

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS DEL ÁREA CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE GRACIA - CUSCO 2023

PRESENTADO POR:

Bach. Nadin Arely Escobar Merma

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

ASESORA:

Dra. Lucila Olivares Torres

Cusco - Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada:.....
Classcraft como herramienta gamificada para el
desarrollo de la competencia indagatoria mediante métodos
eventuales para construir sus conocimientos del área Lengua
y Tecnología en los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de Guadalupe
presentado por: Nadin Avel Esobar Morán con DNI Nro.: 73689066 presentado 2023
por: con DNI Nro.: para optar el
título profesional/grado académico de Licenciada en
educación: especialidad educación primaria

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 8%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 12 de marzo de 2023



Firma
Post firma Lucila Quiñones Torres

Nro. de DNI 23956511

ORCID del Asesor 0000-0002-6368-0897

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:288603484

NOMBRE DEL TRABAJO

NADIN ARELY ESCOBAR TESIS

AUTOR

NADIN ARELY ESCOBAR

RECUENTO DE PALABRAS

27773 Words

RECUENTO DE CARACTERES

153263 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

173 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

30.6MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 21, 2023 8:55 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 21, 2023 8:57 PM GMT-5**● 8% de similitud general**

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

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Dedicatoria

A mis amados padres con infinito amor y agradecimiento, este logro se convierte en una celebración de su incansable apoyo, sabiduría y paciencia a lo largo de mi vida y de este arduo viaje académico. Vuestra dedicación inquebrantable y confianza en mí me han brindado la fuerza necesaria para superar los desafíos y alcanzar mis metas. Vuestra guía y aliento han sido la brújula que me ha dirigido en este camino hacia el conocimiento.

Nadin Arely Escobar Merma

Agradecimiento

Quiero expresar mi sincera gratitud a todas las personas e instituciones que contribuyeron de manera significativa a la realización de esta tesis:

A mi asesora Lucila Olivares Torres por su orientación experta, paciencia y dedicación a lo largo de este proceso. Sus consejos y comentarios fueron invaluable en el desarrollo de este trabajo.

A todos los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, quienes compartieron sus conocimientos y experiencias, enriqueciendo mi formación académica.

A mi familia, en especial a mis padres Karin y Olga, por su amor incondicional, aliento constante y por ser mi mayor fuente de inspiración.

A todas las personas que de una u otra manera contribuyeron a este proyecto, incluso si no están mencionadas aquí, les agradezco sinceramente. Sin ellos no habría sido posible alcanzar este logro académico. Muchas gracias a todos.

Nadin Arely Escobar Merma

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Índice de contenidos	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
Presentación.....	xii
Introducción.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Área y línea de investigación.....	14
1.2. Ámbito de estudio.....	14
1.3. Descripción de la realidad problemática.....	15
1.4. Formulación del problema.....	17
a) Problema general.....	17
b) Problemas específicos	17
1.5. Justificación de la investigación.....	18
1.5.1. Justificación teórica	18
1.5.2. Justificación práctica	18
1.5.3. Justificación metodológica	18
1.5.4. Justificación legal	19
1.6. Objetivos de la investigación.....	19
1.6.1. Objetivo general	19
1.6.2. Objetivos específicos.....	20

1.7.	Delimitación y limitaciones de la investigación.....	21
1.7.1.	Delimitación temporal	21
1.7.2.	Delimitación espacial	21
1.7.3.	Limitaciones	21
CAPÍTULO II.....		22
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....		22
2.1.	Estado del arte de la investigación	22
2.1.1.	Antecedentes internacionales	22
2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	24
2.1.3.	Antecedentes locales.....	27
2.2.	Bases teóricas	29
2.2.1.	La gamificación	29
2.2.2.	Competencia Indaga	37
2.3.	Marco conceptual	42
CAPÍTULO III		43
HIPÓTESIS Y VARIABLES		43
3.1.	Hipótesis	43
a)	Hipótesis general	43
b)	Hipótesis específicas	43
3.2.	Identificación de variables e indicadores.....	44
3.3.	Operacionalización de variables	44
CAPÍTULO IV		46
METODOLOGÍA.....		46
4.1.	Tipo, nivel y diseño de la investigación	46
4.1.1.	Tipo de investigación	46
4.1.2.	Nivel	46
4.1.3.	Diseño.....	46

4.2. Población y unidad de análisis.....	47
a) Población de estudio.....	47
b) Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra.....	47
4.4. Técnicas de recolección y análisis e interpretación de la información.....	48
4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.....	49
CAPITULO V	50
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	50
4.1. Estadística descriptiva.....	50
4.2. Estadístico de tendencia central	63
4.3. Estadística inferencial	64
4.3.1. Prueba de hipótesis general	64
4.3.2. Prueba de hipótesis específicas.....	65
CAPITULO VI.....	70
DISCUSIÓN.....	70
CONCLUSIONES.....	74
SUGERENCIAS.....	76
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	83
a. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	83
b. CRONOGRAMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE	89
c. RÚBRICA PARA MEDIR LA COMPETENCIA INDAGA	90
d. EVIDENCIAS DE LA PLATAFORMA CLASSCRAFT Y TRABAJO EN AULA	
93	
e. DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN	120
f. DATA	122
g. MATRIZ DE VALIDACIÓN	124

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de variable independiente.....	44
Tabla 2 Operacionalización de variable dependiente.....	45
Tabla 3 Población	47
Tabla 4 Muestra.....	47
Tabla 5 Estadísticas de fiabilidad	49
Tabla 6 Problematiza situaciones para hacer indagación	50
Tabla 7 Diseña estrategias para hacer indagación	53
Tabla 8 Genera y registra datos e información.....	55
Tabla 9 Analiza datos e información	57
Tabla 10 Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación	60
Tabla 11 Variable: Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.....	62
Tabla 12 Estadística de tendencia central.....	63
Tabla 13 Prueba de hipótesis específica general	64
Tabla 14 Prueba de hipótesis específica 1	65
Tabla 15 Prueba de hipótesis específica 2	66
Tabla 16 Prueba de hipótesis específica 3	67
Tabla 17 Prueba de hipótesis específica 4	68
Tabla 18 Prueba de hipótesis específica 5	69

Índice de figuras

Figura 1 Problematiza situaciones para hacer indagación.....	50
Figura 2 Diseña estrategias para hacer indagación.....	53
Figura 3 Genera y registra datos e información	55
Figura 4 Analiza datos e información	58
Figura 5 Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.....	60
Figura 6 Variable: Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	62

Resumen

El objetivo de la investigación fue determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco. La metodología utilizada corresponde a una investigación aplicada nivel experimental y el diseño pre experimental con un solo grupo, aplicado a 23 estudiantes del 6to grado de primaria de una población total de 157 estudiantes, los instrumentos aplicados fueron la rúbrica y evaluar las cinco capacidades de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos, la recolección de datos se realizó en el programa Excel y el procesamiento en el SPSS 26, presentando resultados descriptivos para medir cada una de las dimensiones y la estadística inferencial T de Student para probar las hipótesis planteadas.

Los resultados nos evidencia que en la evaluación pre test el 87% presentaban dificultad en lograr desarrollar la competencia en estudio, el 8.7% con logro y 4.3% en proceso, de acuerdo a estos resultados se han aplicado 13 sesiones de clase con la herramienta gamificada Classcraft y se ha logrado mejorar los logros de aprendizaje, que el 60.9% ha mejorado, y se sitúa con un logro aprendizaje esperado, el 17.4% en proceso, 13% logro destacado, quedando aún un 8.7% en inicio, demostrando la hipótesis con el estadístico T de student donde el p valor hallado es 0.000.

Palabras clave: Classcraft, herramienta gamificada, competencia indaga.

Abstract

The objective of the research was to determine how Classcraft as a gamified tool significantly influences the development of the Investigate competence through scientific methods to build their knowledge of the area of Science and Technology in the 6th grade students of primary education at the Nuestra Educational Institution. Lady of Grace - Cusco. The methodology used corresponds to an applied experimental level research and the pre-experimental design with a single group, applied to 23 students from the 6th grade of primary school out of a total population of 157 students, the instruments applied were the rubric and evaluating the five capabilities of competence Investigate using scientific methods to build their knowledge, the Data collection was carried out in the Excel program and processing in SPSS 26, presenting descriptive results to measure each of the dimensions and the inferential Student's T statistic to test the proposed hypotheses.

The results show us that in the pre-test evaluation, 87% had difficulty in developing the competence under study, 8.7% with achievement and 4.3% in process. According to these results, 13 class sessions have been applied with the gamified tool. Classcraft and it has been possible to improve learning achievements, which 60.9% have improved, and is situated with an expected learning achievement, 17.4% in process, 13% outstanding achievement, leaving 8.7% still in the beginning, demonstrated the hypothesis with the student's T statistic where the p value found is 0.000.

Keywords: Classcraft, gamified tool, competition inquires.

Presentación

Señora Decana de la Facultad de Educación Dra. Marcelina Arredondo Huamán Señores
Integrantes del Jurado.

De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos vigentes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, presento la investigación titulada: Classcraft como herramienta gamificada para el desarrollo de la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia Cusco – 2023. Para optar por el título profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación Primaria.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

El principal aporte de la investigación desarrollada se centra en la incidencia del Classcraft como herramienta gamificada en los estudiantes para lograr la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos en el área de Ciencia y Tecnología.

Introducción

El uso de la tecnología como estrategia para mejorar los niveles de aprendizaje en este tiempo es trascendental, ya que los estudiantes están familiarizados con estos y son herramientas dinámicas, en la investigación se utilizó la plataforma Classcraft basada en el enfoque de la gamificación, para lograr desarrollar la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología y mejorar los niveles de aprendizaje.

El proyecto que se presenta se esquematiza de la siguiente manera:

En el capítulo primero, se presenta el planteamiento del problema, donde se identifica la problemática, presentando la realidad de estudio, la justificación, los objetivos y la delimitación y limitaciones de la investigación.

En el capítulo segundo el marco teórico, presentando antecedentes de estudio y las bases teóricas, la misma que permitió darle el sustento teórico científico de las variables en estudio.

En el capítulo tercero se presenta la hipótesis general y específicas, las que se demostrarán estadística y la descripción de las variables, conceptualizarlas, dimensionarlas para medirlas.

En el capítulo cuarto la metodología de investigación, como tipo, nivel y diseño de estudio, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos, que permitió desarrollar la investigación.

En el capítulo quinto, los resultados de investigación, presentando en tablas y figuras, se utilizó estadística descriptiva e inferencial para la prueba de hipótesis.

En el capítulo sexto la discusión, con la que se hizo un contraste con el aspecto teórico y los resultados estadísticos para demostrar la eficacia de la plataforma Classcraft basado en el enfoque de la gamificación, para lograr desarrollar la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología y mejorar los niveles de aprendizaje.

Para finalizar se presenta las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos pertinentes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Área y línea de investigación

Siguiendo las directrices de investigación de la Escuela Profesional de Educación, este trabajo de tesis se sitúa en el ámbito de las Ciencias Naturales y la Didáctica, bajo el código EDCN-147. Este código específico orienta la investigación hacia el estudio de recursos interactivos en ciencias y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). En consecuencia, es imperativo ajustarnos al marco establecido por el documento, ya que la definición precisa del área y la línea de investigación reviste una importancia fundamental en el desarrollo de la investigación.

La identificación de las líneas de investigación permitirá organizar y priorizar los esfuerzos de los grupos de investigación. Teniendo las áreas de conocimiento identificadas y dentro de ellas las líneas de investigación, se podrá mejorar las propuestas de investigación y consecuentemente la producción científica de la universidad, la calidad de la investigación y los productos de innovación (Mantilla Cárdenas, 2015).

1.2. Ámbito de estudio.

El problema de investigación tiene como título Classcraft como herramienta gamificada para el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco. Geográficamente está ubicado en el distrito del Cusco, el mismo que pertenece a la provincia y región de Cusco.

La Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia fue creada con RD N° 0587 un 18 de mayo de 1989, su fundador fue el Padre español Manuel Pérez, quien identificado con la pobreza de los pobladores de la Zona Noreste, construyó la Parroquia y el colegio en 1985, contando con el apoyo de mano de obra de los pobladores, y con el dinero de su familia y amigos de España.

De la administración del colegio se encargaron las Hermanas de la congregación Mercedarias de la Caridad, firmando un convenio con el Ministerio de Educación. La institución empezó a funcionar con 2 aulas de inicial albergando a 60 niños los que

recibían atención alimentaria médica y formación familiar, de la misma manera las madres de familia participaron en el CEO capacitándose en confección de prendas o tejido a máquina creando de esta forma ingresos para sus familias.

En la actualidad se tiene 4 aulas de este nivel de 3, 4 y 5 años y por el crecimiento poblacional y la necesidad de la población de la zona Noreste el año 2003 con RD N° 01594 el 23 de junio, se amplió al Nivel Primario de primero a sexto grado bajo la dirección del Arzobispado del Cusco, teniendo como primer Promotor al Padre Genaro Huaman Huayllapura.

1.3. Descripción de la realidad problemática

La educación es uno de los pilares de la formación del estudiante, la misma que debe estar de acuerdo a la globalización, a los cambios que se da en la sociedad, en la actualidad se ha gestado el desarrollo científico y tecnológico, a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones, incorporándose en los sistemas educativos actuales, en estos últimos tiempos el uso de la tecnología ha tenido un crecimiento considerable en el proceso educativo, siendo la gamificación una estrategia didáctica basada en el uso de juegos para motivar al estudiante a interesarse por el aprendizaje, el Classcraft es específicamente una plataforma lúdica, en base a un escenario virtual que permite desarrollar el juego de roles, trabajo en equipo, la competencia indaga y así construir un conocimiento mediante el pensamiento crítico y la creatividad en combinación de varias capacidades y desarrollar trabajos investigativos.

A nivel internacional de acuerdo a estudios realizados por Calvillo (2015) que en Estados Unidos el uso del Classcraftt plataforma de gamificación viene siendo usada por más de 20 000 escuelas, con resultados positivos porque ha permitido que se pueda desarrollar las clases de manera lúdica y mejorar el ambiente de la escuela, indica que esto potencia el trabajo en equipo, compromiso del alumno para mejorar su convivencia en la institución y sobre todo la estimulación de investigación y estudio.

De acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) , el Currículo Nacional de Educación Básica Regular del Perú tiene como fundamento la enseñanza del pensamiento crítico, tales como la resolución de problemas, capacidad de análisis, respeto por las ideas ajenas, síntesis, argumentación, entre otros; impulsando a que los profesores puedan aplicarlo en sus sesiones de clase y para ello se ha utilizado las TICs, siendo indispensable, y se hace el uso de la gamificación en el proceso de estudio.

La presente investigación plantea una innovación educativa, siendo el objetivo utilizar el Classcraft como herramienta de gamificación en el desarrollo de la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología, así a través del uso de esta herramienta los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades analíticas e interpretativas en su proceso de aprendizaje.

Los estudiantes de 6to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia al desarrollar la asignatura de Ciencia y Tecnología presentan deficiencias en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos y solo se limitan a estudiar la parte teórica de forma memorística lo cual impide que desarrollen su pensamiento crítico reflexivo y más aún poder entender la ciencia como una vía para poder realizar investigación dando solución a problemas de su entorno. Por ello, cuando se presentan los pasos para realizar investigación lo hacen de manera superficial y presentando mayor dificultad al llegar a las conclusiones de su investigación.

Debido a la ausencia de motivación por parte de los docentes para enseñar ciencia, que se evidencia en la falta de cultura investigativa por parte de la institución educativa donde los docentes no realizan investigación tampoco manejan estrategias adecuadas acordes al método científico, todo lo contrario solo se trabaja la parte teórica sin realizar investigación y descubrimiento que es algo innato en los niños.

Lo que genera que los estudiantes no desarrollen su pensamiento crítico reflexivo, se frustra la curiosidad respecto a la investigación dando paso a una enseñanza tradicional donde los estudiantes son sujetos pasivos y meramente receptores de información; sin poder lograr desarrollar sus capacidades analíticas, críticas y ser agentes de cambio en sus comunidades, mejorando la confianza en sí mismos y reconociendo su rol activo en la sociedad.

La investigación ha utilizado el instrumento dinámico y didáctico que es el Classcraft como herramienta gamificada y ha permitido que el estudiante pueda desarrollar la Competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos, de manera que los alumnos logren desarrollar las habilidades científicas básicas para la formación investigativa. Para tal fin, se desarrollaron sesiones de aprendizaje acompañadas de sus respectivos procesos didácticos bajo el enfoque de la indagación científica, tomando en cuenta actividades y proyectos adecuados al contexto,

realidad e interés. Finalmente, se utilizó una rúbrica para el adecuado monitoreo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

1.4. Formulación del problema

a) Problema general

¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?

b) Problemas específicos

- ¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?
- ¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?
- ¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?
- ¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?
- ¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus

conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación teórica

El tema que se trabaja es de actualidad, la investigación se fundamenta en teorías del uso de las TICs, en el proceso de enseñanza, brindando un fundamento bibliográfico sobre el uso de plataformas modernas en el proceso de enseñanza para mejorar los procesos educativos, siendo un aporte a la educación, y esta pueda resolver la problemática educativa así mejorar y estar a la vanguardia con otras realidades educativas e ingresar a un modo globalizado.

1.5.2. Justificación práctica

La investigación tuvo como finalidad utilizar como instrumento de enseñanza sesiones de aprendizaje utilizando la plataforma Classcraft, la misma que ayudó a mejorar el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos ya que está bajo el enfoque de la gamificación donde los estudiantes tienen un rol activo y gracias a los mecanismos de juego que tiene la plataforma despierta su interés. De esta forma se pudo simular un juego con temática de guerra que impulse la competitividad y desarrollen habilidades, conocimientos y aptitudes, motivados por los mecanismos de recompensa.

1.5.3. Justificación metodológica

Los instrumentos utilizados permitieron recolectar la información de la realidad en la que se encuentran los alumnos para lo cual se aplicó la pre - prueba estandarizada tomando en cuenta las capacidades de la competencia indaga mediante métodos científicos, luego se utilizó la plataforma Classcraft en las sesiones de aprendizaje como un estímulo para el desarrollo de la competencia, finalmente se aplicó la post - prueba para determinar el desarrollo y significatividad del uso de la plataforma Classcraft en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos que impulsaron la investigación científica en los estudiantes, evidenciada en las sesiones de aprendizaje. Para la aplicación se tomó en cuenta como muestra a 23 estudiantes del 6to grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco, instrumento que permitirá dar la fiabilidad de la investigación.

1.5.4. Justificación legal

La presente investigación se fundamenta en la Ley N° 30220, Ley Universitaria del Perú, específicamente en el artículo 48, que establece las pautas y principios para la mejora continua de la calidad educativa en las instituciones de educación superior. Asimismo, se respalda en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, normativa interna que regula los procesos académicos y administrativos relacionados con la obtención de grados y títulos.

El artículo 48 de la Ley N° 30220 destaca la importancia de la evaluación y acreditación de la calidad educativa, así como la implementación de enfoques pedagógicos que promuevan el aprendizaje significativo y la formación integral de los estudiantes. Esta disposición legal orienta a las instituciones educativas a desarrollar procesos de autoevaluación, evaluación externa y planes de mejora continua.

En este contexto, la investigación se propone analizar la implementación del enfoque pedagógico establecido en la mencionada ley en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Se busca evaluar cómo se han integrado los principios de la Ley Universitaria en los planes de estudio, las estrategias pedagógicas y las prácticas educativas en dicha facultad.

El Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco establece los requisitos y procedimientos para la obtención de grados académicos y títulos profesionales. La investigación se alinea con este reglamento al explorar la relación entre la implementación del enfoque pedagógico de la Ley 30220 y su impacto en la formación de los estudiantes, considerando la normativa interna de la universidad como referencia.

La relevancia de esta investigación radica en la contribución al fortalecimiento de la calidad educativa y la alineación de las prácticas pedagógicas con las normativas vigentes, permitiendo identificar áreas de mejora y proponer recomendaciones para optimizar la formación de los futuros profesionales de la educación en concordancia con la legislación peruana y los lineamientos institucionales.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos

científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

1.6.2. Objetivos específicos

- Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

1.7. Delimitación y limitaciones de la investigación

1.7.1. Delimitación temporal

Se llevó a cabo la presente investigación durante el año 2023. En los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia.

1.7.2. Delimitación espacial

El estudio se realizó en la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia , Distrito de Cusco, el departamento de Cusco, país Perú.

1.7.3. Limitaciones

Respecto a las limitaciones de estudio se presentaron dificultades al momento de definir las fechas para aplicar las sesiones de aprendizaje ya que se realizó fuera del horario escolar de los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Acosta, P. (2020). La Herramienta Classcraft Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer las Habilidades Investigativas de Observación, Análisis y Praxis en los Docentes de Primaria [tesis de maestría, Universidad de Santander de Colombia]. Repositorio institucional <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6130>

Investigó la herramienta Classcraft como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades investigativas de observación, análisis y praxis en los docentes de primaria en la Universidad de Santander. El propósito del estudio fue analizar si la herramienta de Classcraft va a permitir fortalecer las investigaciones investigativas en los docentes. Utilizando una metodología de enfoque cualitativo con aspectos interpretativos y descriptivos, empleo de técnicas e instrumentos de recolección y evaluación como pruebas diagnósticas, diarios de campo y encuestas. Lo anterior condujo al diseño de la propuesta pedagógica, basada en 7 guías didácticas que fueron plasmadas en la plataforma Classcraft desde 7 misiones; para ser desarrolladas por once docentes de primaria de la institución educativa. Los resultados mostraron avances significativos en los docentes en cuanto a la reflexión, mayor conocimiento y práctica de procesos investigativos, apropiándose de la herramienta tecnológica para mejorar las habilidades investigativas. De tal manera, se concluye que la integración de las TICs desde las plataformas educativas digitales de gamificación como herramientas indispensables y prácticas, que lograron el fortalecimiento de las habilidades investigativas.

El presente trabajo contribuyó de manera significativa a mi investigación, ya que aborda la problemática de las debilidades en las habilidades investigativas de los docentes, centrándose en la observación, análisis y praxis. Por lo tanto, el uso de la plataforma de gamificación Classcraft como herramienta digital fortalece estas habilidades y subraya la integración exitosa de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de plataformas educativas de gamificación, considerándolas como herramientas esenciales para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en el ámbito educativo.

Alonso, H. (2020). La gamificación para mejorar la motivación del alumnado de 5º de Educación Primaria en el área de Ciencias de la Naturaleza [tesis de grado, Universidad de Valladolid de España]. Repositorio institucional <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/45747>

Investigó la gamificación para mejorar la motivación del alumnado de 5º de Educación Primaria en el área de Ciencias de la Naturaleza, cuyo propósito es utilizar como estrategia de enseñanza la gamificación para mejorar la motivación en el proceso educativo, corresponde a una investigación propositiva, aplicada a estudiantes del nivel primaria, se alcanza una propuesta de utilizar la gamificación y buscar que el estudiante se motive en el proceso educativo y concluye que gracias a la intervención diseñada se han trabajado los contenidos relacionados con los seres vivos, de una manera creativa y lúdica, la cual potencia la motivación de los estudiantes y la adquisición de habilidades de experimentación y comunicativas.

El presente trabajo contribuyó de manera significativa a mi investigación, ya que se enfoca en el diseño de una propuesta de intervención didáctica basada en la gamificación dirigida a promover la motivación en el área de Ciencias de la naturaleza y también fomentar la adquisición de habilidades de experimentación y comunicativas a través de la gamificación. Por lo tanto, los beneficios para la comunidad educativa serían significativos y se confirmaría que la gamificación como estrategia es eficaz dentro del aula para fortalecer diversos aspectos enmarcados dentro del juego, la experimentación y la educación ambiental.

Prado, E. (2021). Propuesta pedagógica mediada por el uso de la plataforma Classcraft: Una posible contribución al proceso de la alfabetización científica y la comprensión lectora en los jóvenes. [tesis de maestría, Instituto Tecnológico Metropolitano de Colombia]. Repositorio institucional <http://hdl.handle.net/20.500.12622/5195>

Investigó la propuesta pedagógica mediada por el uso de la plataforma Classcraft: el propósito es una contribución al proceso de la alfabetización científica y la comprensión lectora en los jóvenes, la ruta metodológica que siguió fue la cuantitativa, diseño propositivo. En la encuesta realizada a 12 docentes que da cuenta de su percepción sobre la comprensión lectora de sus estudiantes, se evidenció que el 83.3% de los estudiantes alcanzan un nivel medio en comprensión lectora y el 16.7% presentan un nivel

bajo. El primer cuestionario aplicado a 21 estudiantes del grado 6, mostró que para el 24% de los encuestados la comprensión lectora no es relevante en sus vidas, manifestado que no les gusta leer y un 48% respondieron que les gusta leer a veces o muy poco, lo expuesto anteriormente impulsó el desarrollo de una propuesta pedagógica que utiliza una plataforma tecnológica “Classcraft” como estrategia motivacional adaptada al contexto de los estudiantes de 6° de la Institución Educativa Barrio Santa Cruz, quienes posiblemente con una plataforma tecnológica gamificada, pueden llegar a tener una mayor receptividad y empoderamiento, no solamente del manejo e interacción con la plataforma, sino en términos de desarrollar habilidades tales como, la apropiación de conocimientos, resolución de cuestiones o situaciones, mejorando sus actitudes frente a la ciencia, la tecnología y su relación con la sociedad mediante su participación activa en el juego que los enfrenta a múltiples portadores de texto con contenido que favorece su alfabetización científica. Por consiguiente, la comprensión lectora transversaliza todas las asignaturas y los escenarios del diario vivir, puesto que se leen contextos, situaciones, escenarios, portadores de textos, entre otros, los cuales adquieren más valor si se puede extraer de ellos información veraz y útil, estas inferencias también dependen de la motivación y las expectativas que posea el individuo que se enfrenta al texto.

El presente trabajo ha realizado una contribución significativa a mi investigación al abordar de manera exhaustiva el impacto de la masificación de la internet, centrándose en un enfoque crucial en la alfabetización científica y la comprensión lectora. Es relevante destacar que este enfoque se inserta en el ámbito de ciencia y tecnología, según lo establecido por el CNEB, mejorando así habilidades clave que fomentan la participación activa mediante el juego en el ámbito de la ciencia y la tecnología. Además, se enmarca la plataforma tecnológica "Classcraft" como una estrategia motivacional eficaz. En consecuencia, este trabajo adquiere una importancia fundamental debido a su valioso aporte educativo, modelado por las dinámicas de internet y la tecnología.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Anicama, J. C. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019 – 1. [tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio institucional <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6637>

Demostó que la gamificación permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, dentro de una investigación cuantitativa cuasi experimental que utilizó una

muestra no probabilística con sesenta estudiantes del ciclo VIII, los cuales conformaron los grupos control y experimental, donde a este último grupo se le aplicó ciertas actividades educativas utilizando la técnica gamificación. Los resultados obtenidos permitieron concluir que, la aplicación de la gamificación optimiza el rendimiento académico de los estudiantes en los módulos estudiados del curso de psicoterapia al comparar los promedios de rendimiento pre-test ($x=8.86$) vs pos-test ($x=16.97$), cuando $p < 0.01$, y concluye: en cuanto a los resultados obtenidos entre la comparación del grupo control y grupo experimental con respecto a la prueba de salida, se tiene una comparación significativa entre la media y la desviación. Asimismo, $p < 0.05$, implicando el rechazo de la hipótesis nula; donde podemos afirmar que la aplicación de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico de los estudiantes del curso de Psicoterapia Conductual Cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I.

El presente trabajo contribuyó de manera significativa a mi investigación, ya que implementaron actividades educativas basadas en la gamificación y los resultados revelaron una mejora sustancial en el rendimiento académico de los estudiantes que experimentaron la gamificación. Por lo tanto, estos hallazgos refuerzan la eficacia de la gamificación como estrategia educativa, destacando su potencial impacto positivo en el ámbito de la psicoterapia conductual cognitiva y, por extensión, en otros contextos académicos.

Garay, T. M. (2019). Aprendizaje basado en proyectos y la competencia indagadora en estudiantes del 4to año de educación secundaria del colegio N° 1220 SJM. [tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9713>

El propósito es identificar los procesos de aprendizaje y la competencia indagadora, identificando su eficacia, el mismo que presenta un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional sustantivo (no experimental), la población y la muestra la conformaron 144 estudiantes de educación secundaria pertenecientes al colegio N° 1220 SJM. Para el recojo de datos e información se usó la técnica de encuesta y se aplicó el cuestionario de 27 ítems, el cual fue validado a través del juicio de expertos. Como resultado general se obtuvo el Sig. (bilateral de Spearman) igual a 0.000, con un coeficiente de correlación de 0,720, que muestra una asociación lineal buena entre el Aprendizaje Basado en Proyectos

(ABP) y la Competencia Indaga en estudiantes del 4to año de educación secundaria del colegio N° 1220 SJM. En tal sentido, se concluyó que existe una relación significativa entre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la Competencia Indaga en estudiantes del 4to año de educación secundaria del colegio N° 1220 SJM.

Este trabajo apporto a mi investigación, ya que se puede explorar la conexión entre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la Competencia Indaga. Los resultados obtenidos refuerzan la noción de que la implementación de estrategias efectivas, como el ABP, ejerce un impacto positivo en el desarrollo de competencias vinculadas con la ciencia, así como en la gamificación. Por ello, se concluye que la adopción de estrategias educativas destinadas a fortalecer la competencia indaga emerge como una medida de gran relevancia en la promoción del aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

Flores & Vega (2017). Aplicación de las estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia indaga mediante el método científico en el área de ciencia, tecnología y ambiente en los estudiantes de 2° grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua. [tesis de título, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3807>

Investigaron la aplicación de las estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia indaga mediante el método científico en el área de ciencia, tecnología y ambiente en los estudiantes de 2° grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua. El propósito de la investigación, es analizar el uso de estrategias educativas para mejorar la competencia indaga en los estudiantes. El estudio fue de tipo de investigación cualitativa con un diseño de investigación acción con una prueba de entrada y salida a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 27 estudiantes, 13 varones y 14 mujeres de segundo grado, sección “A” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Daniel Becerra Ocampo” de Ilo, Moquegua. Los resultados demostraron que los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de comprensión del conocimiento científico, en la prueba de entrada el 50% de los estudiantes presentaron dificultades de comprensión del conocimiento científico; después de la aplicación de la plan de mejora a través de las sesiones alternativa mejoró el desarrollo de la capacidad comprender, posteriormente se aplicó la prueba de salida, cuyos resultados demostraron que el 53.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro previsto. Con estos resultados podemos decir que la

aplicación de las estrategias de aprendizaje mejoró el nivel de desarrollo de la capacidad de comprensión del conocimiento científico en los estudiantes de segundo grado, sección “A” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Daniel Becerra Ocampo” de Ilo, Moquegua.

El presente trabajo contribuyó de manera significativa a mi investigación, ya que se centra en la aplicación de estrategias de aprendizaje para potenciar el desarrollo de la capacidad de comprensión del conocimiento científico en los estudiantes. Por lo tanto, este hallazgo respalda la eficacia de las estrategias de aprendizaje en el mejoramiento de la comprensión del conocimiento científico, proporcionando una valiosa guía para el diseño de intervenciones similares en el ámbito educativo.

2.1.3. Antecedentes locales

Ramírez & Vilca (2022). Herramientas de gamificación en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la UNSAAC, 2021. [tesis de título, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio institucional <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6394>

El propósito fue determinar de qué manera el uso de herramientas de gamificación mejoran el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2021. Para ello, se empleó un tipo de investigación aplicada, de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental y alcance explicativo. La población estuvo conformada por los estudiantes del último ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, teniendo como muestra a 30 estudiantes universitarios, de los cuales 15 formarán el grupo de control y 15 el grupo experimental. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. El resultado principal revela que el uso de herramientas de gamificación sí mejora el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2021.

Este trabajo ha aportado de manera significativa a mi investigación al proporcionarme un entendimiento profundo de los conceptos asociados con la gamificación, así como de las diversas estrategias disponibles en el ámbito educativo. Además, me ha dado conocimiento sobre varias plataformas gamificadas que pueden ser

utilizadas para la enseñanza en diversas áreas. Este entendimiento amplio y detallado me ha permitido tomar decisiones informadas, siendo la elección de la plataforma Classcraft como herramienta de gamificación un resultado directo de esta tesis. De este modo, he logrado alinearme con las nuevas estrategias e innovaciones en el ámbito educativo, marcando un paso relevante en mi investigación.

Solano & Zamalloa (2022). La aplicación de la plataforma Kahoot en la comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano Cusco. [tesis de título, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio institucional <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6941>

El trabajo de investigación tuvo como propósito determinar de qué manera la plataforma Kahoot mejora la comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano, del distrito de Wánchaq, Cusco. Este trabajo corresponde a un tipo de investigación aplicativo, con un nivel descriptivo-explicativo y un diseño pre experimental, se buscó determinar de qué manera la plataforma Kahoot mejora la comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano, del distrito de Wánchaq, Cusco. Teniendo como muestra a 15 estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano, constituyéndose el grupo experimental. Para el recojo de información se aplicó una prueba escrita como pre-test y una prueba post-test. Los resultados del pre-test permitieron determinar el diagnóstico y el post-test determinó los resultados de la efectividad de la plataforma Kahoot. Para el análisis de las hipótesis se usó los signos de rangos de Wilcoxon, donde P- valor es 0.00001 menor al nivel de significancia 0.05, con este resultado se determinó que la plataforma Kahoot mejora significativamente la comprensión lectora de los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano, del distrito de Wánchaq, Cusco.

Este trabajo ha sido de vital importancia para mi investigación, al brindarme una guía detallada sobre la utilidad de las plataformas gamificadas en la enseñanza, especialmente en abordar problemáticas recurrentes entre los estudiantes. En este sentido, destaco y concuerdo en la necesidad de que las estrategias educativas evolucionen a lo largo del tiempo, adaptándose continuamente a las nuevas demandas y desafíos que los estudiantes enfrentarán en el futuro. Este entendimiento me ha permitido apreciar la importancia de la innovación constante en el ámbito educativo y ha fortalecido mi perspectiva en la búsqueda de soluciones pedagógicas efectivas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La gamificación

2.2.1.1. Concepto de gamificación

Ortiz et al indica que la gamificación “se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (2018, p. 3), el autor continua e indica que la gamificación implica el uso de características propias de un juego en situaciones que no tienen un carácter lúdico, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades y comportamientos positivos. En nuestro enfoque de gamificación, nos referimos a que la integración de mecánicas de juego en contextos no relacionados directamente con juegos promueve la motivación en los estudiantes para alcanzar las competencias trazadas a través del trabajo en equipo.

La nueva educación parte de un cambio de rol: donde el profesor/a sea un asesor del proceso y el alumno/a personajes activos; hasta la introducción de nuevas competencias para que la educación se base en aprendizajes significativos de aspectos más realistas y sociales, en este proceso de gamificación, el profesorado ofrecerá un espacio motivador, flexible e interactivo. Para García, et al, que habla sobre la gamificación en la educación:

Es fundamental que los materiales que van a conformar el aula estén pensados y ambientados en los contenidos que se van a desarrollar. Por lo tanto, los materiales serán llamativos, seguros y asequibles. Resulta necesario llevar a cabo una evaluación inicial, que nos dé información de las características de nuestro alumnado y nos permita diseñar las tareas acordes a los resultados obtenidos. Además de la evaluación inicial, es importante, una vez terminado el proceso de enseñanza-aprendizaje, realizar una evaluación de lo aprendido para poder realizar propuestas de mejora en las propias tareas (2020, p. 17).

2.2.1.2. Orígenes de la gamificación

Los orígenes de la Gamificación como método estructurado de motivación se remontan a las primeras prácticas de los Boy Scouts, organización que a principios del siglo XX implementó un sistema de actividades y recompensas tangibles en la forma de parches que aún sigue vigente. Estas medallas permiten dar cuenta de la progresión de un participante dentro de un sistema formativo, al dar fe de que este alcanzó una meta, relacionada generalmente con un aprendizaje significativo o la realización de actividades

específicas. Si bien, podríamos apuntar a la antigüedad e indicar que premiar los logros con medallas es una práctica marcial de antaño, al igual que lo es portar tocados o usar indumentarias de diferentes colores para diferenciar los rangos dentro de una organización. La gamificación no consiste solamente en premiar o diferenciar, implica una estructura de elementos motivadores que se entrelazan con un modelo, que bien puede ser formativo o productivo. Una propuesta gamificada que ha cobrado popularidad en los últimos años es la de establecer sistemas de recompensas por recuperar botellas reciclables y depositarlas en máquinas de acopio. La tendencia es popular en Norteamérica y Europa desde hace más de 40 años, pero se ha viralizado de la mano de las tendencias de cuidado del medio ambiente y los estilos de vida minimalista (Gaviria, 2021)

2.2.1.3. Objetivos de la Gamificación

Las investigaciones reflejan que el objetivo principal de la gamificación es tener el dominio de las conductas del individuo al momento de realizar un juego, de esta forma se logra que los usuarios disfruten de la actividad mientras se está ejecutando. Según el estudio, de Zambrano et al indica que se tiene como objetivo:

Atraer al usuario con un diseño innovador que genere compromisos sobre la actividad que está realizando es parte del objetivo de la gamificación los que tienen por finalidad de emplear cualquier técnica de juego o proceso para tener la atención del usuario y así lograr mejorar sus habilidades y saberes, con el único fin de optimizar su entorno (2020 p. 350).

Por lo tanto, los objetivos básicos de la gamificación son influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Si extrapolamos la gamificación ligada a los videojuegos y la educación, se consigue que una tarea esté más centrada en el proceso de resolución y no en la memorización de contenidos. Redefiniendo totalmente el clima y la dinámica del aula.

Es común la concepción de Gamificación como la “incorporación de juegos/videojuegos” en un proceso educativo. Esto parte de la misma premisa errónea que equipara lo lúdico con lo gamificado. Cuando surge el tema de la Gamificación en el aula, es común percibir un halo de inconformidad, de reticencia producto quizás del desconocimiento o de secuencias didácticas mal gamificadas o que se interrumpieron antes de alcanzar su término. Gamificar es un esfuerzo mancomunado, no es solo

responsabilidad del docente, requiere que los estudiantes se comprometan y empoderen de sus roles dentro de la narrativa mientras asumen las reglas por igual. Además, es necesario que las directivas de la institución educativa comprendan y respeten el proceso y, finalmente, que los padres de familia entiendan que aunque ¡se está jugando, no es un juego! (Gaviria, 2021).

2.2.1.4. La gamificación educativa

La gamificación educativa es el conjunto de las actividades lúdicas y de los contenidos que los docentes aplican en las prácticas pedagógicas, la utilización de estos recursos tecnológicos permite el desarrollo del aprendizaje activo en los educandos y promueve la combinación de la motivación y los saberes logrando de esta forma estimular la creatividad en los alumnos (Zambrano et al., 2020).

Este pensamiento hace referencia a la utilización de estrategias de juegos para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según el estudio de Olivia la gamificación educativa es: “recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juego en contextos educativos” (2016, p. 31), convirtiéndose en una herramienta complementaria del docente para estimular la motivación en el educando con la única finalidad de que sus aprendizajes sean significativos y les permita resolver cualquier problema dentro de esta sociedad. La gamificación permite al estudiante adquirir conocimientos que se asemejen a su contexto de forma natural y espontánea. Para una investigación es considerada como un proceso idóneo que se aplica como estrategia innovadora para que el alumno aprende jugando. En definitiva, la gamificación educativa es toda operación didáctica que los docentes concurren para utilizar mecánicas de juego en realidades virtuales para fomentar la motivación y concreción en los estudiantes en los salones de clases. (Fernández et al 2016).

La revisión literaria indica que el aprendizaje autorregulado es considerado como una habilidad en la que el educando debe de aprender a establecer sus propias metas para alcanzar el objetivo propuesto. Sin embargo, otra investigación menciona que los alumnos crean pensamientos cognitivos y motivaciones, convirtiendo al educando en un sujeto capaz de autodirigir su aprendizaje propio para cumplir con las metas propuestas. Por otro lado, manifiestan que el estudiante debe de “aprender a aprender”, es decir, el educando tiene que tener la capacidad

para crear su propio aprendizaje. Zambrano indica “Este tipo de aprendizaje se origina cuando el estudiante elabora trabajo de forma cooperativa o a través de actividades autónomas, favoreciendo de esta forma la optimización de los conocimientos” (2020 p. 257). La autorregulación es un proceso proactivo en donde el educando es generador de su propio saber, debe de ser capaz de regular su conocimiento, motivación y comportamiento, de esta forma se convertirá en un sujeto activo que crea sus metas y objetivos de forma reflexiva para adquirir sus metas.

2.2.1.5. La gamificación del hoy

En la actualidad es recurrente la aparición de la Gamificación en el ámbito educativo, atribuible en gran medida a la masificación de dispositivos computacionales y al desarrollo exponencial de propuestas visuales, interactivas y gráficas que apelan al entretenimiento y la satisfacción como base para mantener el interés, el sentido de la Gamificación, se requiere comprender que debe primar una justificación para gamificar; no se trata simplemente de incorporar actividades disgregadas como asignar medallas y puntos sin un vínculo con la dimensión curricular: “Se debe tratar a la Gamificación como una tecnología, con métodos serios y que debe contar con propuestas relevantes y sistemáticas, que impacten un problema real dentro del entorno de los participantes” (Gaviria, 2021, p. 89). Así, se requiere entender que todos estamos inmersos en al menos un proceso de gamificación en cualquier momento del día, todo el tiempo. Acumulamos puntos cuando compramos productos en almacenes, se nos otorgan títulos y premios por encabezar clasificaciones, se nos venden privilegios como “VIP”, “Pro” o “Platino” y nuestros servicios se fidelizan por tiempo o nivel de consumo... Esa es la base integral de la gamificación a nivel corporativo, integrada y pensada desde el mercadeo se nos motiva a consumir.

2.2.1.6. El Classcraft

Con la idea de hacer lúdica el aula mediante un videojuego, Classcraft fue creada en 2013 (www.classcraft.com) como una aplicación web que permite a docentes dirigir un juego de rol en el que sus alumnos encarnan diferentes personajes y que transforma la manera en la que estos viven la enseñanza. Si bien no es un juego al uso, este actúa como una tela de fondo que ayuda al docente a seguir con su ritmo de clase habitual mientras

ocurren acontecimientos que alteran la experiencia del alumnado y que, a su vez, sirven para evaluarlo. (Mora & Camacho, 2019)

Mora & Camacho han realizado estudios de uso del classcraft en estudiantes del nivel primaria en experiencias de aprendizaje e indica:

Classcraft, una herramienta educativa en línea que permite gamificar el aula y otorga tintes de juego de rol a la experiencia de aprendizaje, constituye el eje central de la propuesta educativa expuesta en este artículo. Esta herramienta, que actúa como una tela de fondo durante la intervención educativa, ayuda al alumnado a sumergirse en una realidad de aprendizaje alternativa y encarnar diferentes personajes a lo largo de una aventura mientras continúa su ritmo de clase habitual. Esto da como resultado un aprendizaje más significativo desde el entorno lúdico planteado. Esta propuesta, si bien podría aplicarse al conjunto de áreas, se centra en la asignatura de lengua extranjera inglés con el objetivo de paliar el desinterés y la apatía general ante el reto que supone el aprendizaje de la gramática de ese idioma. Además, potencia el trabajo en equipo y fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en situaciones que requieran la traducción e interpretación de textos. (2019, p. 33)

Prado (2021) hace un análisis de la plataforma Classcraft a nivel docente es un apoyo porque combina el aspecto comportamental del individuo con su nivel cognitivo, facilitando evaluar el desarrollo integral del ser y no solo del que hacer; es decir que integra esto en lo que ha llamado el sistema de gestión de compromisos que lo compone; rendimiento académico, comportamiento en el aula, aprendizaje social y emocional, clima escolar, asistencia, suspensión y motivación del estudiante, también permite la integración con otras plataformas educativas como es la de Google classroom, Microsoft Office entre otros; posibilitando una diversificación de métodos de aprendizajes y el fortalecimiento de habilidades en el manejo de diversas herramientas. En cuanto a lo social, la plataforma permite resaltar valores y comportamientos del ser humano que lleven no solo a formar hombres y mujeres operativos, sino que sean seres intuitivos capaces de convivir con el otro, respetando sus diferencias, apoyando sus buenas acciones, siempre buscando un bien común, no particular; se aclara que no se da desde la plataforma, sino desde como el docente se apoye en ella para alcanzar estas metas.

Si bien Classcraft no es un juego al uso, este actúa como una cuarta pared que permite al docente seguir un ritmo normal de clase, pero que altera la experiencia del alumnado. Esto, sumado a otras herramientas incluidas en la aplicación, da forma a nuestra propuesta de gamificación en el aula que, pretendemos, motivará al alumnado en el aprendizaje de la gramática y, además, le ayudará a adquirir vocabulario cercano a su experiencia vital. (Mora & Camacho, 2019)

2.2.1.7. Utilidad del classcraft en la enseñanza

Classcraft contiene herramientas útiles para utilizar en clase, como un sonómetro, un cronómetro, una rueda de selección al azar y una diversidad de elementos que hacen que la clase sea más dinámica. Según el autor de esta herramienta, Mora & Camacho, indica, son tres los fundamentos de esta aplicación web como método de aprendizaje:

- Incrementa considerablemente la motivación del alumno usando riesgos reales y recompensas.
- Enseña valores sobre la colaboración al agrupar a los estudiantes en equipos y a que su éxito no dependa tan solo de sí mismos.
- Hace del aprendizaje algo divertido y mejora el comportamiento de la clase al gamificarla. (2019, p.63).

Siendo el Classcraft una plataforma gratuita de trabajo (aunque ofrece una versión premium que amplía la aplicación con más contenido) que requiere únicamente un ordenador y conexión a internet para su funcionamiento, aunque la experiencia se enriquece si se cuenta con un dispositivo por alumno o si se complementa con un proyector en el aula. Además, si no fuese suficiente, Classcraft contiene herramientas útiles para utilizar en clase, como un sonómetro, un cronómetro, una rueda de selección al azar y una diversidad de elementos que hacen que la clase sea más dinámica. Este input de la motivación puede repercutir de manera notable en el proceso de enseñanza-aprendizaje a favor de un aprendizaje más, (Rayan, 2017)

Por lo tanto, Classcraft no es un juego, sino una aplicación basada en gamificación que apoya a la docencia a desarrollar su clase con normalidad, a la par que se presentan situaciones que modifican la experiencia de los alumnos y que a la vez permiten evaluarlos. Así que es una aplicación bastante accesible y más para los nativos digitales del nivel universitario que fácilmente se acoplan a trabajar con este tipo de herramientas y más si

consideramos que se basa en elemento lúdicos, por ello solo se requiere de una computadora y conexión a internet, la experiencia puede aumentarse si se cuenta con un proyector en clase para presentar actividades dinámicas y por equipo. (Delgado, 2020)

La metodología que persigue la plataforma es que permite aplicar los elementos durante el desarrollo de un curso, donde el docente puede personalizar las actividades para los alumnos. Cada alumno toma un rol de un personaje o avatar con el que interactúan en la plataforma y que deberá desarrollar ciertas actividades para tener acceso a habilidades especiales dentro de Classcraft mientras las actividades son ponderadas como parte de su evaluación nominal, es decir “aprende jugando”

2.2.1.8. Dimensiones de la variable Classcraft como herramienta gamificada

Para la aplicación del Classcraft en el aspecto educativo, esta se presenta en dinámicas.

a) Dinámica de la recompensa

Entendemos a las dinámicas que son las que determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de ellos. Esta dinámica de la recompensa implementada en la gamificación del aula, trata sobre los beneficios por logros. Se entiende esto como por cada respuesta buena que obtiene el estudiante hay una recompensa y así al final del cuestionario o del juego aplicado hay una recompensa final, la cual se ve reflejada en sus notas. En este caso la implementación de la herramienta Classcraft hace más fácil la obtención de reportes de logros para que el docente de manera práctica pueda obtener después de la gamificación en el aula, a los estudiantes acreedores a recompensar por su buen performance.

Como nos hace mención Salinas (2004), la dinámica de la recompensa aumenta la motivación del estudiante, le cual se sumerge activamente en el proceso de aprendizaje mediante esta dinámica, de tal manera que los estudiantes tímidos e introvertidos son visibles para el docente sus demás compañeros, donde alcanzan los primeros puestos en el ranking después de cierta actividad; dando como resultado la merma de la brecha entre los estudiantes distantes, que es una característica del enfoque centrado en el estudiante.

b) Dinámica de la competición

La competencia vendría a ser el reto de contestar de manera adecuada las preguntas que se formulan, tratando de vencer sanamente a los otros jugadores en este caso los estudiantes.

Bautista & López, (2002), nos mencionan que, sin dinámica de competición no hay juego; esta dinámica incita a los estudiantes a incrementar todo su potencial físico intelectual. También nos indica que para evitar el abandono los niveles de juego no deben ser menores a las expectativas.

Respecto al aprendizaje la competición influye significativamente y produce una mejora a la interacción que se genera entre los estudiantes, debatiendo y discutiendo entre ellos cual sería la solución adecuada. En base a ello, la dinámica de la competición se caracteriza por un ambiente de competición sana y retroalimentación; debido a que los estudiantes responden a las actividades y automáticamente mediante la herramienta classcraft reciben monedas de oro por el cumplimiento de las actividades y se ve reflejado en el perfil de cada jugador, inclusive se genera un ranking de que estudiante tiene más monedas de oro y así sucesivamente. Dando como finalidad la generación de una competencia sana entre los estudiantes donde unos ganan y otros pierden.

c) Dinámica de la solidaridad

En la dinámica de la solidaridad se ve reflejado una vez implementada la gamificación en el aula, debido a que los alumnos cuando forman grupos, trabajan juntos y consiguen un objetivo en común o en todo caso para generar aprendizaje colaborativo. El aprendizaje colaborativo genera la construcción colectiva de conocimiento y el desarrollo de diversas habilidades como por ejemplo, (aprendizaje, desarrollo social y personal), donde cada estudiante es responsable por su propio aprendizaje como el de los integrantes del grupo, solidarizándose con los demás para obtener un objetivo en común, que es obtener conocimiento.

Por este sentido Salvatierra (2020).indican que la cooperación comparada con los esfuerzos competitivos tiende a dar como resultados altos niveles de logro, donde produce una mayor retención de lo aprendido a lo largo del tiempo en el aula, y a su vez genera una mayor motivación intrínseca.

2.2.2. Competencia Indaga

2.2.2.1. Aprendizaje basado en juegos

Según Piaget (2001), en los procesos de aprendizaje el juego está inmerso desde que el individuo nace, no obstante, para las escuelas tradicionales, el juego es un distractor principal de importancia severa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a Bonk & Dennen (2005), el Aprendizaje basado en juego este se basa en el uso de juegos digitales con diversos rasgos cognitivos, motivacionales y socioculturales. En otras palabras, el juego escenifica habilidades diversas como generación de conocimiento, sistema incentivador, mecánicas de aprendizaje, evaluación, narrativa entre otros con el fin de cumplir con los objetivos trazados para el aprendizaje deseado. Asu vez diversas investigaciones aseguran que el Aprendizaje basado en juego inspiran al estudiante hacia un mejor aprendizaje, optimiza la atención, fomenta cognitivas y asiste a la toma de decisiones

2.2.2.2. Aprendizaje del área de Ciencia y Tecnología

La enseñanza de ciencia y tecnología en Primaria contribuye a desarrollar capacidades donde se evidencia “la aplicación de los métodos y los principios de la investigación científica al razonamiento o a la resolución de preguntas o situaciones problemáticas [...], comporta el uso de habilidades implicadas en generar, evaluar y revisar evidencias y teorías, así como también la capacidad de reflexionar sobre el proceso de adquisición y revisión de conocimiento. ” (Zimmerman 2007: 173).

De acuerdo a Minedu, indica que los fines de la enseñanza de Ciencia y Tecnología son:

Desarrollar competencias en los estudiantes que respondan a la demandas de la sociedad en la que viven.

Generar espacios de aprendizaje que permitan que la ciencia se convierta en un proceso de aprendizaje, con el objetivo de generar conocimientos científicos y tecnológicos. Los estudiantes deben comprender y familiarizarse con los conocimientos para poder desenvolverse en la sociedad actual. (2016, p. 8)

Continúa indicando Minedu, que se debe ser conscientes de que las competencias científicas y tecnológicas deben ocupar un lugar preponderante en el desarrollo del país. Por eso, en este ciclo es necesario consolidar aquellas competencias que conducen a:

Cuestionar e indagar situaciones del entorno que pueden ser investigadas por la ciencia.

Aplicar los conocimientos científicos contemporáneos en situaciones cognitivas retadoras.

Diseñar y construir prototipos tecnológicos para solucionar problemas.

Cuestionar y asumir una posición crítica sobre la ciencia y la tecnología, sus procesos, productos y propósitos, desde la evaluación de cuestiones socio científicas hasta cómo afectan la forma de pensar de las personas. (2016, p. 8)

En las circunstancias propias de la vida moderna, todo esto contribuirá a formar ciudadanos capaces de tomar decisiones informadas, sustentadas y con mayor probabilidad de acierto.

2.2.2.3. Competencias y capacidades del área de Ciencia y Tecnología.

Una de las características innatas del ser humano es sin duda la curiosidad. Esta característica es el motor que lo impulsa a explorar y a cuestionarse permanentemente sobre los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor. La ciencia y la tecnología son un claro ejemplo de cómo la curiosidad del ser humano lo ha llevado a crear diversos métodos para construir conocimientos y comprender el mundo que habita y su propia condición humana. ¿Cómo es la naturaleza?, ¿Cómo funciona?, son algunas de las preguntas que lo llevaron a superar las limitaciones de sus sentidos, recurriendo a herramientas, técnicas e instrumentos para alcanzar dichas comprensiones. (MINEDU, 2016)

A través de la educación en ciencia y tecnología se estimula el desarrollo de las competencias asociadas al área, que buscan alcanzar la alfabetización científica y tecnológica de los ciudadanos de nuestro país de acuerdo a Minedu (2016), indica que se busca desarrollar estas competencias y capacidades son las siguientes:

Competencias:

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo

Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

Capacidades

Problematiza situaciones para hacer indagación.

Diseña estrategias para hacer indagación.

Genera y registra datos e información.

Analiza datos e información.

Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.

Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.

Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.

Determina una alternativa de solución tecnológica.

Diseña la alternativa de solución tecnológica.

Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.

Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica. (p. 20)

2.2.2.4. Competencia Indaga

En el ámbito educativo, el área de Ciencia y Tecnología viene desarrollando el enfoque por competencias, bajo el cumplimiento de capacidades para indagar situaciones del contexto, emplear conocimientos y diseñar piezas en respuesta a una problemática. Por lo tanto, la intención es lograr la alfabetización científica en los discentes y orientar a la formación de científicos o tecnólogos como impulsores del desarrollo social y económico del Perú. La curiosidad del ser humano conlleva a indagar, desarrollar habilidades cognitivas, y capacidades. El método científico es el medio para formalizar objetivamente este tratamiento. Y es el entorno, el espacio de aprendizaje. Actualmente, en la situación por la pandemia, las experiencias integradoras vienen reinventándose para seguir cumpliendo este propósito. (Ramos et al 2022).

Para Windschitl (2003) indagación es un proceso; inicia con preguntas, se concibe una hipótesis, se diseña la investigación, se reúnen datos y analizan para hallar la respuesta al problema, el enfoque constructivista permite al estudiante comprender los contenidos científicos desde un papel activo frente a hechos motivadores y conflictivos para finalmente construir nuevos conocimientos. Y siguiendo el pensamiento de Vigotsky, cada discente construye su aprendizaje en los diferentes contextos y la indagación no está ajena. Por consecuencia, implica:

La competencia es la facultad que tiene una persona para resolver una situación a través de la combinación del conjunto de sus capacidades y una actitud ética. Además, ser competente es afrontar la situación y evaluar estrategias variadas para la toma de decisiones; asimismo, ser competente es combinar características y habilidades personales que generan interacción eficaz (MINEDU, 2017)

También la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2005), hace énfasis de que la competencia sobrepasa la brecha de ser conocimiento o destreza solamente, puesto que involucra habilidades para desafiar situaciones complejas de la mano con los recursos psicosociales (incluyen destrezas y actitudes).

En conclusión, se entiende que la indagación es la capacidad que tenemos las personas para observar diferentes situaciones, plantearnos preguntar, registrar acontecimientos y poder analizar los resultados, con el objetivo de darle solución a un problema. Por ello, la competencia indaga es la creación de conocimiento mediante el pensamiento crítico y la creatividad a través de la combinación de sus capacidades.

2.2.2.5. Dimensiones de la variable Competencia Indaga

La competencia indaga se encuentra dentro del área Ciencia y Tecnología, de acuerdo a Minedu (2017). Indaga, mediante métodos científicos para construir conocimientos. Las capacidades que contribuyen al logro de esta competencia son las siguientes: Problematiza situaciones. Diseña estrategias para hacer indagación. Genera y registra datos e información. Analiza datos e información. Evalúa y comunica el proceso y los resultados de su indagación.

a) Capacidad: Problematiza situaciones para hacer indagación

Es la capacidad de cuestionarse sobre hechos y fenómenos de la naturaleza, interpretar situaciones y emitir posibles respuestas en forma descriptiva o causal. Para que un

problema se convierta en una pregunta investigable, siempre será necesario recoger diversas soluciones posibles y tener una duda razonable sobre cuál es la más acertada.

b) Capacidad: Diseña estrategias para hacer indagación

Es la capacidad de elegir información, métodos, técnicas e instrumentos adecuados que clarifiquen las relaciones entre las variables y posibiliten la confirmación o eliminación de las hipótesis. Durante la fase de experimentación, tanto docentes como estudiantes necesitan emplear técnicas e instrumentos para recopilar datos que sirvan como respaldo en el proceso de investigación. En otras palabras, implica señalar la ruta a seguir y detallar lo que se utilizará para observar, medir, cortar, conectar, cambiar, activar y desactivar, verter, sostener, armar u otras acciones similares.

c) Capacidad: Genera y registra datos e información

Es la capacidad de realizar los experimentos a fin de comprobar o refutar las hipótesis. Se entiende por experimento a la observación sistemática o a la reproducción artificial de fenómenos y hechos naturales para comprenderlos. Para ello se utilizan técnicas e instrumentos de medición que ayudan a obtener y organizar datos, valorando la repetición del experimento y la seguridad frente a posibles riesgos. En este ciclo resulta importante que los estudiantes sean conscientes de que los resultados cuantitativos y las conclusiones derivadas del proceso tendrán una validez relativa.

d) Capacidad: Analiza datos e información

Es la capacidad de analizar los datos obtenidos en la experimentación para ser comparados con la hipótesis de la indagación y con la información de otras fuentes confiables a fin de establecer conclusiones. En este ciclo, el estudiante debería utilizar diversas tecnologías relacionadas con el procesamiento de la información. Una alternativa, por ejemplo, es el uso de hojas de cálculo, que facilita la búsqueda de tendencias o comportamientos entre las variables estudiadas, y la presentación de modelos matemáticos que expresan la relación entre las dos variables. Sin embargo, la elección del modelo que se ajusta a los datos, le corresponde al estudiante, de acuerdo a la información que recoja de diversas fuentes o a sus conocimientos previos.

e) Capacidad: Evalúa y comunica el proceso y los resultados de su indagación

Es la capacidad de elaborar, explicar y comunicar argumentos o conclusiones que explican los resultados obtenidos. Para ello es necesario hacer una evaluación del proceso

de investigación y del producto final. Esta capacidad implica que el estudiante argumente conclusiones coherentes, basadas en las evidencias recogidas y en la interpretación de los datos, de modo que le permitan construir un nuevo conocimiento: Debe poder señalar las limitaciones y alcances de sus resultados y del proceso seguido, así como proponer mejoras realistas al proceso y nuevas indagaciones que se puedan derivar del problema investigado. Este nuevo conocimiento, comunicado por los estudiantes, debe ser formal, usando el lenguaje propio de la ciencia. Pueden argumentar sus conclusiones de manera oral, escrita, gráfica o con modelos, siempre que evidencien el uso de conocimientos científicos y terminología matemática en medios virtuales o presenciales. (MINEDU, 2017, págs. 58-69)

2.3. Marco conceptual

Dinámica de juegos: Según Werbach & Hunter (2012), no indican que dinámica es la estructura general o elementos que provocan la inmersión del estudiante al aula gamificada; para ellos la dinámica viene a ser parte del modelo Dinámica, Mecánica y Componentes de la implementación de la gamificación.

Juego:. Según Ferrero (1991), se toma en cuenta el juego como una actividad o ejercicio recreativo que involucran reglas; no obstante, el termino juego tiene diversas acciones como actividades humanas que involucran lúdicamente y que van desde lo físico hasta lo intelectual.

Tecnología de Información y Comunicació: Como nos indica MINEDU (2017) las TICs involucran tres medios: La informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; a su vez se relacionan de manera interactiva e interconexiónadas.

El Software educativo: Pérez y Gardey, mencionan que el Software educativo hace referencia a un programa informático. Estas herramientas tecnológicas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador(computadora) (Acosta, 2020)

La gamificación digital: En el ámbito educativo es un instrumento de apoyo en la enseñanza aprendizaje, que está determinado por metodología y tecnología educativa, pueden ser de diferentes tipos de acuerdo con el software utilizado (Acosta, 2020).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

a) Hipótesis general

Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

b) Hipótesis específicas

- Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.
- Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

- Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

3.2. Identificación de variables e indicadores

3.2.1. Variable independiente

Classcraft como herramienta gamificada.

3.2.2. Variable dependiente

Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variable independiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR
Classcraft como herramienta gamificada	Dinámica de la recompensa	<ul style="list-style-type: none"> • Logros • Puntos • Medallas • Misiones
	Dinámica de la competición	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas correctas • Participación • Retroalimentación • Retos
	Dinámica de la solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación en equipo • Motivación

Tabla 2

Operacionalización de variable dependiente.

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	ÍNDICE
Competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Problematiza situaciones para hacer indagación.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce una situación problemática. Formula la pregunta de investigación científica. Plantea hipótesis que expresan la relación causa-efecto. Determina las variables involucradas en su pregunta de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> Muy bueno Bueno Regular Deficiente 	<p>4 3 2 1</p>
	Diseña estrategias para hacer indagación.	<ul style="list-style-type: none"> Propone un plan para responder a la pregunta de investigación. Obtiene datos para comprobar sus hipótesis. Selecciona instrumentos, materiales y herramientas, así como fuentes que le brinden información científica. Considera el tiempo para el desarrollo del plan. 		
	Genera y registra datos e información.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene datos cualitativos o cuantitativos. Utiliza la información para responder la pregunta de investigación. Organiza los datos y hace cálculos de moda Representa la información obtenida en diferentes organizadores. 		
	Analiza datos e información.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los datos cualitativos o cuantitativos para probar sus hipótesis. Contrasta los datos con información confiable. Analiza la información. Elabora sus conclusiones. 		
	Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sus conclusiones y lo que aprendió usando conocimientos científicos. Evalúa si los procedimientos seguidos en su indagación ayudaron a comprobar sus hipótesis. Menciona las dificultades que tuvo y propone mejoras. Da a conocer su indagación en forma oral o escrita. 		

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada de acuerdo a Carrasco (2019) , indica para desarrollar el tipo de investigación “se investiga para actuar, transformar, cambios en un sector de la realidad” (p. 43).

Se utilizó el Classcraft como estrategia para desarrollar de la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología, en el desempeño de los estudiantes de 6to grado de Educación Primaria de la I.E. Nuestra Señora de Gracia, Cusco, 2023.

4.1.2. Nivel

El nivel de investigación aplicado fue el experimental, “se administran intencionalmente estímulos de tratamiento o intervención” (Herandez -Sampieri & Mendoza, 2018 p. 185), porque a través de las sesiones de clase se pudo modificar y mejorar los logros de la competencia indaga.

4.1.3. Diseño

El diseño es pre - experimental, “ Aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo con un solo grupo” (Carrasco, 2019, p. 63), en la investigación se trabajó con un solo grupo donde se aplicó el pre y post test.

M O1 X O2

Donde:

M: Unidad muestral.

O1: Evaluación del pre test

O2: Evaluación del post test

X: Sesiones de clase utilizando la Classcraft como herramienta gamificada.

4.2. Población y unidad de análisis

a) Población de estudio

La presente investigación se trabajó con una población de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia de Cusco constituida por estudiantes del nivel primario.

Tabla 3
Población

Grado	Niños	Niñas	Total
1ro	14	12	26
2do	12	12	24
3ro	16	17	33
4to	12	15	27
5to	10	14	24
6to	11	12	23
TOTAL			157

Fuente: Nomina de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia 2023.

La unidad de análisis son los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia de Cusco.

b) Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra

En el presente trabajo de investigación se utilizó una muestra constituida por 23 estudiantes del 6to grado del Nivel Primario de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia del Cusco.

El tipo de muestreo aplicado fue no probabilístico por conveniencia.

Tabla 4

Muestra

6to grado del Nivel Primario de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia del Cusco	
Niños	11
Niñas	12
TOTAL	23

Fuente: Nomina de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia 2023.

c) **Técnicas de selección de muestra**

Este estudio pertenece a un muestreo no probabilístico intencional,” En las muestras no probabilísticas, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (Herandez -Sampieri & Mendoza, 2018 p. 236) porque se tomó en cuenta a los estudiantes del 6to grado del Nivel Primario de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia del Cusco, por las facilidades de acceso para poder trabajar con los estudiantes, y por otro lado la preparación a los estudiantes para que pudieran continuar sus estudios secundarios con un fundamento de uso de las TIC y mejorar sus niveles de aprendizaje.

4.4. Técnicas de recolección y análisis e interpretación de la información

Es un procedimiento o conjunto de estos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado. Al respecto Hernández- Sampieri, Mendoza señala al referirse a las técnicas e instrumentos como “el momento de aplicar los instrumentos de medición y recolectar los datos representa la oportunidad para el investigador de confrontar el trabajo conceptual y de planeación con los hechos” (2018, p.26).

La técnica de análisis documental que se utilizó en la presente investigación es la evaluación, y el instrumento la rúbrica.

El instrumento de medición es “el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente”. (Herandez -Sampieri & Mendoza, 2018 p. 45) En la presente investigación se empleó la rúbrica con 20 ítems.

Los datos fueron recolectados en el programa Excel, y el procesamiento en el estadístico SPSS 25, presentando estadística descriptiva en tablas y figuras y en la estadística inferencial la prueba T de student.

El instrumento fue

- **Validez.** Se desarrolló la validez interna del instrumento a través de la opinión de expertos quienes expresaran sus resultados de evaluación a través de una ficha de juicio de expertos.

Mag. Charly Tapullima Padilla 60% de validación

Dr. Judith Atajo Choquehuanca 86.11% de validación

- **Confiabilidad.** Se desarrolló la confiabilidad a través del alfa de Cronbach que se calculó en una prueba del cuestionario, siendo el valor adecuado para la aplicación del instrumento mayor a 0,7.

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,769	20

Los resultados de la estadística de fiabilidad con el Alfa de Cronbach alcanzaron a un puntaje de 0.769, lo que determina que el instrumento aplicado es fiable.

4.5. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Las hipótesis planteadas serán sometidas a comprobar la veracidad o la validez de las hipótesis planteadas y contempladas de acuerdo al trabajo experimental.

CAPITULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Estadística descriptiva.

El trabajo de investigación busca medir los niveles de conocimiento sobre la competencia indaga por dimensiones, basado en una escala calificativa numeral, donde AD, es logro destacado, donde se evidencia un nivel de aprendizaje superior a lo esperado a la competencia, A, logro esperado se da cuando el estudiante evidencia un aprendizaje esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en las actividades propuestas de acuerdo a un tiempo programado, B en proceso, cuando el alumno está próximo a un nivel esperado, la cual requiere de acompañamiento durante un tiempo para su logro académico y C en inicio, cuando el alumno muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel esperado, evidenciando dificultades en el desarrollo de sus tareas, necesitando más tiempo en el acompañamiento e intervención del docente.

En las tablas se presentan los resultados de la evaluación del pre y post test de la evaluación de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área ciencia y tecnología en los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco 2023.

Tabla 6

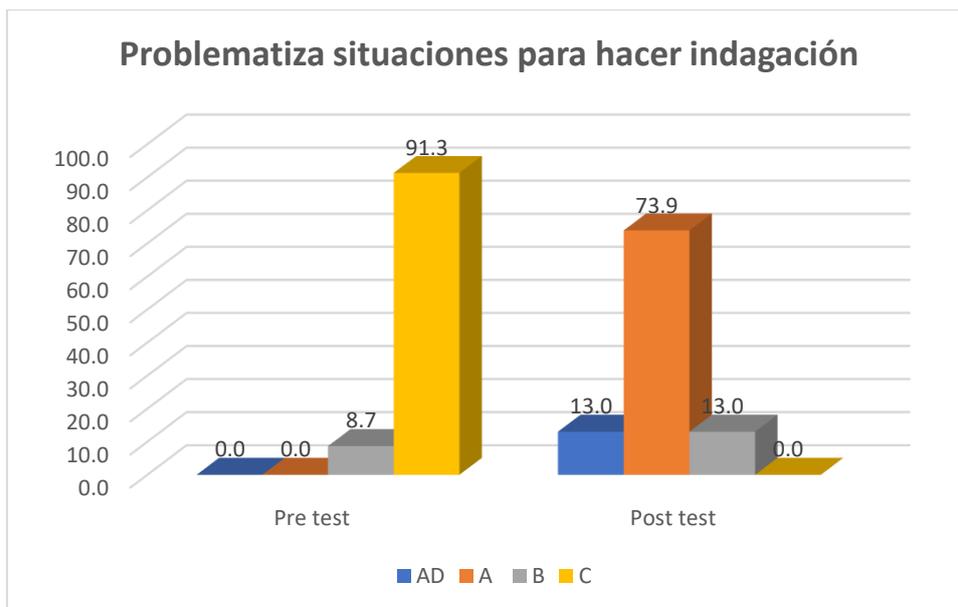
Problematiza situaciones para hacer indagación

Problematiza situaciones para hacer indagación	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	0	0.0	17	73.9
B	2	8.7	3	13.0
C	21	91.3	0	0.0
Total	23	100	23	100

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 1

Problematiza situaciones para hacer indagación.



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

En la dimensión de problematizar situaciones para hacer indagación se refiere a la capacidad de cuestionarse sobre hechos y fenómenos de la naturaleza, interpretar situaciones y emitir posibles respuestas en forma descriptiva o causal, dentro de la elaboración de investigación el desarrollar adecuadamente los objetivos e hipótesis de acuerdo a las variables, en la evaluación del pre test, los resultados hallados en el pre test el 91.3% no han podido desarrollar la problematización la situación para hacer indagación, el 8.7% en proceso, posterior a la aplicación de sesiones de clases utilizando el Classcraft como herramienta gamificada para el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área ciencia y tecnología en los estudiantes el 73.9% ha obtenido el calificativo de A, 13% AD y así en cada caso, evidenciando la efectividad del programa.

Respecto a la sesión aplicada en el pre test, a los estudiantes se les presento una situación relacionada a los seres vivos para que ellos puedan formular la pregunta de investigación interpretando la situación presentada y consecuentemente estableciendo su hipótesis, pero el 91.3 % de los estudiantes presentaba muchas dificultades para establecer la pregunta en base a la situación presentada por lo cual mi persona tuvo que dirigir y brindar una explicación detallada y desglosada de la situación, para así, poder interpretarla conjuntamente y establecer la pregunta de investigación. Una vez establecida la pregunta

de investigación, los estudiantes desconocían de que era una hipótesis y como debía ser su respuesta ya que el concepto de método científico y sus pasos no lo tenían bien establecido por ello se les brindo ejemplos prácticos para comprender de como plantear una hipótesis de manera efectiva. Teniendo así como resultado que la dimensión problematiza situaciones para hacer indagación en la prueba pre test no se desarrolló.

Posteriormente se aplicaron 7 sesiones donde se desarrollaron los temas: alimentos transgénicos, neuronas espejo, la salud, el cerebro, carros eléctricos, teléfonos inteligentes y vacunas. Se hizo énfasis en la primera dimensión de problematiza situaciones para hacer indagación, esta dimensión fue la base para dar inicio a la investigación en cada tema correspondiente y cabe resaltar que también está relacionada al proceso didáctico del área de ciencia y tecnología que es la problematización. En las primeras sesiones a los estudiantes les costaba interpretar las situaciones que se les presentaba y realizar su pregunta de investigación, pero conforme avanzábamos y con las pautas establecidas conjuntamente con ejemplos y preguntas guías que se les brindaba, lograron establecer preguntas bien estructuradas y relacionadas a la situación presentada.

Entre las preguntas que formularon en sus proyectos finales están: **¿Cómo influye la publicidad de comida chatarra en las decisiones de compra y hábitos alimenticios de las personas? ¿Cuál es el impacto de la genética en la susceptibilidad a tener enfermedades hereditarias y cómo se puede desarrollar terapias genéticas eficaces? ¿Cuál es el origen y la evolución de las galaxias en el universo? ¿Por qué las plantas tienen diferentes colores?**

Así como formularon sus preguntas de investigación también lograron redactar su hipótesis entendiendo que su respuesta no era buena o mala sino que era una “posible respuesta” y después de realizar la investigación determinarían si es correcta o no. Concluyo así que, la plataforma Classcraft desarrollo de manera eficaz la primera dimensión llegando a lograr que el 86.9 % de los estudiantes logren satisfactoriamente y algunos tengan un logro destacado.

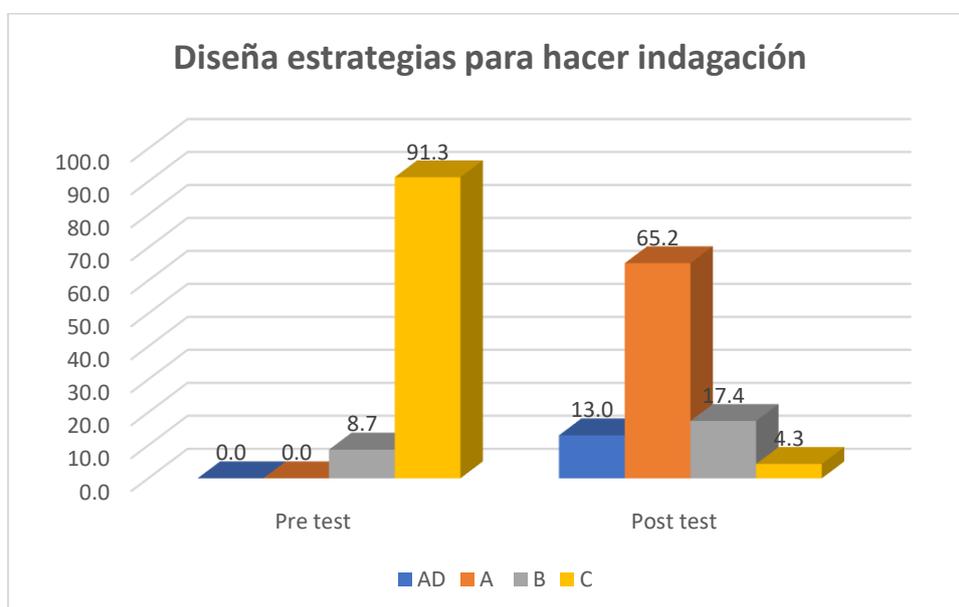
Tabla 7

Diseña estrategias para hacer indagación

Diseña estrategias para hacer indagación	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	0	0.0	15	65.2
B	2	8.7	4	17.4
C	21	91.3	1	4.3
Total	23	100	23	100

Figura 2

Diseña estrategias para hacer indagación



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

En la tabla y figura, se ha se analiza la dimensión Diseña estrategias para hacer indagación, como la capacidad de seleccionar información, métodos, técnicas e instrumentos apropiados que expliciten las relaciones entre las variables y permitan comprobar o descartar las hipótesis, en la evaluación del pre test el 91.3% obtuvo el calificativo C, con muchas falencias, el 8.7% B, posterior a la aplicación de las sesiones

de clase, se evidenció que el 65.2% ha obtenido el calificación de A, 17.4% en B, 13% AD y se mantiene un 4.3% con C.

Respecto a la sesión aplicada en el pre test, 91.3 % de los estudiantes no desarrolló la dimensión diseñar estrategias para hacer indagación ya que su única estrategia era buscar en internet y hacer un copia/pega de la información sin considerar que muchas veces la información de internet no es verídica y puede desviar el rumbo de su investigación si no se tiene claro que es lo que tenemos que responder y cómo hacerlo. Teniendo como resultado que no se desarrolló dicha dimensión.

Posteriormente se aplicaron 7 sesiones donde se desarrollaron los temas: alimentos transgénicos, neuronas espejo, la salud, el cerebro, carros eléctricos, teléfonos inteligentes y vacunas. Y para lograr que se desarrolle esta dimensión se brindó cinco pautas a los estudiantes partiendo desde tener clara la pregunta de investigación a responder, la segunda pauta fue tener una selección de fuentes confiables así como libros también hay sitios web adaptados para niños entre los que se les brindó: National Geographic Kids, PHET interactive simulations, Science Kids y Exploratorium, la tercera pauta a seguir fue que usen herramientas y métodos adecuados tanto como la observación, experimentación o recopilación de datos para obtener una respuesta, la cuarta pauta fue revisar la información recopilada y si responder a la pregunta de investigación, la quinta pauta fue comparar sus saberes previos con la nueva información adquirida y reajustar sus ideas si es necesario.

Cabe resaltar que esta dimensión también se relaciona con el segundo proceso didáctico del área de ciencia y tecnología que es establecer el plan de acción.

Entre las estrategias que los estudiantes realizaron tenemos la más resaltante y estructurada que usaron en su proyecto final y contiene una serie de pasos:

1. Defino mi objetivo: ¿Para qué es este plan?
2. Defino que acciones realizare: Acción 1 y Acción 2
3. Busco la información en libros u otra fuente confiable.
4. Tomo nota de la información que responde mis preguntas.
5. Elaboro un organizador gráfico para ordenar la información que responde a mi pregunta.

Se concluye así que la segunda dimensión se desarrolló de forma eficaz en la plataforma Classcraft logrando tener al 78.2 % de los estudiantes en logro destacado y satisfactorio.

Tabla 8

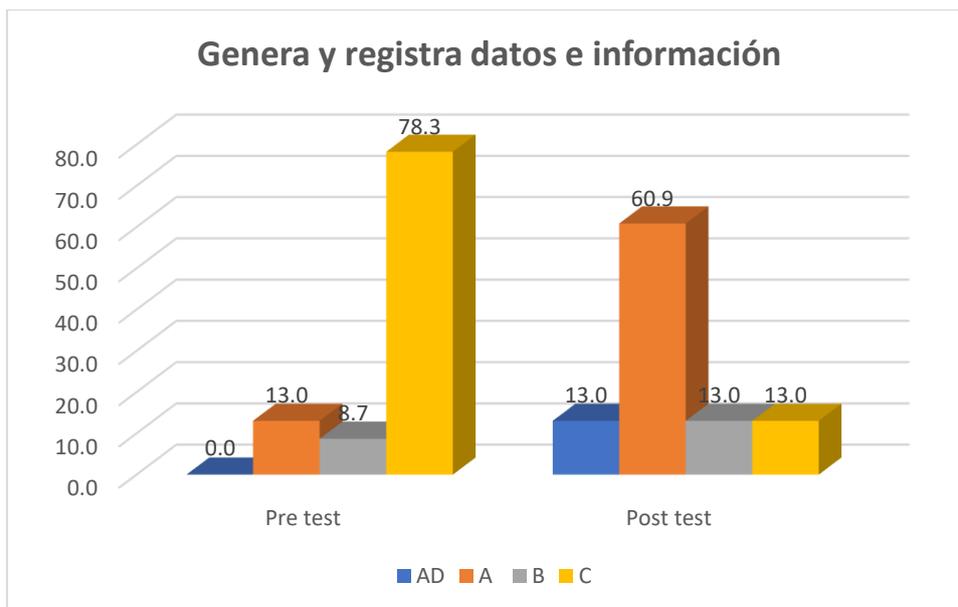
Genera y registra datos e información

Genera y registra datos e información	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	3	13.0	14	60.9
B	2	8.7	3	13.0
C	18	78.3	3	13.0
Total	23	100	23	100

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 3

Genera y registra datos e información



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

En el análisis de la dimensión Genera y registra datos e información, como la capacidad de realizar los experimentos a fin de comprobar o refutar las hipótesis. Se entiende por experimento a la observación sistemática o a la reproducción artificial de fenómenos y hechos naturales para comprenderlos, en la evaluación inicial el 78.3% no ha logrado desarrollar esta capacidad por lo que su calificativo es C, el 13% A, 8.7% B. En la evaluación del post test el 60.9% ha obtenido el calificativo de logro esperado A, y con el 13% las otras calificaciones.

Respecto a la sesión aplicada en el pre test, el 78.3 % de los estudiantes no logró desarrollar la dimensión genera y registra datos e información ya que como se mencionó anteriormente los estudiantes no tenían estrategias para seleccionar información adecuada y confiable por lo tanto esta dimensión no se logra desarrollar ya que las dos están estrechamente relacionadas.

Posteriormente se aplicaron 7 sesiones donde se desarrollaron los temas: alimentos transgénicos, neuronas espejo, la salud, el cerebro, carros eléctricos, teléfonos inteligentes y vacunas. Esta dimensión se desarrolló gracias al uso de los organizadores visuales ya que ayuda a los niños a comprender mejor la información recopilada dado que se presenta de una manera visualmente atractiva y lógica, lo que facilita la asimilación y comprensión de los conceptos. Todo esto desarrollado de forma física y también en la plataforma CANVA para luego subirlo a Classcraft.

Entre los organizadores visuales que utilizaron los estudiantes se tuvo: mapas mentales, infografías y mapa conceptual. Destacando entre todos la infografía ya que se desarrolló en la plataforma digital CANVA y fue de mayor provecho para los estudiantes.

Cabe resaltar que esta dimensión también se desarrolló en concordancia al tercer proceso didáctico del área de ciencia y tecnología que es recojo y análisis de información.

Se concluye que la tercera dimensión se desarrolló de manera eficaz ya que el 73.9 % de los estudiantes lograron estar en logro satisfactorio y destacado.

Tabla 9

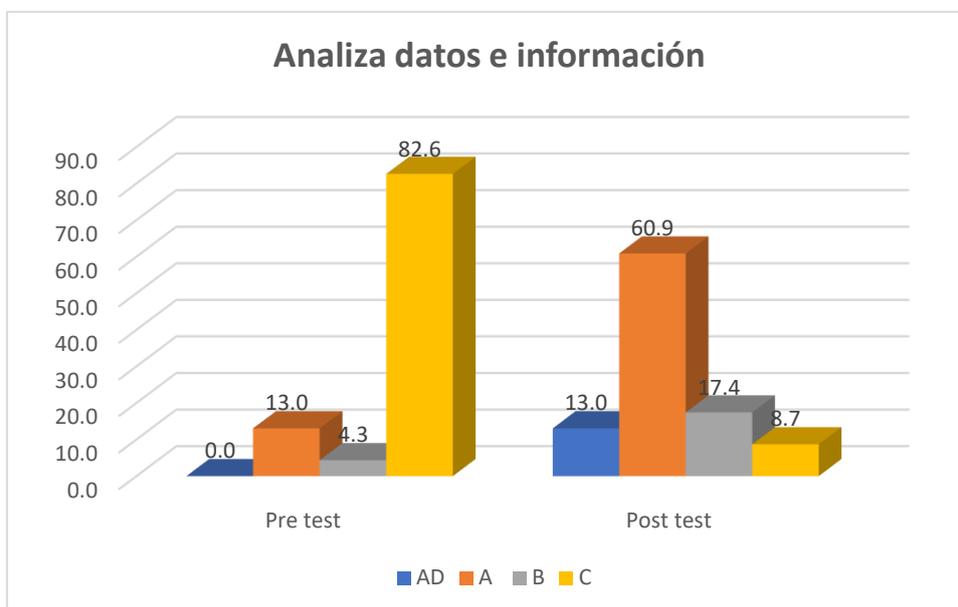
Analiza datos e información

Analiza datos e información	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	3	13.0	14	60.9
B	1	4.3	4	17.4
C	19	82.6	2	8.7
Total	23	100	23	100

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 4

Analiza datos e información



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

En la dimensión Analiza datos e información se mide la capacidad de analizar los datos obtenidos en la experimentación para ser comparados con la hipótesis de la indagación y con la información de otras fuentes confiables a fin de establecer conclusiones, los resultados hallados en la evaluación del pre test el 82.6% se encontraba con el calificativo C, 13% B y 4.3% B, posterior a la aplicación de las sesiones de clase el 60.9% se sitúa con el calificativo A, 17.4% B, 13% AD y 8.7% aun en C.

Respecto a la sesión aplicada en el pre test, el 82.6 % de los estudiantes no logro desarrollar la dimensión analiza datos e información ya que la información que los estudiantes encontraban en internet no era confiable y era muy ambigua, lo que impedía que realicen un análisis y comparación con la respuesta en su hipótesis.

Posteriormente se aplicaron 7 sesiones donde se desarrollaron los temas: alimentos transgénicos, neuronas espejo, la salud, el cerebro, carros eléctricos, teléfonos inteligentes y vacunas. Esta dimensión se desarrolló a través del uso de preguntas socráticas que sirven para desarrollar el pensamiento crítico también la discusión grupal ayudo a que cada estudiante analice y justifique la información que encontró para argumentar bien su punto de vista. Y para establecer si su hipótesis era correcta o no los estudiantes comparaban la hipótesis que era una respuesta inicial con la respuesta final que tenían después de realizar su investigación.

Lo que más resalto y ayudo a los estudiantes a lograr esta dimensión fueron las preguntas de carácter critico que entre ellas tenemos: **¿Qué crees que podrían pensar otras personas sobre esta información? ¿Por qué podrían tener opiniones diferentes? ¿Existen diferentes puntos de vista sobre este tema en la comunidad científica? ¿Por qué crees que puede haber diferentes opiniones al respecto? ¿Cómo crees que esta información científica podría ayudarnos a resolver problemas en el mundo actual?**

Cabe resaltar que esta dimensión también está relacionada al cuarto proceso didáctico del área de ciencia y tecnología que es estructuración de la nueva información.

Se concluye la cuarta dimensión se desarrolló de forma eficaz en la plataforma Classcraft logrando tener al 73.8 % de los estudiantes en logro destacado y satisfactorio.

Tabla 10

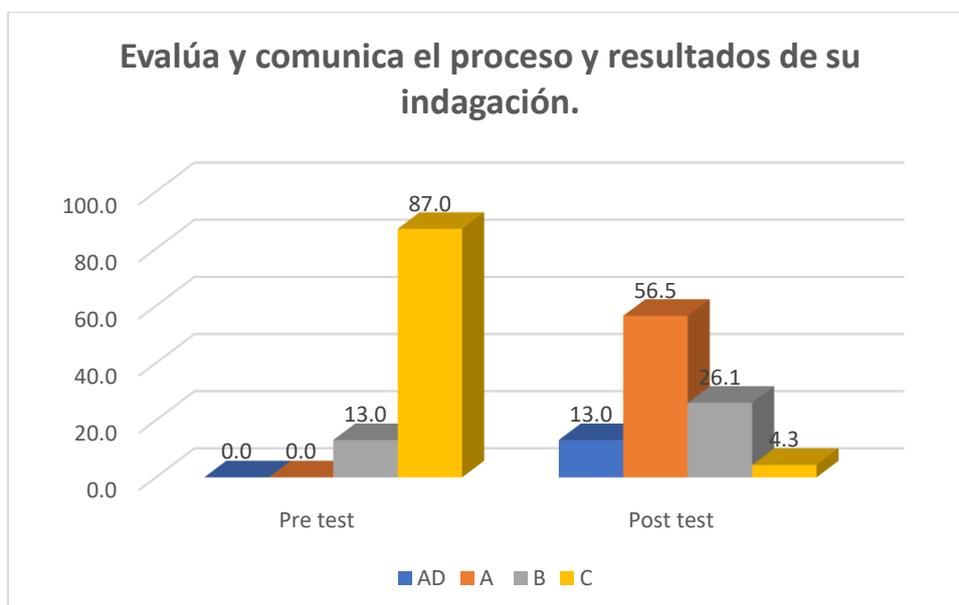
Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación

Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	0	0.0	13	56.5
B	3	13.0	6	26.1
C	20	87.0	1	4.3

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 5

Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

En la tabla y figura se mide la evaluación y comunicación del proceso y resultados de su indagación, como la capacidad de elaborar, explicar y comunicar argumentos o conclusiones que explican los resultados obtenidos, en la medición del pre test el 87% obtuvo un calificativo de C y 13% B, no habiendo logrado dichas competencias, en la

evaluación del post test, el 56.5% obtuvo el calificativo de A, 26.1% B, 13% AD y 4.3% C.

Respecto a la sesión aplicada en el pre test, el 87% de los estudiantes no logro desarrollar la dimensión evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación ya que tenían muchas dificultades al elaborar, explicar y comunicar sus conclusiones explicando los resultados que habían obtenido. Lo que impedía que desarrollen una relación de causa . efecto en la investigación realizada y elaborar conclusiones lógicas.

Posteriormente se aplicaron 7 sesiones donde se desarrollaron los temas: alimentos transgénicos, neuronas espejo, la salud, el cerebro, carros eléctricos, teléfonos inteligentes y vacunas. Esta dimensión se desarrolló a través de preguntas guía y ejemplos.

Entre las preguntas guía que se les brindo a los estudiantes tenemos: **¿Qué aprendiste de esta experiencia o lección? ¿Cuál fue el resultado final de la actividad o del experimento que realizamos? ¿Cuál crees que es la lección más importante que podemos extraer de esta experiencia? ¿Hay algo que podríamos haber hecho de manera diferente para obtener un resultado diferente?**

De esta forma los estudiantes elaboraron satisfactoriamente sus conclusiones siendo las conclusiones más destacadas que hicieron en su proyecto final. También se consideró que esta dimensión está ligada con el quinto proceso didáctico del área de ciencia y tecnología que es evaluación y comunicación. Y no solo eso ya que es necesario recordar que para todo cierre de sesión de aprendizaje se realizan las preguntas metacognitivas **¿Qué aprendí? ¿Cómo lo hice? ¿Para qué me servirá lo aprendido?**

Cumpliendo así con la dimensión evalúa y comunica al lograr obtener al 69.5 % de los estudiantes en nivel de logro satisfactorio y destacado.

Tabla 11

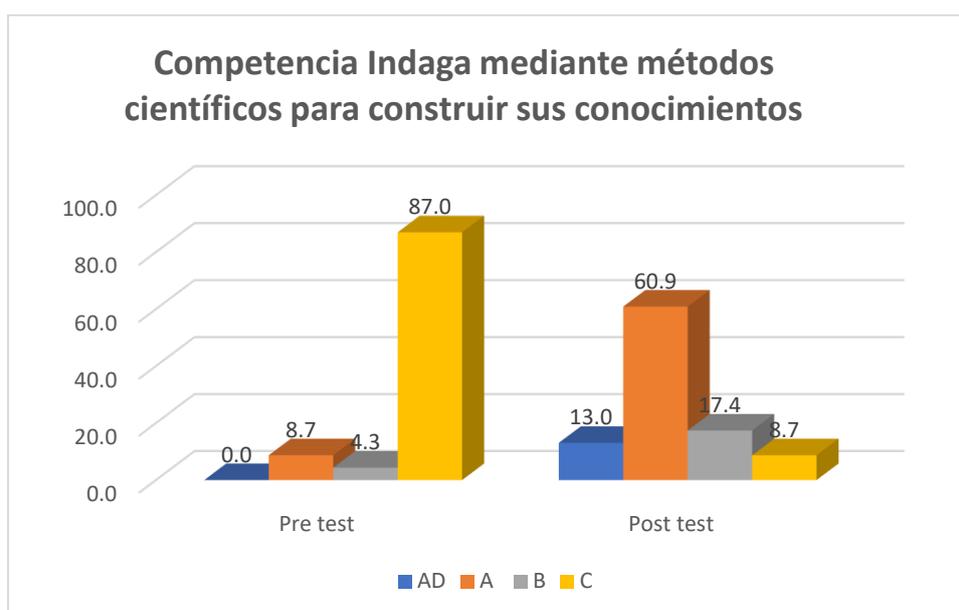
Variable: Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos

Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
AD	0	0.0	3	13.0
A	2	8.7	14	60.9
B	1	4.3	4	17.4
C	20	87.0	2	8.7

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Figura 6

Variable: Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos



Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Interpretación

Los resultados generales de la variable Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos, tiene la facultad para que los estudiantes pueda resolver una situación a través de la combinación del conjunto de sus capacidades

y una actitud ética, asimismo ser competente es afrontar la situación y evaluar estrategias variadas para la toma de decisiones; asimismo, ser competente es combinar características y habilidades personales que generan interacción eficaz, en promedio en la evaluación del pre test, el 87% presentaba dificultades sin poder desarrollarla por lo que obtuvo el calificación C. el 8.7% A y 4.3% B, para mejorar los logros se ha desarrollado 12 sesiones utilizando el Classcraft como herramienta gamificada, permitiendo que el 60.9% haya logrado un calificación A. 17.4% B, 13% AD y aún el 8.7% con C.

4.2. Estadístico de tendencia central

Tabla 12

Estadística de tendencia central

		Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos – Pre test	Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos – Post test
N	Válido	23	23
	Perdidos	0	0
Media		8,09	14,57
Mediana		8,00	15,00
Moda		10	15
Desv. Desviación		2,937	3,703
Mínimo		1	3
Máximo		14	20

Nota. Elaboración en base a los resultados proporcionados por los instrumentos de investigación.

Los resultados de la tabla nos evidencian los calificaciones de los estudiantes, en la evaluación del pre test en una calificación vigesimal, la media y mediana llegaron a 8, la moda 10 con una desviación de 2.9, los puntajes alcanzados fueron de 1 a 14 puntos; en la evaluación del post test se mejoró el logro de las competencias con la herramienta gamificada Classcraft con media 14.57, mediana y moda 15, desviación 3.7 y los puntajes de 3 a 20 puntos.

4.3. Estadística inferencial

4.3.1. Prueba de hipótesis general

Ho: Classcraft como herramienta gamificada, no influye significativamente en el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Ha: Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Nivel de significación : 5% (0.05)

Estadístico de prueba: T de Student para una muestra

Determinación de prueba de hipótesis:

Si P valor \leq 5% = se prueba Ha

Si P valor $>$ 5% = se prueba Ho

0-----5%-----100%

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica general

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-6.87	-11.83	22	0.000

En la tabla se presenta la prueba de hipótesis general, los resultados muestran el p valor $r= 0.000$ al nivel de significancia elegido del 5% afirmando que la Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco.

Se muestra que los resultados del pre test al 95% de confianza, se evidencia una diferencia de medias de -6.87 entre el pre y post test.

4.3.2. Prueba de hipótesis específicas

a) Hipótesis específica 1

Ho: Classcraft como herramienta gamificada, no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Ha: Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco.

Tabla 14

Prueba de hipótesis específica 1

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-0.913	-5.163	22	0.000

El p valor hallado es 0.000 menor al nivel de significancia elegido, aceptamos la hipótesis alterna existiendo una diferencia significativa de -0.913 entre el pre y post test,

por lo que se prueba la hipótesis planteada : El Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco.

b) Hipótesis específica 2

Ho: El Classcraft como herramienta gamificada no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Diseña estrategias para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Ha: El Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Diseña estrategias para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica 2

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-1.69	-11.57	22	0.000

El p valor hallado es 0.000 menor al nivel de significancia elegido, aceptamos la hipótesis alterna existiendo una diferencia significativa de -1.69 entre el pre y post test, por lo que se prueba la hipótesis planteada que el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Diseña estrategias para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

c) Hipótesis específica 3

Ho: El Classcraft como herramienta gamificada no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Genera y registra datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Ha: El Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Genera y registra datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Tabla 16

Prueba de hipótesis específica 3

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-0.522	-3.42	22	0.002

El p valor hallado es 0.000 menor al nivel de significancia elegido, aceptamos la hipótesis alterna existiendo una diferencia significativa de -0.522 entre el pre y post test, por lo que se prueba la hipótesis planteada : El Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Genera y registra datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

d) Hipótesis específica 4

Ho: Classcraft como herramienta gamificada, no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Analiza datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y

Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco.

Ha; Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Analiza datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Tabla 17

Prueba de hipótesis específica 4

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-2.522	-8.99	22	0.000

El p valor hallado es 0.000 menor al nivel de significancia elegido, aceptamos la hipótesis alterna existiendo una diferencia significativa de -2.522 entre el pre y post test, por lo que se prueba la hipótesis planteada : Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Analiza datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco

e) Hipótesis específica 5

Ho: Classcraft como herramienta gamificada, no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Ha: Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado

de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

Tabla 18

Prueba de hipótesis específica 5

	Diferencia de medias 95%	t	gl	P
Pre- Post test	-1.807	-12.5	22	0.000

El p valor hallado es 0.000 menor al nivel de significancia elegido, aceptamos la hipótesis alterna existiendo una diferencia significativa de -1.807 entre el pre y post test, por lo que se prueba la hipótesis planteada : El Classcraft como herramienta gamificada, influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.

CAPITULO VI

DISCUSIÓN

Uno de los grandes retos en el área de la educación son mejorar los niveles de aprendizaje basado en la comprensión y la investigación busca evaluar la influencia de la competencia indaga que método eficaz para incrementar la motivación en los estudiantes para lograr los aprendizajes de los conceptos científicos, respecto al objetivo general: Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco, se ha evidenciado que los estudiantes en la evaluación del pre test el 87% presentaban dificultad en lograr desarrollar la competencia en estudio, el 8.7% con logro y 4.3% en proceso, de acuerdo a estos resultados se han aplicado 13 sesiones de clase con la herramienta gamificada Classcraft y se ha logrado mejorar los logros de aprendizaje, que el 60.9% ha mejorado, y se sitúa con un logro aprendizaje esperado, el 17.4% en proceso, 13% logro destacado, quedando aun un 8.7% en inicio, evidenciando que a mayor aplicación de las sesiones con el uso del Classcraft mejoran los resultados del logro de la competencia Indaga. demostrado la hipótesis con el estadístico T de student donde el p valor hallado es 0.000, estos datos se contrastan con la investigación de acuerdo Acosta, (2020), investigó la herramienta Classcraft como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades investigativas de observación, análisis y praxis, concluye que la integración de las TIC desde las plataformas educativas digitales de gamificación como herramientas indispensables y prácticas, que lograron el fortalecimiento de las habilidades investigativas. De lo que se puede inferir que a mayor aplicación del Classcraft como herramienta gamificada, mayor influencia en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

Acosta (2020), concluye que la integración de las TICs desde las plataformas digitales de gamificación como herramientas indispensables y prácticas, que lograron el fortalecimiento de las habilidades investigativas.

Alonso (2020), determina que la gamificación mejora la motivación de los estudiantes en el proceso educativo y busca que adquieran habilidades comunicativas y de experimentación.

Prado (2021), concluye que el uso de la plataforma Classcraft como estrategia motivacional llega a tener mayor receptividad y empoderamiento, no solo en el manejo e interacción de la plataforma, sino en términos de desarrollar habilidades tales como, la apropiación de conocimientos, resolución de cuestiones o situaciones para mejorar sus actitudes frente a la ciencia, la tecnología y su relación con la sociedad mediante su participación activa en el juego que los enfrenta a múltiples contenidos que favorecen su alfabetización científica.

Por otro lado Flores & Vega (2017), hace mención sobre el aprendizaje basado en proyectos de la competencia Indaga mejoró el nivel de desarrollo de la capacidad de comprensión del conocimiento científico en los estudiantes, permitiendo que los estudiantes puedan mejorar su aprendizaje analítico.

Al respecto el objetivo primero que busca determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco, los resultados son evidentes, en la primera medición el 91.3% de ellos estudiantes se encontraba en inicio, en el post test se logró que el 73.9% haya mejorado con un calificativo de logro esperado, esto se contrasta de acuerdo a Minedu (2017) permite interpretar situaciones y emitir posibles respuestas en forma descriptiva o causal. Para que un problema se convierta en una pregunta investigable, siempre será necesario recoger diversas soluciones posibles y tener una duda razonable sobre cuál es la más acertada, la que puede aplicarse para mejorar la comprensión de temas.

Para el objetivo segundo que es determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco., de un 91.3% de estudiantes que no han podido desarrollar la capacidad, se logra que el 65.2%

en el post test de acuerdo a Minedu (2017) se busca que en el logro de la competencia el estudiante tenga un logro esperado, desarrollando la capacidad de seleccionar información, métodos, técnicas e instrumentos apropiados que expliciten las relaciones entre las variables y permitan comprobar o descartar las hipótesis.

En el objetivo tercero que determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco., se ha evidenciado que en la evaluación del pre test el 78.3% con un calificativo de inicio logra con el apoyo de las sesiones de clase con la herramienta Classcraft mejorar en un 60.9% logro esperado, con contraste con el estudio de Minedu (2017), que esta competencia busca que los estudiantes tengan la capacidad de realizar los experimentos a fin de comprobar o refutar las hipótesis. Se entiende por experimento a la observación sistemática o a la reproducción artificial de fenómenos y hechos naturales para comprenderlos.

Respecto al objetivo cuarto que determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco., son el 82.6% de los estudiantes con dificultades en el desarrollo de la competencia de análisis e información, se han aplicado sesiones de clase con la herramienta gamificada Classcraft, logrado que el 60.9% tenga un logro esperado, mejorando la capacidad de analizar los datos obtenidos en la experimentación para ser comparados con la hipótesis de la indagación y con la información de otras fuentes confiables a fin de establecer conclusiones, de acuerdo a las competencia que el Minedu (2017) busca en el logro de aprendizaje

Para el objetivo quinto que es determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra

Señora de Gracia - Cusco., en la evaluación del pre test el 87% se encontraba en conocimiento en el proceso de inicio, en el post test posterior a la aplicación de las sesiones de clase el 56.5% con logro esperado, de acuerdo al logro académico que Minedu (2017), indica que se debe lograr capacidad de elaborar, explicar y comunicar argumentos o conclusiones que explican los resultados obtenidos

CONCLUSIONES

- Primera: Se ha evidenciado que Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia – Cusco, , demostrando lo afirmado con el estadístico de prueba T de Student con un p valor = 0.000 menor al nivel de significancia al 95% de confianza.
- Segunda: El Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología de 91.3% con calificativo inicio a 73.9% con logro esperado logrando que los estudiantes desarrollen la realidad de la problemática e hipótesis.
- Tercera: Se ha evidenciado que el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Diseña estrategias para hacer indagación en la competencia Indaga mediante métodos científicos en sus conocimientos realizando una mejora de 91.3% en inicio en el pre test a 65.2% logro esperado en el post test desarrollando la capacidad de seleccionar información, métodos, técnicas e instrumentos apropiados que expliciten las relaciones entre las variables y permitan comprobar o descartar las hipótesis.
- Cuarta: Se ha demostrado que el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Genera y registra datos e información en la competencia Indaga de 78.3% con calificativo en inicio, mejorando en la evaluación del post test que el 60.9% con logro esperado mejorando la capacidad de realizar experimentos y comprobar y refutar las hipótesis.
- Quinta: Se ha probado que el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Analiza datos e información en la competencia Indaga mediante métodos científicos de una evaluación inicial que el 82.6% ha logrado un conocimiento en inicio, con el

apoyo de la herramienta se ha logrado que el 60.9% tenga una calificación logro esperado pudiendo analizar los datos obtenidos en la experimentación para ser comparados con la hipótesis de la indagación y con la información de otras fuentes confiables a fin de establecer conclusiones

Sexta: Se ha demostrado que el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia Indaga de una evaluación inicial donde los estudiantes hayan logrado un calificativo en inicio (87%) en la evaluación final el 56.5% tenga un calificativo logro esperado, permitiendo que los alumnos desarrollen la capacidad de elaborar, explicar y comunicar argumentos o conclusiones que explican los resultados obtenidos

SUGERENCIAS

- Primera: A las instituciones educativas, se sugiere adquirir la plataforma Classcraft para implementar la gamificación de manera integral en todas las aulas del colegio. Classcraft ha demostrado ser una herramienta efectiva para aumentar la participación y el compromiso estudiantil, al tiempo que enriquece la experiencia de aprendizaje. También involucrar y promover la participación de sus docentes en capacitaciones enfocadas en la implementación de recursos digitales y una visión amplia sobre la enseñanza de la ciencia en EBR.
- Segunda: A los docentes del nivel primario, se sugiere utilizar la plataforma Classcraft ya que es una herramienta gamificada y poder desarrollar todas las capacidades que comprende la competencia indaga. Iniciando así desde la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación de forma que primeramente parta de los intereses personales de los estudiantes, los guíe a través de la observación y curiosidad. De esa forma cada estudiante encontrará una situación problematiza llamativa y procederá a crear su pregunta de investigación seguidamente de sus hipótesis y sin temor a proponer una posible respuesta que se confirmará o refutará al final de la investigación.
- Tercera: A los docentes del nivel primario, se sugiere utilizar la plataforma Classcraft ya que es una herramienta gamificada y poder desarrollar la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia a través de plataformas confiables que contengan información científica como: National Geographic kids, PHET interactive simulations, science kids y exploratium. Sin dejar que lado que todas estas plataformas se adhieren fácilmente a la plataforma principal Classcraft, también es necesario considerar dentro de las estrategias una serie de pasos estructurados que guían la investigación de los estudiantes.
- Cuarta: A los docentes del nivel primario, se sugiere utilizar la plataforma Classcraft ya que es una herramienta gamificada y poder desarrollar la capacidad genera y registra datos e información a través de herramientas como los organizadores visuales ya que ayudan a los niños a entender y procesar información de manera más clara. Al presentar conceptos visualmente, se facilita la comprensión y la retención de la información. Entre ellos está la plataforma

CANVA que tiene una amplia variedad de organizadores visuales que estimula mucho la creatividad de los estudiantes.

Quinta: A los docentes del nivel primario, se sugiere utilizar la plataforma Classcraft ya que es una herramienta gamificada y poder desarrollar la capacidad analiza datos e información a través de preguntas socráticas que son enviadas a través de la plataforma Classcraft y los estudiantes tienen la facilidad de responderlas trabajando en equipo. De esa forma se genera una discusión y todos dan a conocer su punto de vista.

Sexta: A los docentes del nivel primario, se sugiere utilizar la plataforma Classcraft ya que es una herramienta gamificada y poder desarrollar la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación a través de una autoevaluación relacionada a las preguntas metacognitivas que son enviadas a través de la plataforma Classcraft y cada estudiante recibe una retroalimentación oportuna.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, P. (2020). *La herramienta classcraft como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades investigativas de observación, análisis y praxis en los docentes de primaria*. [Tesis de Post Grado. Universidad de Santander]. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/11d76bf2-d358-4193-83ca-10510b18587d>
- Alonso, H. (2020). *La gamificación para mejorar la motivación del alumnado de 5º de Educación Primaria en el área de Ciencias de la Naturaleza*. [Tesis de grado] Universidad Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/45747/TFG-L2696.pdf;jsessionid=4FAB804FCF86867230CE791AB964BE6D?sequence=1>
- Bautista, J., & López, N. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. . Universidad de Huelva.
- Calvillo, K. (2015). *Classcraft. Convierte la clase en una aventura épica*. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/
- Carrasco, S. (2014). *Metología de la Investigación Científica*. Editorial San Marcos.
- Delgado, W. (2020). Classcraft: una herramienta divertida para aprender. *Informática, educación y pedagogía*. doi:<https://doi.org/10.22267/runin>
- Fernández, A., Olmos, J., & Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for Business Management courses. @ *tic revista d'innovació educativa*(16), 39- 47. Obtenido de doi:<https://doi.org/10.7203/attic.16.8044>
- Ferrero, L. (1991). *El juego y la matemática*. . Editorial La Muralla.
- Flores, D., & Vega, S. (2017). *Aplicación de las estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia indaga mediante el método científico en el área de ciencia, tecnología y ambiente en los estudiantes de 2º grado “a” de educación secundaria*. [Tesis de pre grado. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].

- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Caraz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*. Obtenido de <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Creative Commons.
- Herandez -Sampieri, R., & Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- MINEDU. (2016). *Orientaciones para la enseñanza del área curricular de Ciencia y Tecnología. Guía para docentes de Educación Primaria*. Obtenido de [file:///C:/Users/usuario/Downloads/Orientaciones%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20%C3%A1rea%20curricular%20de%20Ciencia%20y%20Tecnolog%C3%ADa%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Orientaciones%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20%C3%A1rea%20curricular%20de%20Ciencia%20y%20Tecnolog%C3%ADa%20(1).pdf)
- MINEDU. (2017). *Programa Curricular educación secundaria [minedu]*. Recuperado de. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Mora, M., & Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura. Universidad Guadalajara*(11). Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n1/2007-1094-apertura-11-01-56.pdf>
- Olivia, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 108-118., <http://hdl.handle.net/10972/3182>.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación pesquisa*. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. . *Biblioteca de Bolsillo*.
- Prado, E. (2021). *Propuesta pedagógica mediada por el uso de la plataforma Classcraft: Una posible contribución al proceso de la alfabetización científica y la comprensión lectora en los jóvenes*. [Informe. Instituto Tecnológico

- Metropolitano de Medellín]. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Downloads/Edner_Prado%20laGuardia_2020.pdf
- Ramos, V., Medina, M., & Ramos, R. (2022). Aprendo en casa: Nivel de desarrollo de la competencia indaga en estudiantes de Básica Regular. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 5(5). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3411
- Rayan, R. (2017). La atracción motivacional de la retroalimentación, las reglas y la interacción social de los videojuegos: otro enfoque de la teoría de la autodeterminación. *ScienceDirect*, 73. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563217302054>
- Rimari, M. (2019). *Aprendizaje basado en proyectos y la competencia indaga en estudiantes del 4to año de educación secundaria del Colegio N° 1220 SJM*. [Tesis de pre grado. Universidad San Ignacio de Loyola]. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Downloads/2019_Garay-Leyva.pdf
- Salinas, J. (2004). (2004). Innovación docente y uso de las Tic en la enseñanza universitaria. . *Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento*, (1), sept nov, pp.1-1.
- Salvatierra, A. (2020). *Influencia de la Gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú*. [Tesis de Post Grado. Universidad San Martín de Porras].
- Solano, R., & Zamalloa, Z. (2022). *Solano & Zamalloa (2022), titularon su tesis “La aplicación de la plataforma Kahoot en la comprensión lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Colegio Olímpico Peruano Cusco*. [Tesis de pre grado. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Obtenido de <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6941>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press. Obtenido de . https://books.google.com.ec/books?id=abg0SnK3XdMC&pg=PA71&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Windschitl, M. (2003). Proyectos de investigación en la formación del profesorado de ciencias: ¿Qué pueden revelar las experiencias de investigación sobre el

pensamiento de los profesores y la eventual práctica en el aula? *Educación científica*, 87 (1), 112.

Zambrano, P., Lucas, M., K., L., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica*. Vol. 6, núm. 3.

Zimmerman, C. (2007). El desarrollo de habilidades de pensamiento científico en la escuela primaria y secundaria. . *Revisión del desarrollo*, 27 (2). Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.dr.2006.12.00>

ANEXOS

- a) MATRIZ DE CONSISTENCIA
- b) CRONOGRAMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE
- c) RÚBRICA PARA MEDIR LA COMPETENCIA INDAGA
- d) EVIDENCIAS DE LA PLATAFORMA CLASSCRAFT Y TRABAJO EN AULA
- e) DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN
- f) DATA
- g) MATRIZ DE VALIDACIÓN

ANEXOS

a. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Classcraft como herramienta gamificada para el desarrollo de la Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes	¿Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?	Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.	Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6 ^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Classcraft como herramienta gamificada</p> <p>DIMENSIONES:</p> <p>Dinámica de la recompensa</p> <p>Dinámica de la competición</p> <p>Dinámica de la solidaridad</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.</p>	<p>Tipo: APLICADA</p> <p>Diseño: PRE - EXPERIMENTAL</p> <p>Población: 157 ESTUDIANTES</p> <p>Muestra: 23 ESTUDIANTES</p> <p>Instrumento: RÚBRICA</p>

de la Institución Educativa	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	DIMENSIONES:	
Nuestra Señora de Gracia - Cusco 2023	¿ Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?	Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.	Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad problematiza situaciones para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6 ^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.	<p>Problematiza situaciones para hacer indagación.</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación.</p> <p>Genera y registra datos e información.</p> <p>Analiza datos e información.</p> <p>Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.</p>	

	<p>¿ Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?</p>	<p>Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>	<p>Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad diseña estrategias para hacer indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>		
	<p>¿ Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de</p>	<p>Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye</p>	<p>Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el</p>		

	<p>la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?</p>	<p>significativamente en el desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>	<p>desarrollo de la capacidad genera y registra datos e información en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>		
	<p>¿ Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga</p>	<p>Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información</p>	<p>Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad analiza datos e información en la competencia indaga</p>		

	<p>mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?</p>	<p>en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>	<p>mediante métodos científicos para construir sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>		
	<p>¿ Cómo el Classcraft como herramienta gamificada influye en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir</p>	<p>Determinar como el Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus</p>	<p>Classcraft como herramienta gamificada influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación en la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus</p>		

	<p>sus conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco?</p>	<p>conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6to grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>	<p>conocimientos del área Ciencia y Tecnología en los estudiantes de 6^{to} grado de educación primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia - Cusco.</p>		
--	--	--	---	--	--

b. CRONOGRAMA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	TITULO	FECHA
Sesión N° 1	PRE TEST	15 de abril del 2023
Sesión N° 2	“Conocemos el classcraft y sus bondades”	29 de abril del 2023
Sesión N° 3	“Conformamos equipos y definimos nuestros objetivos”	13 de mayo del 2023
Sesión N° 4	“Conocemos la importancia y finalidad de las vacunas”	27 de mayo del 2023
Sesión N° 5	“ El cambio climático y su influencia en nuestra salud”	10 de junio del 2023
Sesión N° 6	“ Alimentos transgénicos: mitos y realidades”	17 de junio del 2023
Sesión N° 7	“Los carros eléctricos como solución al uso desmedido de combustibles fósiles”	08 de julio del 2023
Sesión N° 8	“¿El Cerebro Duerme? Explorando los Misterios del Sueño y la Mente”	22 de julio del 2023
Sesión N° 9	“Neuronas Espejo: La Ciencia detrás de la Empatía y la Imitación en el Cerebro”	05 de agosto del 2023
Sesión N° 10	“Conexiones Digitales: El Impacto de los Teléfonos en el Cerebro Adolescente”	19 de agosto del 2023
Sesión N° 11	Trabajo final (parte 1)	02 de septiembre del 2023
Sesión N° 12	Trabajo final (parte 2)	16 de septiembre del 2023
Sesión N° 13	POST TEST	30 de septiembre del 2023

c. RÚBRICA PARA MEDIR LA COMPETENCIA INDAGA

CRITERIOS	MUY BUENO (4)	BUENO (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	PUNTAJE
Problematiza situaciones para hacer indagación.	Formula preguntas acerca de las variables que influyen en un hecho, fenómeno u objeto natural o tecnológico. Plantea hipótesis que expresan la relación causa-efecto y determina las variables involucradas de manera precisa.	Formula preguntas acerca de las variables que influyen en un hecho, fenómeno u objeto natural o tecnológico. Plantea hipótesis que expresan la relación causa-efecto y determina una variable.	Formula preguntas acerca de las variables que influyen en un hecho, fenómeno u objeto natural o tecnológico. Plantea hipótesis que expresan la relación causa-efecto, pero no determina las variables involucradas.	Formula preguntas acerca de las variables que influyen en un hecho, fenómeno u objeto natural o tecnológico. No plantea la hipótesis y tampoco determina las variables involucradas.	
Diseña estrategias para hacer indagación.	Propone un plan para observar las variables del problema de indagación y controlar aquellas que pueden modificar la experimentación, con la finalidad de obtener datos para comprobar sus hipótesis. Selecciona instrumentos, materiales y herramientas, así como	Propone un plan para observar las variables del problema de indagación y controlar aquellas que pueden modificar la experimentación, con la finalidad de obtener datos para comprobar sus hipótesis. Selecciona instrumentos, materiales y herramientas, así como	Propone un plan para observar las variables del problema de indagación y controlar aquellas que pueden modificar la experimentación, con la finalidad de obtener datos para comprobar sus hipótesis. Selecciona instrumentos, materiales y herramientas, así como	Propone un plan para observar las variables del problema de indagación y controlar aquellas que pueden modificar la experimentación, con la finalidad de obtener datos para comprobar sus hipótesis. No selecciona materiales, fuentes de	

	fuentes que le brinden información científica. Considera el tiempo para el desarrollo del plan y las medidas de seguridad necesarias.	fuentes que le brinden información científica de manera correcta.	fuentes que le brinden información científica con errores.	información y no sigue el plan de acción.	
Genera y registra datos e información.	Obtiene datos cualitativos o cuantitativos que evidencian la relación entre las variables que utiliza para responder la pregunta. Organiza los datos, hace cálculos de moda, proporcionalidad directa y otros, y los representa en diferentes organizadores.	Obtiene datos cualitativos o cuantitativos que evidencian la relación entre las variables que utiliza para responder la pregunta. Organiza los datos, hace cálculos de moda, proporcionalidad directa y otros, y los representa en diferentes organizadores con menos de 3 errores.	Obtiene datos cualitativos o cuantitativos que evidencian la relación entre las variables que utiliza para responder la pregunta. Organiza los datos, hace cálculos de moda, proporcionalidad directa y otros, y los representa en diferentes organizadores con más de 3 errores.	Obtiene datos cualitativos o cuantitativos que evidencian la relación entre las variables que utiliza para responder la pregunta. No logra organizar los datos.	
Analiza datos e información .	Utiliza los datos cualitativos o cuantitativos para probar sus hipótesis y las contrasta con información	Utiliza los datos cualitativos o cuantitativos para probar sus hipótesis y las contrasta con información científica. Elabora sus	Utiliza los datos cualitativos o cuantitativos para probar sus hipótesis y las contrasta con información científica.	Utiliza los datos cualitativos o cuantitativos para probar sus hipótesis sin contrastar con información científica	

	científica. Elabora sus conclusiones.	conclusiones con la guía del docente.	No elabora sus conclusiones.	y no elabora sus conclusiones.	
Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	Comunica sus conclusiones y lo que aprendió usando conocimientos científicos. Evalúa si los procedimientos seguidos en su indagación ayudaron a comprobar sus hipótesis. Menciona las dificultades que tuvo y propone mejoras. Da a conocer su indagación en forma oral o escrita de forma clara y precisa .	Comunica sus conclusiones y lo que aprendió usando conocimientos científicos. Evalúa si los procedimientos seguidos en su indagación ayudaron a comprobar sus hipótesis. Menciona las dificultades que tuvo y propone mejoras. Da a conocer su indagación en forma oral o escrita con menos de 3 errores.	Comunica sus conclusiones y lo que aprendió usando conocimientos científicos. Evalúa si los procedimientos seguidos en su indagación ayudaron a comprobar sus hipótesis. Menciona las dificultades que tuvo y propone mejoras. Da a conocer su indagación en forma oral o escrita con más de 3 errores.	Comunica sus conclusiones y lo que aprendió usando conocimientos científicos. Evalúa si los procedimientos seguidos en su indagación ayudaron a comprobar sus hipótesis. Menciona las dificultades que tuvo y propone mejoras. No logra dar a conocer su indagación en forma oral o escrita.	
				TOTAL	

d. EVIDENCIAS DE LA PLATAFORMA CLASSCRAFT Y TRABAJO EN AULA

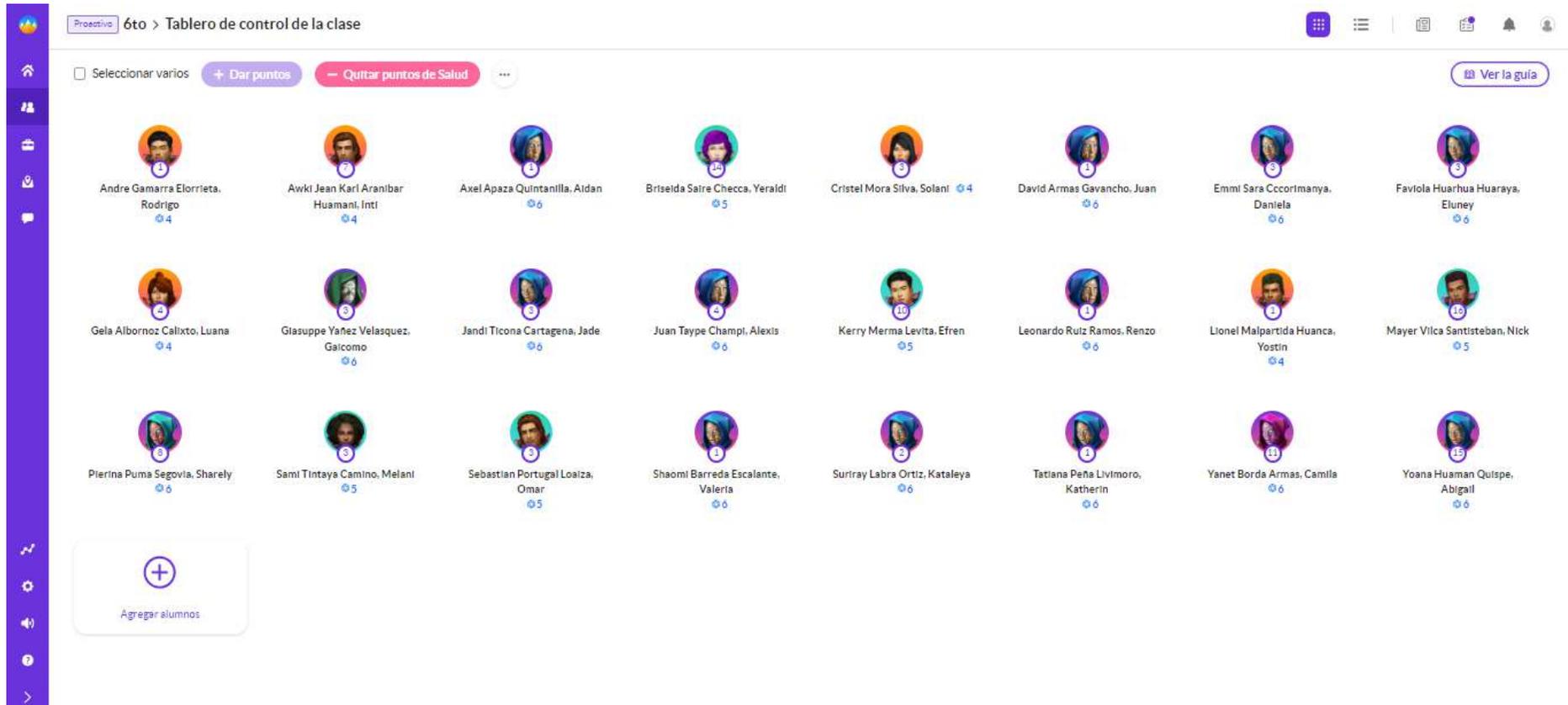


Ilustración 1/Plataforma Classcraft.

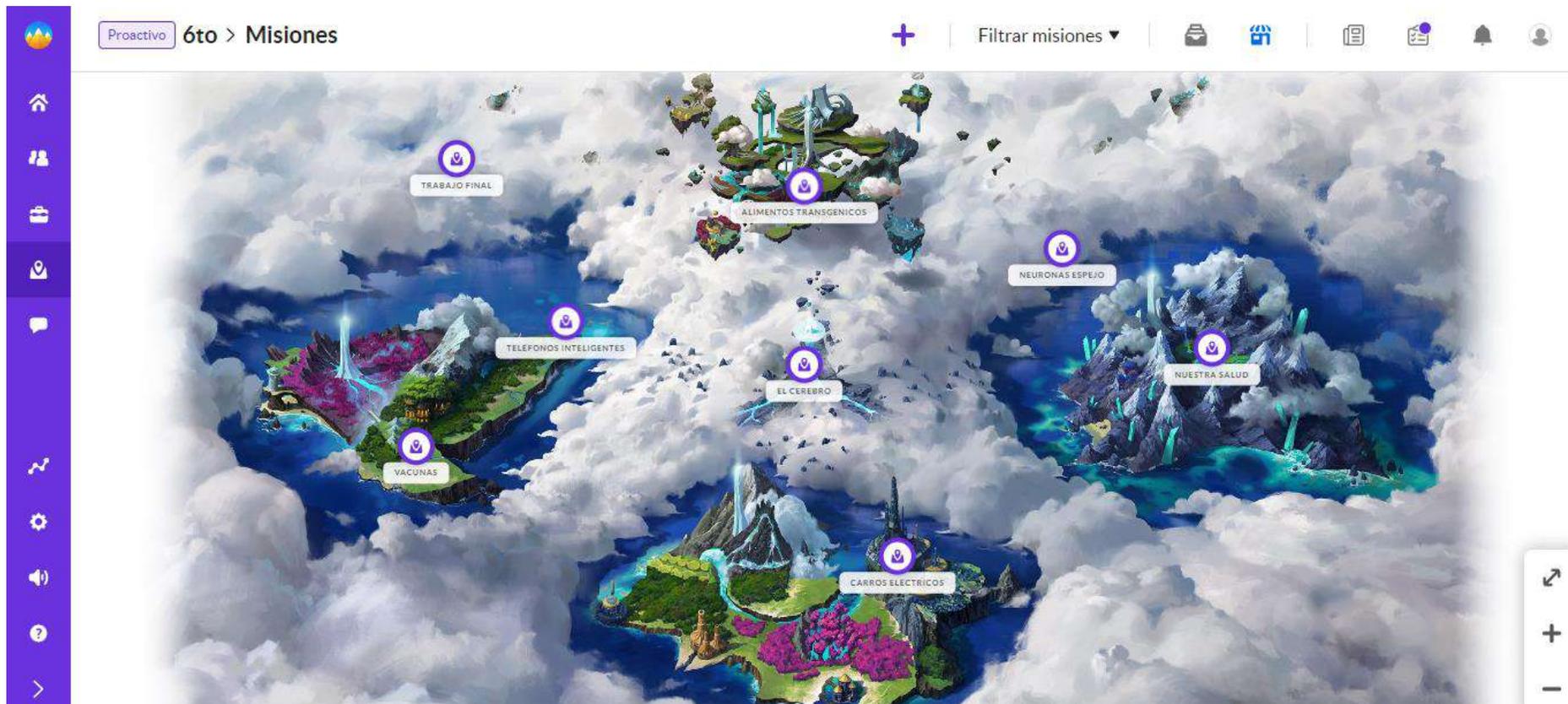


Ilustración 2/Plataforma Classcraft (misiones).

Proactivo 6to > Ajustes de clase

Compartir ajustes

USUARIOS

- Alumnos
- Equipo
- Padres
- Coprofesores

AJUSTES DEL JUEGO

- Comportamientos
- Poderes
- Sentencias
- Eventos aleatorios
- Kudos

AVANZADO

- Reglas del juego
- Interfaz
- Classcraft GO
- Importar ajustes
- Aplicaciones activas
- Archivar

Todos los jugadores están asignados a un equipo.

Equipo 1 MICHIFUS

- Awki Jean Karl Aranibar Huamani, Inti Guardián
- Axel Apaza Quintanilla, Aiden Mago
- Emmi Sara Ccoorimanya, Daniela Mago
- Sami Tintsaya Camino, Melani Sanador

Equipo 2 PENSAMIENTO

- David Armas Gavancho, Juan Mago
- Gela Albornoza Calixto, Luana Guardián
- Kerry Merma Levita, Efrén Sanador
- Yoana Huaman Quispe, Abigail Mago

Equipo 3 ESTRELLITA

- Andre Gamarra Elorrieta, Rodrigo Guardián
- Leonardo Ruiz Ramos, Renzo Mago
- Sebastian Portugal Loaiza, Omar Sanador
- Yanet Borda Armas, Camila Mago

Equipo 4 LOS AMIGOS DEL SABER

- Cristel Mora Silva, Solani Guardián
- Faviola Huarhua Huaraya, Eluney Mago
- Giasuppe Yañez Velasquez, Gaicomo Mago
- Mayer Vilca Santisteban, Nick Sanador

Equipo 5 THE GOOD

- Briseida Saire Checca, Yeraldi Sanador
- Juan Taype Champi, Alexis Mago
- Lionel Malpartida Huanca, Yostin Guardián
- Suriray Labra Ortiz, Kataleys Mago

Equipo 6

- Jandi Ticona Cartagena, Jade Mago
- Pierina Puma Segovia, Sharely Mago
- Shaomi Barreda Escalante, Valeria Mago
- Tatiana Peña Livimoro, Katherin Mago

+ Añadir un grupo

Ilustración 3/Plataforma Classcraft (grupos).



Usa estas herramientas para ludificar sus lecciones. [Averiguar más](#)



Selector aleatorio de alumnos y grupos
La Rueda del Destino



Eventos aleatorios
Los Jinetes de Vay



Sonómetro
El Valle de Makus



Revisiones rápidas
El campo de entrenamiento de Elda



Revisión formativa
Batallas de jefes



Kudos
Santuario de los Antiguos



Temporizador
La Montaña Blanca



Cronómetro
La Pista Forestal



Convertidor de notas
Tesoros de Tavuros

Ilustración 4/Plataforma Classcraft (herramientas).

Proactivo 6to > Misiones > ELCEREBRO > PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCIÓN

Información general Historia Tarea ajustes

PLAN DE ACCIÓN

Tabla 1: PLAN DE ACCIÓN

Pregunta	Acciones
1. ¿Cuál es el objetivo de nuestra investigación?	
2. ¿Qué haremos para dar respuesta a nuestra pregunta de indagación?	Buscar información sobre.....
3. ¿ Qué materiales necesitamos?	Tablet, lápiz,.....
4. ¿ En qué fuentes buscaremos información?	Google, libros,...

Ilustración 5/Plataforma Classcraft (actividad).

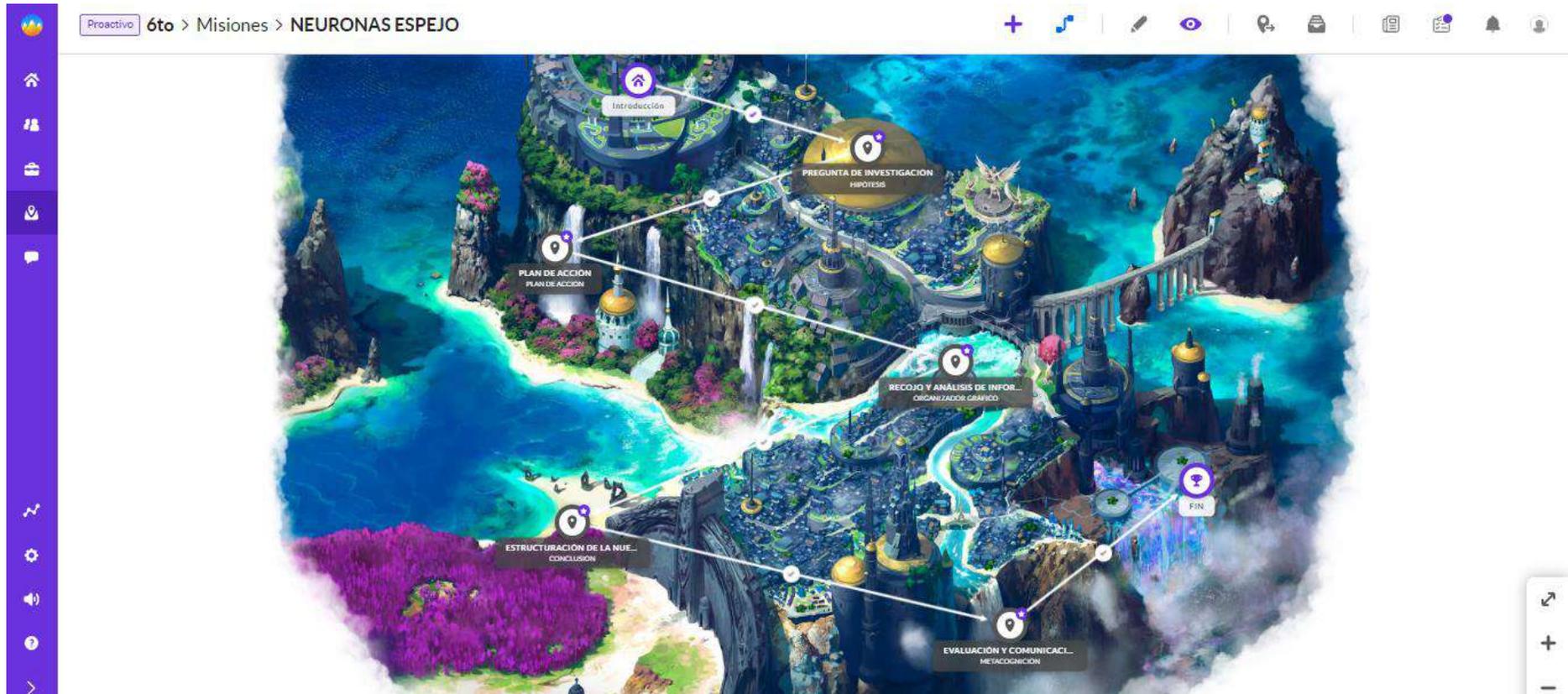


Ilustración 6/Plataforma Classcraft (misión).

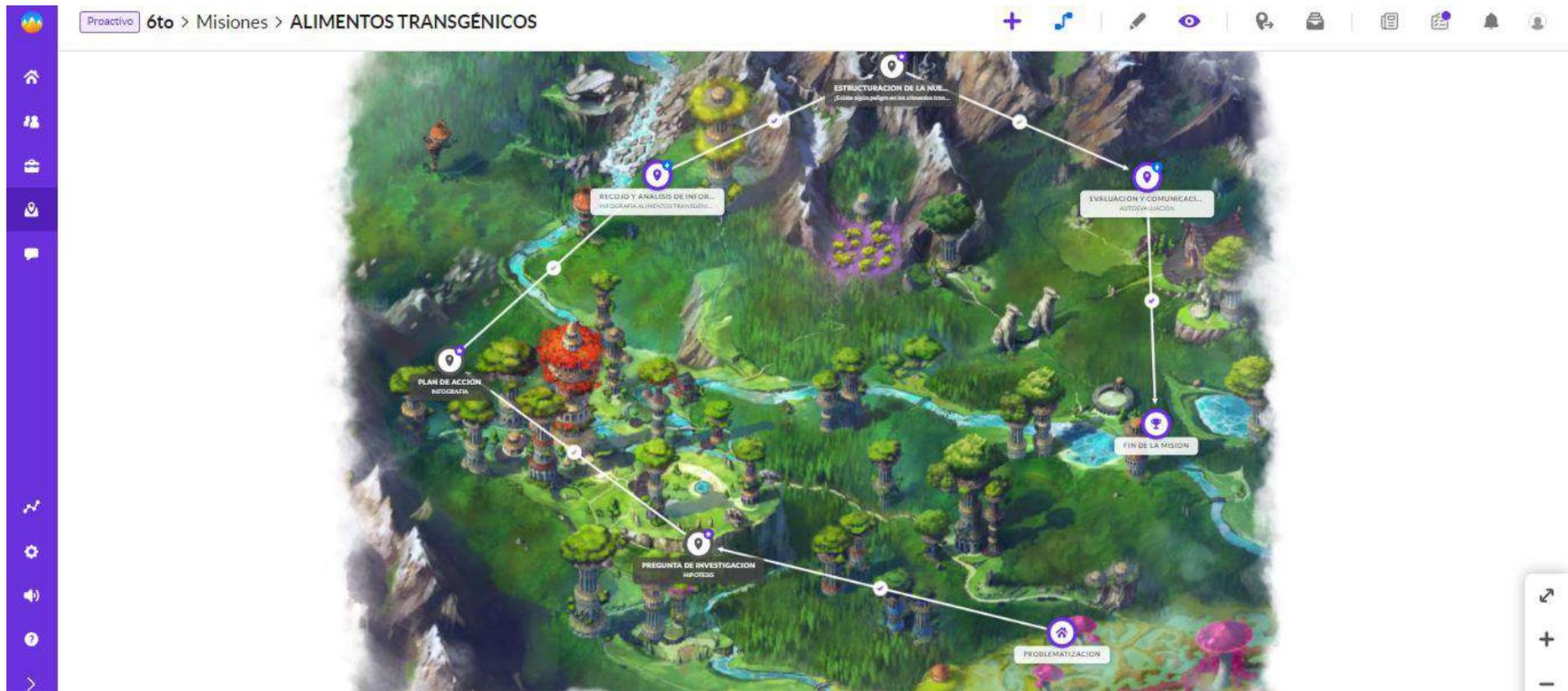


Ilustración 7/Plataforma Classcraft (misión).

Asignación de Abigail Yoana Huaman Quispe

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 11/06/2023 7:06



Respuestas

Excelente trabajo.

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador

Guardar

< Katalaya Suriray Labra Ortiz



Inti Awki Jean Karl Aranibar Huamani >

Ilustración 8/Plataforma Classcraft (tarea).

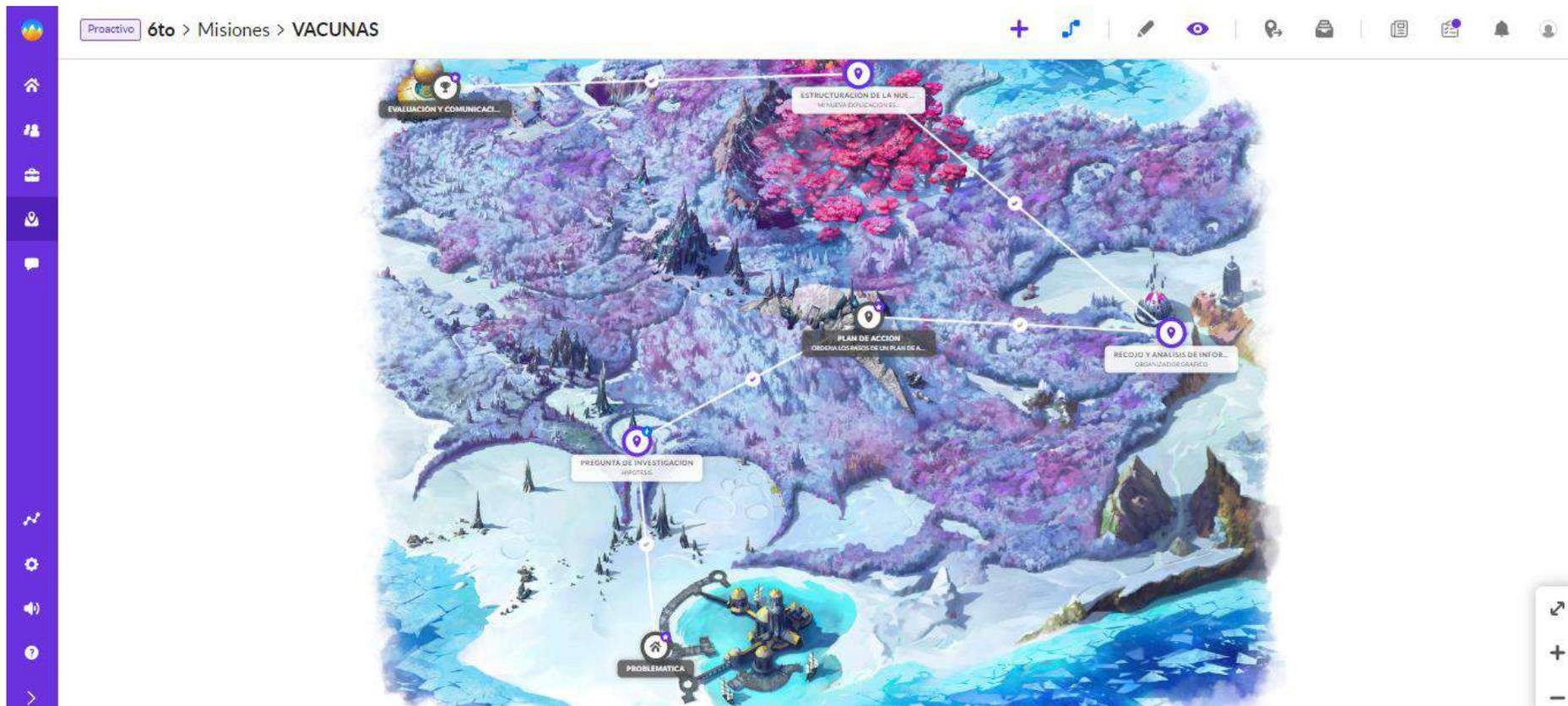


Ilustración 9/Plataforma Classcraft (misión).

Proactivo 6to > Misiones > VACUNAS > PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

📄 📅 🔔 👤

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

🔍 Información general **📅 Historia** 📄 Tarea ⚙️ ajustes

¿Cómo se crean las vacunas y por qué se crean?



- PROBLEMÁTICA
- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

Ilustración 10/Plataforma Classcraft (asignación).

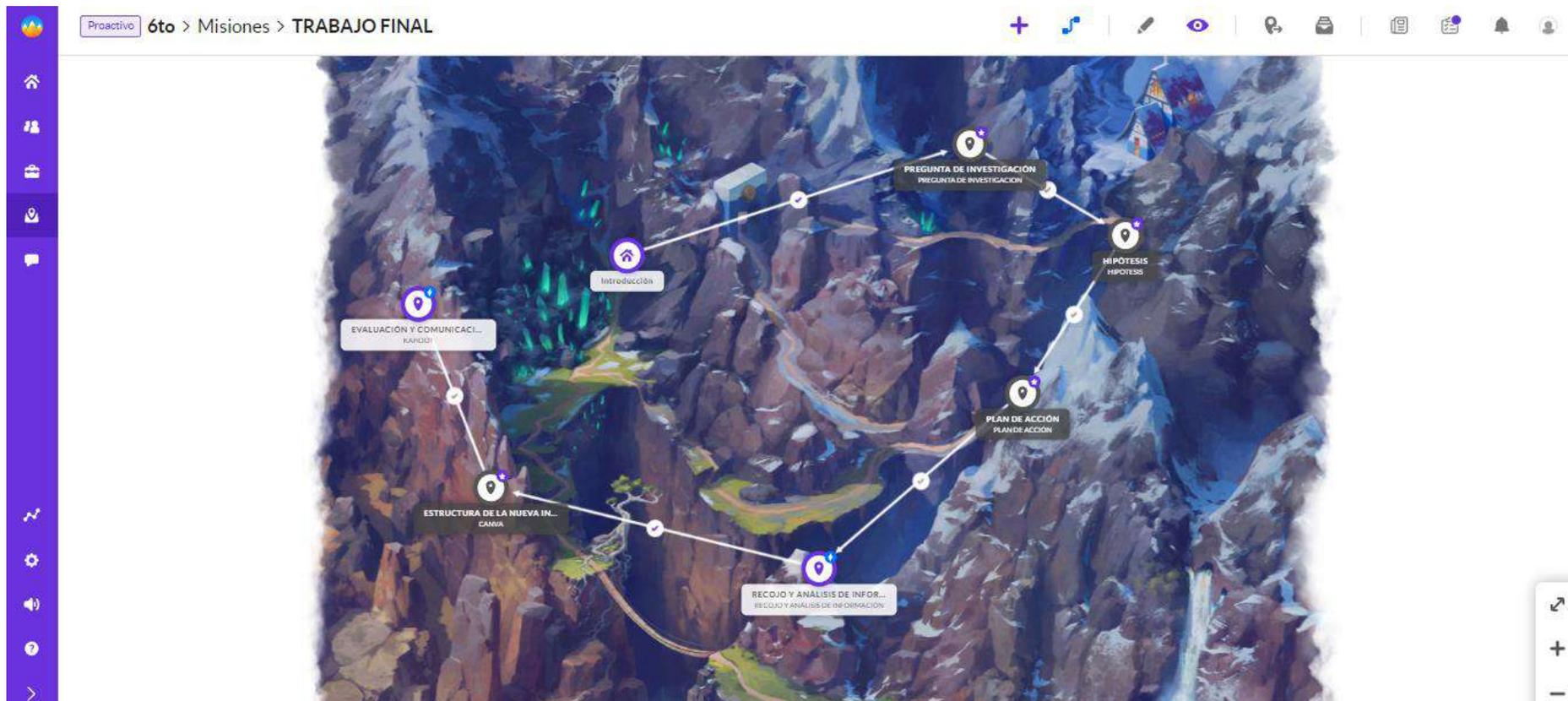
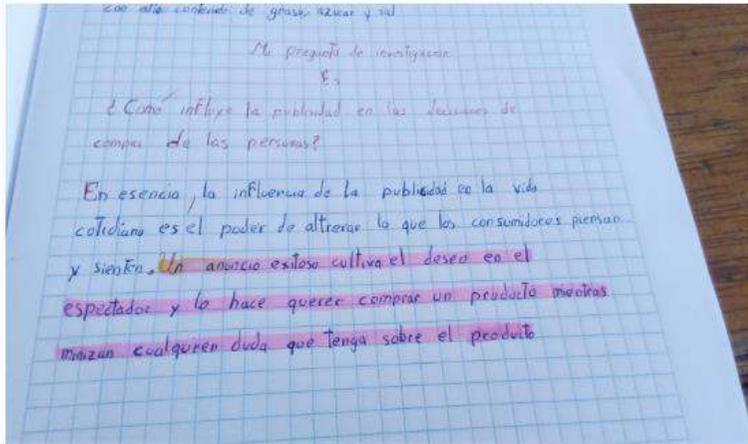


Ilustración 11/Plataforma Classcraft (misión).

Asignación de Yeraldi Briseida Saire Checca

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 16/09/2023 9:24



Respuestas

Muy bien Yeraldi sigue con el avance y no olvides cual es tu pregunta de investigación.

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador

Guardar

< Abigail Yoana Huaman Quispe



Daniela Emmi Sara Ccorimanya >

Ilustración 12/Plataforma Classcraft (tarea).

Classcraft Informe de progreso de misión

Asignación de Yeraldi Briseida Saire Checca

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 16/09/2023 10:12



Excelente trabajo. ¡FELICITACIONES!

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador Guardar

< Camila Yanet Borda Armas

Efren Kerry Merma Levita >

Ilustración 13/Plataforma Classcraft (tarea).

Classcraft Informe de progreso de misión

Asignación de Efen Kerry Merma Levita

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 16/09/2023 9:38



¿Cómo se crearon los continentes?

LA DERIVA CONTINENTAL DEL SUPERCONTINENTE PANGEA.

Respuestas

¡FELICITACIONES!

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrar Guardar

< Yeraldi Briseida Saire Checca

✓ ✗

Nick Mayer Vilca Santisteban >

Ilustración 14/Plataforma Classcraft (tarea).

Classcraft Informe de progreso de misión

Asignación de Omar Sebastian Portugal Loaiza

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 16/09/2023 9:47



¡FELICITACIONES!

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrar Guardar

< Nick Mayer Vilca Santisteban

Camila Yanet Borda Armas >

Ilustración 15/Plataforma Classcraft (tarea).

Buscar

Andre Gamarra
Elorrieta, Rodrigo

Awki Jean Karl
Aranibar Huamani,
Inti

Axel Apaza
Quintanilla, Aidan

Briseida Saire Checca,
Yeraldi

Cristel Mora Silva,
Solani

David Armas
Gavancho, Juan

Emmi Sara
Cccorimanya, Daniela

Faviola Huarhua
Huaraya, Eluney

Gela Albornoz Calixto,
Luana

Giasuppe Yañez
Velasquez, Gaicomo

Jandi Ticona
Cartagena, Jade

Juan Tavo Chambi

**Nick Mayer
Vilca
Santisteban**

Nivel 16 • Sanador

Puntos Poderes Sentencias

+ - 🎁 ...

📊 **Experiencia**
475 / 750

👛 **Monedas de oro**
3602

💎 **Cristales**
5

❤️ **Salud** 🛡️
10

Ilustración 16/Plataforma Classcraft (personaje).

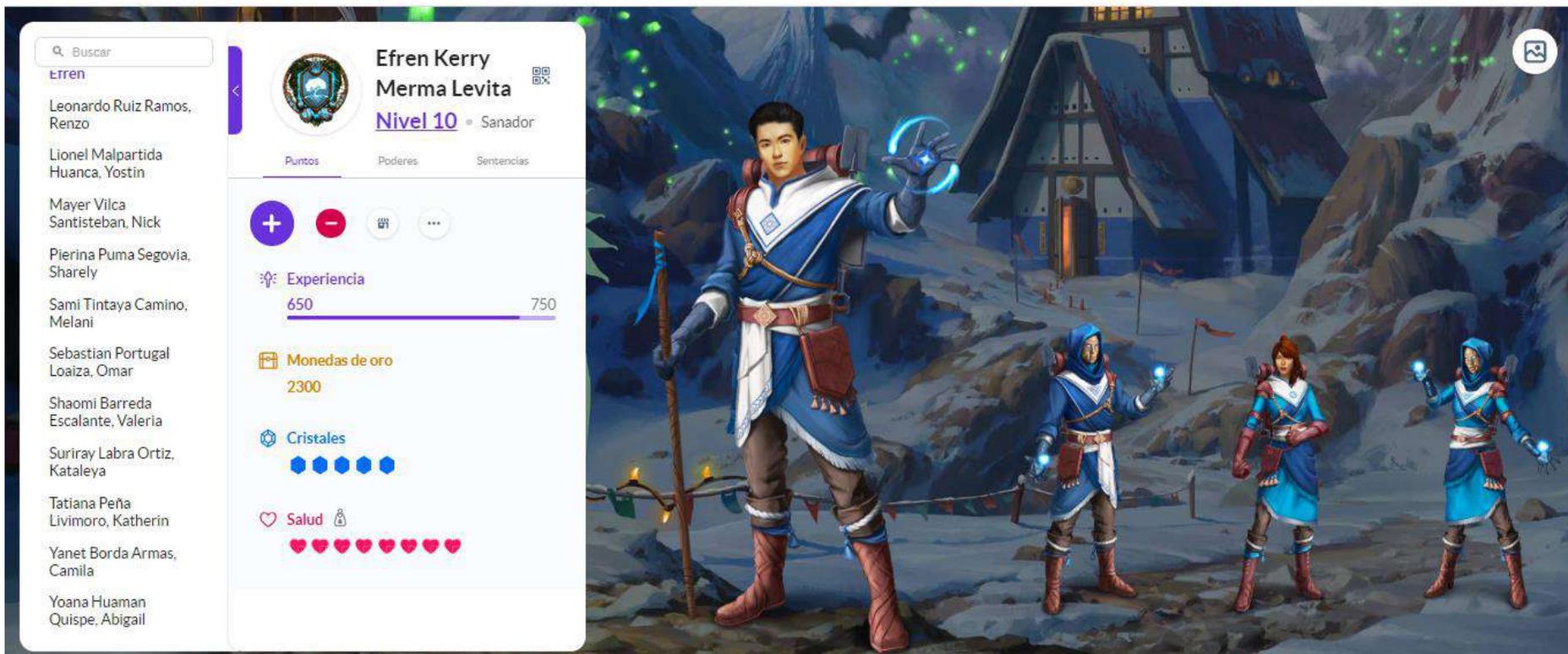


Ilustración 17/Plataforma Classcraft (personaje).

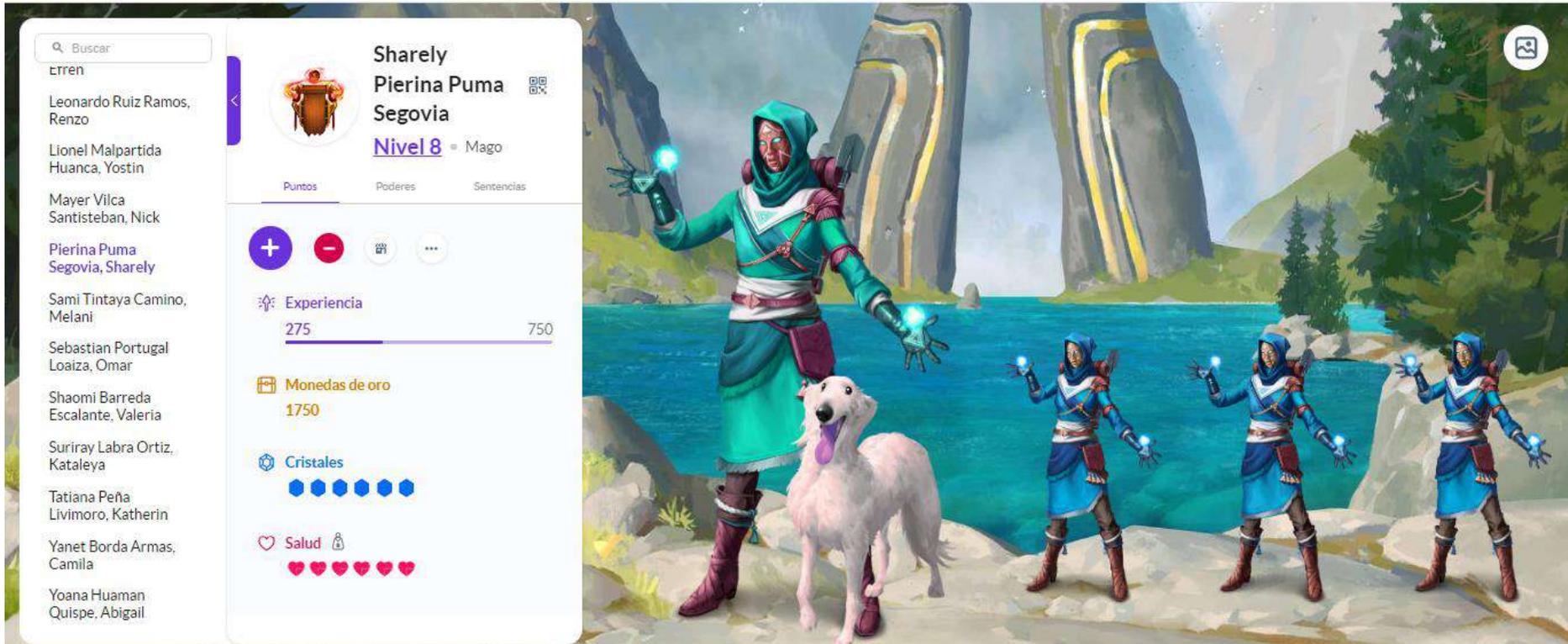


Ilustración 18/Plataforma Classcraft (personaje).



Ilustración 19/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (recogiendo evidencias).



Ilustración 20/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (buscando información).



Ilustración 21/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (analizando la información).



Ilustración 21/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (trabajo grupal).



Ilustración 21/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (toma de decisiones).



Ilustración 22/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (realizando organizadores gráficos).

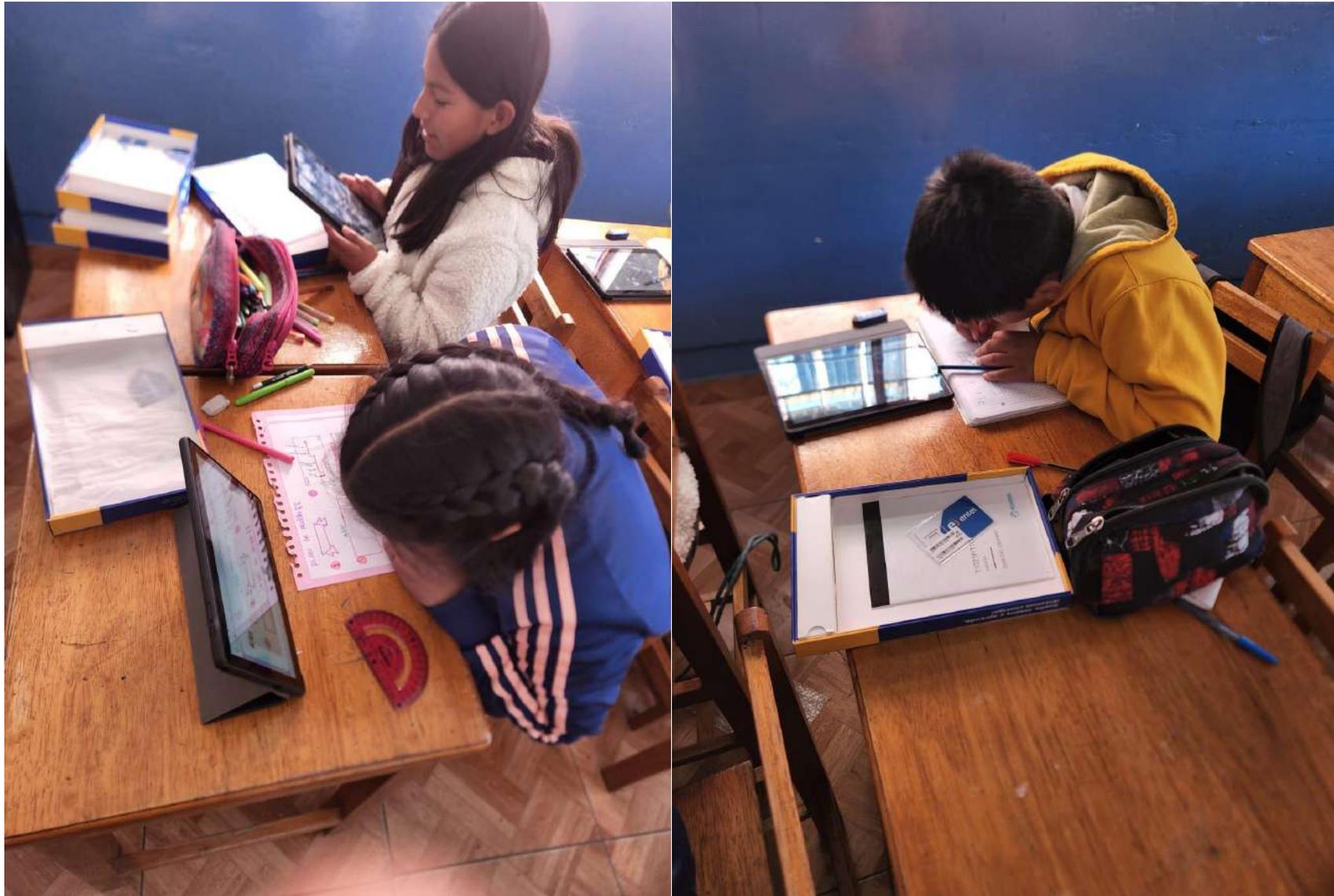


Ilustración 23/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (enviando evidencias).



Ilustración 24/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado.



Ilustración 24/Estudiantes de la I.E. Nuestra Señora de Gracia del sexto grado (enviando evidencias).

e. DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
REALIZAR TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

Mgt. JESSICA ELORRIETA CARBAJAL

Directora de la Institución Educativa Nuestra Señora de Gracia.

Me es grato comunicarme con Ud. Para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de Pre grado de la Facultad de Educación de la especialidad de Educación Primaria de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, promoción 2018, identificada como Nadin Arely Escobar Merma, con DNI N° 73689066, AUTORA del proyecto de investigación denominado CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS DEL ÁREA CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE GRACIA – CUSCO 2023 .

Ante Ud. Expongo lo siguiente:

Que, se presenta el proyecto de investigación titulado CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS DEL ÁREA CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE GRACIA – CUSCO 2023 .

En tal sentido, se solicita aprobación y autorización para la ejecución del proyecto de investigación. Así mismo me comprometo a cumplir con las buenas prácticas y ética de la investigación, según corresponda, en tal sentido.

Se adjunta:

- o 01 doc. De solicitud de autorización para aplicar la Tesis de Investigación.
- o 01 doc. De Resolución del Proyecto de Tesis.
- o Matriz de Consistencia del Proyecto de Investigación.
- o Copia del Instrumento de Investigación.
- o Cronograma para la aplicación de sesiones.

Sin más por el momento, agradeciendo su colaboración y transparencia, me despido de Ud.

Nadin

Nadin Arely Escobar Merma
DNI 73689066



Cusco, 30 de marzo del 2023

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

CRONOGRAMA PARA LA APLICACIÓN DE SESIONES

Nº	FECHA	HORA
1	15 abril	8 a.m. a 10:00 a.m.
2	29 de abril	8 a.m. a 10:00 a.m.
3	13 de mayo	8 a.m. a 10:00 a.m.
4	27 de mayo	8 a.m. a 10:00 a.m.
5	10 de junio	8 a.m. a 10:00 a.m.
6	17 de junio	8 a.m. a 10:00 a.m.
7	08 de julio	8 a.m. a 10:00 a.m.
8	22 de julio	8 a.m. a 10:00 a.m.
9	05 de agosto	8 a.m. a 10:00 a.m.
10	19 de agosto	8 a.m. a 10:00 a.m.
11	02 de septiembre	8 a.m. a 10:00 a.m.
12	16 de septiembre	8 a.m. a 10:00 a.m.
13	30 de septiembre	8 a.m. a 10:00 a.m.



Nadine

Nadin Arely Escobar Merma
DNI 73689066

Cusco, 30 de marzo del 2023

f. DATA

	PRE TEST																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
4	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
5	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
6	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
7	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
9	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
11	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
12	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
13	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
14	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
15	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
16	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
17	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
18	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
19	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1
20	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
21	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
22	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
23	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1

POST TEST																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

g. MATRIZ DE VALIDACIÓN

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante : Mg. REGINA RAYME HUAYCHO
 1.2. Institución donde labora : CEP SANTA ANA
 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación : Rubrica para medir la competencia indaga mediante métodos científicos en los estudiantes de 6to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra señora de Gracia - Cusco

- 1.4. Autor del instrumento : Nadin Arely Escobar Merma

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.																				X
2. OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto la competencia indaga mediante métodos científicos																				X
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se mapeja en el sistema.																				X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.																				X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.																				X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la competencia indaga mediante métodos científicos																				X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de la competencia indaga mediante métodos científicos																				X
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																				X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																				X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

100

VALIDACIÓN CUALITATIVA

E

Cusco, 06 de ABRIL de 2023


 Mg. Regina Rayme I

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante
- 1.2. Institución donde labora
- 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación Educativa Nuestra señora de Gracia - Cusco

Mag. Charly Tapullima Padilla.
 C.E.P. Santa Ana - Cusco.

Rubrica para medir la competencia indaga mediante métodos científicos de la Institución

- 1.4. Autor del instrumento

Nadin Arely Escobar Merma

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.												X								
2. OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto la competencia indaga mediante métodos científicos																X				
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.	X																			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.																X				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.												X								
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la competencia indaga mediante métodos científicos																X				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de la competencia indaga mediante métodos científicos												X								
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.												X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.												X								

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA 41-60 VALIDACIÓN CUALITATIVA Buena

Cusco, 28 de mayo del 2023


 Mag. Charly Tapullima P.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante : Judith Atajo Choquehuanca
 1.2. Institución donde labora : UGEL
 1.3. Nombre del instrumento sujeto a validación : Rubrica para medir la competencia indagada mediante métodos científicos en los estudiantes de 6to grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra señora de Gracia - Cusco
 1.4. Autor del instrumento : Nadia Arely Escobar Merma

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.															78					
2. OBJETIVIDAD	Expresado para ser medible en cuanto la competencia indagada mediante métodos científicos																		90		
3. ACTUALIDAD	Muestra calificaciones que actualmente se maneja en el sistema.																			95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.															80					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.																	81			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para determinar la competencia indagada mediante métodos científicos																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos de la competencia indagada mediante métodos científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones e indicadores de la investigación.																	81			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																		90		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALORACIÓN CUANTITATIVA

86.11

VALIDACIÓN CUALITATIVA

Excelente

Cusco, 31 de marzo del 2023.


 Dra. Judith Atajo Choquehuanca
 COBERTA



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN
CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 15 de abril del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
Los seres vivos

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos e información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. 	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.

A. MOTIVACIÓN

- Presenta el caso.



B. PROBLEMATIZACIÓN

- Plantea la pregunta ¿Las plantas son seres vivos? ¿Por qué?

C. SABERES PREVIOS

- Recoge las respuestas de los estudiantes.

D. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

- Comunica el propósito de la sesión: "Indagar sobre los seres vivos a partir de una situación significativa."

E. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

I. Planteamiento del problema

- Presenta el caso:



- Da a conocer la pregunta de investigación ¿Las plantas son seres vivos? ¿Por qué?

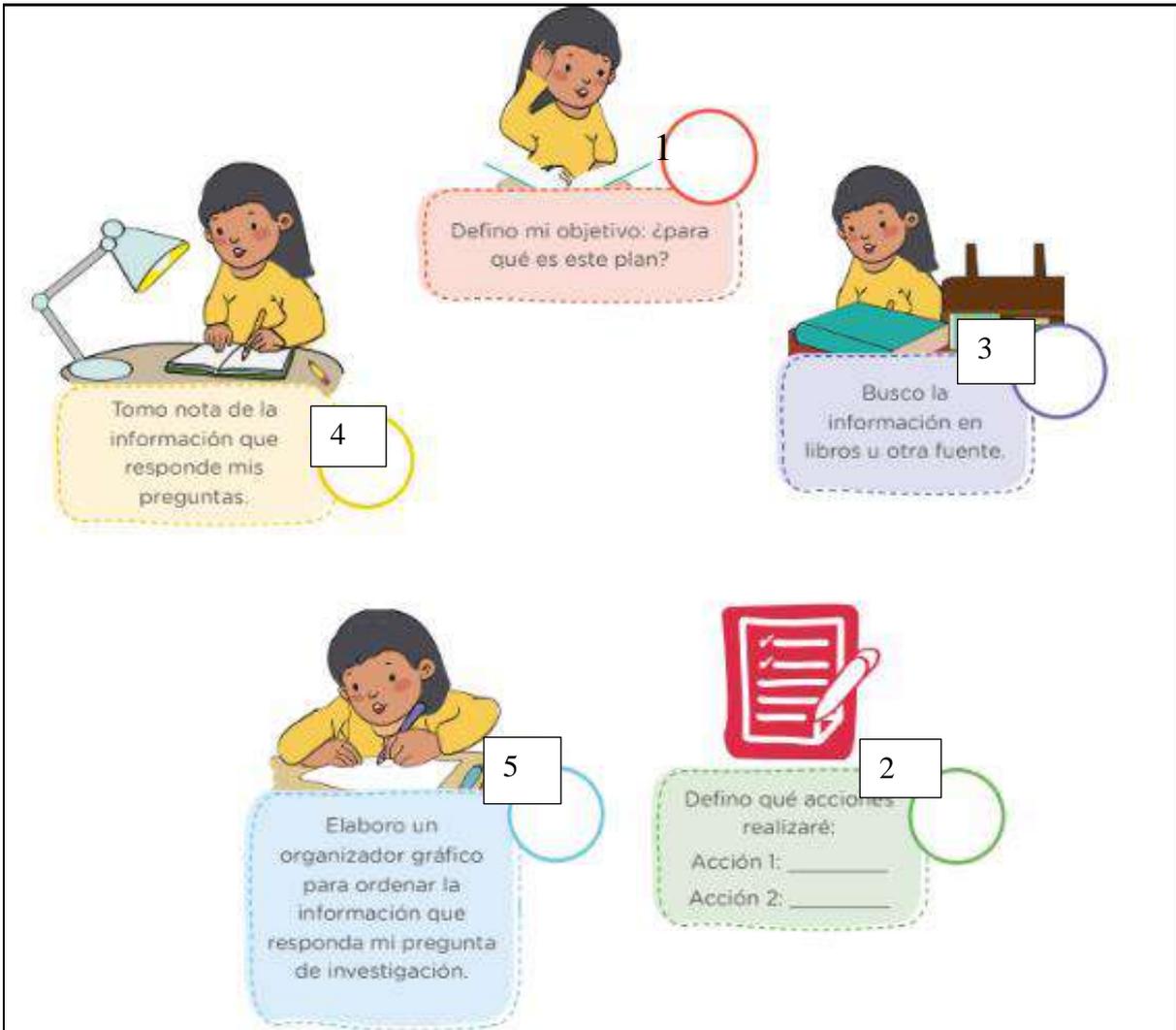
II. Planteamiento de hipótesis

- Pide a los estudiantes que escriban una posible hipótesis frente a la pregunta de investigación.



III. Elaboración del plan de acción

- Explica que llego el momento de proponer un plan de acción que nos ayude a responder nuestra pregunta de investigación.
- Presenta los pasos que siguió Rosmery para realizar su plan. Observa y escribe un número en cada imagen, según el orden que debería seguir:

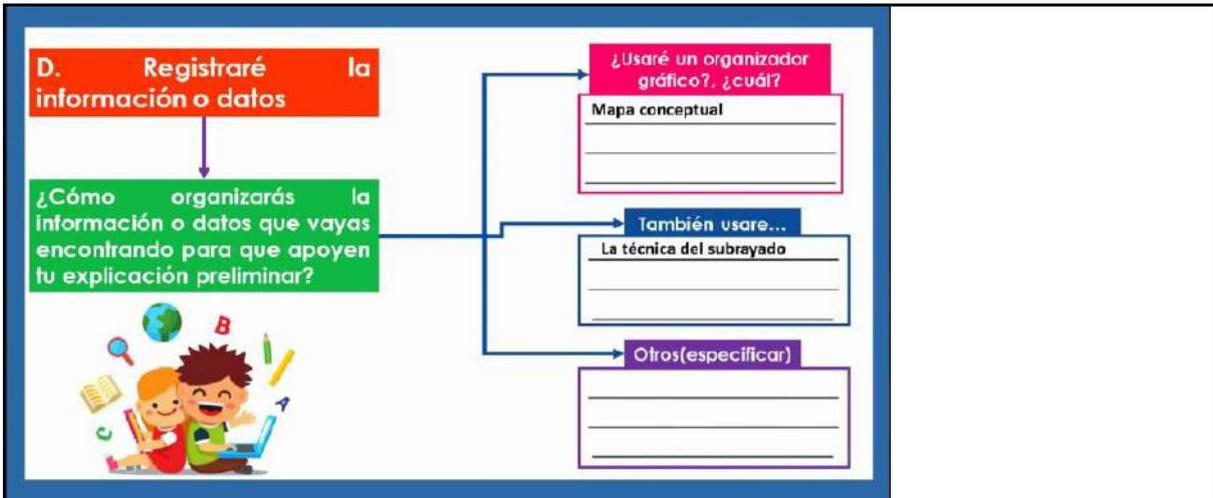


- Inicia con la búsqueda de información siguiendo los pasos del plan de acción:



IV. Recojo y análisis de resultados

Elabora con los estudiantes un organizador gráfico sobre toda la información recopilada.



V. Estructuración del saber construido como respuesta al problema

- Completan el cuadro

Antes pensaba:	Ahora pienso: ¿Qué ideas que antes no tenías sobre el tema tienes ahora que desarrollaste las actividades?

- Elaboran su conclusión respondiendo la siguiente pregunta ¿Las plantas son seres vivos? ¿Por qué?

CIERRE	
<p>F. EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿les ha gustado la sesión?, ¿cómo se han sentido? • Finaliza la sesión pidiendo que te digan: ¿qué aprendieron el día de hoy? 	

LOS SERES VIVOS

Leemos la situación:



¿Estarás de acuerdo con Mariana? ¿Las plantas serán solo un adorno? o ¿Cómo podemos conservar la vida de las plantas?

Respondemos las siguientes preguntas:

¿Qué encontró Mariana camino a casa?

.....

¿Qué pasó con Blanquita, la perrita?

.....

¿Qué hacían las palomas?

.....

¿Qué le llevo Mariana a su mamá?

.....

¿Fue correcta la decisión que tomó Mariana?

.....

¿Las plantas son adornos como la ranita de juguete de Mariana? ¿Por qué?

¿Qué crees que les ocurrió a las plantas que Mariana guardó en la caja? ¿Por qué?

¿Qué seres vivos observó Mariana en su recorrido? ¿Cómo lo sabes?

¿Estas lista?

Ayuda a Mariana en su investigación. Para ello necesitas seguir una serie de pasos.



1 Pregunta de investigación

2 Hipótesis

3 Plan de acción

4 Recojo y análisis de información

5 Estructuración de la nueva inf.

6 Evaluación y comunicación

PASO 1: PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN



Las plantas, ¿Son seres vivos? ¿Por qué?



PASO 2 : POSIBLE EXPLICACIÓN (HIPÓTESIS)

Mi explicación inicial es

PASO 3 : PLAN DE ACCIÓN

Llegó el momento de proponer un plan que te ayude a explicar las plantas, ¿Son seres vivos? ¿Por qué?



PASO 4 : RECOJO Y ANALÍISIS DE INFORMACIÓN

Mariana piensa en su rana de juguete y recuerda que tiene un libro de animales que habla de esta especie.
Lee la información que encontró.



Responde:

¿La rana es un ser vivo?

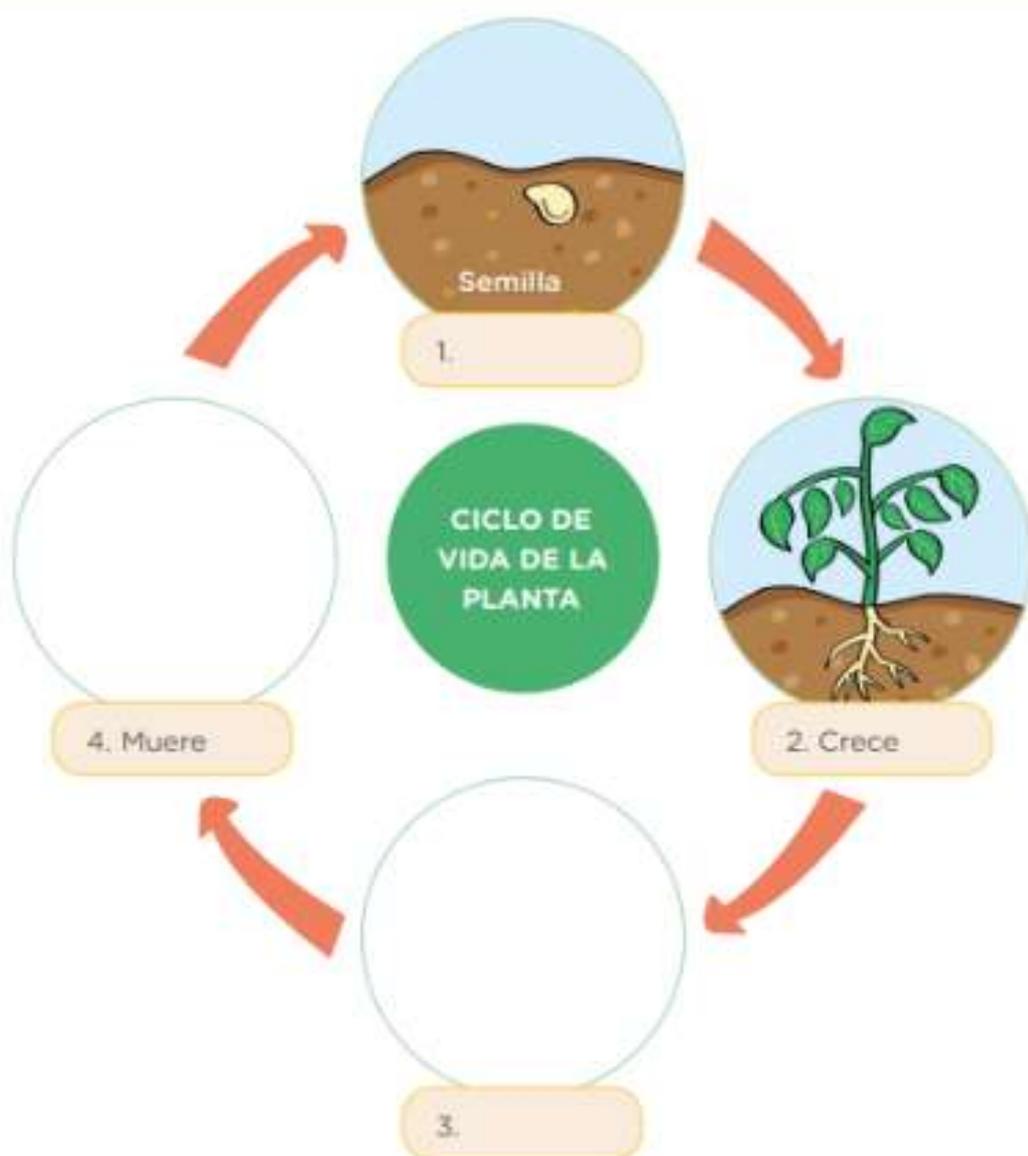
¿La rana de juguete es un ser vivo?, ¿por qué?

.....

¿Cuáles son los momentos del ciclo de vida de la rana?

.....

Completa:



PASO 5 : ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN

Las plantas, ¿Son seres vivos? ¿Por qué?

Mi nueva explicación es:

PASO 6 : EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

*Reflexiona a partir de las siguientes preguntas:
¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo las resolviste?*

Las conclusiones a las que llegue son :



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 29 de abril del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Conocemos el classcraft y sus bondades”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos e información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. 	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

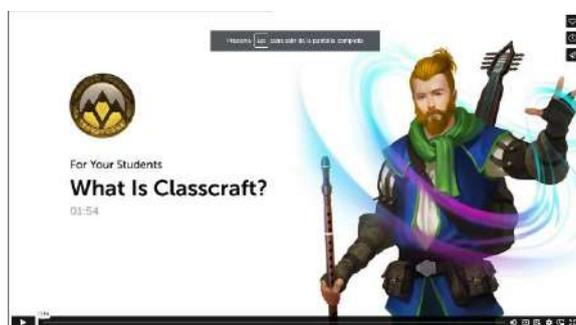
INICIO (10 MINUTOS)

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Anima a los niños a compartir sus experiencias previas con juegos y cómo creen que podrían aplicarse en el aprendizaje.
- Presentación de objetivos: Explica brevemente qué es Classcraft y cuáles son los objetivos de la sesión.

DESARROLLO

Introducción a Classcraft (20 minutos):

- Presentación: Utiliza la pizarra o proyector para mostrar una presentación breve sobre Classcraft, destacando los elementos clave, como avatares, puntos de experiencia, poderes y misiones.
- Video introductorio: Muestra un video corto que ejemplifique cómo funciona Classcraft en un entorno educativo.



- Preguntas y respuestas: Anima a los estudiantes a hacer preguntas y responde a cualquier duda inicial que puedan tener.

Actividad Práctica (15 minutos):

- Crear cuentas: Ayuda a los niños a crear sus cuentas en Classcraft.

- Personalizar avatares: Guíales en la personalización de sus avatares y la elección de su clase (guerrero, mago o curandero).

Exploración de Funciones (10 minutos):

- Navegación: Realiza una demostración en vivo de cómo navegar por la plataforma, mostrar el panel de control del profesor y cómo los estudiantes interactúan.
- Responde preguntas: Abre la sesión para preguntas sobre la interfaz y funcionalidades.

Aplicación Práctica (10 minutos):

- Mini misión: Crea una misión sencilla que los niños deben completar en la plataforma. Puede ser algo relacionado con el contenido del aula o un desafío de resolución de problemas.
- Discusión: Habla sobre la experiencia de completar la misión y cómo Classcraft puede hacer que el aprendizaje sea más divertido.

CIERRE (5 MINUTOS)

Reflexión: Pide a los niños que reflexionen sobre lo que aprendieron y cómo Classcraft podría hacer que su experiencia educativa sea más interesante.

Tareas para el hogar: Proporciona a los estudiantes alguna tarea para completar en Classcraft como parte de su aprendizaje continuo.

ANEXO LISTA DE USUARIOS

Nº	ESTUDIANTE	USUARIO	CONTRASEÑA
1	Luana Gela Albornoz Calixto	gelaalbornozcalixto	gela
2	Aidan Axel Apaza Quintanilla	axelapazaquintanilla	axel
3	Inti Awki Jean Karl Aranibar Huamani	awkijeankarlaranibarhuamani	inti
4	Juan David Armas Gavancho	davidarmasgavancho	david
5	Valeria Shaomi Barrada Escalante	shaomibarradaescalante	shaomi
6	Camila Yanet Borda Armas	yanetbordaarmas	yanet
7	Rodrigo Andre Gamarra Elorrieta	rodrigoandregamarraelorrieta	rodrigo
8	Abigail Yoana Huaman Quispe	yoanahuamanquispe	yoana
9	Eluney Faviola Huarhua Huaraya	faviolahuarhuahuaraya	faviola
10	Kataleya Suriray Labra Ortiz	suriraylabraortiz	suriray
11	Yostin Lionel Malpartida Huanca	lionelmalpartidahuanca	lionel
12	Efren Kerry Merma Levita	kerrymermalevita	kerry
13	Solani Cristel Mora Silva	cristemorasilva	cristel
14	Katherin Tatiana Peña Livimoro	tatianapeñalivimoro	tatiana
15	Omar Sebastian Portugal Loaiza	sebastianportugalloaiza	sebastian
16	Sharely Pierina Puma Segovia	pierinapumasegovia	pierina
17	Renzo Leonardo Ruiz Ramos	leonardoruizramos	leonardo
18	Yeraldi Briseida Saire Checca	briseidasairechecca	briseida
19	Daniela Emmi Sara Ccorimanya	emmisaraccorimanya	emmi
20	Alexis Juan Taype Champi	juantaypechampi	juan
21	Jade Jandi Ticona Cartagena	janditiconacartagena	jandi
22	Melani Sami Tintaya Camino	samitintayacamino	sami
23	Nick Mayer Vilca Santisteban	mayervilcasantisteban	mayer
24	Gaicomio Giasuppe Yañez Velasquez	giasuppeyañezvelasquez	giasuppe

Proactivo 6to > Tablero de control de la clase

Seleccionar varios
 + Dar puntos
- Quitar puntos de Salud
Ver la guía

 Andre Gamarra Elorrieta, Rodrigo 4	 Awki Jean Kari Aranibar Huamani, Inti 4	 Axel Apaza Quintanilla, Aidan 6	 Briseida Saire Checca, Yeraldi 5	 Cristel Mora Silva, Solani 3	 David Armas Gavancho, Juan 6	 Emmi Sara Ccoorimanya, Daniela 6
 Faviola Huarhwa Huaraya, Eluney 6	 Gela Albornoz Calixto, Luana 4	 Grasuppe Yañez Velasquez, Galcomo 6	 Jandi Ticona Cartagena, Jade 6	 Juan Taype Chainti, Alexis 6	 Kerry Merma Levita, Efrén 5	 Leonardo Ruiz Ramos, Renzo 6
 Lionel Malpartida Huanca, Yostin 4	 Mayer Vilca Santisteban, Nick 5	 Pierina Puma Segovia, Sharely 6	 Sami Tintaya Camino, Melani 5	 Sebastian Portugal Loatza, Omar 5	 Shaomi Barrera Escalante, Valeria 6	 Surtray Labra Ortiz, Katalaya 6

Proactivo 6to > Ajustes de clase

Compartir ajustes

USUARIOS

Alumnos + Agregar alumnos Invitar a los alumnos

NOMBRE	APELLIDO	NOMBRE DE USUARIO	CORREO ELECTRÓNICO	CÓDIGO DE ALUMNO	CLASE DE PERSONAJE
Rodrigo	Andre Gamarra Elorrieta	rodrigoandregamarraelorieta			Guardián
Inti	Awki Jean Kari Aranibar Huamani	awkijeankariaranibarhuamani			Guardián
Aidan	Axel Apaza Quintanilla	axelapazaquintanilla			Mago
Yeraldi	Briseida Saire Checca	briseidasairechecca			Sensor
Solani	Cristel Mora Silva	cristelmorasilva			Guardián
Juan	David Armas Gavancho	dauidarmasgavancho			Mago
Daniela	Emmi Sara Ccoorimanya	emmisaraccoorimanya			Mago
Eluney	Faviola Huarhwa Huaraya	faviolahuarhwhuaraya			Mago
Luana	Gela Albornoz Calixto	gelaalbornozcalixto			Guardián



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 13 de mayo del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Conformamos equipos y definimos nuestros objetivos”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Bienvenida: Saluda a los niños y explícales el propósito de la sesión.
- Dinámica rompehielos: Realiza una actividad divertida para romper el hielo y ayudar a los niños a conocerse mejor. Puede ser un juego rápido o compartir algo interesante sobre ellos.

DESARROLLO

Formación de Equipos (15 minutos):

- Sorteo de equipos: Utiliza tarjetas con nombres para asignar aleatoriamente a los niños en equipos pequeños.
- Dinámica de grupo: Realiza una actividad que requiera la colaboración de todo el equipo para completar un desafío simple.

Conociendo a tu Equipo (10 minutos):

- Actividad de presentación: Cada miembro del equipo comparte tres cosas interesantes sobre sí mismo. Esto fomentará el conocimiento mutuo y la creación de lazos.

Definición de Objetivos (15 minutos):

- Explicación: Introduce el concepto de objetivos y por qué son importantes. Destaca la importancia de trabajar juntos para lograr metas comunes.
- Brainstorming: Facilita una lluvia de ideas sobre lo que los equipos quieren lograr juntos. Anima a que las metas sean específicas y alcanzables.

Planificación (5 minutos):

- Cada equipo recibe papel y lápices.
- Los equipos discuten y elaboran un plan para alcanzar sus objetivos. Pueden dividir tareas, establecer fechas límite y asignar responsabilidades.

Presentación de Objetivos (5 minutos):

- Cada equipo comparte brevemente sus objetivos con el resto del grupo. Esto fomentará la responsabilidad y la transparencia entre los equipos.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños cómo se sintieron al trabajar en equipo y cómo creen que la definición de objetivos les ayudará.
- Compromiso: Pide a cada equipo que haga una pequeña presentación sobre su progreso en futuras sesiones para mantener el compromiso.

ANEXO LISTA DE EQUIPOS

 Equipo 1 MICHIFUS 

Awki Jean Karl Aranibar Huamani, Inti	Guardián	×
Axel Apaza Quintanilla, Aidan	Mago	×
Emmi Sara Cocorimanya, Daniela	Mago	×
Sami Tintaya Camino, Melani	Sanador	×

 Equipo 2 PENSAMIENTO 

David Armas Gévanzo, Juan	Mago	×
Gela Albornoz Calixto, Luana	Guardián	×
Kerry Merma Levita, Efran	Sanador	×
Yoana Huaman Quispe, Abigail	Mago	×

 Equipo 3 ESTRELLITA 

Andre Gamarra Elorrieta, Rodrigo	Guardián	×
Leonardo Ruiz Ramos, Renzo	Mago	×
Sebastian Portugal Loiza, Omar	Sanador	×
Yanet Borda Armas, Camila	Mago	×

 Equipo 4 LOS AMIGOS DEL SABER 

Cristel Mora Silva, Solani	Guardián	×
Faviola Huarhua Huaraya, Eluney	Mago	×
Giasuppe Yañez Velasquez, Gaicomo	Mago	×
Mayer Vilca Santisteban, Nick	Sanador	×

 Equipo 5 THE GOOD 

Briseida Saire Checca, Yeraldí	Sanador	×
Juan Taype Champi, Alexis	Mago	×
Lionel Malpartida Huanca, Yostin	Guardián	×
Suriray Labra Ortiz, Katalaya	Mago	×

 Equipo 6 

Jandi Ticona Cartagena, Jade	Mago	×
Pierina Puma Segovia, Sharely	Mago	×
Shaomi Barrera Escalante, Valeria	Mago	×
Tatiana Peña Livimoro, Katherin	Mago	×



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 27 de mayo del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Conocemos la importancia y finalidad de las vacunas”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Presenta una breve historia o anécdota sobre cómo las vacunas han impactado positivamente en la salud de las personas.

Problematización:

- Introduce el tema: Pregunta a los niños qué saben sobre las vacunas. Anima a compartir experiencias, ideas previas y posibles dudas que tengan.
- Problema central: Plantea la pregunta central: "¿Por qué son importantes las vacunas?"

Sensibilización y Saberes Previos:

- Actividad interactiva: Realiza una actividad que destaque la importancia del sistema inmunológico y cómo las vacunas lo fortalecen.
- Discusión: Facilita una breve discusión sobre lo que los niños conocen acerca de cómo funcionan las vacunas y por qué son necesarias.

Propósito de la Sesión :

- Comunica el propósito de la sesión: "El día de hoy comprenderemos la relevancia de las vacunas para la salud individual y comunitaria."

DESARROLLO

- Presentación visual: Usa recursos visuales para explicar cómo funcionan las vacunas y por qué son cruciales para prevenir enfermedades.
- Actividad práctica: Realiza una actividad en la que los niños puedan representar de manera creativa cómo las vacunas protegen al organismo.

Planteamiento del Problema:

- Formulación: Plantea a los niños una pregunta desafiante relacionada con la importancia de las vacunas, que sirva como guía para la siguiente fase.

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre la pregunta desafiante, basándose en lo aprendido y discutido.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción para investigar más sobre su hipótesis.
- Recajo y Análisis de Resultados (5 minutos):
- Presentación: Cada grupo comparte sus resultados y analiza si sus hipótesis fueron correctas o necesitan ajustes.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las respuestas y cómo estas refuerzan la importancia de las vacunas.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de las vacunas.
- Compromiso: Anima a los niños a compartir lo aprendido con sus familias y a seguir aprendiendo sobre la importancia de las vacunas.

ANEXOS EVIDENCIAS

Proactivo óto > Misiones > VACUNAS > PROBLEMÁTICA

PROBLEMÁTICA

Información general Historia

¿Cómo se inició el coronavirus?

Se cree que los murciélagos fueron el origen de este virus, los cuales infectaron a felinos del Himalaya que a su vez lo transmitieron a hurones y perros mapache que se vendían en el mercado de Guandong, en China.

Emergencia En El Aire (2022) Tráiler Oficial Español Latino

Ver en YouTube



- PROBLEMATICA
- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANALISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACION DE LA NUEVA INFORMACION
- EVALUACION Y COMUNICACION

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

🔍 Información general 📅 Historie 📄 Tarea ⚙️ ajustes

¿Cómo se crean las vacunas y por qué se crean?





INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 10 de junio del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“ El cambio climático y su influencia en nuestra salud”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Muestra imágenes o historias cortas que destaquen la belleza de la naturaleza y cómo está siendo afectada por el cambio climático.

Problematización:

- Introducción al tema: Plantea preguntas como "¿Qué sabemos sobre el cambio climático?" y "¿Cómo crees que podría afectar nuestra salud?"
- Videos educativos: Utiliza videos cortos que expliquen de manera accesible el concepto de cambio climático y sus efectos.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan lo que ya saben sobre el cambio climático y su relación con la salud.
- Discusión en grupo: Anima a los niños a hablar sobre sus preocupaciones o preguntas sobre el tema.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, destacando la importancia de comprender el cambio climático y su impacto en la salud humana.

DESARROLLO

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, destacando la importancia de comprender el cambio climático y su impacto en la salud humana.

Desarrollo:

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para mostrar cómo el cambio climático afecta la calidad del aire, el agua y la disponibilidad de alimentos.
- Historias de casos: Comparte ejemplos de comunidades que han experimentado impactos en su salud debido al cambio climático.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podemos proteger nuestra salud frente al cambio climático?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre posibles acciones que podrían tomarse para proteger la salud en un entorno afectado por el cambio climático.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya medidas para abordar el cambio climático y proteger la salud.

Recojo y Análisis de Resultados :

- Presentación: Cada grupo comparte sus planes de acción y se discute cómo estas acciones podrían ayudar a mitigar los efectos del cambio climático en la salud.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las respuestas y cómo las acciones propuestas pueden contribuir a la salud global y al cuidado del medio ambiente.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca del cambio climático y su relación con la salud.
- Compromiso: Anima a los niños a llevar a cabo acciones concretas en sus hogares y comunidades para contribuir a la mitigación del cambio climático.

Proactivo 6to > Misiones > NUESTRA SALUD > **PROBLEMATIZACIÓN**

PROBLEMATIZACIÓN

[Información general](#)
[Historia](#)

Erase una vez, en un futuro no muy lejano, nuestro mundo se enfrentó a un desafío sin precedentes: el cambio climático. El mundo que conocíamos se estaba transformando gradualmente en un paisaje diferente, confrontando a la humanidad con las duras realidades de sus acciones.



Cambio climático Una princesa en apuros

Ver en YouTube

[Problematización](#)
[Pregunta de Investigación](#)
[Plan de Acción](#)
[Recojo y Análisis de Información](#)
[Estructuración de la Nueva Información](#)
[Evaluación y Comunicación](#)
[Fin de la Misión](#)

Proactivo 6to > Misiones > NUESTRA SALUD > **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

[Información general](#)
[Historia](#)
[Tarea](#)
[ajustes](#)

Para dar inicio a nuestro trabajo tenemos una pregunta guía para toda nuestra investigación.

¿Cómo el cambio climático puede afectar a nuestra salud?



[Problematización](#)
[Pregunta de Investigación](#)
[Plan de Acción](#)
[Recojo y Análisis de Información](#)
[Estructuración de la Nueva Información](#)
[Evaluación y Comunicación](#)
[Fin de la Misión](#)

Proactivo 6to > Misiones > NUESTRA SALUD > PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCIÓN

[información general](#) | [Historia](#) | [Tarea](#) | [ajustes](#)

Recuerda que el plan de acción son todos los pasos que seguirás para responder tu pregunta de investigación.

Completa el cuadro.

¿Qué investigar?	¿Para qué investigar?	¿Cómo investigar?	¿Quiénes participaran en mi investigación?	¿Qué recursos utilizare?	¿Dónde y cuando investigar?

PROBLEMATIZACIÓN

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

PLAN DE ACCIÓN

RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

Proactivo 6to > Misiones > NUESTRA SALUD > RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

[información general](#) | [Historia](#) | [Tarea](#) | [ajustes](#)

Es momento de investigar y recoger la información necesaria para responder tu pregunta de investigación.

Lo harás completando un árbol de problemas.

CONSECUENCIAS

PROBLEMATIZACIÓN

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

PLAN DE ACCIÓN

RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

FIN DE LA MISIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 17 de junio del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“ Alimentos transgénicos: mitos y realidades”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos e información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. 	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Inicia la sesión mostrando imágenes de alimentos comunes y preguntando si saben cómo se producen. Introduce la idea de alimentos transgénicos.

Problematización:

- Preguntas iniciales: Plantea preguntas como "¿Qué saben sobre los alimentos transgénicos?" y "¿Han escuchado algún mito o rumor sobre ellos?"
- Discusión en grupo: Anima a los niños a compartir sus opiniones y preocupaciones sobre los alimentos transgénicos.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Definición de conceptos: Proporciona una breve explicación sobre qué son los alimentos transgénicos y cómo se producen.
- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan lo que ya saben sobre alimentos transgénicos y si tienen alguna percepción negativa o positiva.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, enfocándote en comprender los mitos y realidades detrás de los alimentos transgénicos.

DESARROLLO

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para explicar cómo se desarrollan los alimentos transgénicos y cuáles son sus posibles beneficios y desafíos.
- Historias de casos: Comparte ejemplos de alimentos transgénicos que han sido ampliamente consumidos y analiza sus impactos.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podemos distinguir

entre mitos y realidades sobre los alimentos transgénicos?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre mitos comunes que podrían existir sobre los alimentos transgénicos y cómo podrían desmitificarse.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya la investigación y la presentación de hechos para desmitificar los mitos identificados.

Recojo y Análisis de Resultados:

- Presentación: Cada grupo comparte sus resultados y se discute cómo pueden utilizarse para informar a otras personas sobre los alimentos transgénicos.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre los mitos y realidades identificados y cómo estos afectan la percepción de los alimentos transgénicos.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de los alimentos transgénicos.
- Compromiso: Anima a los niños a seguir investigando y a compartir información precisa sobre los alimentos transgénicos con sus amigos y familiares.

ANEXOS EVIDENCIAS

Proactivo 6to > Misiones > ALIMENTOS TRANSGÉNICOS > PROBLEMATIZACIÓN

PROBLEMATIZACIÓN

Información general Historia

Los alimentos genéticamente modificados (GM) tienen un ADN modificado usando genes de otras plantas o animales. Los científicos toman el gen de un rasgo deseado de una planta o animal e insertan ese gen dentro de una célula de otra planta o animal.

¿Son MALOS los alimentos GENÉTICAMENTE MODIFICADOS? | DA... Ver más... Compartir

LA VERDAD DE LOS TRANSGÉNICOS

Ver en YouTube

MON810

PROBLEMATIZACIÓN

- ◉ PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- ◉ PLAN DE ACCIÓN
- ◉ RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ◉ ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- ◉ EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN
- ◉ FIN DE LA MISIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 08 de julio del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Los carros eléctricos como solución al uso desmedido de combustibles fósiles”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Inicia la sesión mostrando imágenes de la contaminación y preguntando a los niños cómo creen que esto afecta al planeta.

Problematización:

- Preguntas iniciales: Plantea preguntas como "¿Cómo se mueven la mayoría de los carros?" y "¿Cuáles creen que son los efectos de esto en la Tierra?"
- Discusión en grupo: Anima a los niños a compartir sus opiniones y conocimientos sobre el uso de combustibles fósiles.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Definición de conceptos: Explica brevemente qué son los combustibles fósiles y por qué su uso excesivo es problemático.
- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan ideas sobre cómo podríamos reducir el impacto ambiental del transporte.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, enfocándote en explorar los carros eléctricos como una solución sostenible

DESARROLLO

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para explicar cómo funcionan los carros eléctricos y cómo su uso puede reducir la dependencia de los combustibles fósiles.
- Beneficios ambientales: Destaca los beneficios ambientales de los carros eléctricos en términos de reducción de emisiones y contaminación.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podríamos cambiar nuestro uso de carros para ser más amigables con el medio ambiente?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre cómo el uso de carros eléctricos podría contribuir a una solución más sostenible.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya pasos prácticos para fomentar el uso de carros eléctricos en su comunidad.

Recojo y Análisis de Resultados:

- Presentación: Cada grupo comparte sus planes de acción y se discute cómo podrían implementarse para fomentar un cambio positivo.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las ideas presentadas y cómo podrían ser implementadas para promover el uso de carros eléctricos.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de los carros eléctricos y su impacto ambiental.
- Compromiso: Anima a los niños a compartir lo aprendido con sus familias y a considerar opciones más sostenibles en el futuro.

ANEXO EVIDENCIAS

Proactivo 6to > Misiones > CARROS ELÉCTRICOS > PROBLEMATIZACIÓN

PROBLEMATIZACIÓN

Información general Historia

"Los autos eléctricos funcionan con electricidad suministrada por baterías recargables. A diferencia de los automóviles convencionales, emplean una transmisión de una velocidad porque su motor puede entregar su par máximo a velocidades extremadamente."



Ver en YouTube

PROBLEMATIZACIÓN

- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN
- FIN DE LA MISIÓN

Proactivo 6to > Misiones > CARROS ELÉCTRICOS > PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Información general Historia Tareas Debate ajustes

Uno de los factores contribuyentes al cambio climático es el uso de combustibles fósiles, que liberan dióxido de carbono a la atmósfera, aumentando el efecto invernadero.

¿Son los carros eléctricos la solución al uso desmedido de combustibles fósiles? ¿Cómo funcionan los carros eléctricos? ¿Cuál es la huella ecológica de los carros eléctricos?

PROBLEMATIZACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 22 de julio del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“¿El Cerebro Duerme? Explorando los Misterios del Sueño y la Mente”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos e información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. 	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Inicia la sesión preguntando si alguna vez se han preguntado qué pasa con su cerebro mientras duermen.

Problematización:

- Preguntas iniciales: Plantea preguntas como "¿Por qué necesitamos dormir?" y "¿Qué creen que sucede en nuestro cerebro mientras dormimos?"
- Anécdotas: Comparte anécdotas divertidas o interesantes relacionadas con el sueño.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Definición de conceptos: Explica brevemente la importancia del sueño para la salud.
- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan lo que ya saben sobre el sueño y cómo creen que afecta al cerebro.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, enfocándote en explorar los misterios del sueño y su conexión con el cerebro.

DESARROLLO

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para explicar cómo se estructura el sueño y cómo afecta a diferentes partes del cerebro.
- Curiosidades del sueño: Comparte datos curiosos sobre el sueño y la mente.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podemos asegurarnos de que nuestro cerebro descanse adecuadamente durante el sueño?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre cómo podríamos mejorar la calidad de nuestro sueño.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya sugerencias prácticas para mejorar los hábitos de sueño.

Recojo y Análisis de Resultados:

- Presentación: Cada grupo comparte sus planes de acción y se discute cómo podrían implementarse para mejorar el sueño.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las ideas presentadas y cómo podrían ser implementadas para promover hábitos de sueño saludables.

CIERRE

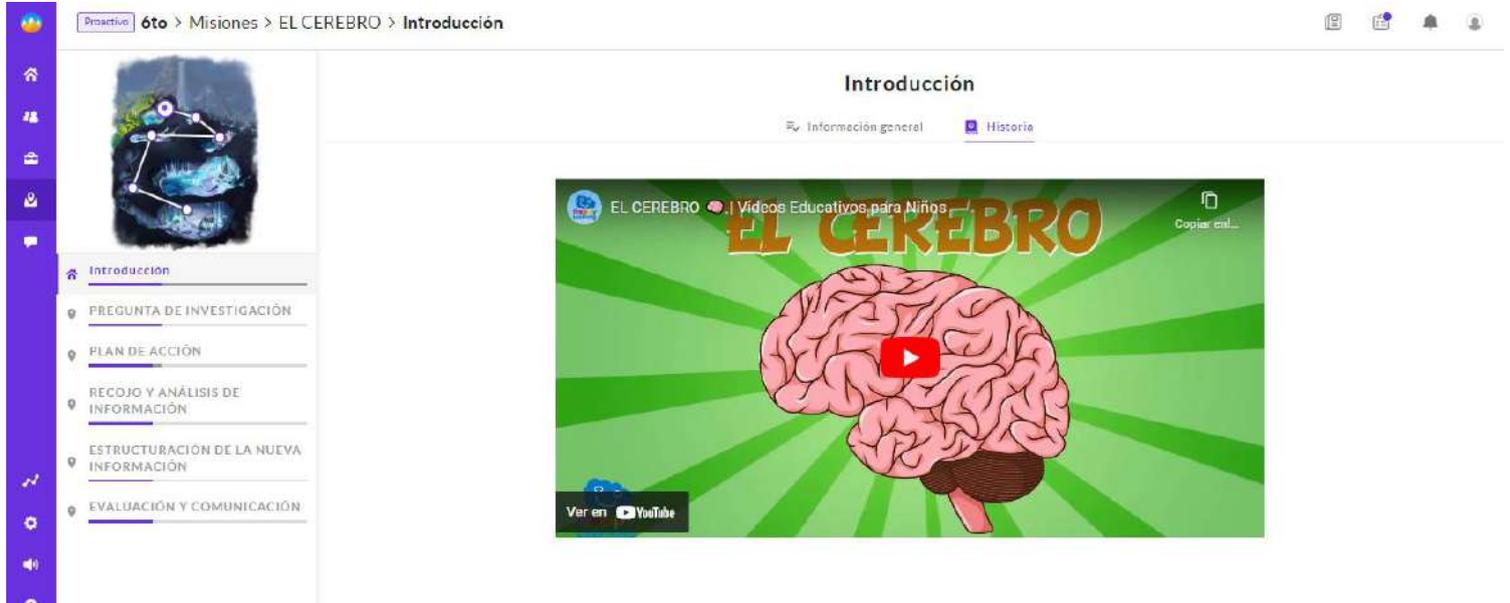
- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de la relación entre el sueño y el cerebro.
- Compromiso: Anima a los niños a compartir lo aprendido con sus familias y a practicar hábitos de sueño saludables.

ANEXOS EVIDENCIAS

Proactivo 6to > Misiones > EL CEREBRO > Introducción

Introducción

Información general Historie



EL CEREBRO Videos Educativos para Niños

Ver en YouTube

- Introducción
- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

Proactivo 6to > Misiones > EL CEREBRO > PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Información general Historie Tarea ajustes



¿El cerebro duerme?

¿Qué hace el cerebro mientras duermes? Te va a sorprender

Ver en YouTube

- Introducción
- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 05 de agosto del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
“Neuronas Espejo: La Ciencia detrás de la Empatía y la Imitación en el Cerebro”

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Introduce el concepto de neuronas espejo mediante una breve historia o un video que destaque la imitación y la empatía.

Problematización:

- Preguntas iniciales: Plantea preguntas como "¿Por qué crees que imitamos las acciones de los demás?" y "¿Cómo nos ayuda esto en nuestras relaciones con los demás?"
- Discusión en grupo: Anima a los niños a compartir sus experiencias y observaciones sobre la imitación y la empatía.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Definición de conceptos: Explica brevemente qué son las neuronas espejo y cómo funcionan en el cerebro.
- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan lo que ya saben sobre la empatía y por qué es importante.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, enfocándote en explorar las neuronas espejo y su relación con la empatía y la imitación.

DESARROLLO

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para explicar de manera más detallada cómo funcionan las neuronas espejo y su papel en la empatía.
- Ejemplos prácticos: Proporciona ejemplos simples para ilustrar cómo las neuronas espejo operan en situaciones cotidianas.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podríamos usar nuestro conocimiento sobre las neuronas espejo para mejorar nuestras relaciones con los demás?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre cómo podrían aplicar conscientemente la empatía en su vida cotidiana.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya acciones prácticas para aplicar la empatía basada en la comprensión de las neuronas espejo.

Recojo y Análisis de Resultados:

- Presentación: Cada grupo comparte sus planes de acción y se discute cómo podrían implementarse para mejorar las relaciones interpersonales.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las ideas presentadas y cómo podrían ser implementadas para fomentar la empatía.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de la empatía y las neuronas espejo.
- Compromiso: Anima a los niños a practicar la empatía en sus vidas cotidianas y a compartir lo aprendido con sus amigos y familiares.

ANEXOS – EVIDENCIAS

Proactivo óto > Misiones > NEURONAS ESPEJO > Introducción

Introducción

Información general Historia

El sistema nervioso está compuesto por una diversidad de neuronas, entre ellas las neuronas espejo.



Introducción

- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN
- FIN

Proactivo óto > Misiones > NEURONAS ESPEJO > PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCIÓN

Información general Historia Tarea ajustes

Llego el momento de proponer un plan para resolver la pregunta de investigación.



Introducción

- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN
- FIN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN
CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 19 de agosto del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
"Conexiones Digitales: El Impacto de los Teléfonos en el Cerebro Adolescente"

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Saluda cordialmente a los niños y niñas.
- Recuerda las dos normas de convivencia con los estudiantes:
 - ✓ Levantar la mano para hablar.
 - ✓ Respetar la opinión de mis compañeros y escuchar a la profesora.
- Motivación: Introduce la idea de explorar cómo el uso de teléfonos impacta en sus vidas diarias y en su desarrollo.

Problematización:

- Preguntas iniciales: Plantea preguntas como "¿Cuánto tiempo pasan frente a las pantallas?" y "¿Creen que esto podría afectar su concentración o su sueño?"
- Anécdotas: Comparte historias o datos relevantes sobre el impacto del uso excesivo de pantallas en la salud.

Sensibilización y Saberes Previos:

- Definición de conceptos: Explica brevemente cómo la exposición excesiva a pantallas puede afectar el cerebro adolescente.
- Actividad de lluvia de ideas: Pide a los niños que compartan lo que ya saben sobre el uso responsable de la tecnología.

Propósito de la Sesión:

- Explicación: Define claramente el propósito de la sesión, enfocándote en explorar el impacto de los teléfonos en el cerebro adolescente.

DESARROLLO

- Presentación visual: Utiliza recursos visuales para explicar cómo la luz azul de las pantallas puede afectar el sueño y la concentración.
- Datos y estadísticas: Comparte datos sobre el tiempo promedio que los adolescentes pasan frente a las pantallas y cómo esto ha aumentado con el tiempo.

Planteamiento del Problema:

- Pregunta central: Plantea la pregunta central: "¿Cómo podríamos equilibrar el uso de teléfonos para aprovechar sus beneficios sin comprometer nuestra salud mental?"

Planteamiento de Hipótesis:

- Grupos de trabajo: Divide a los niños en grupos pequeños.
- Hipótesis: Cada grupo plantea hipótesis sobre estrategias para un uso equilibrado de teléfonos sin afectar negativamente el cerebro.

Elaboración del Plan de Acción:

- Planificación: Cada grupo elabora un plan de acción que incluya prácticas para un uso responsable de la tecnología.

Recojo y Análisis de Resultados:

- Presentación: Cada grupo comparte sus planes de acción y se discute cómo podrían implementarse para mejorar la relación con los teléfonos.

Estructuración del Saber Construido como Respuesta al Problema:

- Discusión grupal: Facilita una discusión general sobre las ideas presentadas y cómo podrían aplicarse en la vida cotidiana.

CIERRE

- Reflexión: Pregunta a los niños qué aprendieron y cómo se sienten ahora acerca de su relación con los teléfonos.
- Compromiso: Anima a los niños a compartir lo aprendido con sus amigos y a considerar implementar prácticas saludables en el uso de la tecnología.

ANEXOS EVIDENCIAS

Proactivo 6to > Misiones > TELÉFONOS INTELIGENTES > Introducción

Introducción

Información general Historia



Introducción

- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN
- EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN
- FIN

Proactivo 6to > Misiones > TELÉFONOS INTELIGENTES > PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Información general Historia Tarea ajustes

En la adolescencia el cerebro experimenta ajustes en las conexiones neuronales

¿Cómo afectan los teléfonos inteligentes el desarrollo del cerebro durante esta etapa crítica del crecimiento?

Introducción

- PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
- PLAN DE ACCIÓN
- RECOJO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN
- ESTRUCTURACIÓN DE LA NUEVA INFORMACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 02 de septiembre del 202

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
Trabajo final (parte 1)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

2. MOMENTOS DE LA SESIÓN
INICIO
<ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y crea un ambiente positivo y participativo. • Pregunta inicial: "¿Alguna vez se han preguntado cómo los científicos resuelven problemas y descubren cosas nuevas?" • Motivación: • Breve historia: Comparte una historia corta sobre un descubrimiento científico que haya cambiado la forma en que entendemos algo. • Importancia del método científico: Explica por qué es esencial tener un enfoque sistemático para resolver problemas.
DESARROLLO
<p>Introducción al Método Científico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación: Define los pasos del método científico: observación, pregunta, hipótesis, experimentación, análisis de datos y conclusión. • Ejemplo: Utiliza un ejemplo simple para ilustrar cómo estos pasos se aplican en la investigación científica. <p>Elección de una Situación Problemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad grupal: Divide a los niños en pequeños grupos. • Instrucciones: Pídeles que elijan una situación problemática que les interese o que hayan observado en su entorno (por ejemplo, ¿por qué las plantas no crecen tan rápido en cierta área del patio?). • Discusión: Anima a los grupos a compartir sus elecciones y explicar por qué eligieron esas situaciones. <p>Formulación de Pregunta de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía: Explica cómo convertir una situación problemática en una pregunta de investigación clara y específica. • Ejercicio individual: Cada niño debe escribir una pregunta de investigación relacionada con la situación problemática elegida por su grupo. <p>Planteamiento de Hipótesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición: Explica qué es una hipótesis y cómo es una predicción educada basada en lo que ya sabemos. • Ejercicio en grupos: Los niños deben formular una hipótesis para responder a la pregunta de investigación de su grupo.
CIERRE

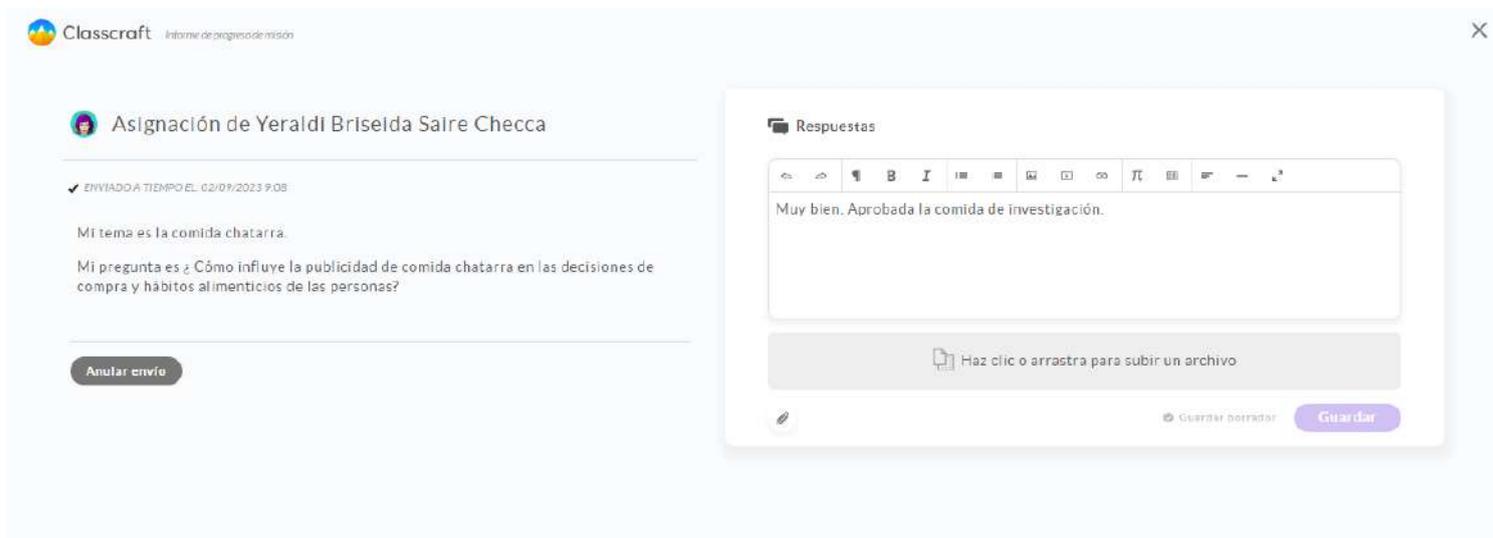
Presentación y Discusión:

- Grupos: Cada grupo presenta su situación problemática, la pregunta de investigación y la hipótesis ante la clase.
- Discusión grupal: Anima a la clase a hacer preguntas y comentarios sobre las presentaciones.

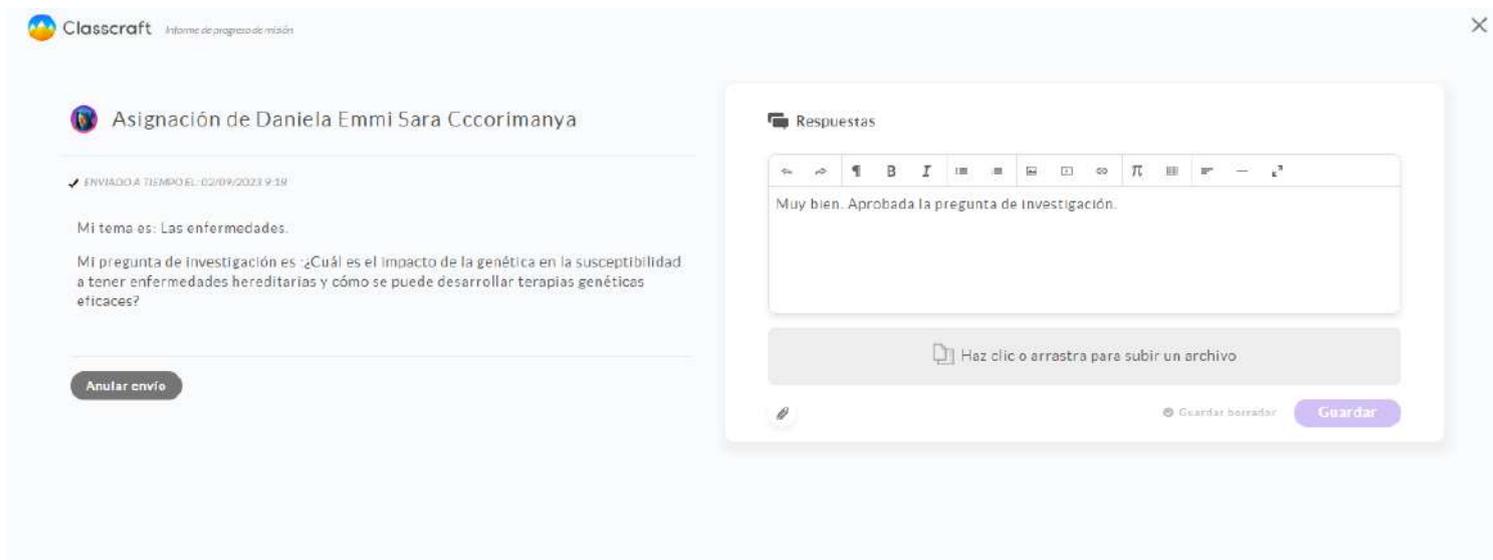
Reflexión:

- Preguntas reflexivas: "¿Cómo se sienten ahora acerca del método científico?" y "¿Por qué creen que es importante seguir un proceso ordenado en la investigación?"

ANEXOS EVIDENCIAS



The screenshot shows the Classcraft interface for an assignment titled "Asignación de Yeraldi Briseida Saire Checca". The assignment was sent at 02/09/2023 9:08. The topic is "La comida chatarra" and the question is "¿Cómo influye la publicidad de comida chatarra en las decisiones de compra y hábitos alimenticios de las personas?". A "Respuestas" (Responses) window is open, showing a student's answer: "Muy bien. Aprobada la comida de investigación." The response editor includes a rich text toolbar and a "Guardar" (Save) button.



The screenshot shows the Classcraft interface for an assignment titled "Asignación de Daniela Emmi Sara Cccorimanya". The assignment was sent at 02/09/2023 9:19. The topic is "Las enfermedades" and the question is "¿Cuál es el impacto de la genética en la susceptibilidad a tener enfermedades hereditarias y cómo se puede desarrollar terapias genéticas eficaces?". A "Respuestas" (Responses) window is open, showing a student's answer: "Muy bien. Aprobada la pregunta de Investigación." The response editor includes a rich text toolbar and a "Guardar" (Save) button.

Asignación de Efren Kerry Merma Levita

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 16/09/2023 8:44

Mi tema es el planeta tierra.
 Mi pregunta de investigación es ¿Cómo se originan los continentes en la tierra?

Anular envío

Respuestas

OK

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador Guardar

Asignación de Yeraldi Briseida Saire Checca

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 02/09/2023 9:33

Mi pregunta es ¿Cómo influye la publicidad de comida chatarra en las decisiones de compra y hábitos alimenticios de las personas?
 Mi hipótesis: Es que la comida chatarra es buena y mala; lo malo es que te hace doler el estómago y los dientes

Anular envío

Respuestas

Muy bien. Al final de la investigación corroboraremos o refutaremos tu hipótesis.

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador Guardar

Asignación de Daniela Emmi Sara Cccorimanya

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 02/09/2023 9:30

Mi pregunta de investigación es: ¿Cuál es el impacto de la genética en su susceptibilidad a enfermedades hereditarias y cómo se puede desarrollar terapias genéticas eficaces?
 Mi hipótesis es: Que si hay impacto porque heredamos características de nuestros familiares.

Anular envío

Respuestas

Muy bien. Al final de la investigación corroboraremos o refutaremos tu hipótesis.

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guardar borrador Guardar

Asignación de Nick Mayer Vilca Santisteban

✓ ENVIADO A TIEMPO EL: 02/09/2023 9:32

Mi pregunta de investigación es:
¿Por qué los animales tienen pelo?
Mi hipótesis es:
Para cubrirse del frío .

Anular envío

Respuestas

Muy bien. Al final de la investigación corroboraremos o refutaremos tu hipótesis.

Haz clic o arrastra para subir un archivo

Guarda borrador Guardar



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL DE ACCIÓN CONJUNTA “NUESTRA SEÑORA DE GRACIA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

DATOS INFORMATIVOS

- **ÁREA:** Ciencia y tecnología
- **GRADO:** 6° grado de primaria
- **DOCENTE:** Nadin Arely Escobar Merma
- **FECHA:** 16 de septiembre del 2023

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
Trabajo final (parte 2)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Ciencia y tecnología	
Competencias/Capacidades	
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	
<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos e información.• Analiza datos e información.• Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.	
	Técnica / instrumento
	Rúbrica

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que se demuestran en los estudiantes y maestros
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Entienden la importancia de cuidar el medio ambiente adoptando una actitud responsable respecto a los residuos que generan, reduciendo y clasificando.

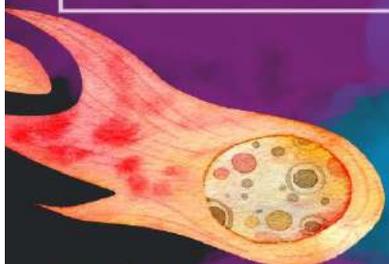
2. MOMENTOS DE LA SESIÓN
INICIO
<p>Bienvenida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los niños y refuerza la emoción de explorar su tema elegido. • Pregunta inicial: "¿Qué tan emocionados están de aprender más sobre el tema que eligieron investigar?" <p>Revisión del Tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Breve repaso: Solicita a los niños que compartan brevemente sobre el tema que eligieron investigar. • Motivación: Resalta la importancia de su investigación y cómo su trabajo podría contribuir al conocimiento general.
DESARROLLO
<p>Plan de Acción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación: Repasa la importancia de un plan de acción y su estructura. • Ejercicio práctico: Proporciona a cada niño una hoja de trabajo para que comiencen a planificar su investigación. Deben establecer objetivos, métodos de recolección de datos y un cronograma. <p>Recojo de Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones: Pide a los niños que detallen cómo recolectarán información sobre su tema. ¿Realizarán experimentos, entrevistarán a expertos, buscarán en libros o en línea? • Actividad práctica: Inicia la primera fase de recolección de información según el plan de acción. <p>Evaluación de la Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación: Introduce la evaluación de la información y cómo distinguir datos relevantes y confiables. • Ejercicio en grupos: Los niños comparten la información recopilada y discuten su relevancia y confiabilidad.
CIERRE
<p>Estructuración de la Nueva Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones: Pide a los niños que organicen la información recopilada de manera clara y lógica. Pueden utilizar gráficos, tablas o esquemas. • Actividad en grupos: Los niños trabajan juntos para estructurar la información de manera efectiva.

¿Cómo se crearon los continentes ?



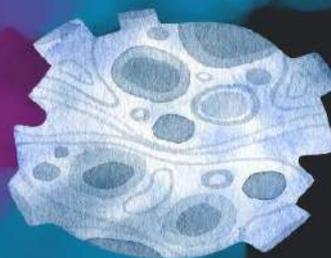
LA DERIVA CONTINENTAL DEL SUPERCONTINENTE PANGEA.

COMENZÓ HACE 230 MILLONES DE AÑOS INICIANDO UN PROCESO DE FRAGMENTACIÓN.



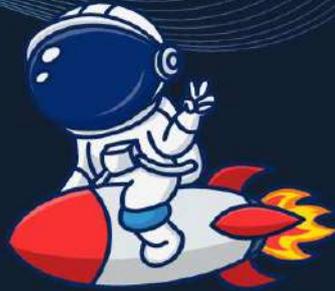
DERIVÓ EN PLACAS CONTINENTALES QUE SE DESPLAZABAN UNAS CON RESPECTO A OTRAS.

HASTA LLEGAR A LA DISPOSICIÓN ACTUAL DE LOS CONTINENTES Y MASAS OCEÁNICAS.



EFRÉN KERRY MERMA LEVITA

¿Cómo se crearon las galaxias?



Las galaxias se formaron de manera progresiva por el medio de una compleja combinación de gases, formación estelar y procesos de fusión de otras galaxias.



La línea de investigación en formación y evolución de Galaxias tiene por objetivo de develar los mecanismos físicos responsables de las transformaciones más significativas en dicho objetos.

La información de galaxias es una área de información donde dice que las galaxias evolucionaron.

¿La Leucemia tiene cura?

01 LA LEUCEMIA

La leucemia en pocas ocasiones se puede curar o puede durar muchos más años.



02 ENFERMEDADES

La leucemia produce enfermedades como : trastornos sanguíneos , tabaquismo, etc.



03 ORIGEN

La leucemia se origina en la médula ósea , lugar donde se forman nuevas células sanguíneas.



04 COMO SE TRATA

La leucemia se puede tratar según el tipo de gravedad de la enfermedad.



Camila Borda Armas