UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN….

Gamificación y la competencia docente del profesorado en el nivel prescolar instituciones educativas de la parroquia El Valle

Trabajo de titulación que se presenta como requisito previo a optar por el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

KARINA ELIZABETH VASQUEZ IGLESIAS

NOMBRE DEL TUTOR

MAGISTER: ISAAC AUGUSTO CAICEDO VERA

CUENCA, 1 DE SEPTIEMBRE DE 2023

Resumen:

La presente investigación se centra en la correlación entre el nivel de competencia docente del profesorado del nivel preescolar y la experiencia gamificada. La metodología aplicada respondió a un enfoque de investigación cuantitativa, de alcance descriptivo de corte transversal, se consideró una población de 70 docentes que laboran en el nivel Básica preparatoria, de los cuáles se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia de 16 docentes con una media de edad de 36años ±6.9, de los cuales 3 son de sexo masculino y 13 de sexo femenino. Los principales resultados evidencian una corrección Débil y positiva entre el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada, ya que, el nivel de significancia del coeficiente de correlación de Pearson está en un rango de 0.2 a 0.4.

Palabras claves: Gamificación, competencia docente, nivel preescolar.

Abstract

The present research focuses on the correlation between the level of teaching competence of preschool teachers and the gamified experience. The methodology applied responded to a quantitative research approach, with a cross-sectional descriptive scope, a population of 70 teachers working at the preparatory basic level was considered, of which a non-probabilistic convenience sampling of 16 teachers with a mean age of 36 years ±6.9 was applied, of which 3 are male and 13 are female. The main results show a weak and positive correction between the level of teaching competence and the level of gamified experience, since the significance level of Pearson's correlation coefficient is in the range of 0.2 to 0.4.

Keywords: Gamification, teaching competence, preschool level.

Introducción

La presente investigación se centra en el contexto de la Educación, en específico en la relación de las competencias docentes de nivel inicial con el nivel de gamificación que practican en sus clases con los estudiantes del nivel de preescolar.

De acuerdo con (Xezonaki,2022), la gamificación ha ganado un espacio muy importante en que hacer docente, los cuales están llamados a descubrir nuevas metodológicas didácticas con el paso de tiempo, en el ámbito de la educación el juego y el proceso de enseñanza-aprendizaje están directamente relacionados, por lo que, se deduce que le juego es una estrategia de suma importancia, en este el aprendizaje se alcanza de manera espontánea, incluso si un adulto no está presente permitiendo al niño la capacidad de asumir roles, tomar decisiones, desarrollar sus habilidades y conocimientos y potenciar el pensamiento creativo.

Con respecto a las competencias docentes en el nivel preescolar (Horacio et al.,2017), un profesional dedicado a la docencia necesita de ciertas competencias especializadas, en especial de los niveles de preescolar en donde se planifica las actividades académicas adecuadas al desarrollo y aprendizaje de los niños, por lo que, se han utilizado varios instrumentos orientados a la evaluación de los docentes en plano escolar tales como el Early Chilhood Enviromennt Rating Scale (ECERS) cuyo propósito es medir la calidad de los servicios educativos en edad preescolar y el Classrom Assessment Scoring System (CLASS), el cual es un protocolo estandarizado de observación de la práctica docente.

En cuanto a investigaciones relacionadas con la gamificación para mejorar la competencia docente en el contexto ecuatoriano (Cabal Mendoza,2022), revela que la

gamificación como recurso metodológico potenciará a los docentes a mejorar el proceso enseña-aprendizaje de una manera más dinámica para el desarrollo profesional y a su vez beneficiara a los estudiantes a partir de sus propios intereses mejorando su motivación y compromiso al momento de la sesión de clases, sin embargo en el contexto ecuatoriano dista de lo anteriormente planteado, en cual no se evidencia un estudio que relacione el nivel de competencia docente del profesorado de nivel preescolar y el nivel de experiencia gamificada que aplica en las clases dictadas a sus estudiantes.

Para contribuir a la solución del problema anteriormente planteado se declara como objetivo general *correlacionar el nivel de gamificación y la competencia docente del profesorado en el nivel prescolar en las instituciones pertenecientes a la parroquia El Valle.* Para dar cumplimiento a este objetivo y desarrollar el presente estudio se declaran los siguientes objetivos específicos *revisar la literatura académica existente respecto a la gamificación y a la competencia docentes para sustento teórico de la investigación; recolectar datos a los docentes de educación preescolar mediante un cuestionario validado: analizar los datos recolectados para determinar si existe una correlación entre el nivel de gamificación y competencia docente*.

Marco teórico

Competencias docentes

Según (Susana & Aimaretti, 2015),las competencias docentes son conectores que los actores de la educación construyen y reconstruyen a partir de la conexión con el contexto en donde se desenvuelve el docente, además, se debe estar en constante cambio del proceso de revisión crítica y de recreación en el ámbito educativo en donde se pueda establecer que el estudiante alcance el resultado del proceso educativo, a su vez definir lo

que debería aprender para poder promover el nuevo paradigma en el cual el estudiante es el gestor de su propio conocimiento y el docente un guía para alcanzarlo.

Por otra parte (Hidalgo, 2020), manifiesta que las competencias deben abordarse a partir de la centralidad de las competencias de esta forma se permite enfocarse en la persona y no en el contenido curricular como parte principal del proceso-enseñanza, a su vez, los desarrollan contenidos complejos como las habilidades, actitudes y valores, los cuales pueden poner en práctica en servicio de la comunidad educativa orientándolos a cumplir con un proyecto de vida dependiendo de su contexto natural y social en el cual se encuentran.

Para (Vázquez, 2021), las competencias docentes es la unión de creencias y elementos que tiene un profesional de la educación para desarrollar su labor diaria, aspectos tales como la toma de decisiones , características personales , gestión de la clase, control de la disciplina, diversidad de los estudiantes, entre otros y como los emplea en el contexto educativo en donde cumplen sus labores cotidianas el docente, las cuales deben estar ligadas con el conocimiento del contenido (saber) y con el conocimiento pedagógico del contenido (saber hacer), estos elementos antes mencionados son importantes para que el proceso-aprendizaje se efectué de la mejor manera.

Con respecto a las competencias docentes en la educación preescolar, existen docentes que dicen practicar una formación académica por competencias pero en la práctica pedagógica dista de aquello (Zulia & Zulia, 2017), sin embargo, (Raquel & Piedra, 2020) propone que un profesional de la educación en el nivel preescolar debe tener competencias para elaborar una planificación curricular, selección de los contenidos para la enseñanza, creatividad, contextualización del diseño de la enseñanza, seleccionar correctamente los recursos metodológicos, secuenciación y estructuración de las actividades de aprendizajes.

Gamificación

Para (Jord, 2018),la gamificación se centra en la implementación de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para que un servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador para los estudiantes, por lo que, la gamificación utiliza varios elementos de videojuegos y los emplea en los diferentes contextos educativos, con el propósito de incentivar a un proceso de enseñanza-aprendizaje divertido, atractivo y motivador , por lo tanto, no es lo mismo implementar juegos en el aula que emplear un aprendizaje basado en juegos y gamificar (Gil-quintana, 2020)

Por otra parte (Gonz & Laguna, 2019), plantea que la gamificación se utiliza como estrategia metodológica en la educación donde en los últimos tiempos ha sido adoptada por los docentes innovadores donde el objetivo es fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, en este sentido, las características del juego como tal son altamente motivadores y motivan a los estudiantes a cambios de conductas a través de incentivos ,refuerzos sociales e individuales, premios, entre otros, estos componentes los estudiantes los perciben como altamente atractivos para ser aplicados a los procesos de enseñanza-aprendizaje

En la misma línea (Andreu, 2020), revela que la gamificación consiste en la aplicación de las mecánicas de juego donde se prioriza los aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación, entre otros, en el entorno educativo en el cual se debe tener en cuenta la naturaleza y la lógica de los materiales para poder ser gamificados, a su vez, tener en cuenta la experiencia interactiva, implicación y toma de decisiones autónoma de los estudiantes en relación al objeto de conocimiento, es decir, como interpreta la información homogénea y pasiva a través de la acción personalizada del juego en un entorno digitalizado.

Gamificación y competencias docentes

Para (Bastante and Moreno, 2020), en su investigación denominada *La gamificación en el aprendizaje del derecho: el proyecto web "ludoteca jurídica* utiliza la gamificación como una metodología que los donde docentes la utilizan para la enseñanza del derecho, la misma que presento resultados positivos en cuanta a la mejora de la motivación, participación del educando, atención y la adquisición de competencias y habilidades por parte de los docentes, además la implementación de la metodología de la gamificación aporta como complemento de la enseñanza del modelo tradicional a un modelo constructivista.

En la misma línea en el estudio de (Martín-Párraga et al., 2022) denominado *Jugamos o gamificamos: Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación*, revela que en los últimos tiempos se han realizado estudios en el campo de la educación en específico en la relación de la gamificación y las competencias docentes, el estudio se conformó por 114 participantes y el objetivo fue determinar la influencia de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje el profesorado universitario, los participantes percibieron de manera favorable el uso de la gamificación como una metodología que ayuda a dimensiones relacionadas con la facilidad de uso en el aula, su integración, la transformación del interés en el aprendizaje.

Así mismo en la investigación (Gonz & Laguna, 2019) denominado *La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente aplicado* a 333 estudiantes y 14 docentes , *revelo que los estudiantes percibieron de manera favorable la implementación de herramientas lúdicas como* Kahoot y Quizizz las cuales ayudan a participar y los motiva a aprender, de igual manera los docentes al momento de incorporar la gamificación en grupos de

estudiantes revelaron beneficios de atención, concentración y motivación de los estudiantes potenciando las competencias de los docentes.

Modelo pedagógico

Para (Myriam et al., 2000), un modelo pedagógico es la visualización de un conjunto de relaciones que forma un fenómeno para su compresión, es decir, es la representación teórica de un fenómeno en particular, sin embargo, el reconocimiento de las as huellas o rastros es importante para la construcción de nuevas características de ser humano para tener como base la reflexión y la investigación. Según (Avendaño, 2013) las características de la educación en las diferentes sociedades están en constates cambios, por lo que, van apareciendo nuevas modelos y teorías pedagógicos con el fin de resolver los diferentes problemas de la educación .

Modelo pedagógico tradicional

Para (Caisa, 2021), manifiesta la práctica de un modelo pedagógico tradicional está enfocada en la tradicional clase magistral, dichas clase se centran en la trasmisión del conocimiento a través de la palabra del docente y el estudiante cumple un papel de receptor , es decir, el docente y el contenido son el eje central del proceso enseñanza- aprendizaje. Este modelo es visto como el encargado de reproducir los contenidos, conceptos y saberes que se obtienen del entorno.

Según (Jim et al., 2021), el modelo tiene sus inicios en el XVI y XVII y es caracterizado por la trasmisión de la información donde del principal protagonista es el docente, la comunicación es unidireccional, esta excluye a los estudiantes, los saberes y sus conocimientos previos, estos tienen énfasis en la repetición de conceptos, este es un modelo autoritario y poco reflexivo por lo que pone en duda que transmisión de conocimiento sea eficiente y proactivo para los estudiantes.

Por otra parte (Ocaña et al., 2021), el modelo pedagógico tradicional se fundamenta en dos pilares princípiales la razón y la moral, este modelo prioriza que la persona responda a los

estándares que la sociedad establece, la cual esta pretende educar a una persona con amplios conocimientos generales que la iglesia y la sociedad establecen, es decir, el proceso de educar se lo realiza con la disciplina apoyados por la virtud y el carácter.

Modelo pedagógico constructivista

Según (Lucía Ordóñez and Harvard, 2004), el constructivismo surge como un valioso aporte a la educación y a la compresión del proceso enseñanza-aprendizaje de manera diferente y amigable para los estudiantes, si realizamos una retrospectiva pero no se sabe como asimilamos el conocimiento previo el constructivismo puede ayudar a construir nuevos ambientes donde el estudiante es el centro principal del proceso enseñanza-aprendizaje de manera novedosa y autentica.

Para (De la Hoz, 2021), releva que los estudiantes de una nueva generación al verse representados por una pedagogía tradicional en una institución educativa esto suelen presentar problemas de aprendizaje y poco interés al momento recibir la clases y la presencia de nuevos afecciones psicológicas en los estudiantes como el TDHA, sin embargo, si se aplicara un método de enseñanza constructivista estos problemas no se presentarían ya que este modelo se centra en la autoconstrucción del conocimiento por parte el estudiante desplazando al docente a ser un guía el proceso formativo.

Para(Vera et al., 2020),la palabra Constructivismo lo utilizaron filósofos donde querían expresar el positivismo lógico y el empirismo, este es considerado como un modelo pedagógico referencial en el sistema educativo actual, donde tiene ciertas características para poder desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje como : entender al aprendizaje como una construcción personal y el entendimiento de nuevos aprendizajes y contenidos a partir de conocimientos previos, es decir, materializar los nuevos conocimientos de las persona que aprende y convertirlos en aprendizajes significativos.

Por lo anteriormente mencionado para esta investigación se considera que el modelo pedagógico constructivista se adapta la estrategia de la gamificación, ya que, mediante la gamificación del aula el estudiante puede construir so propio conocimiento y el docente ser un guía en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el (*Currículo Educación Inicial* , 2014), establece un marco legal que respalda la educación inicial como: a) el articulo 344 de la Constitución del Ecuador, el cual reconoce por primera vez la Educación Inicial, b) Carta Magna respaldado en el articulo 29 donde reconoce el derecho de las personas en aprender su propia lengua t el ámbito cultural, c) Plan Nacional para el Buen Vivir, el cual plantea políticas para la primera infancia como una prioridad de la política pública, d) La Estrategia Nacional Intersectorial de Primera infancia, la cual considera como objetivo un modelo integral para el desarrollo de la primera infancia, e) La ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), la cual garantiza el derecho, principios y fines generales de la educación, además en ella surge el contexto del Ministerio de Educación donde crea el Currículo de Educación Inicial con el respaldo del articulo 22 literal c) que expresa que la Autoridad Educativa Nacional implementará un currículo obligatorio para todos los niveles, de igual manera en el articulo 40 de la LOEI revela que la Educación Inicial es un proceso de acompañamiento al desarrollo integral donde se considera los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y partencia a la comunidad o región de los niños y niñas, f) El Reglamento General de la LOEI, en el articulo 27 expresa que el nivel de Educación Inicial consta de dos niveles Inicial 1 e Inicial 2, g) El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), en el articulo 37, numeral 4 establece que el estado de be promocionar y garantizar el acceso de manera efectiva a la educación inicial.

Metodología:

La presente investigación cumplió con el objetivo de correlacionar el nivel de gamificación y la competencia docente del profesorado del nivel inicial de las intuiciones educativas pertenecientes

a la parroquia El Valle. Por lo cual, esta investigación según Hernández-Sampieri and Mendoza, (2018) responde a un enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo-correlacional de corte transversal.

Métodos:

Revisión bibliográfica:

para el estudio de los fundamentos teóricos y metodológicos de respecto a la gamificación y la competencia docente del profesorado en el nivel prescolar, en fuentes confiables, libros y plataformas con fines académicos como Google Scholar, Scielo, Latindex, entre otros.

Cuestionario validado:

Para medir el nivel de competencia docente se utilizará el cuestionario propuesto por Rodríguez, I. (2017) denominado "Cuestionario validado de percepción de autoeficacia de las competencias profesionales del docente", con una escala Likert de: 1. Totalmente en desacuerdo; 2. Un poco de acuerdo; 3. De acuerdo; 4. Bastante de acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo. El cuestionario contempla cuatro dimensiones: Liderazgo recíproco, Potencial creativo con apoyo institucional, Dominio técnico didáctico y Personalidad activa con capacidad didáctica metacognitiva. (Ver anexo 1)

Para medir el nivel de gamificación de los docentes se utilizará el cuestionario de Elena Parra-González, (2019), denominado Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (Gamex), con una escala de Likert 1. Totalmente en desacuerdo; 2. Un poco de acuerdo; 3. De acuerdo; 4. Bastante de acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo. El cuestionario contempla seis dimensiones: Diversión; Absorción; Pensamiento creativo Activación; Ausencia de efecto negativo y Dominio. (ver anexo 2)

Métodos estadístico-matemáticos

Aplicado a través de la estadística descriptiva, que incluye el análisis porcentual, las tablas de distribución de frecuencias y las gráficas para el análisis de los datos recopilados.

Muestra:

Se considero una población de 70 docentes que laboran en el nivel Básica preparatoria, de los cuáles se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia de 16 docentes con una media de edad de 36años ±6.9, de los cuales 3 son de sexo masculino y 13 de sexo femenino, los mismos que laboran solo en el nivel prescolar de instituciones pertenecientes al circuito 18 pertenecientes a la parroquia El valle- Azuay.

Hipótesis:

H1: Existe una correlación entre el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada

H0: No existe una correlación entre el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada

Procedimiento:

Se solicitara a los participantes rellenar los consentimientos informados y los cuestionarios a través de la plataforma Google Forms, una vez determinado los nivel de gamificación y competencia docente se realizará mediante el software estadístico SPSS en su versión 25 un análisis descriptivo (frecuencias y porcentajes) de las variables cualitativas, después de realizar una prueba de normalidad para reportar las medidas de tendencia central según la normalidad, posteriormente se realizara un prueba de Chi2 para relacionar el nivel de gamificación y el nivel

de competencia docente, para determinar según el coeficiente de correlación de R de Pearson si existe una correlación entre las dos variables.

Resultados y discusión

Tabla 1

Tabla sexo de los participantes

	Sexo	
	Frecuencia	**Porcentaje**
Masculino	3	18,8
Femenino	13	81,3
Total	16	100,0

Según la tabla N°1, participaron un total de 3 personas de sexo masculino representando el 18.8% de la población, a su vez, participaron un total de 13 de sexo femenino representando el 81.3 %de la población.

Tabla 2

Prueba de Normalidad de las variables

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Liderazgo_recíproco	0,449	16	0,000	0,577	16	0,000
Potencial_creativo	0,274	16	0,002	0,812	16	0,004
Dominio_tecnico_tactico	0,343	16	0,000	0,732	16	0,000
Personalidad_activa_ pesanmientometacognitivo	0,340	16	0,000	0,749	16	0,001
Gamificación_diversión	0,480	16	0,000	0,507	16	0,000
Gamificación_absorción	0,340	16	0,000	0,749	16	0,001
Gamificación_pensamiento	0,314	16	0,000	0,738	16	0,000
Gamificación_dominio	0,348	16	0,000	0,734	16	0,000

Nivel_competencia_docente	0,257	16	0,006	0,814	16	0,004
Nivel_gamificación	0,271	16	0,003	0,818	16	0,005

Según la tabla N°2, todas las variables estipuladas en ella presentan una distribución normal, ya que, según el nivel de significancia del estadístico de Shapiro Wilk es menor a 0.5, por lo que, se deberá reportar las medidas de tendencia central de la media y la desviación estándar, y se interpretará el coeficiente de correlación de R de Pearson.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de las variables

Estadísticos descriptivos		
	Media	**Desv. Desviación**
Liderazgo_recíproco	4,6250	0,71880
Potencial_creativo	3,8750	1,14746
Dominio_técnico_táctico	4,3750	0,80623
Personalidad_activa_pesanmientometacognitivo	4,1250	1,14746
Gamificación_diversión	4,7500	0,57735
Gamificación_absorción	4,1250	1,14746
Gamificación_pensamiento	4,1875	0,91059
Gamificación_dominio	4,0000	1,26491
Nivel_competencia_docente	3,8750	0,71880
Nivel_gamificación	4,0000	1,03280

Según la tabla N° 3, los resultados obtenidos del nivel de competencia docente según la medida de tendencia central de la medio para la dimensión de liderazgo reciproco, dominio técnico didáctico y personalidad activa con capacidad didáctica metacognitiva concuerda con lo estipulado con (Vazquez, 2021), en su estudio denominado *Evaluación de competencias docentes en Educación Física en contextos educativos*, en donde un total 60 docentes que trabajan en

instituciones fiscales y particulares se percibieron entre Totalmente competentes y Bastantes competentes, de igual manera para la dimensión de potencial creativo con apoyo institucional los participantes se percibe como Competentes, en cuanto a las variables nivel competencia docente y nivel de experiencia gamificada existe diferencias entre las medias las variables mencionadas, por lo que, podría tener una correlación entre en el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada, el cual, se puede observar aplicando una prueba de Chi2.

Tabla 4

Prueba Chi2 entre el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7,081[a]	0,313
Razón de verosimilitud	8,837	0,183
Asociación lineal por lineal	4,355	0,037
N de casos válidos	16	

Según la tabla N° 4, existe una corrección Débil y positiva entre el nivel de competencia docente y el nivel de experiencia gamificada, ya que, el nivel de significancia del coeficiente de correlación de Pearson está en un rango de 0.2 a 0.4, por lo que, si existe una correlación entre las variables y aceptamos H1 y rechazamos Ho. Con lo mencionado anteriormente de acuerdo con (Guevara, 2018), en su investigación denominada *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes,* revela que existe una relación intermedia ente el nivel de competencia docente y la gamificación, por lo contrario, al presente estudio donde la relación es débil. En la misma línea (Cortizo-Pérez, et al., 2011) en su investigación denominada

Gamificación y docencia: Lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos, manifiesta que existe una relación entre la experiencia de los estudiantes al jugar con la mejora del componente docente, ya que, esta relación fomenta el control auto dinámico de los estudiantes.

Conclusiones

Tras el análisis de los resultados se llega a las siguientes conclusiones, existe una correlación débil entre las variables nivel de competencia y el nivel de experiencia gamificada, por lo cual, se asume H1 y se concluye que si existe una correlación entre las dos variables antes mencionadas.

La *literatura académica revisada contribuyo de los conceptos de las variables competencia docente y gamificación , a su vez, para el nivel de competencia docente los participantes* para las dimensiones de liderazgo reciproco, dominio técnico didáctico y personalidad activa con capacidad didáctica metacognitiva se percibieron entre Totalmente competentes y Bastantes competentes, de igual manera para la dimensión de potencial creativo con apoyo institucional los participantes se percibe como Competentes. Cabe recalcar que para el nivel de experiencia gamificada no se revelaron estudios con el cuestionario propuesto.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Andreu, J. M. P. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. 73–99.

As, C., Model, A. P., Valid, S., The, I. N., & Process, L. (2020). *El constructivismo como modelo pedagógico aún vigente en el proceso enseñanza aprendizaje*. *61*(2), 7–8.

Bastante, V., & Moreno, L. (2020). La "gamificación" en el aprendizaje del derecho: el proyecto web "ludoteca jurídica." *Anuario Da Facultade de Dereito Da Universidade Da Coruña*, *24*, 213–221.

C, W. R. A. (2013). *Luna Azul ISSN 1909-2474 No. 36, enero - junio 2013*. *36*, 110–133.

Cabal Mendoza, C. C. (2022). *Escuela de posgrado*.

Chimbo Yunga, C. C. (2021). La gaminificación como estrategia pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en Educación Inicial. *Universidad Católica de Cuenca*. https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/9753#.Y66cvKX5cFo.mendeley

Cordova Amache, J. C. (2020). La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática. *Universidad Cesar Vallejo*, 1–41. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57749/Rojas_CCS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Currículo Educación Inicial 2014. (2014).

Gil-quintana, J. (2020). *Estudio multicaso de centros educativos españoles*. *14*, 9–21.

Gonz, C. S., & Laguna, L. (2019). *Gamificación en el aula : ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. *July*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364

Horacio, L., Zúñiga, P., & Luna, E. (2017). *Desarrollo y Validación de un Instrumento para Evaluar la Práctica Docente en Educación Preescolar Development and Validation of an Instrument for Evaluating the Teaching Practice in Early Childhood Education*. *10*(1), 109–129.

Jim, V., Rodríguez, P., Miriam, P., Luis, F., & Robert, C. (2021). *Modelos pedagógicos aplicados en educación inicial Pedagogical models applied in early education*. *42*, 97–106. https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p08

Licenciatura, P. De. (n.d.). *Concurso de Escritura Académica*.

Lilliam Enriqueta HIDALGO BENITES. (2020). *Competencias profesionales docentes en la educación remota*.

Lucía Ordóñez, C., & Harvard, E. D. (2004). Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. *Revista de Estudios Sociales*, *19*, 7–12.

Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, M. (2022). ¿ Jugamos o gamificamos ? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación. *Alteridad*, *17*(1), 36–49. https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/1.2022.03

Matemática, L. A. (2021). *Universidad técnica de ambato*.

Myriam, A., Blanco, P., & Quitora, L. C. (n.d.). *Los Modelos Pedagógicos*. 1–10.

Pedagogía, L. A., Amor, D. E. L., Ocaña, A. O., & Magdalena, U. (2021). *MODELOS EDUCATIVOS Y TENDENCIAS PEDAGÓGICAS : EDUCATIONAL MODELS AND PEDAGOGICAL TRENDS : THE PEDAGOGY OF LOVE MODELOS EDUCATIVOS E TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS : A PEDAGOGIA DO AMOR*.

Raquel, Y., & Piedra, G. (2020). *Capacitación pedagógica para mejorar el desempeño de los docentes de educación preescolar en la competencia planifica la enseñanza aprendizaje*. *8*, 14–24.

Susana, E., & Aimaretti, A. (n.d.). *Formación de docentes para los niveles inicial y primario*. *67*, 131–142.

Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe. *Inovación Siglo XXI*, *1*, 15–17. http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1646/1/a. Documento de Integración Curricular Gamificacion.pdf

Villanueva, V., & Beatriz, N. (1993). *Disponible en: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15904408*.

Xezonaki, A. (2022). *Gamification in preschool science education Gamification*. *2*(2), 308–320. https://doi.org/10.25082/AMLER.2022.02.001

Zulia, U., & Zulia, U. (2017). *Las competencias profesionales del docente de la etapa preescolar del nivel de educación inicial*.

ANEXO GAMIFICACIÓN

ENLACE

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEkiuhKFRC2bO1cj6PblhPQ89qefjxYaGW8H6eUhXQQ5fxFA/viewform?usp=sf_link

ANEXO 2

COMPETENCIA DOCENTE

VALIDADO DE PERCEPCIÓN DE AUTOEFICACIA DELAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DEL DOCENTE.

De momento lo puede citar así, hasta que se publique el artículo.

Rodriguez, I. (2017). Hacia un modelo de autoeficacia docente en educación primaria. Tesis Doctoral. Madrid: UAM.

ESCALA LIKERT 1. Totalmente en desacuerdo, 2. Un poco de acuerdo, 3. De acuerdo, 4. Bastante de acuerdo, 5. Totalmente de acuerdo

LIDERAZGO RECÍPROCO
1. Entiendo que como profesional del S.XXI mi empleabilidad pasa necesariamente por mi capacidad de ofrecer un servicio de alto valor añadido en el dominio de la materia que imparto.
2. Me implico todo lo que puedo en la enseñanza de la materia que imparto.
3. Evalúo si en la metodología de enseñanza establezco una relación de reciprocidad con el estudiante.
4. Gestiono los conflictos que se producen en clase con educación y cariño, tratando de empatizar con el otro, buscando la responsabilidad de cada uno y las posibles compensaciones en función del hecho.
5. Utilizo un tono de voz moderado que facilite que todos los estudiantes me escuchen, sin perder la calma, controlando en todo momento la situación y el estrés.
6. Soy receptivo a lo que me dicen los estudiantes, compañeros, directivos y padres.
7. Creo y mantengo un ambiente estimulante para el aprendizaje y la socialización en el aula, generando una cultura basada en la conversación, el conocimiento, la conectividad y la colaboración.
8. Me hago cargo del rendimiento de los estudiantes sea alto, bajo o medio y procuro mejorarlo en la medida de mis posibilidades y con la colaboración del propio alumno.
9. Desarrollo una labor tutorial que me convierte en el maestro, guía, consejero, formador de personas. Mi compromiso como tutor con el estudiante, es obligado.

10. Tengo habilidad en el entorno escolar para persuadir e influir sobre personas o situaciones, para obtener una actitud positiva sin presionar.
11. Despierto la pasión por aprender en los estudiantes, realizando con eficacia y convencimiento mi propio trabajo.
12. Veo la enseñanza como una experiencia única que mejora mi vida como persona y la de los estudiantes.
13. Trabajo una actitud de empatía con los estudiantes, con miras a la comprensión de la personalidad de cada uno de ellos.
14. Soy coherente con los deberes éticos de la profesión, lealtad e integridad en las diferentes funciones asumidas en el centro.
15. Dejo huella de mi persona en los estudiantes para la construcción de una sociedad democrática y justa.
16. Cuento con talento y habilidades para hacer bien mi trabajo como docente.
POTENCIAL CREATIVO CON APOYO INSTITUCIONAL

1. En el centro educativo tengo oportunidad de usar mis habilidades y capacidades creativas para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.
2. En el centro educativo me invitan a que presente ideas para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.
3. Tengo la oportunidad de participar en equipos de trabajo para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.
4. En el centro educativo mis capacidades creativas se aprovechan al máximo.
5. En el centro educativo se reconoce el trabajo creativo que realizo.
6. Mi centro educativo juzga las ideas creativas de un modo justo porque mejora la calidad del aprendizaje de los estudiantes.
7. En mi centro educativo se anima a la gente a resolver los problemas que se producen dentro y fuera del aula, de forma creativa.
8. Mi centro educativo cuenta con buenos mecanismos para fomentar y desarrollar las ideas creativas dentro y fuera del aula.
9. En mi centro educativo se anima a los docentes a asumir riesgos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
10. En mi centro educativo se recompensan las ideas innovadoras y creativas que mejoran el aprendizaje de los estudiantes.
11. Me reúno con frecuencia con mis compañeros, para conocer los fundamentos básicos del contenido que aborda cada uno en su materia, con aplicación a la vida.
DOMINIO TÉCNICO DIDÁCTICO
1. Cuando organizo los contenidos de las materias que imparto, utilizo los criterios de evaluación en función de los resultados de aprendizaje.
2. Realizo la programación por competencias del curso, en función del currículo oficial existente.
3. Diseño objetivos de aprendizaje y contenidos, en función de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, relacionándolo con las competencias.
4. Diseño una temporalización de contenidos por unidades didácticas, con un número de sesiones que permita un aprendizaje competente al estudiante.
5. Explico el objetivo de enseñanza al inicio de la sesión, controlo el tiempo en cada tarea de aprendizaje y al término de la sesión realizo una síntesis de lo aprendido detectando el nivel de consecución del objetivo propuesto.
6. Comunico de modo claro y concreto antes de comenzar la unidad didáctica, los criterios de evaluación y los instrumentos de evaluación.
7. Aplico los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
8. Anticipo el error en el aprendizaje de los estudiantes, remonto a su origen, indago sobre la causa y ofrezco estrategias concretas y eficaces.
9. Compruebo si las tareas de enseñanza son adecuadas para organizar las ideas con significado preciso por parte de los estudiantes, con el fin de conseguir el objetivo de aprendizaje.
10. Evalúo si he sido capaz de que los estudiantes aprendan con eficacia los fundamentos básicos de enseñanza, en el menor tiempo posible.
11. Evalúo la eficacia de los objetivos de aprendizaje, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables en la enseñanza por competencias, teniendo en cuenta el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

12. Mientras imparto los contenidos de enseñanza de la sesión, estoy evaluando internamente el grado de consecución de los objetivos en los estudiantes.
13. Compruebo si he utilizado con eficacia los instrumentos de evaluación en cumplimiento de los criterios de evaluación.
14. Evalúo si he utilizado tareas que generen procesos reflexivos que cumplan el objetivo propuesto, sin olvidar el carácter formativo de los estudiantes.
15. Expongo con claridad a los estudiantes y a los padres los objetivos formativos de enseñanza, los criterios de evaluación y los estándares de evaluación.
16. Tengo planificado con anticipación la programación, los objetivos de las sesiones y el resultado de aprendizaje que espero.
17. Supero la resistencia a los cambios legislativos y los valoro de forma positiva por lo que me reinvento como docente constantemente.
PERSONALIDAD ACTIVA CON CAPACIDAD DIDÁCTICA METACOGNITIVA
1. Para mejorar el dominio de la materia que imparto, domino las tecnologías de la información y la comunicación.
2. Tengo en cuenta la enseñanza interdisciplinar para generar aprendizaje significativo en los estudiantes.
3. En la programación planteo alguna innovación didáctica que sea de utilidad para la vida de los estudiantes.
4. En la programación planteo alguna investigación didáctica que sea de utilidad para la vida de los estudiantes.
5. Propongo con frecuencia las actividades de aprendizaje en forma de problemas, con aplicación a la vida cotidiana.
6. Me apoyo en las Tics para resolver las tareas en forma de problemas, de acuerdo al objetivo propuesto.
7. Parto de las necesidades e intereses para estimular e incentivar al estudiante, para que se implique en los aprendizajes, con carácter de uso en la vida cotidiana.
8. En la resolución de problemas, los estudiantes aprenden con significado preciso de forma organizada. Relacionan estos aprendizajes con ideas previas y crean propuestas alternativas de uso para la vida.
9. Organizo trabajo por grupos haciendo un seguimiento del desarrollo del objetivo y estableciendo una coevaluación para constatar los progresos, generando actitudes democráticas y respeto mutuo.
10. Impulso proyectos interdisciplinares con otras áreas curriculares de aplicación a la vida.
11. Actúo de forma autónoma y proactiva poniendo en marcha acciones por cuenta propia, como proyecto de innovación o investigación.
12. Fomento una cultura de participación del alumnado fuera del aula
13. Me adelanto a los acontecimientos y visualizo escenarios para formular objetivos de mejora.
14. Creo que soy competente generando ideas innovadoras para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.

15. Investigo obteniendo evidencias y comunicando resultados sobre lo que ocurre en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

ANEXO

Firmas de consentimiento informado:

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe tener todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Verónica Paulina Bueno G Nombres completos del/a participante	 Firma del/a participante	21/08/2023 Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
KARINA VASQUEZ Nombres completos del/a investigador/a	 Firma del/a investigador/a	Fecha

Versión 18/08/2023

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Blanca Sofía Juca Illescas		21/08/2023
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vásquez I.		
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Doris Tello		
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Vasquez Iglesias		
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Xavier Patricio Tejedor B.
Nombres completos del/a participante

Firma del/a participante

Fecha

Nombres completos del testigo *(si aplica)*

Firma del testigo

Fecha

Karina Elizabeth Vasquez I.
Nombres completos del/a investigador/a

KARINA VASQUEZ

Firma del/a investigador/a

Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Lourdes S. Maracho Bravo	Lourdes Maracho B	21/08/2023
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I	KARINA VASQUEZ I	
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento Informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
José Luis Cartera		21/08/2023
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I.		
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Ximena Elizabeth Magallanes	Ximena Magallanes	21-08-2023
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha
KARINA ELIZABETH VASQUEZ I	KARINA VASQUEZ	

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Celia Guadalupe Bernal O.		21-08-2023
Nombres completos de/la participante	Firma de/la participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
KARINA ELIZABETH VASQUEZ I	KARINA VASQUEZ I	
Nombres completos de/la investigador/a	Firma de/la investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe llevar todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Zoila Guadalupe Guapizaca	Zoila Guadalupe Guapi	21/08/2023
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha
Karina Elizabeth Vásquez I.	KARINA Vasquez I.	

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe llevar todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Grace Estefanía Iglesias M		21/08/2023
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I	KARINA VASQUEZ	
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Marcia Guadalupe Chiliquinga.	Marcia Chiliquinga	21/08/2023
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I	Karina Vasquez	
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Mónica Lorena Idrovo Illescas		
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I	KARINA VASQUEZ I	

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Ana Karina Boole Mora		
Nombres completos de la participante	Firma de la participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
KARINA Elizabeth Vásquez I.	KARINA Vasquez I.	
Nombres completos de la investigadora	Firma de la investigadora	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Ruth Sagüichagua León Mora	Ruth Sagüichagua	21/08/2023
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vásquez I	KARINA VASQUEZ	
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieran el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Ana Monserrath Sanchez M.	Anita Sanchez	
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabeth Vasquez I.	Karina Vasquez	
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

Beneficios

1. Conocer el nivel del uso de la gamificación
2. Conocer el nivel de competencia docente
3. Conocer si la gamificación y la competencia docente tienen relación

Otras opciones si no participa en el estudio

Usted es libre de ser parte o no de este estudio.

Derechos de los participantes *(debe leerse todos los derechos a los participantes)*

Usted tiene derecho a:

1) Recibir la información del estudio de forma clara;
2) Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;
3) Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no participar del estudio;
4) Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;
5) Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;
6) Tener acceso a los resultados de las pruebas realizadas durante el estudio, si procede;
7) El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8) Que se respete su intimidad (privacidad);
9) Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10) Tener libertad para no responder preguntas que le molesten;
11) Estar libre de retirar su consentimiento para utilizar o mantener el material biológico que se haya obtenido de usted, si procede;
12) Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por participar en este estudio.

Información de contacto

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0996044251 que pertenece a la docente Karina Vasquez Iglesias o envíe un correo electrónico a kary_eligata@hotmail.com

Consentimiento informado *(Es responsabilidad del investigador verificar que los participantes tengan un nivel de comprensión lectora adecuado para entender este documento. En caso de que no lo tuvieren el documento debe ser leído y explicado frente a un testigo, que corroborará con su firma que lo que se dice de manera oral es lo mismo que dice el documento escrito)*

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de participar en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de participar y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente participar en esta investigación.

Patricio Elizabeth Fajardo S.		
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha
Nombres completos del testigo *(si aplica)*	Firma del testigo	Fecha
Karina Elizabet Vasquez I.		
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

ANEXOS FOTOGRÁFICO







