físicas de los objetos y cómo interactúan con ellos, explorando activamente todos los sentidos; manipular, transformar y combinar materiales de forma continua y discontinua; selección de materiales, actividades y objetivos; adquirir la capacidad de utilizar equipos y herramientas; detectar y sistematizar los efectos de las acciones sobre los objetos tales como taladrar, doblar, soplar, romper, apretar, descubrir y sistematizar las características y propiedades de los objetos.

Serán beneficiarios directos los estudiantes de inicial, así también a los docentes como beneficiarios indirectos, los que podrán contar con una opción más como estrategias para el desarrollo del aprendizaje dentro de la actividad educativa, se incluyen también como beneficiarios indirectos a los padres de familia, que podrán observar cómo sus hijos pueden

mejorar sus aprendizajes requeridos como un aporte para mejorar la calidad de la educación de sus representados.

4. OBJETIVO GENERAL

Caracterizar la gamificación y su incidencia en el aprendizaje cognitivo en niños del subnivel 2 de la escuela Autora Estrada y Ayala.

5. SUSTENTOS TEÓRICOS

GRAMIFICACION

¿Qué es la gamificación?

Lo primero que debemos analizar es qué es la gamificación en concreto. Este método incluye el uso de elementos de juego para completar el proceso educativo. ¿Aprende cómo jugar? ¿Jugar para aprender? Sin embargo, la gamificación no es un método exclusivo de enseñanza. Por ejemplo, el marketing también utiliza elementos y estructuras de gamificación para impulsar el compromiso de las personas involucradas en diferentes tareas.

10 beneficios de la gamificación en el aula

Para entender exactamente qué es la gamificación resulta fundamental conocer cuáles son los beneficios que aporta al proceso educativo. A continuación analizamos los 10 principales motivos que demuestran la eficacia de este método.

La gamificación favorece el aprendizaje y el rendimiento académico

- Aumenta la motivación hacia el aprendizaje. La gamificación como herramienta de aula mejora la disposición de los alumnos para aprender y es menos propensa al rechazo que el aprendizaje tradicional.

- Enfrenta al alumno con diferentes niveles de dificultad. Su esencia es como un videojuego: a medida que se resuelven los desafíos, se vuelven más complejos. Estos niveles de dificultad no tienen límites y se pueden utilizar en todas las etapas de la educación.
- Favorece el conocimiento. La adquisición de conocimientos está ligada al interés y comprensión que tienen los estudiantes sobre los conceptos. Algunos conceptos complejos no son fáciles de asimilar. La gamificación promueve la comprensión de todo tipo de ideas, haciéndolas más fáciles de aprender.
- Crece la atención y la concentración. Si los estudiantes están motivados, se sienten capaces de comprender los temas. Si el desafío es sugerente, le darán toda su atención y enfoque. El aprendizaje será como un juego y por ello trabajarán duro para conseguirlo.
- Optimiza el rendimiento académico. Este es uno de los beneficios que mejor define qué es la gamificación. Si los alumnos comprenden y asimilan conceptos, tendrán más herramientas para afrontar con éxito los exámenes. La transmisión interna de conocimientos como método más eficaz que el aprendizaje por reglas memorizadas.
- Mejora la lógica y las estrategias para la resolución de problemas. Es una característica fundamental de cualquier juego educativo. Los estudiantes deben investigar cómo resolver una variedad de desafíos educativos. Para ello, deben utilizar el pensamiento lógico y aprender, a través de un proceso de razonamiento basado en prueba y error.

La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento académico

- Hace más divertidas las asignaturas. El concepto de un salón de clases con libros y cuadernos no puede ser aburrido, especialmente si se usa todos los días. La

gamificación se puede aplicar en todas las materias y favorece el aprendizaje de conceptos abstractos de una forma más realista.

- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías Si bien la nueva tecnología no siempre es necesaria, algunas tecnologías, como la robótica educativa o el diseño de videojuegos, ayudan a los estudiantes a aprender sobre los avances tecnológicos. Esto les permite integrarse temprana y naturalmente a su forma de aprender y vivir.
- Ayuda a un buen uso de los videojuegos. Uno de los motores de juego más interesantes son los videojuegos y su uso con fines educativos. El objetivo es que los vean como un pasatiempo que deben usar con moderación y responsabilidad.

Favoreciendo las relaciones sociales

- Estimula las relaciones sociales. La mayoría de los motores de gamificación funcionan en grupos. De esta manera, los estudiantes deben aprender a comunicarse y trabajar en grupo para lograr sus objetivos. Cada alumno asume un papel en el juego al mismo nivel. Esto permite que los estudiantes comiencen a comprender el concepto de monopolio.

En qué se basa esta técnica de aprendizaje. El modelo del juego funciona.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego al ámbito educativo-profesional para obtener mejores resultados, o para una mejor absorción de determinados conocimientos, mejorando determinadas habilidades o premiando acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje está ganando terreno en los métodos de entrenamiento debido a su carácter lúdico, facilitando el contenido del conocimiento de una forma más lúdica, creando una experiencia positiva para el usuario.

El modelo del juego realmente funciona porque logra motivar a los estudiantes, desarrollar más el compromiso de todos y fomentar el espíritu de innovación. Se utilizan una variedad de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Ventajas de la gamificación en Infantil

- **Motivación:** Para estimular el interés en tareas o aprendizaje que pueden ser más complejos o menos atractivos. Hacerlo de forma lúdica facilitará la formación de conceptos.
- **Cooperación:** Mejorar la capacidad de resolución de conflictos, cooperación y trabajo en equipo. Esto fomentará la socialización dentro del grupo de compañeros.
- **Concentración:** algo habitual en cualquier juego y no siempre fácil de conseguir con alumnos de poca edad.
- **Mejora de habilidades cognitivas:** desarrollo de la memoria, del pensamiento lógico, la deducción...
- **Mejora de habilidades psicomotrices:** mayor destreza visual, coordinación ojo-mano, la lateralidad...
- **Alfabetización digital:** este primer contacto con ordenadores y nuevas tecnologías permite familiarizarse con los niveles más básicos de alfabetización digital.
- **Adaptación a cada alumno:** la gamificación permite una adecuación a las necesidades y ritmo de cada alumno. La personalización facilita un aprendizaje más ajustado a la diversidad.

- Mejor aprovechamiento del tiempo en clase.
- Mayor autoestima.

¿Cómo aplicar la gamificación en un aula de Infantil?

El punto de partida para aplicar la química en los niños es que debe ser una herramienta transversal para resolver diferentes problemas al mismo tiempo. Por lo tanto, se utilizará para abordar cuestiones ambientales, viales, de salud o de equidad educativa. En la práctica, y en el caso de la edad escolar temprana, este tipo de enfoque se traduce en el aprendizaje simultáneo de conceptos matemáticos, colores o la fauna de un territorio.

La gamificación debería ser un complemento a los métodos de enseñanza más tradicionales y aplicarse tanto en métodos asistidos por tecnología como en otros métodos tradicionales. Para tener éxito, es necesario tener en cuenta las peculiaridades del grupo y los objetivos que queremos alcanzar, ya que los niños son niños de preescolar, lo que primará sobre los juegos simbólicos. Además, los recursos para las personas con discapacidad son más limitados que para los estudiantes que no saben leer. Juegos divertidos e intuitivos que permiten repeticiones, replays, asumir nuevas identidades y roles, historias con grandes personajes. No es solo un niño sentado frente a un juego.

APRENDIZAJE COGNITIVO

El aprendizaje cognitivo es la acumulación de conocimientos adquiridos a lo largo de la vida de un individuo o animal como resultado de estudios y experiencias. Incluye el aprendizaje experiencial y nuestro procesamiento de esta información.

El aprendizaje cognitivo es la síntesis del conocimiento de un individuo a lo largo de su vida como resultado de recibir y procesar información y producir una respuesta: el conocimiento.

El cerebro recibe información, todos los días, a través de los sentidos, la inferencia, la relación con el entorno y la memoria, proceso que dura toda la vida. Esta información es procesada y comprendida por cada individuo de manera diferente.

El aprendizaje cognitivo se define como la capacidad del ser humano para interpretar y conocer a través de la percepción y el cerebro. Se refiere a los procesos involucrados en la captura y procesamiento de la información. Entonces comienza con los sentidos, para poder ir allí, a través del sistema cognitivo, para crear una respuesta después. Con el tiempo, se han descubierto varios tipos de aprendizaje cognitivo, que se explican a continuación.

Enfoque cognitivo del aprendizaje

Los enfoques cognitivos o cognitivos del aprendizaje enfatizan que, aunque el aprendizaje se puede inferir del comportamiento, es en sí mismo un comportamiento distinto.

Este enfoque difiere del enfoque conductual en que este último mide el aprendizaje sobre cambios conductuales a relativamente largo plazo. En contraste con esto, el enfoque cognitivo se define como un cambio relativamente permanente en la percepción que ocurre como resultado de una experiencia.

El aprendizaje representa un cambio en el contenido, organización y almacenamiento de información en el cerebro. Los seres humanos tienen un conjunto de estructuras cognitivas para comprender su entorno y cómo funciona. Deciden qué es importante aprender y aprenden a través de técnicas y estrategias con las que se sienten cómodos.

El enfoque cognitivo del aprendizaje implica dos procesos importantes: la acomodación y la asimilación. La acomodación es el proceso de cambiar nuestro mapa cognitivo, o forma de ver el mundo, para que coincida con nuestra experiencia del mismo. Esto sucede mediante la creación de categorías en nuestra mente para adaptar experiencias que no se ajustan a las categorías existentes.

La asimilación es la incorporación de nueva experiencia en categorías existentes, y la modificación de esas categorías existentes para que la nueva información se ajuste.

Tipos de aprendizaje cognitivo

A continuación, los 10 principales tipos de aprendizaje cognitivo:

Aprendizaje cognitivo implícito: Este tipo de aprendizaje es necesario llamado aprendizaje "a ciegas", porque aprendes sin darte cuenta de lo que estás haciendo. Así, este aprendizaje se produce sin que la persona sea consciente de lo que está aprendiendo.

Entonces es una implementación automática del mismo, por lo que las actividades realizadas por este tipo (caminar o hablar), son ejemplos de ello.

Aprendizaje explícito: El aprendizaje explícito, en términos cognitivos, incluye el aprendizaje a voluntad. Hay muchos ejemplos de este tipo, como el acto de tomar un libro y leerlo, porque se hace voluntariamente y con fines de aprendizaje en mente.

Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje, el individuo recibe solo la información que necesita aprender. Un claro ejemplo es la escuela: los profesores planifican actividades, dan órdenes a su clase y los alumnos escuchan un tema diferente cada día.

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo reúne toda la información relacionada con el conocimiento a través de las dimensiones cognitiva, motivacional y emocional. De esta forma, recoge a lo largo de su vida una secuencia de experiencias con las que crea su propia historia en cada etapa.

Aprendizaje cognitivo asociativo: El aprendizaje asociativo establece relaciones entre estímulos y comportamientos específicos para obtener asociaciones con situaciones específicas. Ejemplo: Según Pavlov, el experimento es el siguiente:

En Estilos de aprendizaje, hemos creado un grupo de Telegram para discutir diferentes estilos de aprendizaje o lo que quiera hablar. ¡Bienvenidos!

Utiliza muchos perros y los llama cada vez que va a darles de comer. Tanto es así que cada vez que escucha el timbre se emociona y babea.

Aprendizaje cognitivo no asociativo: El aprendizaje cognitivo no asociativo representa la estimulación continua de respuestas primordiales que permiten la adaptación al medio. Con este tipo de aprendizaje, ya no nos enfocamos en los desencadenantes externos que desencadenan la respuesta del cuerpo.

Un ejemplo son las personas que viven cerca de los aeropuertos. El ruido les molesta mucho el primer día, pero con el tiempo se acostumbran y ya no les molesta.

Aprendizaje cognitivo por descubrimiento: Este tipo de aprendizaje ocurre cuando estás constantemente buscando fuentes de información. El cerebro está motivado por la curiosidad y, por lo tanto, activa respuestas de interés a través de las cuales el individuo aprende y conecta esta información con su esquema cognitivo.

Aprendizaje observacional o por imitación: Aquí es donde entra en juego el aprendizaje por sustitución cuando se fijan ciertos comportamientos y luego se imitan, que es lo que sucede cuando las neuronas se invierten y emergen las neuronas espejo. Un ejemplo son los niños que aprenden a hablar.

Aprendizaje emocional: En el aprendizaje emocional, una zona muy importante de nuestro cerebro forma parte del sistema límbico. Como resultado, se desarrollan ciertas emociones que le permiten desencadenar un determinado comportamiento.

Aprendizaje experiencial: La propia experiencia es el detonante de este aprendizaje. Dependiendo de las experiencias que tengamos en la vida, aprenderemos una lección u otra.

Aprendizaje memorístico Este tipo de aprendizaje utiliza la memoria en la que se almacenan determinados datos (como nombre y apellido, dirección o núcleo familiar).

6. TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Para el desarrollo de este trabajo se utilizaron los siguientes métodos de investigación:

Método inductivo.

El método inductivo permitirá obtener resultados de forma sencilla desde las partes al todo, para luego ampliar la información que se necesita y buscar las debidas soluciones al problema estudiado mediante un diagnóstico que se realizará en base a las encuestas realizadas al Subnivel 2 en escuela de educación básica Autora Estrada y Ayala.

Método deductivo.

Este método ayudara de manera lógica la deducción de los problemas interpretando el todo y orientando a la generación de alternativas de soluciones a la problemática estudiada.

Técnicas de recolección de la información

En las técnicas de recolección de la información se evidencian tres que son:

La observación: La misma que se aplica en todo el trayecto de la investigación desde la percepción de la problemática, hasta la finalización de la misma.

Las encuestas: Este tipo de técnica es utilizada de manera informal en la recolección de la información de campo aplicad a una parte de la población por medio de un cuestionario de preguntas llamado instrumento.

Las entrevistas: Es una técnica que se la utiliza de manera formal a una parte de la población y que se vale de un instrumento compuesto por preguntas no estructuradas y abiertas.

Instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos es una batería de respuestas estructuradas o no estructuradas, abiertas o cerradas, objetivas o subjetivas, dependiendo del tipo de investigación

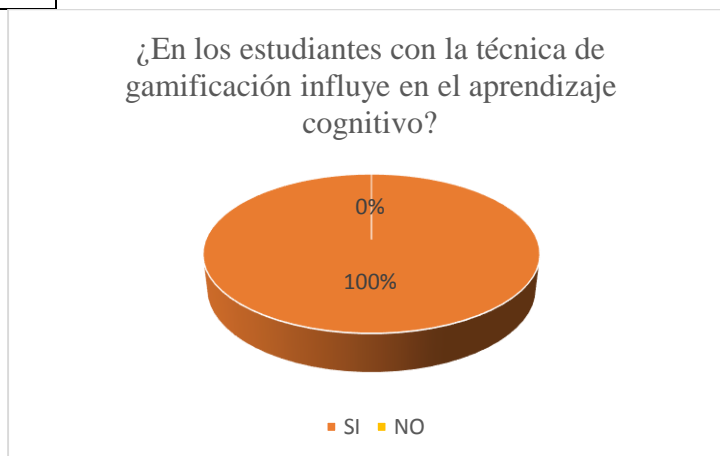
que se realice, en el presente trabajo se utilizaran para las entrevistas la no estructuradas y abiertas y para las encuestas las estructuradas y cerradas

7. RESULTADOS OBTENIDOS.

En los datos obtenidos en la presente tiene como finalidad la de recoger información sobre el tema: la gamificación y su incidencia en el aprendizaje cognitivo en niños del subnivel 2 de la escuela Autora Estrada y Ayala del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, para la recopilación de datos para este estudio de caso se ha usado la encuesta como medio de recolección de información, la misma que consta de un banco de 2 preguntas, donde el encuestado debe contestar a las preguntas y de acuerdo a su respuesta, se analizará la interpretación y los resultados lo podemos ver como se demuestra a continuación.

1.- ¿En los estudiantes con la técnica de gamificación influye en el aprendizaje cognitivo?

SI	NO
10	0

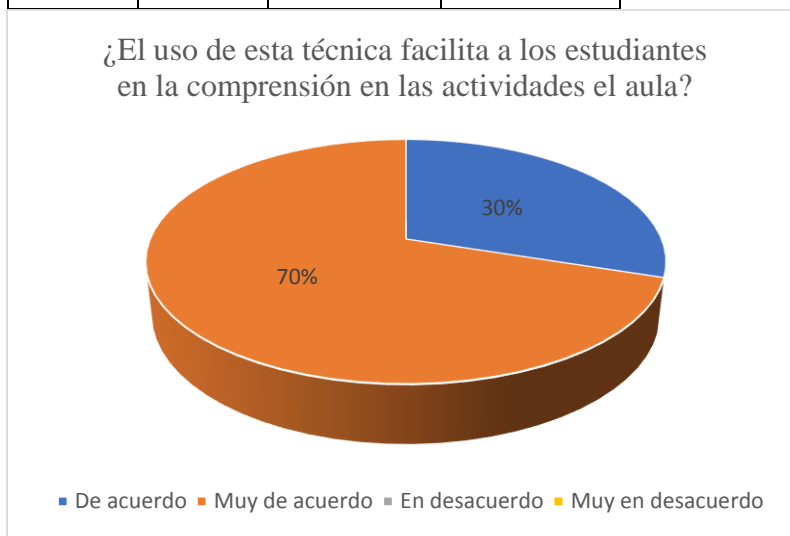


Interpretación: En base a la pregunta 1, de las 10 personas entrevistadas, 10 han respondido que sí a los estudiantes con la técnica de gamificación influye en el aprendizaje cognitivo y 0 han respondido que no a los estudiantes con la técnica de gamificación influye en el aprendizaje cognitivo.

Análisis: El 100% de las personas entrevistadas han respondido que sí los estudiantes con la técnica de gamificación influye en el aprendizaje cognitivo y el 0% han respondido que no los estudiantes con la técnica de gamificación influye en el aprendizaje cognitivo.

2.- ¿El uso de esta técnica facilita a los estudiantes en la comprensión en las actividades el aula?

De acuerdo	Muy de acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
3	7		

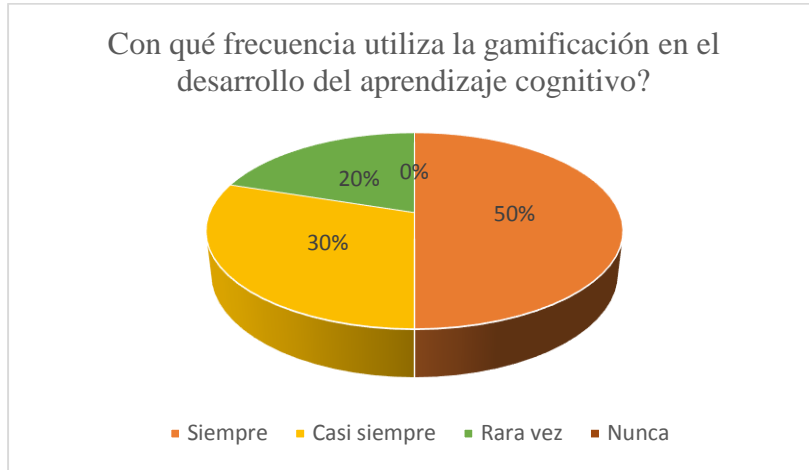


Interpretación: En base a la pregunta 2, de las 10 personas entrevistadas, 7 han respondido que están muy de acuerdo en el uso de esta técnica facilita a los estudiantes en la comprensión en las actividades el aula y 3 han respondido que están de acuerdo n el uso de esta técnica facilita a los estudiantes en la comprensión en las actividades el aula.

Análisis: El 70% de las personas entrevistadas han respondido que están muy de acuerdo en el uso de esta técnica facilita a los estudiantes en la comprensión en las actividades el aula y el 30% han respondido que están de acuerdo en el uso de esta técnica facilita a los estudiantes en la comprensión en las actividades el aula.

3.- ¿Con qué frecuencia utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca
5	3	2	0



Interpretación: En base a la pregunta 3, de las 10 personas entrevistadas, 5 han respondido que siempre utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo, 3 han respondido que casi siempre utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo, 2 han respondido que rara vez utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo y 0 respondieron que nunca utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

Análisis: El 50% de las personas entrevistadas han respondido que siempre utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo, con el 30% han respondido que casi siempre utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo, con el 20% han respondido que rara vez utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo y con 0% respondieron que nunca utiliza la gamificación en el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

8. CONCLUSION

El objetivo de este estudio fue analizar la relación entre la conciencia fonológica temprana y el aprendizaje evolutivo de la lectoescritura en los estudiantes.

Hemos demostrado que la gamificación en el ámbito de la enseñanza pretende superar los supuestos de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros para el aprendizaje, logrando que el proceso educativo se convierta en una experiencia necesaria a partir de estos factores como motivación y prueba social para lograr una mayor participación en el aprendizaje de los alumnos.

Los docentes juegan un papel importante en la formación de los estudiantes como un agente importante en las instituciones educativas, utilizando la tecnología para gamificar las aulas para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años, educar lo que inicialmente fue una verdadera transformación de la práctica docente, era necesario actualizar y capacitar constantemente a los docentes para que respondieran a las necesidades y cambios actuales de la sociedad y el aula que requerían nuevas estrategias, enfoques o procesos de innovación educativa.

Para terminar con esta visión, la gamificación brinda una gran oportunidad para que los maestros y los estudiantes de 4-5 años de escolaridad salgan de sus zonas de confort y encuentren una sensación de disfrute en el proceso del currículo, ampliando la oportunidad de innovación prácticas como las aulas invertidas, el aprendizaje combinado y el aprendizaje adaptativo, lo que permite aplicar muchas horas de currículo a la práctica, dejando el contenido teórico para el aprendizaje individual de los estudiantes, adecuar los métodos de enseñanza a las realidades sociales modernas es uno de los retos a los que se enfrenta la escuela hoy en día para adaptar el proceso de enseñanza a las características, necesidades e intereses de los alumnos de nueva generación.

9. Bibliografía

- Ambuisaca, X. P. (02 de DIC de 2019). *SCIELO*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Cuesa., M. (02 de 05 de 2014). *Importancia*. Obtenido de <https://www.importancia.org/?s=Aprendizaje%20Cognitivo>
- Gaitán, V. (s.f.). *EDUCATIVA*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Porto, J. P., & Gardey, A. (2008). *Defibicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>
- Profesor, R. S. (s.f.). *APENDIZAJE*. Obtenido de <https://www.aprendizaje.wiki/aprendizaje-cognitivo.htm>
- Rodríguez, A. R., & Gallardo, J. E. (04 de diciembre de 2019). *MINEDUC*. Obtenido de <file:///C:/Users/MINEDUC1/Downloads/505-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1930-1-10-20200120.pdf>
- Román, R. (Noviembre de 2019). *Instituto para el Futuro de la Educacion Obsrvatorio*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-mitos-y-realidades>
- Vizcaíno, C. G. (agosto de 2018). *dspace*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

10. ANEXOS

Figura1. En la elaboración del trabajo de investigación sobre la gamificación y su incidencia en el aprendizaje cognitivo en niños del subnivel 2 de la escuela Autora Estrada y Ayala.



Figura 2. Terminando últimos detalles de mi trabajo de investigación.

