

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN GESTION EDUCATIVA

TEMA:

ANÁLISIS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
AUGUSTO MARTÍNEZ

Autor:

Lic. Norma Elizabeth Tipán Huacho  
Dr. Mgs. Riber Fabián Donoso Noroña

Director:

Dra. Mgs. Alexandra Paola Alvarez Santos

*Milagro, año*

## Derechos de autor

**Sr. Dr.**

**Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Nosotros, Norma Elizabeth Tipán Huacho, Mcs. Riber Fabián Donoso Noroña

en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Gestión Educativa con Mención en Organización, dirección e innovación de centros educativos , como aporte a la Línea de Investigación, educación , cultura, tecnología de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 12 junio de 2024

Norma Elizabeth Tipán Huacho

1714353099

Riber Fabián Donoso Noroña

1801975655

## Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación

Yo, Alexandra Álvarez Santos, Ph.D. en mi calidad de Directora del trabajo de titulación, elaborado por: Norma Elizabeth Tipán Huacho y Riber Fabián Donoso Noroña, cuyo tema es “Análisis del uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de la básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez”, uso que aporta a la Línea de Investigación, educación, cultura, tecnología en innovación, previo a la obtención del Grado Magister en Gestión Educativa con mención en Organización, Dirección e Innovación de Centros Educativos. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 12 de junio 2024

Alexandra Álvarez Santos, Ph.D.

CI. 0920254331

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR



### VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN ORGANIZACIÓN, DIRECCIÓN E INNOVACIÓN DE LOS CENTROS EDUCATIVOS**, presentado por **LIC. TIPAN HUACHO NORMA ELIZABETH**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "ANÁLISIS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA AUGUSTO MARTÍNEZ", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	38.00
PROMEDIO	98.00
EQUIVALENTE	Excelente



VICENTA JUBIKA  
RIPALDA ASENCIO

Mgr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



GARDENIA ALEXANDRA  
RAMIREZ AGUIRRE

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
VOCAL



GRACIELA JOSEFINA  
CASTRO CASTILLO

Mgr. CASTRO CASTILLO GRACIELA JOSEFINA  
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA**

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN ORGANIZACIÓN, DIRECCIÓN E INNOVACIÓN DE LOS CENTROS EDUCATIVOS**, presentado por **LIC. DONOSO NOROÑA RIBER FABIAN**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "ANÁLISIS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA AUGUSTO MARTÍNEZ", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	38.00
<b>PROMEDIO</b>	<b>98.00</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>Excelente</b>



Firmado electrónicamente por:  
VICENTA JUBIKA  
RIPALDA ASENCIO

Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
GARDENIA ALEXANDRA  
RAMIREZ AGUIRRE

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
GRACIELA JOSEFINA  
CASTRO CASTILLO

Mgtr. CASTRO CASTILLO GRACIELA JOSEFINA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

## DEDICATORIA

### Dedicatoria

A nuestros seres queridos, En este momento de culminación de un importante capítulo académico en nuestras vidas, deseamos expresar nuestra gratitud y reconocimiento a aquellos que nos han brindado su apoyo incondicional a lo largo de esta travesía. A nuestros padres, quienes desde el inicio de nuestro camino educativo han sido nuestra guía y sostén, gracias por su amor, paciencia y constante aliento. Su dedicación y sacrificio han sido fundamentales para que hoy podamos alcanzar esta meta. A nuestras familias, hermanos y amigos, quienes han estado a nuestro lado, brindándonos palabras de aliento, comprensión y motivación en cada paso que hemos dado. Su presencia ha sido un bálsamo en los momentos de cansancio y una fuente de alegría en los momentos de celebración. A nuestros profesores y mentores, cuya sabiduría y orientación nos han inspirado y enriquecido nuestro aprendizaje. Agradecemos su dedicación y disposición para compartir sus conocimientos, guiándonos en el camino hacia la excelencia académica. En especial, queremos dedicar este logro a nuestros hijos, quienes han sido nuestra fuente de inspiración y motivación constante. A través de su inocencia y alegría, nos han recordado la importancia de nuestro compromiso con la educación y nos han impulsado a dar lo mejor de nosotros mismos.

Esta tesis, titulada "Análisis del uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez", es el fruto de nuestro esfuerzo y dedicación, pero también es el resultado del amor y el apoyo incondicional que hemos recibido de cada uno de ustedes.

A todos ustedes, nuestras más sinceras palabras de agradecimiento y cariño. Este logro es también de ustedes. Esperamos que esta tesis pueda ser una contribución significativa en el campo de la educación y que sea un testimonio de nuestra gratitud hacia aquellos que han sido parte fundamental de nuestra vida.

Con amor y gratitud,

Dr. Mgs. Riber Fabian Donoso Noroña

Lic. Norma Elizabeth Tipan Huacho

## AGRADECIMIENTOS

Deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento a la Universidad Estatal de Milagro por brindarnos la oportunidad de realizar nuestros estudios de Maestría en Gestión Educativa. Desde el inicio, hemos sido testigos de la calidad educativa y el compromiso de excelencia que caracterizan a esta institución. La Universidad Estatal de Milagro nos ha brindado un entorno propicio para el aprendizaje, con docentes altamente capacitados y programas de estudio actualizados, que nos han permitido adquirir los conocimientos y las habilidades para un desempeño exitoso en la gestión educativa.

Agradecemos a las autoridades por su visión y liderazgo en la formación de profesionales comprometidos con el desarrollo educativo. Su dedicación y esfuerzo han sido fundamentales para crear un ambiente en el que hemos podido crecer y fortalecernos como profesionales.

Queremos expresar nuestro reconocimiento a nuestros profesores y mentores, cuya experiencia y dedicación han guiado este proceso. Su compromiso con la excelencia académica y disposición para compartir sus conocimientos han sido invaluable. Agradecemos sus enseñanzas y el tiempo que han dedicado a orientarnos y motivarnos a alcanzar nuestros objetivos. También queremos agradecer a todo el personal administrativo y de apoyo de la universidad, quienes han contribuido a que una experiencia académica enriquecedora y sin contratiempos.

Por último, queremos agradecer a nuestras familias y seres queridos, quienes nos han brindado su apoyo incondicional, paciencia, comprensión y cariño que han sido pilares fundamentales en nuestro camino hacia la obtención de este título de Maestría.

La experiencia vivida en la Universidad Estatal de Milagro ha dejado una huella imborrable en nuestras vidas. Estamos seguros de que los conocimientos adquiridos y las experiencias compartidas nos servirán como base sólida para enfrentar los retos futuros y contribuir al desarrollo de la educación en nuestro país.

Una vez más, agradecemos a la Universidad Estatal de Milagro por la oportunidad brindada y por su compromiso con la formación de profesionales de excelencia. Nos sentimos orgullosos de ser parte de esta institución y llevaremos con nosotros los valores y el conocimiento adquiridos durante nuestra estadía en la universidad.

Con profundo agradecimiento,

Dr. Mgs. Ribe Fabian Donoso

Noroña Lic.

Norma Elizabeth Tipan Huacho

## Resumen

**Introducción:** Este estudio investiga el uso de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior en la Unidad Educativa Augusto N. Martínez. La gamificación es una técnica que utiliza elementos de juego en entornos no lúdicos con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. **Objetivo:** El objetivo principal de este estudio es Diseñar una estrategia de gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior en la Unidad Educativa Augusto Martínez evaluando su efectividad. **Materiales y métodos:** Se llevó a cabo un estudio no experimental en el que se implementaron técnicas de observación en registros de calificaciones y encuesta a nivel de estudiantes y docentes buscando determinar el uso de la herramienta de gamificación en los estudiantes de básica superior y establecer si la implementación de una estrategia de gamificación generaría un impacto positivo en la mejora de su rendimiento. La investigación incorpora un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, lo que permitió una comprensión holística de las percepciones de los estudiantes y docentes respecto a la gamificación.

**Palabras clave:** gamificación, rendimiento académico, estudiantes, básica superior, motivación.

## Abstract

### Abstract

**Introduction:** This study investigates the use of gamification as a strategy to improve the academic performance of high school students at the Augusto N. Martínez Educational Unit. Gamification is a technique that uses game elements in non-playful environments with the aim of motivating and engaging students in their learning process. **Objective:** The main objective of this study is to design a gamification strategy to improve the academic performance of high school students in the Augusto Martínez Educational Unit, evaluating its effectiveness. **Materials and methods:** A non-experimental study was carried out in which observation techniques were implemented in grade records and surveys at the level of students and teachers to determine the use of the gamification tool in high school students and to establish whether the implementation of a gamification strategy would generate a positive impact on the improvement of their performance. The research incorporates a mixed approach, combining quantitative and qualitative methods, which allowed a holistic understanding of students' and teachers' perceptions of gamification.

**Keywords:** gamification, academic performance, students, upper education, motivation.

## Lista de Figuras

<b>Figura 1.</b> Factores de motivación y desmotivación en el aprendizaje .....	35
<b>Figura 2.</b> Factores determinantes de la motivación intrínseca y extrínseca.....	36
<b>Figura 3.</b> Elementos de la gamificación .....	43

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Comparación de las teorías de aprendizaje con la..... técnica de gamificación.....	41
<b>Tabla 2</b> Estudiantes de la jornada matutina .....	46
<b>Tabla 3</b> Estudiantes de la jornada vespertina.....	46
<b>Tabla 4</b> Docentes de jornada vespertina y matutina .....	47
<b>Tabla 5</b> Estudiantes con bajo rendimiento. ....	51
<b>Tabla 6</b> Gamificación en el ámbito educación.....	53
<b>Tabla 7</b> Impacto de la gamificación.....	54
<b>Tabla 8</b> Interés y motivación .....	55
<b>Tabla 9</b> La gamificación en la experiencia educativa .....	56
<b>Tabla 10</b> La gamificación en el mejoramiento del rendimiento académico .....	57
<b>Tabla 11</b> Tipo de elementos de gamificación .....	58
<b>Tabla 12</b> Mejorar la participación y colaboración en clase .....	59
<b>Tabla 13</b> Aprender de manera efectiva.....	60
<b>Tabla 14</b> Experiencia previa.....	61.
<b>Tabla 15</b> Reducción del aburrimiento y monotonía del aprendizaje.....	62
<b>Tabla 16</b> La gamificación para la motivación y cumplimiento de tareas .....	63
<b>Tabla 17</b> Utilización de herramientas de gamificación.....	64
<b>Tabla 18</b> Desarrollo de habilidades .....	65
<b>Tabla 19</b> Sugerencias de estudiantes respecto a la gamificación .....	66
<b>Tabla 20</b> Familiarización con la gamificación.....	68
<b>Tabla 21</b> Impacto del uso de la gamificación .....	69
<b>Tabla 22</b> La falta de una estrategia como la gamificación afecta..... el rendimiento académico.....	70
<b>Tabla 23</b> El uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadora.	
<b>Tabla 24</b> La gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación..	72
<b>Tabla 25</b> Estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos .....	73
<b>Tabla 26</b> La gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades ...	74
<b>Tabla 27</b> Experiencia previa en la docenci .....	75
<b>Tabla 28</b> Mejora del rendimiento. ....	76
<b>Tabla 29</b> Cambios en la forma de enseñanz .....	77
<b>Tabla 30</b> Capacitación y apoyo para aplicar la estrategia. ....	78
<b>Tabla 31</b> Reducción del aburrimiento y la monotonía en el aula.....	79
<b>Tabla 32</b> Facilidad en la evaluación de los estudiantes .....	80
<b>Tabla 33</b> Sugerencia adicional de los docentes .....	81

## Lista de gráficos

<b>Gráfico 1</b> Estudiantes con bajo rendimiento.....	52
<b>Gráfico 2</b> Gamificación en el ámbito educativo. ....	53
<b>Gráfico 3</b> Impacto de la gamificación. ....	54
<b>Gráfico 4</b> Interés y motivació.....	55
<b>Gráfico 5</b> La gamificación en la experiencia educativa.....	56
<b>Gráfico 6</b> La gamificación en el mejoramiento del rendimiento académico .....	57
<b>Gráfico 7</b> Tipo de elementos de gamificación.....	58
<b>Gráfico 8</b> Mejorar la participación y colaboración en clase.....	59
<b>Gráfico 9</b> Aprender de manera efectiva.....	60
<b>Gráfico 10</b> Experiencia previa. ....	61
<b>Gráfico 11</b> Reducción del aburrimiento y monotonía del aprendizaje .....	62
<b>Gráfico 12</b> La gamificación para la motivación y cumplimiento de tareas .....	63
<b>Gráfico 13</b> Utilización de herramientas de gamificación. ....	64
<b>Gráfico 14</b> Desarrollo de habilidades.....	65
<b>Gráfico 15</b> Sugerencias de estudiantes respecto a la gamificación. ....	66
<b>Gráfico 16</b> Familiarización con la gamificación. ....	68
<b>Gráfico 17</b> Impacto del uso de la gamificación.....	69
<b>Gráfico 18</b> La falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico.....	
<b>Gráfico 19</b> El uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras.....	71
<b>Gráfico 20</b> La gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación.....	72
<b>Gráfico 21</b> Estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos .....	73
<b>Gráfico 22</b> La gamificación puede ayudar a los estudiantes ..... a desarrollar habilidades.....	74
<b>Gráfico 23</b> Experiencia previa en la docencia. ....	75
<b>Gráfico 24</b> Mejora de rendimiento.....	76
<b>Gráfico 25</b> Cambios en la forma de enseñanza. ....	77
<b>Gráfico 26</b> Capacitación y apoyo para aplicar la estrategia .....	78
<b>Gráfico 27</b> Reducción del aburrimiento y la monotonía en el aula .....	79
<b>Gráfico 28</b> Facilidad en la evaluación de los estudiantes.....	80

**Gráfico 29** Sugerencia adicional de los docentes. .... 8

## Índice / Sumario

Portada .....	I
Derechos de autor .....	II
Aprobación del director del Trabajo de Titulación.....	III
Aprobación del tribunal calificador.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Resume. ....	VII
Abstract.....	VII
Lista de figuras.....	VIII
Lista de Tablas.....	VIII
Índice / Sumario.....	X
Introducción.....	13
Capítulo I: El problema de la investigación .....	17
1.1.    Formulación del problema.....	17
1.2.    Objetivos.....	20
1.2.1.    Objetivo General .....	20
1.2.2.    Objetivos específicos.....	21
Capítulo II: Marco teórico referencial.....	23
2.1.    Autoestima y rendimiento académico.....	23
2.1.1.    Definición y concepto de autoestima.....	23
2.1.2.    Componentes de la autoestima .....	23
2.1.3.    Influencia de la autoestima en la percepción del rendimiento académico.....	24
2.1.4.    Relación entre autoestima y motivación.....	25
2.1.5.    Influencia de la autoestima en la motivación intrínseca y extrínseca...25	
2.1.6.    Impacto de la autoestima en la perseverancia y el esfuerzo académico26	
2.2.    Ausentismo y participación en clase.....	27
Causas y consecuencias del ausentismo escolar .....	27
2.1.1.    Relación entre ausentismo y desvinculación con los contenidos .....	29
2.1.2.    Impacto de la tecnología en la mitigación del ausentismo mediante la gamificación	

X

2.2.	Pereza, falta de interés y rendimiento académico.....	31
2.2.1.	Definición y características de la pereza académica.....	31
2.2.2.	Consecuencias de la pereza en el rendimiento académico .....	32
2.2.3.	Papel de la motivación intrínseca y extrínseca en la superación de la pereza mediante la gamificación	
	33	
2.3.	Desmotivación y falta de interés en el aprendizaje .....	34
2.3.1.	Factores que contribuyen a la desmotivación académica .....	34
2.3.2.	Consecuencias de la falta de interés en el rendimiento académico .....	36
2.3.3.	Importancia del apoyo emocional y el establecimiento de metas en la gamificación para superar la desmotivación. ....	37
2.4.	Fracaso escolar, desconexión de contenidos y falta de interés en el aprendizaje	38
2.4.1.	Definición y características del fracaso escolar.....	38
2.4.2.	Relación entre el fracaso escolar y la desconexión de los contenidos.....	39
2.4.3.	Importancia de la retroalimentación constructiva y el refuerzo positivo en la gamificación para superar el fracaso escolar. ....	39
2.5.	Propuesta de estrategia de gamificación como parte de la Gestión Educativa.....	41
2.5.1.	Fundamentos teóricos de la gamificación en la Gestión Educativa.....	41
Capítulo III: Diseño metodológico.....		45
3.1.	Diseño, tipo, enfoque y tratamiento de datos de la Investigación .....	45
3.2.	Población.....	46
3.3.	Contexto .....	47
3.4.	Relevancia para la investigación .....	47
3.5.	Cálculo y tipo de muestra.....	48
3.6.	Procesamiento de la información .....	48
3.7.	Instrumentos.....	49
3.8.	Alcances.....	49
3.9.	Limitaciones.....	49

Capítulo IV: Análisis e interpretación de resultados .....	51
4.1. Análisis de calificaciones de Estudiantes .....	51
4.2. Análisis de las encuestas de Estudiantes .....	53
4.3. Discusión de resultados de los estudiantes .....	67
4.4. Análisis de las encuestas de los docentes .....	68
4.5. Discusión de resultados de los docentes.....	82
4.6. Discusión.....	83
XI	
Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones.....	85
5.1. Conclusiones .....	85
5.2. Recomendaciones.....	86
Bibliografía.....	88

## Introducción

La educación constituye un pilar fundamental para el desarrollo de las sociedades y el progreso individual de cada individuo que permite crear una conciencia crítica que parte desde la forma de interpretar el mundo hasta lograr la transformación social. En este contexto, resulta importante buscar nuevas estrategias y enfoques pedagógicos que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo. En los últimos años, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora que promueve el desarrollo de habilidades y la motivación por el aprendizaje, mejorando el rendimiento académico y el compromiso del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Precisamente, el propósito de este estudio busca analizar el uso de la gamificación como una herramienta para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez, ubicada en la Parroquia Rural de Augusto N. Martínez de la ciudad de Ambato. Esta investigación alcanza la relevancia necesaria, debido a la necesidad de lograr una educación de calidad, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje motivadora y enriquecedora.

Por otro lado, la estrategia en mención refiere la aplicación de elementos que permiten hacer más dinámicas las clases, simplificando actividades complicadas y difíciles, creando una retroalimentación positiva a través de premios que promueven el triunfo, la perseverancia y aumento del compañerismo, fomentando la comunicación entre pares. De esta manera, la gamificación resulta ser una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados. A través de la incorporación de elementos como la competencia, los desafíos, las recompensas y la interactividad, se busca captar la atención de los estudiantes, fomentar su participación y potenciar su motivación intrínseca, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico.

Estudios realizados, señalan que la gamificación puede tener efectos beneficiosos en el proceso de aprendizaje, basados en situaciones positivas que fomentan la motivación, incluyen contenidos atractivos, permiten descubrir los conocimientos con autonomía, establecen ambientes seguros de aprendizaje, permiten el trabajo en equipo y la cooperación; lo cual sin lugar a dudas tiende a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes creando un entorno propicio para el aprendizaje y promoviendo una actitud activa y entusiasta hacia el estudio.

Al realizar esta investigación en la Unidad Educativa Augusto Martínez, se busca identificar las fortalezas y los beneficios específicos que la gamificación puede aportar a los estudiantes de básica superior en este contexto educativo. La ubicación de la Institución en la Parroquia Rural de Augusto N. Martínez, en la ciudad de Ambato, permite explorar cómo la implementación de la gamificación puede tener un impacto positivo en un entorno educativo específico y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en esta área geográfica.

De esta manera, la importancia de este estudio radica en la necesidad de abordar los desafíos que enfrenta la educación en pleno siglo XXI; puesto que, nos encontramos frente a una generación de estudiantes que han crecido en el mundo tecnológico y demanda un enfoque educativo acorde a esta transformación y a sus características y necesidades. La gamificación se ubica como una alternativa prometedora para involucrar a estos estudiantes de manera activa y significativa en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, esta estrategia puede ayudar a superar el problema de la falta de motivación y apatía que a menudo se observa en los estudiantes de básica superior al incorporar elementos lúdicos y recreativos en las actividades académicas; porque con ello, se crea un ambiente estimulante y atractivo que captura la atención de los estudiantes y los motiva a participar de manera activa en las tareas escolares; registrándose un impacto significativo en el rendimiento académico, ya que un estudiante motivado dedica más tiempo y esfuerzo al estudio, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo y duradero. Además, la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad; donde a través de desafíos y situaciones de juego, los estudiantes se enfrentan a problemas y deben buscar soluciones de manera activa y reflexiva; lo cual les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, analizar situaciones complejas, tomar decisiones informadas y trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en el mundo actual, donde la capacidad de adaptación y la resolución de problemas se valoran cada vez más en el ámbito laboral y personal. La gamificación se ha convertido, durante la última década, en una seria disciplina académica con múltiples derivaciones en su aplicación. Aunque su estudio y las propuestas de uso han tendido a focalizarse en los países nórdicos (Dinamarca, Suecia, por ejemplo), la gamificación, como concepto se ha extendido a todo el planeta.

estudiantes de básica superior en este contexto educativo. La ubicación de la Institución en la Parroquia Rural de Augusto N. Martínez, en la ciudad de Ambato, permite explorar cómo la implementación de la gamificación puede tener un impacto positivo en un entorno educativo específico y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en esta área geográfica.

De esta manera, la importancia de este estudio radica en la necesidad de abordar los desafíos que enfrenta la educación en pleno siglo XXI; puesto que, nos encontramos frente a una generación de estudiantes que han crecido en el mundo tecnológico y demanda un enfoque educativo acorde a esta transformación y a sus características y necesidades. La gamificación se ubica como una alternativa prometedora para involucrar a estos estudiantes de manera activa y significativa en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, esta estrategia puede ayudar a superar el problema de la falta de motivación y apatía que a menudo se observa en los estudiantes de básica superior al incorporar elementos lúdicos y recreativos en las actividades académicas; porque con ello, se crea un ambiente estimulante y atractivo que captura la atención de los estudiantes y los motiva a participar de manera activa en las tareas escolares; registrándose un impacto significativo en el rendimiento académico, ya que un estudiante motivado dedica más tiempo y esfuerzo al estudio, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo y duradero. Además, la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad; donde a través de desafíos y situaciones de juego, los estudiantes se enfrentan a problemas y deben buscar soluciones de manera activa y reflexiva; lo cual les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, analizar situaciones complejas, tomar decisiones informadas y trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en el mundo actual, donde la capacidad de adaptación y la resolución de problemas se valoran cada vez más en el ámbito laboral y personal. La gamificación se ha convertido, durante la última década, en una seria disciplina académica con múltiples derivaciones en su aplicación. Aunque su estudio y las propuestas de uso han tendido a focalizarse en los países nórdicos (Dinamarca, Suecia, por ejemplo), la gamificación, como concepto se ha extendido a todo el planeta.

Otra ventaja de la gamificación es que permite individualizar el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades y ritmos de cada estudiante. A través de la implementación de mecánicas de juego, se pueden diseñar actividades que se ajusten a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad de los estudiantes. Esto promueve un aprendizaje

personalizado y autónomo, donde cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Al adaptar el contenido educativo a las características individuales de cada estudiante, se potencia su compromiso y se maximiza su rendimiento académico.

En el capítulo I se presentará el contexto del estudio, se describirá el problema de investigación y se expondrán los objetivos generales y específicos de la investigación. Se abordará la problemática del bajo rendimiento académico en estudiantes de básica superior y se planteará la gamificación como una posible solución para mejorar dicho rendimiento. En el capítulo II se realizará una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre el tema de investigación, donde se incluirán teorías relevantes como la teoría del aprendizaje significativo, la teoría del flujo, la teoría de la motivación intrínseca, la teoría del constructivismo, la teoría del diseño instruccional, la teoría del aprendizaje social, la teoría de la autodeterminación, la teoría del procesamiento de la información, la teoría de la motivación de logro, la teoría de la inteligencia múltiple, la teoría del aprendizaje colaborativo y la teoría de la atención selectiva, con las cuales se hará una síntesis y se establecerán sus conexiones con el uso de la gamificación en el contexto educativo.

Posteriormente en el capítulo III describiremos la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación y se explicará el enfoque de investigación, el diseño del estudio, la población y muestra seleccionada, así como los instrumentos y técnicas utilizados para recolectar los datos, brindándose información sobre los procedimientos de recolección y análisis de datos utilizados en el estudio.

En el capítulo IV se presentarán los resultados obtenidos a través del análisis de los datos recolectados, con un posterior análisis estadístico e interpretación de los hallazgos en relación con los objetivos de investigación planteados; también se examinará el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez, así como los efectos en la motivación, el aprendizaje y la participación de los estudiantes.

Finalmente, en el capítulo V se presentarán las conclusiones derivadas de los resultados y se brindarán recomendaciones para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias de gamificación en el contexto educativo; con una posterior discusión de los logros alcanzados, las limitaciones del estudio y las implicaciones prácticas de los resultados, resaltándose las contribuciones del estudio a la comprensión del uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico.

Finalmente, es necesario manifestar que la tesis producto de esta investigación abordará de manera sistemática y detallada cada uno de los capítulos mencionados, proporcionando una fundamentación teórica sólida, una metodología rigurosa y un análisis exhaustivo de los datos recolectados. A través de este trabajo, se espera contribuir al conocimiento en el campo de la educación y ofrecer recomendaciones prácticas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior mediante el uso de la gamificación.

## Capítulo I: El problema de la investigación

### 1.1. Formulación del problema

En la Unidad Educativa Augusto N. Martínez, se han identificado diversas situaciones que afectan el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior; entre ellas, se destacan el fracaso escolar, métodos de enseñanza inadecuados, planificación de estrategias inadecuadas, docentes desactualizados y tutores sin empatía; situación que genera un impacto negativo en la institución, manifestándose en efectos como la baja autoestima, el ausentismo escolar, la pereza, la desmotivación y la tristeza entre los estudiantes.

Si analizamos detenidamente lo expuesto, el problema existente en la Unidad Educativa Augusto Martínez es un desafío que requiere una comprensión más profunda de los motivantes que contribuyen a esta problemática y que destacan la falta de interés en el aprendizaje por parte de los estudiantes, la misma que puede estar relacionada con una percepción de la educación como algo aburrido o irrelevante para sus vidas; cuando los estudiantes no encuentran relevancia o conexión con los contenidos académicos, es más probable que pierdan la motivación y se desvinculen del proceso de aprendizaje.

Asimismo, la escasa participación en clase también es un factor que influye en el bajo rendimiento académico. Algunos estudiantes pueden sentirse intimidados o inseguros al expresar sus ideas frente a sus compañeros o temer al juicio de los demás. Esto puede llevar a su retraimiento en el aula y a limitar su participación en las discusiones y actividades. La falta de interacción activa con el contenido y la falta de oportunidades para desarrollar habilidades comunicativas y de pensamiento crítico pueden obstaculizar su rendimiento académico.

A través de los registros de calificaciones se ha podido detectar un bajo rendimiento en las asignaturas de matemática y lengua y literatura; lo cual, consideramos tiene un impacto directo en el desarrollo educativo y personal de los estudiantes; en primer lugar, limita su

adquisición de conocimientos y habilidades necesarios para su crecimiento intelectual y su futura inserción en la sociedad; además de afectar negativamente la autoestima y la confianza de los estudiantes. Las dificultades para alcanzar los objetivos académicos y las bajas calificaciones pueden generar sentimientos de frustración, estrés y desmotivación. Estos efectos emocionales pueden tener repercusiones en otros aspectos de su vida, como su autoconcepto, su bienestar emocional y su motivación para enfrentar nuevos desafíos.

Estos efectos negativos tienen un impacto directo en el desarrollo educativo y personal de los estudiantes, limitando su adquisición de conocimientos y habilidades, así como afectando su autoestima y confianza. Es fundamental abordar estas causas y efectos para promover un entorno educativo más estimulante y apoyar el rendimiento académico de los estudiantes en las asignaturas de Matemáticas y Lengua y Literatura.

La pereza y la desmotivación son factores adicionales que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Martínez. La pereza se manifiesta en la falta de interés en el aprendizaje y una escasa participación en clase. Los estudiantes muestran apatía hacia las tareas y actividades escolares, lo que se traduce en un bajo compromiso con su educación. La falta de motivación para realizar las tareas asignadas y el esfuerzo necesario para alcanzar los objetivos académicos contribuyen a un rendimiento deficiente. La falta de una mentalidad proactiva y la preferencia por la comodidad y el ocio limitan su disposición para dedicar tiempo y esfuerzo a su desarrollo académico.

Asimismo, el fracaso escolar es otro aspecto estrechamente relacionado con el bajo rendimiento académico. Los estudiantes que experimentan dificultades persistentes en su aprendizaje y obtienen calificaciones bajas se ven atrapados en un ciclo de fracaso. Estas dificultades pueden estar vinculadas a la falta de comprensión de los conceptos, la falta de habilidades de estudio efectivas o la falta de apoyo y recursos adecuados. Como resultado, los estudiantes pueden sentirse desmotivados y desanimados ante la perspectiva de enfrentar nuevas tareas o asignaturas. La sensación de fracaso y la falta de confianza en sus capacidades académicas pueden generar un ciclo negativo en el que los estudiantes se sienten atrapados, lo que dificulta su motivación y su rendimiento académico.

Además, la falta de metas claras y la ausencia de un propósito definido en el ámbito académico también contribuyen a la desmotivación y al bajo rendimiento. Cuando los estudiantes carecen de una visión clara de lo que desean lograr y de cómo sus estudios pueden contribuir a su desarrollo personal y profesional, es más probable que pierdan la motivación y se desvinculen del proceso educativo. La falta de orientación y dirección puede generar una sensación de desorientación y desinterés en los estudiantes, lo que afecta negativamente su

rendimiento académico.

En conclusión, la pereza, la desmotivación y el fracaso escolar son factores que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto Martínez. La falta de interés en el aprendizaje, la escasa participación en clase y la falta de metas claras contribuyen a la falta de motivación y al ciclo de fracaso. Para abordar este problema, es esencial fomentar una mentalidad proactiva, establecer metas claras y brindar el apoyo adecuado para motivar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial académico.

Además de las causas mencionadas anteriormente, se identifican otros factores que contribuyen al bajo rendimiento académico en la Unidad Educativa Augusto Martínez y amplían el panorama de las circunstancias que influyen en la falta de motivación y compromiso de los estudiantes, así como en la calidad de la educación que reciben.

Una de las causas relevantes es la implementación de estrategias inadecuadas tanto por parte de los docentes como por parte de la institución educativa en su conjunto. Las estrategias pedagógicas y metodologías de enseñanza utilizadas pueden no ser efectivas para captar el interés y la atención de los estudiantes. Si las estrategias no están adaptadas a los diferentes estilos de aprendizaje o no fomentan la participación activa y el pensamiento crítico, los estudiantes pueden experimentar aburrimiento y desmotivación. La falta de variedad en la forma de presentar los contenidos y la ausencia de enfoques innovadores pueden limitar el potencial de aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, la falta de actualización y capacitación de los docentes también es un factor que afecta negativamente el rendimiento académico. Los avances constantes en la educación y las nuevas investigaciones pedagógicas requieren que los docentes estén al día con las mejores prácticas y enfoques educativos. Si los docentes no tienen acceso a oportunidades de desarrollo profesional o no reciben capacitación adecuada, es posible que carezcan de las herramientas y habilidades necesarias para brindar una educación de calidad. Esto puede afectar la forma en que presentan los contenidos, fomentan la participación de los estudiantes y evalúan su progreso, lo que a su vez impacta en el rendimiento académico de los estudiantes.

Asimismo, la falta de empatía por parte de los tutores y profesionales que rodean a los estudiantes puede tener un impacto significativo en su rendimiento académico. La empatía es fundamental para establecer relaciones sólidas y positivas entre los estudiantes y los adultos que los acompañan en su proceso educativo. Si los estudiantes no se sienten comprendidos, apoyados o valorados por sus tutores, profesores u otros miembros del personal educativo, es probable que experimenten sentimientos de desatención y desvalorización. Esta falta de

conexión emocional puede afectar su autoestima, su motivación y su confianza en sus habilidades académicas, lo que a su vez repercute en su rendimiento académico.

Ante la problemática identificada, es necesario que los directivos de la institución cumpliendo con su rol dentro de la gestión educativa que debe desarrollarse a nivel Institucional tomen decisiones y apliquen estrategias que promuevan un ambiente educativo más motivador y participativo. De conformidad con lo anterior, las decisiones en estas instancias son claves en la gestión educativa y deben promover la implementación de una planificación estratégica que incluya la revisión y ajuste de los métodos de enseñanza y estrategias pedagógicas existentes, con el objetivo de fomentar la participación de los estudiantes.

El problema de investigación planteado es: ¿Cómo puede el uso de la gamificación mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez?

Las preguntas de investigación específicas que se plantean son las siguientes: ¿Cuál es el impacto de la baja autoestima en el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior? ¿Cómo influye el ausentismo en la participación en clase y la conexión con los contenidos académicos? ¿De qué manera la pereza y la falta de interés en el aprendizaje afectan el rendimiento académico y la participación en clase? ¿Cuáles son las razones detrás de la desmotivación de los estudiantes y su falta de interés en el aprendizaje? ¿Cómo se relaciona el fracaso escolar con la desconexión de los contenidos académicos y la falta de interés en el aprendizaje? ¿En qué medida el método de enseñanza inadecuado y la planificación de estrategias inadecuadas contribuyen al bajo rendimiento académico?

¿Cuál es el impacto de los docentes desactualizados en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes? ¿Cómo influye la falta de empatía por parte de los tutores en el rendimiento académico y la participación en clase de los estudiantes?

Estas preguntas específicas permitirán abordar las diferentes dimensiones del problema identificado y proporcionarán una guía para la investigación. Al responder a estas preguntas, se espera obtener una comprensión más profunda de cómo la gamificación puede ser utilizada como estrategia para mejorar el rendimiento académico y contrarrestar los efectos negativos causados por las diferentes causas subyacentes en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez.

#### 1.1. Objetivos

### 1.1.1. Objetivo General

Analizar el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior de la unidad educativa Augusto Martínez

### 1.1.1. Objetivos específicos

- Establecer el contexto de la problemática para investigar el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto Martínez.
- Revisar la literatura existente sobre gamificación en la educación para definir conceptos clave y sintetizar investigaciones previas que relacionan la gamificación con el rendimiento académico y la motivación estudiantil.
- Describir el diseño metodológico utilizado para evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico, incluyendo la selección de la muestra, las herramientas de recolección de datos y los métodos de análisis.
- Analizar los resultados obtenidos de la aplicación de encuestas y la observación directa, para explorar la adopción y efectividad de la gamificación entre estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Augusto Martínez.

## 1.2. Justificación

El propósito de la investigación es analizar cómo la gamificación puede influir en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Se busca recomendar una estrategia de gamificación específica, con el fin de proporcionar un modelo replicable y escalable que otras instituciones educativas puedan adoptar para mejorar los resultados educativos.

El estudio es importante porque aborda directamente el problema del desinterés y la falta de compromiso, que son factores críticos que afectan el rendimiento académico. Al proporcionar datos empíricos sobre la eficacia de la gamificación, la investigación podría validar una herramienta pedagógica que transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva.

Los principales beneficiarios de esta investigación son los estudiantes de básica superior, quienes podrían experimentar una mejora en su rendimiento académico y bienestar general

debido a métodos de enseñanza más motivadores y atractivos. Los docentes y administradores educativos también se benefician, ya que la investigación proporciona una visión general respecto al rendimiento académico de sus estudiantes y la profundización para considerar a la gamificación como una estrategia fundamental en el mejoramiento del proceso de aprendizaje – enseñanza de los estudiantes. Adicionalmente, los diseñadores curriculares y políticos educativos pueden utilizar los hallazgos para apoyar la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras.

Para los investigadores, este estudio ofrece la oportunidad de contribuir al cuerpo académico de conocimientos en el campo de la gamificación en educación. Proporciona una base empírica para futuras investigaciones y desarrollo de teorías relacionadas con métodos pedagógicos alternativos y tecnologías educativas. Además, establece un precedente para estudios longitudinales que podrían examinar los efectos a largo plazo de la gamificación en diversos entornos educativos.

La tesis se justifica por su potencial para abordar problemas educativos actuales mediante el empleo de estrategias innovadoras que involucran a la comunidad educativa, mejorando así los resultados académicos y la calidad de la educación en la Unidad Educativa Augusto Martínez y posiblemente en otros contextos similares.

## Capítulo II: Marco teórico referencial

### 2.1. Autoestima y rendimiento académico

#### 2.1.1. Definición y concepto de autoestima

El término "autoestima" deriva del latín "aestimare", que significa valorar o estimar. Desde sus inicios en la conceptualización de la autoestima como construcción teórica, ha sido entendida como un elemento psicológico vinculado a las percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y patrones de conducta que abarcan todos los aspectos de la vida de una persona (Aguilar, Portilla, & Barreda, 2024).

La autoestima constituye la percepción que mantenemos acerca de nuestra valía, y se construye a partir de la amalgama de pensamientos, sentimientos, sensaciones y vivencias que hemos acumulado a lo largo de nuestra existencia. Esta autoimagen incluye creencias sobre nuestra inteligencia, atractivo y habilidades, así como la valoración subjetiva de si nos

agradamos o no. Un vasto cúmulo de impresiones, evaluaciones y experiencias se amalgaman para formar un sentido positivo de autoaceptación o, en su opuesto, una incómoda sensación de no estar a la altura de nuestras expectativas personales (Liderazgo mercadeo, 2019).

### 2.1.2. Componentes de la autoestima

(Viquez, 2023) considera que la comprensión de la autoestima es intrincada y requiere la consideración de cuatro componentes fundamentales en su definición:

- Primero, la autoestima se percibe como una actitud, abarcando las formas habituales de pensar, actuar, amar y sentir que las personas mantienen hacia sí mismas. Esta dimensión refleja la postura general que una persona adopta en su relación consigo misma.
- En segundo lugar, se distingue un componente cognitivo que se relaciona con las ideas, opiniones, creencias, percepciones y el procesamiento de información que la persona tiene acerca de sí misma. Este aspecto de la autoestima refleja la manera en que una persona estructura su autoconcepto y cómo interpreta su realidad.
- El tercer componente, de naturaleza afectiva, engloba la valoración tanto de aspectos positivos como negativos de uno mismo. Este elemento implica experimentar sentimientos favorables o desfavorables, agradables o desagradables, en relación con la propia identidad y contribuye significativamente a la formación de la autoestima.
- Finalmente, la autoestima posee un componente conductual, que se manifiesta en la intención y decisión de actuar, llevando a la práctica un comportamiento que sea consecuente y coherente con la valoración que la persona tiene de sí misma. Este componente refleja la influencia directa de la autoestima en las elecciones y acciones que una persona emprende en su vida diaria.

### 2.1.3. Influencia de la autoestima en la percepción del rendimiento académico

Las experiencias en la escuela y los contextos sociales desempeñan un papel crucial en la formación de la percepción que los estudiantes tienen sobre sí mismos. Esta imagen interna impacta directamente en su desempeño académico. Una comunicación efectiva y una autoestima positiva no solo mejoran la dignidad humana, sino que también enriquecen la calidad de la educación a lo largo de toda la vida. Estas habilidades se convierten en herramientas valiosas para afrontar con éxito una variedad de situaciones en

la vida. La interacción positiva con el entorno educativo y social no solo moldea la autoimagen de los estudiantes, sino que también contribuye significativamente a su desarrollo personal y académico (Bellido, 2022).

(Bustos, 2023) aclara que, aunque la ansiedad es una emoción natural, puede volverse problemática cuando alcanza niveles excesivos o se mantiene de manera constante. En el ámbito escolar, esta ansiedad puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico, las relaciones sociales, el desarrollo emocional y, en última instancia, en la calidad de vida a largo plazo. Por otro lado, la autoestima se refiere a la percepción y el valor que una persona atribuye a sí misma. En el contexto educativo, una autoestima elevada facilita la confianza en las propias habilidades y fomenta el compromiso con los procesos educativos. La autoestima actúa como un factor clave para desarrollar la resiliencia, permitiendo a los individuos asumir los fracasos como oportunidades de crecimiento. En contraste, los estudiantes con una autoestima baja pueden ser más propensos al sufrimiento emocional y a situarse en riesgo de problemas mentales. Es fundamental reconocer la interrelación entre la ansiedad y la autoestima en el entorno escolar para proporcionar un apoyo integral a los estudiantes y promover un desarrollo saludable.

La concentración de los estudiantes parece tener un impacto directo en su desempeño académico; en otras palabras, aquellos con una ejecución ejecutiva más sólida tienden a obtener calificaciones más altas. Además, la autoestima parece desempeñar un papel de moderador entre las habilidades cognitivas y el rendimiento académico. Es decir, la interacción entre la atención y la autoestima contribuye a una comprensión más completa de lo que influye en el rendimiento académico (Cid, Pascual, & Martínez, 2019).

#### 2.1.4. Relación entre autoestima y motivación

La raíz etimológica del concepto "motivación" se encuentra en el latín "motus", que está relacionado con aquello que impulsa a una persona a llevar a cabo una actividad. Existen tres enfoques principales para comprender la motivación: el conductual, que destaca que las personas actúan impulsadas por beneficios o recompensas; el humanista, que se conecta con la capacidad del ser humano para crecer y su libertad de elección; y el cognitivo, que indica que lo que se anticipa que pueda ocurrir juega un papel determinante en los eventos que

sucedan. En esencia, la motivación abarca diversas perspectivas que buscan explicar los factores subyacentes que activan y guían el comportamiento humano, considerando desde incentivos tangibles hasta la percepción de posibles resultados (Pendones, Flores, Espino, & Duran, 2022).

La autoestima y la motivación se influyen mutuamente, estableciendo una relación bidireccional. Una sólida autoestima facilita la capacidad de encontrar motivación intrínseca, en contraste con una baja autoestima que puede obstaculizar este proceso. Además, alcanzar metas a través de la motivación intrínseca contribuye al fortalecimiento de la autoestima, generando un ciclo positivo donde ambas se potencian mutuamente. Este vínculo refleja cómo el desarrollo de una autoestima positiva y la búsqueda de metas personales están intrínsecamente conectados, impulsándose recíprocamente hacia un crecimiento integral (Servos, 2020).

#### 2.1.5. Influencia de la autoestima en la motivación intrínseca y extrínseca

La autoestima desempeña un papel crucial en la conducta de las personas y tiene un impacto directo en la promoción del bienestar psicológico. La manera en que un individuo se percibe a sí mismo afecta significativamente todas las facetas de su desarrollo, abarcando lo social, emocional, intelectual, conductual y académico. Este concepto cobra relevancia en el ámbito universitario, ya que es responsabilidad de la institución fomentar la permanencia y el progreso académico (Pendones, Flores, Espino, & Duran, 2022).

La motivación puede desglosarse en dos subcontratos, según las razones u objetivos que impulsan una acción. La diferenciación más elemental radica en (a) la motivación intrínseca, la cual impulsa a realizar algo porque resulta inherentemente interesante o placentero, y (b) la motivación extrínseca, que impulsa a actuar con miras a un resultado previsible. Dentro de la motivación extrínseca, se incluyen recompensas o incentivos condicionales, los cuales dependen del cumplimiento satisfactorio de una tarea. Un ejemplo común de motivación extrínseca se encuentra en el sistema educativo, que se centra en las calificaciones y la validación externa proporcionada por los profesores. Este aspecto es esencial de considerar, sobre todo porque la motivación intrínseca, más que la extrínseca, desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y en el desarrollo de individuos que mantienen un interés duradero por el estudio a lo largo de sus vidas. Es crucial destacar que, en entornos educativos, los estudiantes presentan diversas formas de motivación, las cuales están vinculadas en diferentes grados con su interés en cursar estudios y en última instancia, con su

desempeño académico (Karmach, Delgado, Zerega, & Figueroa, 2023).

La autoestima guarda una conexión directa tanto con la motivación intrínseca como con la extrínseca, mientras que muestra una relación inversa con la desmotivación.

Cabe destacar que los impactos de la autoestima y la seguridad emocional en los diversos estilos motivacionales varían según el nivel educativo de los estudiantes. La interacción entre estos elementos resulta fundamental para comprender y abordar la motivación y la desmotivación en el ámbito educativo, destacando la importancia de considerar el contexto educativo específico al explorar estas relaciones (Díaz, 2021).

#### 2.1.6. Impacto de la autoestima en la perseverancia y el esfuerzo académico

La conexión entre la autoestima y el rendimiento escolar se centra en cómo la percepción individual de uno mismo (autoestima) puede tener un impacto directo en su rendimiento académico. La autoestima está ligada a la valoración personal, la confianza y el sentido de valía, mientras que el rendimiento escolar se refiere al nivel de logro académico alcanzado por el estudiante. Es crucial destacar que una autoestima saludable y positiva puede ejercer una influencia significativa en el desempeño académico de los estudiantes (Dominguez, 2023).

Cuando los estudiantes tienen una imagen positiva de sí mismos, esto se traduce en una mayor confianza en sus habilidades y capacidades. Este impulso adicional motiva a los estudiantes a esforzarse más, enfrentar desafíos con valentía y perseverar ante las dificultades académicas. Además, una autoestima saludable se asocia con una actitud positiva hacia el aprendizaje, la capacidad de autorregulación, la habilidad para manejar el estrés y la resiliencia frente a los fracasos (Garduño, 2019).

Por otro lado, una baja autoestima puede tener consecuencias negativas en el rendimiento académico. Los estudiantes con baja autoestima pueden experimentar sentimientos de inseguridad, duda y autocrítica, lo que puede afectar su capacidad para concentrarse, participar activamente en clase y asumir riesgos académicos. Además, una baja autoestima puede generar ansiedad, estrés y desmotivación, obstaculizando el proceso de aprendizaje y dificultando el logro de metas académicas. Es esencial reconocer la importancia de fomentar una autoestima positiva para contribuir al éxito académico de los estudiantes.

1.6 Autoestima y toma de decisiones académicas (Mendoza & Olivera, 2019).

## 2.2. Ausentismo y participación en clase

### 2.2.1. Causas y consecuencias del ausentismo escolar

La interrupción de la educación se presenta como un desafío significativo con raíces diversas, siendo más frecuente de lo que podría pensarse inicialmente. Según las advertencias de la Unesco, la deserción escolar suele manifestarse como un proceso más que como el resultado de un evento único. Un estudio realizado en la Universidad de Murcia profundiza en este fenómeno y clasifica sus causas en dos categorías principales: endógenas y exógenas (Gonzales, 2023).

Las causas endógenas, que surgen desde el interior del individuo, abarcan factores como la difícil situación económica, la pérdida de seres queridos, el rendimiento académico deficiente, las adicciones y comportamientos de riesgo. Por otro lado, las causas exógenas, originadas fuera del individuo, incluyen un entorno escolar poco motivador y un modelo curricular que carece de estímulo. Este análisis pone de manifiesto la complejidad de la deserción escolar, subrayando la importancia de abordar tanto los factores internos como externos para comprender y combatir eficazmente este problema (García & Razeto, 2020).

La ausencia constante en el entorno escolar puede acarrear consecuencias significativas, tanto a corto como a largo plazo, tanto para los estudiantes como para la sociedad en su conjunto. (Alvarez, 2023) menciona que las ramificaciones más notables se encuentran:

1. Deterioro del Rendimiento Académico: La falta de asistencia escolar repercute directamente en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que se pierden lecciones cruciales y la oportunidad de practicar habilidades fundamentales. Esta situación, resultando en un rendimiento inferior en comparación con sus pares.
2. Impacto en el Desarrollo Social y Emocional: La regularidad en la asistencia a la escuela desempeña un papel crucial en el desarrollo social y emocional de los estudiantes al brindarles la oportunidad de interactuar con sus compañeros y desarrollar habilidades sociales esenciales. El ausentismo puede generar sentimientos de aislamiento, limitando la capacidad de establecer relaciones saludables.
3. Dificultad en la Identificación de Problemas de Aprendizaje: La ausencia reiterada también dificulta la detección temprana de posibles problemas de aprendizaje o

necesidades educativas especiales que un estudiante pueda tener. Esto puede retrasar la intervención temprana y tener un impacto negativo en el éxito académico a largo plazo.

4. Impacto Financiero en el Presupuesto Escolar: El ausentismo escolar no solo afecta a nivel individual, sino que también tiene repercusiones financieras en la escuela y en la comunidad educativa en su conjunto. Dado que la asignación de fondos depende del número de estudiantes matriculados, la disminución de la asistencia puede mermar los recursos disponibles para la educación, afectando la calidad de la enseñanza y los programas educativos.

El fenómeno del abandono escolar es el resultado de un prolongado proceso de desvinculación académica que comienza temprano en la vida estudiantil. Este proceso se ve afectado por una serie de factores, tanto internos como externos al ámbito escolar. Desde una perspectiva más amplia, se pueden identificar tres principales categorías de factores relacionados con este fenómeno (Arellano & Angeles, 2021):

1. Los aspectos vinculados al individuo en sí mismo, como cuestiones biológicas, habilidades cognitivas y psicológicas, motivación y disposición subjetiva. También se incluyen elementos del entorno inmediato del estudiante, como la familia, las dinámicas familiares y los recursos disponibles en el hogar.
2. Los factores asociados al entorno escolar y social cercano, englobando la calidad de la escuela, los servicios relacionados con el bienestar individual y la interacción entre individuos y grupos sociales.
3. Los factores macro, que, aunque están más allá del control directo del individuo, ejercen una influencia significativa en su decisión de continuar o abandonar los estudios o políticos que inciden en la trayectoria educativa de los estudiantes, y que, a menudo, resultan difíciles de modificar a nivel personal.

#### 2.2.2. Relación entre ausentismo y desvinculación con los contenidos

El término ausentismo escolar se utiliza comúnmente para describir la repetida o prolongada ausencia de un estudiante de primaria o secundaria durante el año escolar. Aunque suele medirse simplemente en días faltados, el fenómeno del ausentismo va más allá de una cifra cuantitativa. En realidad, refleja un proceso más complejo y profundo que indica una desconexión creciente entre el estudiante, su familia y la institución educativa. Este proceso de ruptura puede manifestarse inicialmente a través de la asistencia esporádica a

clases y evolucionar hacia la decisión de abandonar completamente la escuela. La ausencia escolar no solo representa la falta física en el aula, sino también un desapego emocional, desvinculación y desinterés por parte de los niños y jóvenes hacia la educación. En este contexto, la educación se percibe como algo secundario en sus vidas, ya que han experimentado una disminución en su valor tanto a nivel práctico como expresivo. La ausencia escolar, por lo tanto, es un indicador de problemas más profundos en la relación entre los estudiantes y la institución educativa (Razeto, 2020).

A pesar de tener conciencia de que el extenso cierre de las escuelas ha tenido consecuencias negativas tanto en el aprendizaje como en el bienestar emocional de los estudiantes, especialmente aquellos más vulnerables, se ha prestado escasa atención a las desigualdades territoriales que subyacen a esta crisis educativa. El hecho de que las escuelas hayan permanecido cerradas por más de 259 días durante la pandemia, sumado a los días de clases suspendidos debido a la crisis social de 2019, la lamentable posición de tener el cierre de escuelas más prolongado. Esto ha ocasionado una interrupción sin precedentes en la educación de niños y niñas. Los efectos de esta interrupción se han evidenciado en la deserción estudiantil y en la ausencia significativa a clases durante el 2022, indicando disparidades considerables entre distintas regiones del país. Este panorama refleja una situación educativa preocupante que exige una atención inmediata y medidas específicas para abordar las desigualdades territoriales (Salgado, 2023).

El indicador más evidente del absentismo se basa en la cantidad de días de asistencia y ausencia a clases. Sin embargo, esta métrica no refleja completamente el proceso subyacente de desconexión y ruptura con el proceso educativo y la institución escolar, factores que están en la raíz del comportamiento observable de ausentarse de clase. Este fenómeno representa un perjuicio significativo para numerosos estudiantes, dejándolos en una situación de vulnerabilidad y afectando negativamente a sus derechos fundamentales (Lopez E. , 2023).

Es de esperar que la disminución del autoconcepto ya sea en términos globales o académicos, aumente el riesgo de desconexión tanto del proceso de aprendizaje como del sistema educativo en su conjunto, dando lugar al absentismo. Si esta ausencia crónica persiste, puede asociarse con resultados académicos deficientes, repetición de cursos, desinterés y finalmente, abandono escolar. Este ciclo adverso puede tener consecuencias a largo plazo en el desarrollo educativo y personal de los estudiantes (Torres, 2022).

### 2.2.3. Impacto de la tecnología en la mitigación del ausentismo mediante la gamificación

En el dinámico campo de la educación, la gamificación ha surgido como un enfoque innovador y prometedor en la búsqueda de estrategias pedagógicas efectivas para estimular

la motivación y elevar el rendimiento académico, especialmente entre los estudiantes de educación básica media. Este enfoque implica la integración estratégica de elementos lúdicos en el entorno educativo, con el claro propósito de involucrar de manera más activa a los estudiantes (Livio, 2022).

La gamificación ha demostrado ser una estrategia transformadora al capitalizar las inclinaciones naturales de los estudiantes hacia la competencia y el juego. Al incorporar dinámicas de juego en el proceso educativo, se busca no solo estimular el interés, sino también fomentar la adquisición de conocimientos y habilidades de manera más efectiva (Gaitan, 2020).

La aplicación de la gamificación en la educación básica media representa un cambio significativo en la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido curricular. Esta estrategia va más allá de la enseñanza tradicional al crear experiencias de aprendizaje inmersivas y motivadoras. La gamificación no solo proporciona un marco divertido y atractivo, sino que también se ha evidenciado como un medio eficaz para impulsar la participación activa y mejorar la retención de la información (Vergara, Mezquita, & Gomez, 2019).

La gamificación tuvo sus inicios en la evolución de los juegos, marcada especialmente por la llegada de los videojuegos en la década de los 80. En la actualidad, ha ganado reconocimiento y éxito como una metodología educativa que emplea un enfoque lúdico. La gamificación se ha integrado con eficacia en la formación académica, ya que contribuye significativamente al aumento de la motivación de los estudiantes y facilita la internalización de conceptos (Arce, Vera, & Gonzales, 2023).

La transformación en la industria de los juegos, especialmente con el surgimiento y consolidación de la industria del videojuego en la década de 1980, produjo cambios radicales en la forma de jugar y experimentar los juegos. Los profesionales del marketing observaron rápidamente la influencia positiva que la experiencia lúdica tenía en la modificación del

comportamiento, y adoptaron elementos y dinámicas de los videojuegos para la captación y retención de clientes, logrando un éxito notable en este enfoque. La gamificación se ha convertido así en una herramienta versátil que no solo entretiene, sino que también educa y motiva, impactando de manera positiva en diversas áreas (Arias, Cristia, Escalante, & Gambi, 2023).

La aplicación de esta herramienta educativa, combinada con la creatividad del profesor al idear actividades lúdicas y significativas, no solo potencia el rendimiento académico, sino que también optimiza los logros de los estudiantes en diversas materias. No obstante, es esencial tener en cuenta que la efectividad de los resultados obtenidos no solo se atribuye a las herramientas utilizadas, sino que también se ve influenciada por diversos factores que pueden incidir en dichos resultados (Lopez D. , 2021).

### 2.3. Pereza, falta de interés y rendimiento académico

#### 2.3.1. Definición y características de la pereza académica

De origen latino, la palabra **pereza** procede de ‘pigricia’ que significa flojo, con el sufijo “itia”, que expresa cualidad. Junto a la lujuria, ira, avaricia, soberbia, envidia y gula, la pereza es considerada por la moral cristiana como uno de los siete pecados capitales, es decir, como fuente de otros muchos vicios y pecados. Sin embargo, todos en más de una ocasión hemos sucumbido a ella irremediamente. La pereza se define como **falta de ganas de trabajar** o de hacer cosas y debilidad o lentitud en el movimiento. Una falta de disposición a la hora de realizar determinación originaria del latín, la palabra "pereza" proviene de "pigritia", que se traduce como flojo, incorporando el sufijo “itia” que denota cualidad. En la moral cristiana, la pereza se clasifica entre los siete pecados capitales, junto a la lujuria, ira, avaricia, soberbia, envidia y gula, considerándose como una fuente que da origen a diversos vicios y pecados. A pesar de esta condena moral, es innegable que todos hemos caído, en más de una ocasión, ante su influencia (ABC Bienestar, 2020).

La pereza se caracteriza por la falta de voluntad para trabajar o realizar actividades, manifestando debilidad o lentitud en el movimiento. Esta falta de disposición suele estar asociada a la carencia de motivación, la falta de claridad en los objetivos o la ausencia de resultados tangibles. Es así que las tareas rutinarias, aquellas que demandan un esfuerzo considerable, o las planificadas a largo plazo son particularmente propensas a generar esa

sensación de pereza que nos afecta a todos en algún momento (Estremadoiro & Schilmeyer, 2021).

La dimensión de pereza, en este contexto, alude a la carencia de energía y motivación para llevar a cabo las tareas asignadas. La aversión a la tarea y la pereza específicamente se manifiestan como el rechazo o la repulsión que experimentan los estudiantes hacia las responsabilidades académicas actuales. Además, la dependencia se refiere al nivel de atención que el estudiante presta a las acciones de sus compañeros y profesores en relación con las labores pendientes. Por último, la falta de asertividad contribuye a que los estudiantes enfrenten dificultades para solicitar información o ayuda cuando la necesitan, limitando así su capacidad para superar los obstáculos académicos de manera efectiva (Ayala, Rodríguez, Villanueva, & Hernández, 2020).

### 2.3.2. Consecuencias de la pereza en el rendimiento académico

La falta de motivación y la pereza pueden tener un impacto directo y perjudicial en nuestra habilidad para aprender y ser eficientes. académico, resultando en una disminución de la productividad y una merma en la satisfacción personal.

Adicionalmente, la pereza puede desencadenar un ciclo vicioso de procrastinación y falta de motivación. Al procrastinar, experimentamos sentimientos de culpa y estrés, alimentando así nuestra tendencia a la pereza. Este ciclo negativo puede perpetuarse, afectando de manera continua nuestra capacidad para cumplir con nuestras obligaciones y metas, generando un impacto duradero en nuestra vida académica y laboral. Es crucial reconocer y abordar este patrón de comportamiento para evitar sus consecuencias negativas a largo plazo (Camara fp, 2024).

En líneas generales, los jóvenes expresaron que experimentan dificultades en su desempeño académico, atribuibles a factores cognitivos como problemas de concentración y atención, a comportamientos vinculados a la gestión inadecuada del tiempo, a características de personalidad, principalmente la pereza, y a factores motivacionales derivados de situaciones familiares y personales adversas. Sin embargo, a pesar de estos desafíos, demostraron una fuerte disposición para cumplir con las actividades académicas necesarias con el fin de alcanzar el rendimiento académico esperado (Castro & Bravo, 2019).

### 2.3.3. Papel de la motivación intrínseca y extrínseca en la superación de la pereza mediante la gamificación

Según la investigación llevada a cabo por (Manzano, y otros, 2022), se concluye que la medición de los efectos de la estrategia en el comportamiento y la motivación requiere un período de ejecución superior a doce semanas. El estudio señala que la fiabilidad de los resultados disminuye significativamente con lapsos de tiempo más cortos. Por el contrario, al extender la duración de la estrategia, se observa una familiarización con la actividad, lo que conduce a resultados más positivos en términos de motivación estudiantil. Se destaca la importancia de evaluar de manera constante los efectos para un análisis exhaustivo.

La gamificación destaca la importancia del aprendiz como un actor fundamental en el proceso educativo. En este enfoque, los estudiantes desempeñan un papel activo al elegir entre diversas rutas de aprendizaje y competir entre ellos para alcanzar niveles más elevados o ganar insignias, impulsados por motivaciones tanto intrínsecas como extrínsecas. Sin embargo, la teoría subraya que el entorno de aprendizaje debe ser configurado de manera que aproveche las características y actitudes individuales de los alumnos (Gutierrez, 2020)

La influencia de la motivación en la gamificación es evidente, ya que se presenta como un medio efectivo para abordar las necesidades motivacionales asociadas a una actividad específica. Estas necesidades están estrechamente ligadas a la teoría de la autodeterminación, la cual se define como la satisfacción de la competencia, autonomía y relaciones sociales, elementos esenciales para estimular la productividad del usuario. La implementación de esta estrategia ha tenido un impacto positivo al fortalecer la motivación intrínseca de las estudiantes. Se ha logrado crear ambientes educativos que fomentan la autoconfianza, despiertan la curiosidad, promueven el reconocimiento y estimulan el trabajo en equipo. Además, la motivación extrínseca se ha visto reforzada mediante la introducción de elementos como la competencia y el uso estratégico de incentivos, tales como recompensas e insignias. Este enfoque integral ha demostrado ser efectivo al cultivar un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal de las estudiantes. (Baron, 2021).

Además, se destaca que el componente de relaciones sociales potenciado por la gamificación también contribuye significativamente al aumento de la motivación en los estudiantes. Esto se debe a que los estudiantes tienden a experimentar una mayor satisfacción cuando su proceso de aprendizaje se vincula con los conocimientos compartidos entre

compañeros, en lugar de depender únicamente de la enseñanza del profesor. En resumen, la gamificación no solo cumple con las necesidades motivacionales fundamentales, sino que también fortalece el aspecto social del aprendizaje, generando así un ambiente propicio para la persistencia y el interés continuo de los estudiantes (Gomez & Avila, 2021).

## 2.4. Desmotivación y falta de interés en el aprendizaje

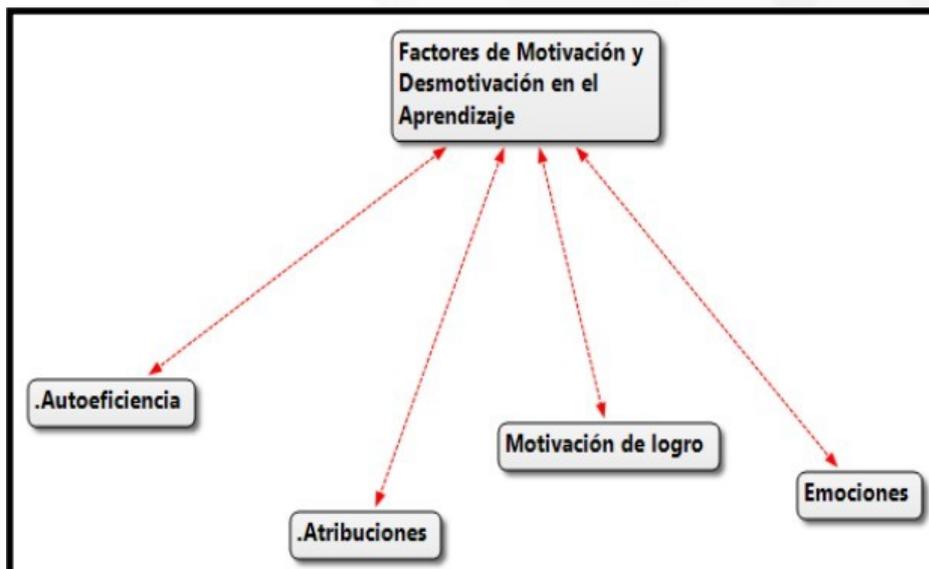
### 2.4.1. Factores que contribuyen a la desmotivación académica

La teoría de la autodeterminación propone que la motivación no puede ser definida por un único componente, ya que se compone de tres aspectos o enfoques distintos: el global, el contextual y el situacional. El enfoque global tiene una orientación general y se relaciona con la personalidad del individuo. En cuanto al enfoque contextual, sitúa al individuo en actividades específicas, como la educación o el trabajo, y está directamente influenciado por factores sociales. Por último, el enfoque situacional se refiere a acciones o situaciones específicas en momentos precisos de la vida, que no se repetirán. Así, la motivación se presenta como un concepto complejo y multifacético, influenciado por diversos aspectos que abarcan desde la personalidad hasta las circunstancias particulares de la vida (Castro, Vazquez, & Zavala, 2021).

Los factores de motivación y desmotivación en el aprendizaje están constituidos por las dimensiones o categorías Auto eficiencia, Atribuciones, Motivación de logro y Emociones que se desarrollaron como ejes centrales de la investigación y el análisis, como se demuestra en la

**Figura 1.** 1 según (Yanquen, 2021)

**Figura 1.** Factores de motivación y desmotivación en el aprendizaje



**Nota.** Recuperado de (Yanquen, 2021)

El estudio realizado por (Castro, Vazquez, & Zavala, 2021)

demonstraron que la constante asociación del bajo rendimiento académico con la materia de Física genera inquietudes significativas entre los estudiantes de ingeniería, quienes atribuyen este problema en un 85.15 % a la falta de motivación intrínseca. Esta percepción se relaciona con la preocupación por la ausencia de un enfoque metodológico y motivacional adecuado por parte de los profesores tutores o principales, siendo este aspecto señalado por el 89.06

% de los estudiantes como un factor relevante de motivación extrínseca. Este fenómeno plantea la necesidad de abordar tanto las dimensiones intrínsecas como extrínsecas para mejorar el desempeño académico en la materia de Física. En la

Figura 2. se visualiza que los factores determinantes de la motivación intrínseca fueron la pedagogía del error, el miedo al fracaso, estrés, desempeño académico y habilidades. Mientras que los factores determinantes de la motivación extrínseca fueron los factores socioeconómicos, diferencias sociales, ley de silencio en el maltrato escolar, complejidad del estudio, ambiente áulico virtual, profesorado.

**Figura 2.** Factores determinantes de la motivación intrínseca y extrínseca



**Nota.** Recuperado de (Coello, Banguera, Santos, Baidal, & Gonzalez, 2022)

#### 2.4.2. Consecuencias de la falta de interés en el rendimiento académico

Los estudiantes que experimentan un rendimiento académico inferior a menudo muestran desinterés en sus actividades escolares, lo cual puede atribuirse a una implementación deficiente de la metodología de enseñanza.

Para superar esta situación, es esencial introducir estrategias de aprendizaje efectivas y llevar a cabo una evaluación continua para lograr resultados positivos. La falta de herramientas adecuadas y un entorno físico propicio también contribuyen a la desmotivación del estudiante, subrayando la necesidad de proporcionar recursos y un espacio adecuado que fomente el desarrollo de nuevas aptitudes y actitudes. Este enfoque integral busca abordar no solo las deficiencias académicas, sino también los factores ambientales que impactan en el rendimiento estudiantil. (Pazos, Gavin, Lema, & Ferigra, 2020)

Las repercusiones de la falta de interés en el desempeño académico conllevan principalmente al fracaso escolar. Este fenómeno no solo obstaculiza la progresión del estudiante hacia niveles educativos superiores, sino que también puede resultar en repeticiones continuas de los cursos, llegando incluso a ser un factor motivador para la deserción escolar. La ausencia de un compromiso significativo en el proceso educativo puede tener consecuencias a largo plazo, afectando negativamente el desarrollo académico y personal del estudiante (Cisne, 2019).

### **2.4.3. Importancia del apoyo emocional y el establecimiento de metas en la gamificación para superar la desmotivación**

La implementación de la gamificación en el ámbito educativo no solo hace que las clases resulten más atractivas y motivadoras, sino que también impulsa la colaboración entre los estudiantes. Además, brinda la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos más allá del entorno escolar, potenciando así el rendimiento académico. Esta metodología no solo estimula la participación en actividades deportivas, sino que también contribuye a fortalecer los valores, actuando como un medio preventivo ante comportamientos violentos durante el juego. En última instancia, la gamificación no solo se centra en el ámbito académico, sino que nutre a los estudiantes con competencias fundamentales para enfrentar los desafíos de la vida diaria (Rodríguez, Gualoto, Cañar, Correa, & Morales, 2022).

Dentro de la dinámica de un juego, es esencial tener en cuenta la presencia de premios, los cuales constituyen recompensas tangibles entregadas a los participantes como reconocimiento por cumplir con un objetivo específico. Estos premios pueden adoptar diversas formas, como trofeos, medallas, estrellas, insignias o bonificaciones, y desempeñan un papel crucial al otorgar al jugador un sentido de logro y reconocimiento por sus esfuerzos.

La obtención de estos premios no solo añade un elemento de satisfacción personal al juego, sino que también motiva a los participantes a superar desafíos y alcanzar metas predefinidas (Huamani & Sixto, 2023).

La aplicación de la gamificación en la educación básica media representa un cambio significativo en la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido curricular. Esta estrategia va más allá de la enseñanza tradicional al crear experiencias de aprendizaje inmersivas y motivadoras. La gamificación no solo proporciona un marco divertido y

atractivo, sino que también se ha evidenciado como un medio eficaz para impulsar la participación y mejorar la retención de la información (Vergara, Mezquita, & Gomez, 2019).

Es crucial comprender que la esencia de la gamificación no reside únicamente en la tecnología utilizada, sino en la creación de un entorno de aprendizaje diverso y en el diseño de un sistema de decisiones y recompensas. El objetivo primordial de la gamificación es

elevar la motivación de los estudiantes y lograr un nivel más alto de participación en el proceso educativo. En este sentido, la gamificación se presenta como una estrategia que

busca no solo aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles, sino también redefinirla dinámica de aprendizaje en función de los elementos lúdicos, decisiones estratégicas y sistemas de recompensas que propician un ambiente educativo más estimulante y participativo (Huamani & Sixto, 2023).

## **2.1. Fracaso escolar, desconexión de contenidos y falta de interés en el aprendizaje**

### **2.1.1. Definición y características del fracaso escolar**

El fracaso escolar emerge cuando un sistema educativo no ofrece servicios equitativos e inclusivos que impulsen el éxito en el proceso de aprendizaje. Esto afecta negativamente el compromiso estudiantil, la participación activa en la comunidad y la transición fluida hacia la edad adulta. En otras palabras, el fracaso educativo se manifiesta cuando las estructuras educativas no logran brindar un entorno propicio para el desarrollo integral de los estudiantes, obstaculizando así su preparación para la vida adulta (Europeanagency, 2020).

El fracaso escolar se presenta como un fenómeno de naturaleza compleja, influenciado por una serie de factores que interactúan a lo largo del recorrido educativo y que, en última instancia, conducen a la deserción o exclusión del estudiante del sistema educativo. La elección entre términos como deserción o exclusión no es arbitraria, sino que conlleva una teoría interpretativa del fenómeno, en la cual el alumno se convierte alternativamente en sujeto u objeto de este proceso de fracaso (Perez, 2019).

Este proceso, al ser de índole social, se configura a través de prácticas sociales que están subordinadas a los sistemas representacionales de los actores involucrados. Estas prácticas no solo se refieren a sí mismas, sino también a la relación dinámica entre docentes, estudiantes y sus familias. En esencia, el fracaso escolar se manifiesta como un entramado complejo en el que las interacciones sociales y las representaciones individuales desempeñan un papel crucial en la definición y perpetuación de este fenómeno educativo (Babarro, 2019).

### **2.4.4. Relación entre el fracaso escolar y la desconexión de los contenidos**

Para comprender las complicaciones del proceso de aprendizaje que enfrentan ciertos estudiantes, así como su desvinculación de la escuela, las situaciones de riesgo que algunos pueden enfrentar y, eventualmente, su deserción del sistema educativo sin la debida

formación es necesario tener en cuenta una cantidad considerable de variables. Estas variables son igualmente numerosas y diversas, abarcando aspectos que se detallan en los distintos apartados mencionados. Para abordar de manera efectiva estos desafíos, es esencial considerar todas estas dimensiones y factores que influyen en la experiencia educativa de los estudiantes (Escudero, 2019).

Define a la desconexión de los contenidos de aprendizaje que se imparten en la escuela y las necesidades de demanda de la sociedad como una de las causas exógenas del fracaso, son extrínsecas al niño forman parte de su motivación (Martinez, Padilla, Lopez, Ruiz, & Perez, 2019)

(Garrido & Polanco, 2021) informa que las razones que llevan al abandono escolar son diversas y se entrelazan con situaciones tanto de la vida personal como de la experiencia dentro de los centros educativos. Por ejemplo, factores como el deseo o la necesidad de ingresar rápidamente al ámbito laboral y la percepción reducida de la autoeficacia para destacar académicamente contribuyen a esta decisión. Además, se observa cómo las experiencias de desconexión, soledad e incompreensión que experimenta el estudiante que finalmente abandona la escuela están vinculadas con la falta de alineación de la institución educativa a enfoques y políticas de rendición de cuentas. En resumen, diversos aspectos personales y escolares se combinan para influir en la elección de abandonar la educación, y la percepción del estudiante sobre el entorno educativo también desempeña un papel crucial

en este proceso.

#### 2.4.5. Importancia de la retroalimentación constructiva y el refuerzo positivo en la gamificación para superar el fracaso escolar

El apoyo educativo implica una respuesta académica que se relaciona estrechamente con la consideración de la memoria y el error como elementos cruciales en la adaptación del proceso de aprendizaje. Es esencial tener presente la diversidad de habilidades y velocidades de aprendizaje presentes en el entorno escolar. La retroalimentación educativa se convierte así en un componente clave para abordar las distintas necesidades y estilos de aprendizaje que coexisten en el aula, reconociendo la importancia de adaptarse a las particularidades de cada estudiante (Gonzalez, 2019).

(Espín, 2021) la retroalimentación es parte fundamental del andamiaje, parte de las

etapas que atraviesa un estudiante frente a una clase gamificada, las cuales son:

- Descubrimiento: Asimilación de la dinámica, las leyes, componentes y mecánicas del juego
- Entrenamiento o tutorial: Mediante la resolución de un reto sencillo, se comprende la funcionalidad y sucede el enganche con el juego
- Andamiaje: Mediante la retroalimentación el alumno se adentra en las actividades
- Dominio del juego: Una vez completada la fase de asimilación y los ambientes para adquirir conocimientos, puede avanzar de nivel alcanzando nuevos objetivos

La implementación del refuerzo escolar se presenta como una estrategia pedagógica fundamental para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y elevar la calidad educativa a nivel institucional. Esta medida no solo contribuye a disminuir las tasas de deserción, sino que también promueve una mayor retención estudiantil. En el caso específico de la Institución Educativa Atalayas, el refuerzo escolar se ha consolidado como una práctica de gran relevancia. Esto se debe a la imperante necesidad de abordar y subsanar las lagunas que surgen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, esta estrategia refuerza el acompañamiento personalizado a aquellos estudiantes que enfrentan dificultades en su trayectoria académica, consolidando así un enfoque integral en su desarrollo educativo (Gonzalez, 2019).

La función de la retroalimentación se extiende desde el ámbito educativo, donde el docente desempeña un papel fundamental al definir las características tanto de los estudiantes

como del contexto. En este proceso, se encarga de planificar la gamificación, ya sea aplicándola a la totalidad de la asignatura, a un tema específico o a una clase en particular. Además de establecer los objetivos, el docente guía y facilita información y retroalimentación valiosa, reconoce los logros individuales mediante recompensas, mantiene las reglas del juego o llega a un consenso con los alumnos. Antes de implementar la gamificación, el docente también se asegura de proporcionar fuentes de consulta que enriquezcan la experiencia educativa. Este enfoque integral busca no solo fomentar la participación de los estudiantes, sino también garantizar un ambiente educativo enriquecedor y motivador (Espin, 2021).

## 2.1. Propuesta de estrategia de gamificación como parte de la Gestión Educativa

### 2.1.1. Fundamentos teóricos de la gamificación en la Gestión Educativa

El enfoque constructivista se materializa mediante diversas estrategias pedagógicas que cuentan con una extensa documentación, tales como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje contextualizado, el aprendizaje significativo, el aprendizaje basado en problemas y proyectos, así como la educación basada en competencias, entre otras, las cuales han surgido gracias a la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo (Manzano, y otros, 2022).

En todas estas estrategias, es crucial destacar que los roles desempeñados por los participantes son condiciones necesarias para lograr resultados de aprendizaje que sean tanto creativos como innovadores, y que además resulten prácticos y aplicables en la vida cotidiana.

Adicionalmente, es importante señalar que todas estas estrategias comparten un factor común: la estrecha relación intrínseca entre la teoría y la práctica. En consonancia con los supuestos epistemológicos del constructivismo, todas ellas presuponen que el aprendizaje se produce cuando el estudiante se sumerge en experiencias que le exponen a cambios cognitivos, conductuales y pragmáticos. Este proceso implica aprender conceptos y teorías en contextos situacionales concretos, ya sea mediante la resolución colaborativa de problemas, la toma de decisiones en entornos simulados o reales, el desarrollo de propuestas, la formulación y ejecución de proyectos, o el logro de desafíos específicos, como se establece en la Tabla 1.

**Tabla 1.** Comparación de las teorías de aprendizaje con la técnica de gamificación

Componentes del aprendizaje	Teoría conductista	Teoría cognitivista	Teoría constructivista	Teoría conectivista	Gamificación
El aprendiz	individuo impulsado por el instinto	individuo consciente	individuo consciente	individuo consciente	individuo consciente
Motivación	extrínseco	intrínseco	intrínseco	Extrínseco	intrínseco
Conocimiento	externo	interno	interno	externo	interno-externo
El proceso de aprendizaje	impulsado por el medio ambiente	procesamiento personal ad hoc	procesamiento personal sistemático	procesamiento de red ad hoc	procesamiento personal sistemático
La enseñanza se centra en	El medio ambiente y el comportamiento de los alumnos.	El proceso cognitivo de los alumnos.	El proceso cognitivo de los alumnos con una visión especial del conocimiento previo.	La dinámica de las redes con una visión especial de la asignación de conocimientos.	El entorno y el proceso cognitivo de los educandos.
Compromiso	individual	individual	individual	basado en la red	basado en el grupo
El camino de aprendizaje está guiado por	profesor	profesor	profesor	aprendiz (descubre diferentes caminos), y el profesor (elige un camino)	profesor (establecer diferentes caminos), y el alumno (elegir un camino)
La actitud del profesor	activo	activo	reactivo	reactivo	proactivo
La actitud del aprendiz.	reactivo	reactivo	activo	proactivo	proactivo
Realimentación	individual	individual	individual	basado en la red	basado en el grupo

Nota. Recuperado de (Sanchez, Garcia, & Ajila, 2020)

El enfoque educativo constructivista es ampliamente adoptado por las instituciones educativas, ya que su implementación se basa en los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes y fomenta la participación en su proceso de formación. Para llevar a cabo este modelo, se propone la aplicación de estrategias didácticas innovadoras, entre las que destaca el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Al aprovechar las TIC, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más interactivas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo así un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Esta integración tecnológica no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

La gamificación, al enfocarse en el desarrollo de habilidades cognitivas, ejerce influencias positivas tanto en niños como en adolescentes. En línea con la temática específica, los juegos con características gamificadas permiten la adquisición de destrezas, estrategias y la capacidad para resolver problemas de manera eficiente utilizando recursos limitados. Es esencial que los estudiantes sean expuestos a estímulos apropiados para su edad, y este proceso requiere una metodología óptima que motive a los estudiantes y les

permita profundizar en los conocimientos, así como obtener información de manera rápida y efectiva (Llapo, 2019).

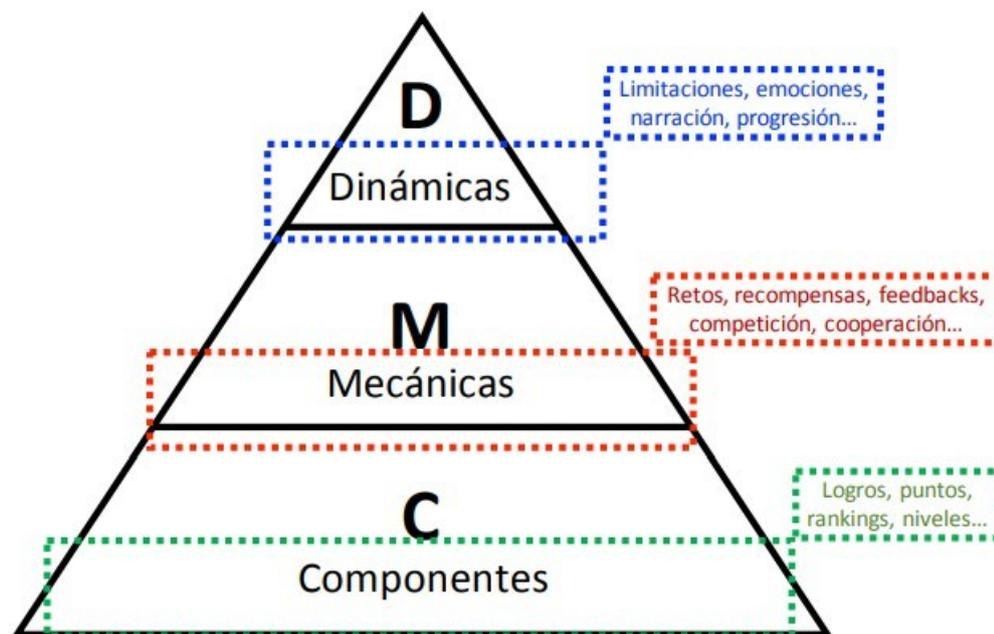
La implementación de la gamificación no solo estimula la motivación de los estudiantes, sino que también incita cambios positivos en el comportamiento, promueve la competencia amistosa y fomenta la colaboración en diversos contextos educativos. Además, esta estrategia logra una participación activa de los estudiantes durante las clases, generando un entorno educativo más dinámico y participativo (Manzano, y otros, 2022).

La gamificación no solo tiene un impacto en la participación, sino que también contribuye al desarrollo de la autonomía estudiantil al potenciar su capacidad para resolver problemas de manera independiente. Asimismo, fortalece las habilidades en las relaciones interpersonales al fomentar la colaboración en un ambiente lúdico y cooperativo. Este enfoque no solo busca el aprendizaje pasivo, sino que busca activamente promover el aprendizaje activo, donde los estudiantes son participantes activos en su propio proceso educativo (Guevara, 2019).

Un elemento de gran poder para generar un interés positivo entre los participantes es la gamificación. Esta estrategia no solo capta la atención inicial, sino que también contribuye significativamente a la adquisición y retención efectiva de los contenidos educativos. Además de su influencia inicial, la gamificación actúa como un factor clave para evitar la deserción de los participantes, ya que provoca un retorno continuo al entorno gamificado (Llapo, 2019).

(Livio, 2022) Los componentes, por otro lado, constituyen las herramientas y recursos fundamentales que se emplean para diseñar y ejecutar las diversas actividades dentro del marco de la gamificación. Estos elementos son esenciales para estructurar y dar forma a las experiencias de juego, permitiendo que las estrategias gamificadas sean efectivas y atractivas para los participantes. En consecuencia, los componentes no solo son la base de la gamificación, sino que también son los medios a través de los cuales se logra la participación y el compromiso continuo de los jugadores en el entorno educativo. La interacción armoniosa entre el atractivo inherente de la gamificación y la eficacia de sus componentes garantiza un ambiente educativo estimulante y sostenible. Los componentes de la gamificación se establecen en la Figura 3.

**Figura 3.** Elementos de la gamificación



Nota. Recuperado de (Guevara, 2019)

En la actualidad, se encuentran disponibles diversas plataformas que ofrecen una amplia gama de herramientas para la gamificación en entornos educativos, lo que contribuye a elevar la participación activa de los estudiantes. La presencia de estrategias gamificadas en cualquier sitio web educativo no solo potencia la motivación de los estudiantes, sino que también fortalece su compromiso, enriqueciendo así el proceso global de enseñanza y aprendizaje (Egas, Vinueza, Pazmiño, & Alfaro, 2023)

### Capítulo III: Diseño metodológico

#### 3.1. Diseño, tipo, enfoque y tratamiento de datos de la Investigación

El diseño de investigación es de tipo no experimental; debido a que las variables de interés no fueron manipuladas directamente, adoptando un enfoque mixto donde se combinaron aspectos cuantitativos y cualitativos de los datos. En lo que tiene que ver con el aspecto cuantitativo se recopilaron datos a través de la utilización de la técnica de Observación y procesamiento de datos mediante técnicas de medición numérica como el cálculo de medidas de tendencia central, para describir las características observadas.

Paralelamente, la variable cualitativa tuvo como escenario la práctica de Encuestas a través de cuestionarios para profundizar en el contexto y percepción de docentes y estudiantes en el tema gamificación, permitiendo una comprensión holística de las variables materia de estudio.

Es necesario señalar que el estudio adoptó un diseño no experimental de corte transversal, manteniendo su enfoque en describir las características de las variables rendimiento académico y uso de la gamificación en un período determinado, sin manipulación directa de estas por parte del Investigador. La población en esta investigación fueron los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto N. Martínez; ubicada en la Parroquia del mismo nombre en la ciudad de Ambato, durante el año 2024, para comprender de una manera integral como el uso de la estrategia de gamificación permite la mejora en rendimiento de estos. Se aplicó un muestreo no probabilístico, por conveniencia, seleccionando una muestra de 95 estudiantes, basándose en criterios específicos.

Por otra parte, también se utilizó a la población de docentes que dictan las diferentes asignaturas del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa, conformada por 18 profesionales; habiéndose tomado la decisión de obtener información de la totalidad de ellos; en virtud del tamaño de la Población.

El enfoque mixto aplicado enriquece la interpretación de resultados, al combinar el rigor numérico con la profundidad contextual y perceptiva, tomando en cuenta el marco teórico previamente desarrollado.

### 3.2. Población

Las poblaciones de estudio para esta investigación incluyen a los 127 estudiantes ya los 18 docentes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto N. Martínez, ubicada en la Parroquia del mismo nombre, perteneciente a la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua. La selección de estos dos grupos resulta importante para la investigación. Una vez tomada la muestra de estudiantes y la población de docentes se aplicarán técnicas de encuesta que permitirán cumplir con los objetivos específicos planteados en el estudio y que tienen que ver con: determinar el uso de la herramienta de gamificación en los estudiantes de básica superior y establecer si la implementación de una estrategia de gamificación generaría un impacto positivo en la mejora del rendimiento. Las poblaciones señaladas, se resumen en los siguientes cuadros:

## Estudiantes

### Jornada Vespertina

**Tabla 2** Estudiantes de la jornada matutina

	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
<b>Octavo</b>	<b>17</b>	<b>16</b>
<b>Noveno</b>	<b>17</b>	<b>13</b>
<b>Décimo</b>	<b>12</b>	<b>11</b>
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>40</b>

Elaboración propia

## Jornada Vespertina

**Tabla 3** Estudiantes de la jornada vespertina

	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
<b>Octavo</b>	<b>9</b>	<b>8</b>
<b>Noveno</b>	<b>13</b>	<b>11</b>
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>19</b>

Elaboración propia

## Docentes

**Tabla 4** Docentes de jornada vespertina y matutina

	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
<b>Matutina</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Vespertina</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

Elaboración propia

### 3.1. Contexto

La Unidad Educativa Augusto N. Martínez se encuentra ubicada en la Parroquia del mismo nombre, en la ciudad de Ambato. Esta institución educativa acoge a estudiantes en el subnivel de educación básica superior, cuyas edades oscilan entre los 11 y los 15 años.

Ambato es una ciudad ubicada en la región central de Ecuador, conocida por su rica tradición

cultural y su participación en eventos artísticos y deportivos.

En términos sociales, los estudiantes de la Unidad Educativa Augusto N. Martínez provienen de diversos entornos familiares y contextos socioeconómicos. En relación a los docentes, son adultos comprometidos con la educación de los estudiantes y cuentan con una formación académica sólida. Están familiarizados con los desafíos educativos que enfrentan los estudiantes de esta etapa de educación básica superior y buscan constantemente estrategias innovadoras para mejorar el rendimiento académico de sus alumnos.

En este contexto social y cultural, la implementación de la gamificación como herramienta de enseñanza podría ser una propuesta interesante. Al aprovechar el interés de los jóvenes por la tecnología y los juegos, los docentes podrían fomentar la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes, mejorando así su rendimiento académico.

### 3.2. Relevancia para la investigación

El estudio de investigación sobre el uso de la gamificación como herramienta para mejorar el rendimiento de los estudiantes de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Augusto N. Martínez de la ciudad de Ambato es de gran relevancia por varias razones.

En primer lugar, la gamificación se ha convertido en una tendencia creciente en el campo de la educación debido a su capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al integrar elementos de juego en las actividades educativas, se puede despertar el interés y la curiosidad de los alumnos, lo que a su vez puede llevar a un mayor compromiso y participación activa en el aula.

En segundo lugar, el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Superior es un factor crucial en su trayectoria educativa y en su preparación para etapas posteriores de la educación. Mejorar el rendimiento académico en esta etapa puede tener un impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes y en su preparación para futuros desafíos académicos y profesionales.

### 3.3. Cálculo y tipo de muestra

En esta investigación, se tomó una muestra en el caso de los estudiantes que suman en total

127 (varones-mujeres) de las secciones matutina y vespertina, utilizando la siguiente fórmula y a partir de los datos siguientes:

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{(N-1)e^2 + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Datos:

- n es el tamaño de la muestra

- N es el tamaño de la población (127 estudiantes)
  - z es el valor correspondiente al nivel de confianza deseado (para un 95% de confianza  $z=1,96$ )
  - p es la población esperada del fenómeno a estudiar (0,5)
  - e es el margen de error (0,05)
- Reemplazando  
:

$$n = \frac{127 \cdot (1,96)^2 \cdot (0,5)(0,5)}{(127 - 1)(0,05)^2 + (1,96)^2(0,5)(0,5)} = 95$$

### 3.4. Procesamiento de la información

Para el procesamiento de la información, se utilizarán técnicas de análisis estadístico para los datos cuantitativos, posiblemente con la ayuda del software SPSS. Para

los datos cualitativos, se realizará un análisis temático para identificar patrones y temas relevantes.

### 3.1. Instrumentos

En el estudio, se emplearon dos instrumentos para la recolección de datos como son observación y encuesta. Las encuestas fueron aplicadas a 95 estudiantes que conformaron la muestra y a 12 docentes correspondientes a la población total que labora en el subnivel de básica superior, lo que permitió analizar el uso de la gamificación para mejora del rendimiento académico en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Augusto N. Martínez. La observación se realizó a reportes de calificaciones de los estudiantes en mención correspondientes al I Trimestre del año lectivo 2023-2024, para analizar el rendimiento académico.

### 3.2. Alcances

El estudio de investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza para mejorar el rendimiento de estudiantes de básica superior en la Unidad Educativa Augusto N. Martínez puede tener varios alcances.

A continuación, describiremos algunos de ellos:

- El estudio puede ayudar a determinar si la aplicación de técnicas de gamificación en el aula tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes de básica superior.
- El uso de la gamificación puede aumentar el nivel de compromiso y motivación de los estudiantes, ya que los juegos y actividades interactivas suelen ser más atractivos y divertidos.
- La investigación puede ayudar a identificar las mejores prácticas en la implementación de la gamificación como estrategia de enseñanza.

### 3.3. Limitaciones

Las limitaciones que plantea el estudio se pueden resumir en las siguientes:

- El tamaño de la muestra seleccionada de estudiantes puede limitar la generalización de los resultados a otras instituciones educativas con características diferentes.
- Existen numerosos factores externos que podrían influir en el rendimiento de los estudiantes y que no están directamente relacionados con la gamificación. Estos factores podrían incluir el entorno familiar, la motivación individual de los estudiantes y otros eventos o circunstancias no controladas por los investigadores.
- Los estudiantes y docentes participantes pueden presentar sesgos de respuesta y sesgos de deseo social, lo que podría afectar la objetividad de

los datos recopilados.

## Capítulo IV: Análisis e interpretación de resultados

En este capítulo, se presentan y analizan los resultados obtenidos de la aplicación de encuestas y observación directa mediante registro de calificaciones a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Augusto Martínez, con el fin de explorar el uso de la gamificación como estrategia para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior. Esta investigación se centra en abordar el problema del bajo rendimiento académico, identificar el grado de adopción de la gamificación entre los estudiantes y evaluar la efectividad de una estrategia diseñada específicamente para este propósito.

Se estructura el análisis de los resultados de acuerdo con los objetivos específicos establecidos para este estudio, proporcionando una visión detallada de cómo la implementación de la gamificación impacta en el rendimiento académico y la percepción de los participantes. Además, se utiliza la revisión teórica para contextualizar y profundizar en la discusión de los hallazgos, estableciendo conexiones significativas entre la teoría y la práctica. A través de este análisis, se busca no solo identificar el potencial de la gamificación como herramienta educativa, sino también

ofrecer insights valiosos para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias efectivas que promuevan el aprendizaje significativo y el éxito académico de los estudiantes de básica superior.

#### 4.1. Análisis de calificaciones de Estudiantes

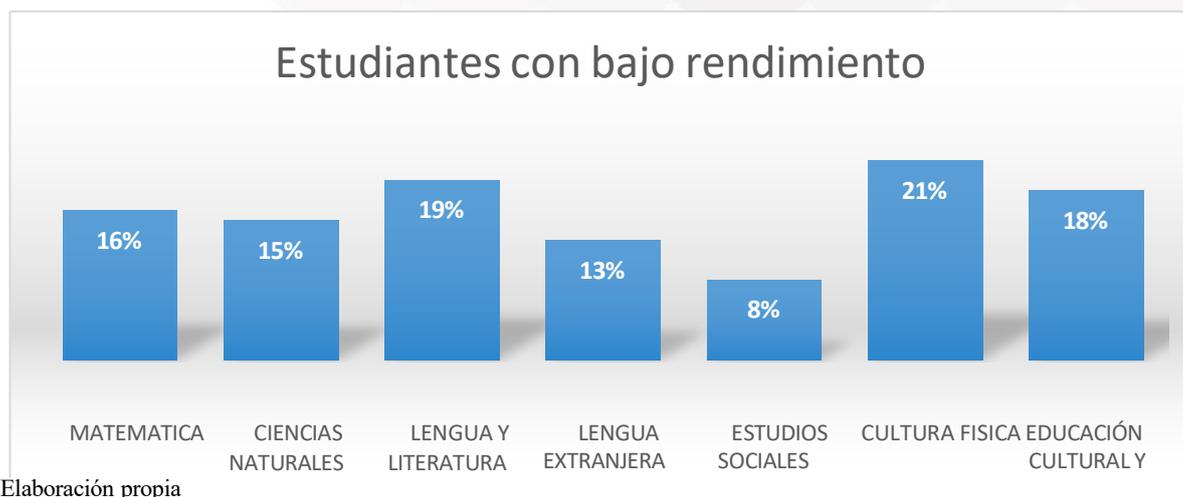
Se recopiló las calificaciones de los estudiantes mediante la técnica de observación directa, que participaron de la encuesta, a fin de conocer quienes tienen un bajo rendimiento, para lo cual se identificó por materia a los estudiantes con promedio menor a 7 y se obtuvo los siguientes resultados:

**Tabla 5** Estudiantes con bajo rendimiento

	<b>Estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
MATEMATICA	15,00	16%
CIENCIAS NATURALES	14,00	15%
LENGUA Y LITERATURA	18,00	19%
LENGUA EXTRANJERA	12,00	13%
ESTUDIOS SOCIALES	8,00	8%
CULTURA FISICA	20,00	21%
EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA	17,00	18%

Elaboración propia

**Gráfico 1** Estudiantes con bajo rendimiento



**Se observa una distribución variada del bajo rendimiento académico entre las diferentes materias, siendo Cultura Física la que presenta el mayor porcentaje de estudiantes con dificultades, seguida de Lengua y Literatura.**

Estos resultados resaltan la importancia de identificar las áreas específicas donde los estudiantes enfrentan dificultades y desarrollar estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades individuales y grupales.

**Es fundamental implementar medidas de apoyo y refuerzo en las materias identificadas como problemáticas, con el objetivo de mejorar el desempeño académico y promover el éxito estudiantil de manera integral.**

Este análisis proporciona una visión detallada de la distribución del bajo rendimiento académico en las diferentes materias, lo que puede servir como punto de partida para diseñar intervenciones educativas efectivas y mejorar el rendimiento estudiantil en la Unidad

Educativa Augusto Martínez.

#### 4.2. Análisis de las encuestas de Estudiantes

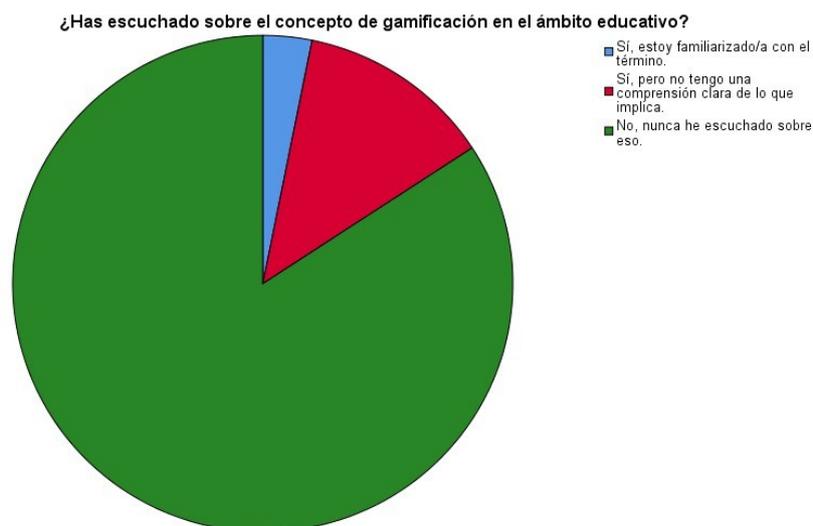
**Tabla 6** Gamificación en el ámbito educativo  
**¿Has escuchado sobre el concepto de gamificación en el ámbito educativo?**

Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Sí, estoy familiarizado/a con el término.	3	3,2	3,2	3,2
	Sí, pero no tengo una comprensión clara de lo que implica.	12	12,6	12,6	15,8
	No, nunca he escuchado sobre eso.	80	84,2	84,2	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 2** Gamificación en el ámbito educativo



Elaboración propia

Los resultados revelan que la mayoría de los encuestados no están familiarizados con el concepto de gamificación en el ámbito educativo. Esto puede indicar una brecha en el conocimiento sobre las prácticas educativas innovadoras y el uso de tecnologías emergentes en el contexto escolar. La minoría indicaron estar familiarizados con el término o haber escuchado sobre él, pero sin comprender completamente su significado, podría beneficiarse de una mayor clarificación y educación sobre el tema.

Estos hallazgos sugieren la necesidad de programas de capacitación y sensibilización para educadores y estudiantes sobre el potencial de la gamificación como herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje y promover la participación y la motivación de los estudiantes en el aula.

**Tabla 7** Impacto de la gamificación

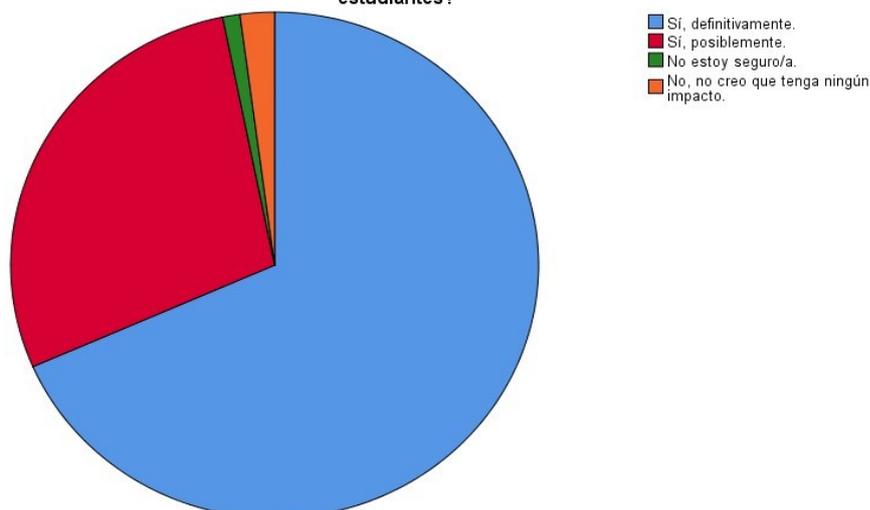
**¿Crees que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	65	68,4	68,4	68,4
	Sí, posiblemente.	27	28,4	28,4	96,8
	No estoy seguro/a.	1	1,1	1,1	97,9
	No, no creo que tenga ningún impacto.	2	2,1	2,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 3** Impacto de la gamificación

**¿Crees que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes?**



Elaboración propia

El análisis de los resultados revela una notable falta de familiaridad con el concepto de gamificación, con un 84,2% indicaron que nunca han escuchado sobre la gamificación, seguido de un 12,6% que reconocen haber escuchado el término, pero carecen de una comprensión clara de su significado. Esta falta de conocimiento sugiere una oportunidad para la educación y la sensibilización sobre las prácticas educativas innovadoras.

En cuanto a la percepción del impacto positivo de la gamificación

en el rendimiento académico, se observa una actitud mayoritariamente positiva entre los estudiantes, con un 68.4% creyendo firmemente en su potencial beneficioso y un 28.4% considerándolo posible. Sin embargo, un pequeño porcentaje (2.1%) expresó escepticismo, destacando la necesidad de abordar y aclarar las dudas sobre los beneficios de esta estrategia educativa.

**Tabla 8** Interés y motivación

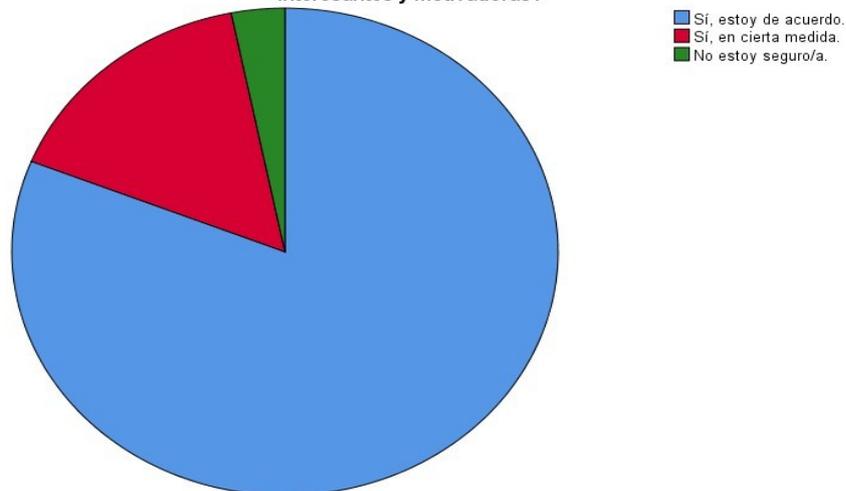
**¿Consideras que el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje puede hacer las clases más interesantes y motivadoras?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	77	81,1	81,1	81,1
	Sí, en cierta medida.	15	15,8	15,8	96,8
	No estoy seguro/a.	3	3,2	3,2	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 4** Interés y motivación

**¿Consideras que el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje puede hacer las clases más interesantes y motivadoras?**



Elaboración propia

El análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje indica una clara tendencia hacia la creencia en su capacidad para hacer las clases más interesantes y motivadoras. El 81.1% de los encuestados están completamente de acuerdo con esta afirmación, lo que refleja una fuerte convicción en el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia educativa. Además, un 15.8% expresaron estar parcialmente de acuerdo, lo que sugiere una apertura hacia la idea, pero con cierta reserva. Solo un pequeño porcentaje (3.2%) manifestó incertidumbre sobre el tema, lo que indica la necesidad de proporcionar más información y claridad sobre los beneficios de la gamificación en el aula.

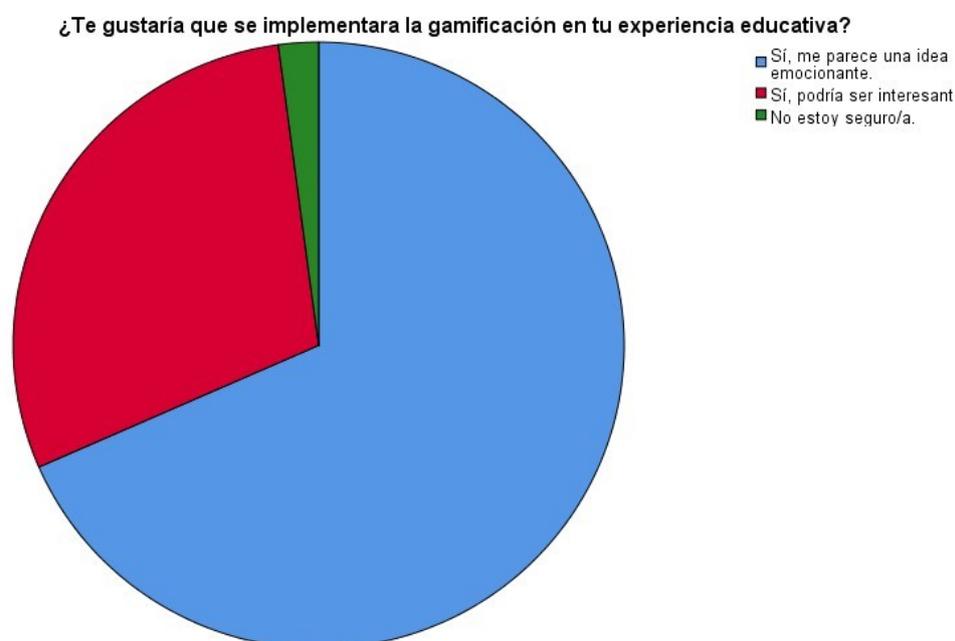
**Tabla 9** La gamificación en la experiencia educativa

**¿Te gustaría que se implementara la gamificación en tu experiencia educativa?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, me parece una idea emocionante.	65	68,4	68,4	68,4
	Sí, podría ser interesante.	28	29,5	29,5	97,9
	No estoy seguro/a.	2	2,1	2,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 5** La gamificación en la experiencia educativa



Elaboración propia

El 68.4% de los encuestados muestran entusiasmo ante la idea, considerándola emocionante, lo que indica un alto grado de interés y receptividad hacia esta metodología de enseñanza. También, el 29.5% de los estudiantes están abiertos a la posibilidad, expresando que podría ser interesante, lo que sugiere unadisposición favorable, aunque con ciertas reservas o dudas. Solo un pequeño porcentaje (2.1%) manifiesta incertidumbre sobre la implementación de la gamificación en su experiencia educativa. Estos resultados subrayan la disposiciónpositiva de los estudiantes hacia la integración de la gamificación como estrategia pedagógica.

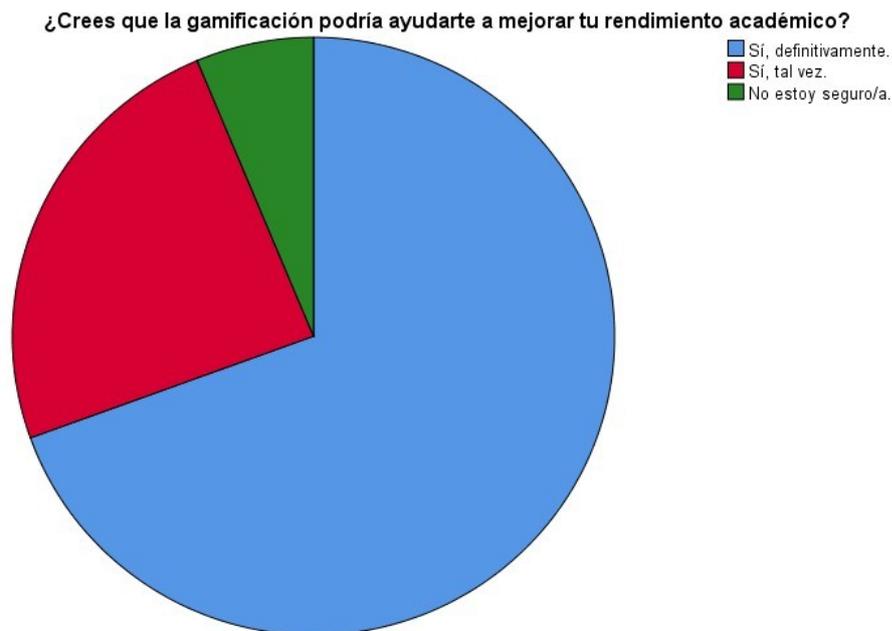
**Tabla 10** La gamificación en el mejoramiento del rendimiento académico

**¿Crees que la gamificación podría ayudarte a mejorar tu rendimiento académico?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	66	69,5	69,5	69,5
	Sí, tal vez.	23	24,2	24,2	93,7
	No estoy seguro/a.	6	6,3	6,3	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 6** La gamificación en el mejoramiento del rendimiento académico



Elaboración propia

La percepción de los estudiantes muestra que el 69.5% de los encuestados están convencidos que la gamificación podría ser beneficiosa para mejorar su rendimiento académico. Esto indica una fuerte creencia en la eficacia de la gamificación como estrategia educativa. De igual forma, el 24.2% expresaron que es posible que la gamificación les ayude a mejorar su rendimiento académico, lo que sugiere una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Por otro lado, solo el 6.3% manifestó no estar seguro/a sobre el impacto de la gamificación en su rendimiento académico.

**Tabla 11** Tipo de elementos de gamificación

**¿Qué tipo de elementos de gamificación crees que podrían ser más efectivos para motivarte en tus estudios?**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Puntos y recompensas.	50	52,6	52,6	52,6
Niveles y desafíos.	36	37,9	37,9	90,5
Tablas de clasificación y competencias.	9	9,5	9,5	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 7** Tipo de elementos de gamificación

¿Qué tipo de elementos de gamificación crees que podrían ser más efectivos para motivarte en tus estudios?



Elaboración propia

El 52.6% de los encuestados consideran que este tipo de elementos serían más efectivos para motivarlos, lo que sugiere que la posibilidad de obtener puntos y recompensas podría ser un incentivo significativo para su participación en actividades de aprendizaje. El 37.9% de los estudiantes expresaron que los niveles y desafíos podrían ser efectivos, lo que indica que la estructura de progresión y los desafíos podrían ser elementos motivadores adicionales en su experiencia de aprendizaje. Por último, un 9.5% mencionó las tablas de clasificación y competencias como elementos motivadores, lo que sugiere que la competencia y la comparación con otros compañeros también pueden ser consideradas como una forma de motivación. Estos resultados proporcionan información valiosa sobre las preferencias de los estudiantes en cuanto a los elementos de gamificación, lo que puede ser útil para diseñar estrategias efectivas que promuevan su participación y compromiso en el proceso de aprendizaje.

**Tabla 12** Mejorar la participación y colaboración en clase

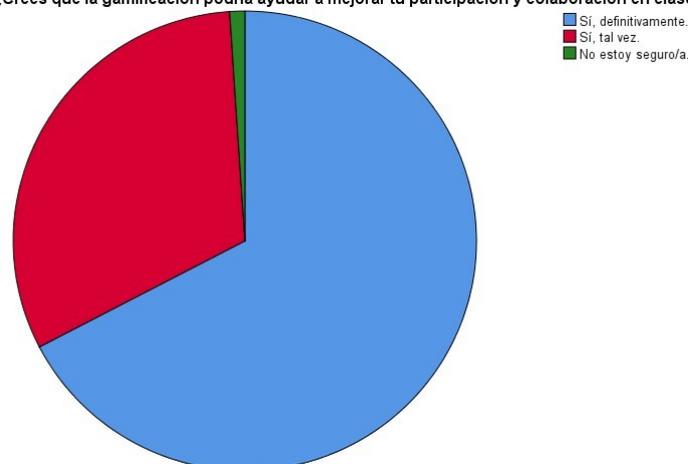
**¿Crees que la gamificación podría ayudar a mejorar tu participación y colaboración en clase?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	64	67,4	67,4	67,4
	Sí, tal vez.	30	31,6	31,6	98,9
	No estoy seguro/a.	1	1,1	1,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 8** Mejorar la participación y colaboración en clase

¿Crees que la gamificación podría ayudar a mejorar tu participación y colaboración en clase?



Elaboración propia

El 67.4% de los encuestados están convencidos de que definitivamente la gamificación podría ser beneficiosa para mejorar su participación y colaboración en clase. Esto sugiere una fuerte creencia en la capacidad de la gamificación para fomentar la interacción y el trabajo en equipo entre los estudiantes durante las actividades educativas. Un 31.6% de los estudiantes expresaron que es posible que la gamificación tenga un impacto positivo en su participación y colaboración en clase, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Solo el 1.1% manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto. Estos resultados resaltan la percepción aceptable hacia el potencial de la gamificación para promover la participación activa y la colaboración en el entorno educativo, lo que puede contribuir a un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

**Tabla 13** Aprender de manera efectiva

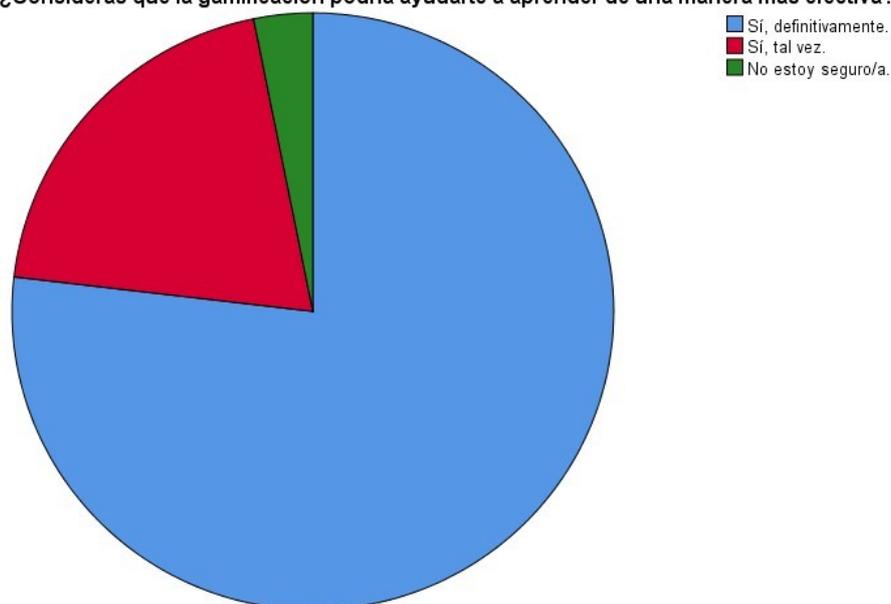
**¿Consideras que la gamificación podría ayudarte a aprender de una manera más efectiva?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	73	76,8	76,8	76,8
	Sí, tal vez.	19	20,0	20,0	96,8
	No estoy seguro/a.	3	3,2	3,2	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 9** Aprender de manera efectiva

¿Consideras que la gamificación podría ayudarte a aprender de una manera más efectiva?



Elaboración propia

El 76.8% de los encuestados consideran que la gamificación podría ser beneficiosa para aprender de una manera más efectiva. Esta respuesta refleja una fuerte creencia en la capacidad de la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje y facilitar la comprensión de los conceptos educativos. Además, el 20.0% de los estudiantes expresaron que es posible que la gamificación tenga un impacto positivo en su aprendizaje, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Solo un pequeño porcentaje (3.2%) manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto.

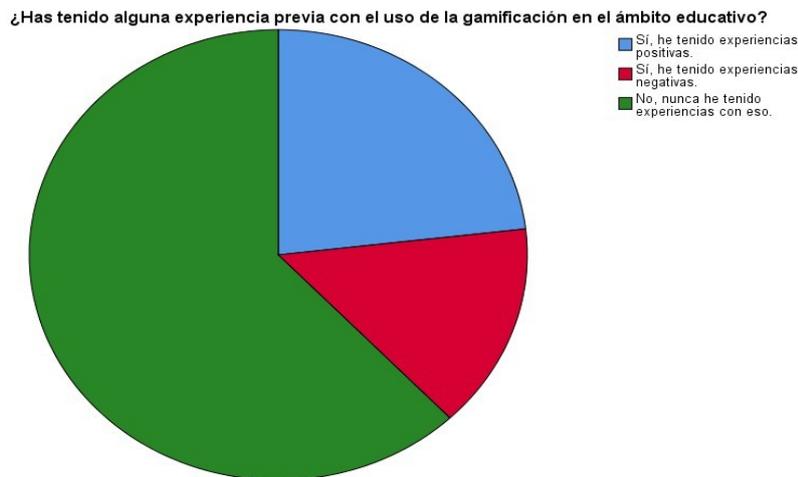
**Tabla 14** Experiencia previa

**¿Has tenido alguna experiencia previa con el uso de la gamificación en el ámbito educativo?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, he tenido experiencias positivas.	22	23,2	23,2	23,2
	Sí, he tenido experiencias negativas.	14	14,7	14,7	37,9
	No, nunca he tenido experiencias con eso.	59	62,1	62,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 10** Experiencia previa



Elaboración propia

El 62.1% de los encuestados indicaron que nunca han tenido experiencias con la gamificación en el ámbito educativo. Esto sugiere que la gamificación aún no ha sido ampliamente implementada en el entorno educativo al que pertenecen los estudiantes encuestados. Por otro lado, el 23.2% de los estudiantes han tenido experiencias positivas con la gamificación, lo que indica que algunos de ellos han tenido encuentros previos con esta metodología y los han percibido de manera favorable. Además, el 14.7% de los encuestados reportaron haber tenido experiencias negativas con la gamificación, lo que señala que, aunque menos comunes, también existen percepciones desfavorables hacia esta metodología. Se resalta la importancia de explorar y entender las experiencias previas de los estudiantes con la gamificación como parte del proceso de implementación y diseño de estrategias educativas.

**Tabla 15** Reducción del aburrimiento y monotonía del aprendizaje

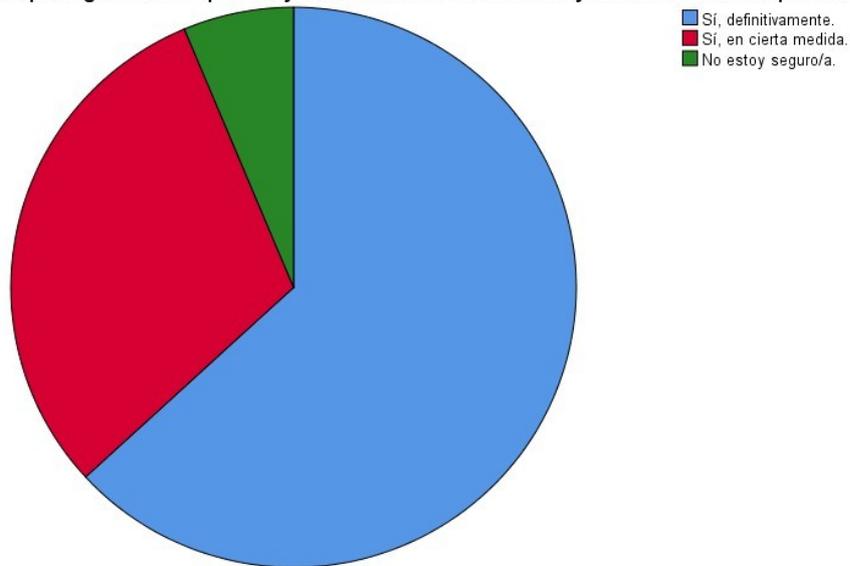
**¿Crees que la gamificación podría ayudar a reducir el aburrimiento y la monotonía en el aprendizaje?**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sí, definitivamente.	60	63,2	63,2	63,2
Sí, en cierta medida.	29	30,5	30,5	93,7
No estoy seguro/a.	6	6,3	6,3	100,0
Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 11** Reducción del aburrimiento y monotonía del aprendizaje

¿Crees que la gamificación podría ayudar a reducir el aburrimiento y la monotonía en el aprendizaje?



Elaboración propia

El 63.2% de los encuestados están convencidos de que definitivamente la gamificación podría ser eficaz para reducir el aburrimiento y la monotonía en el proceso de aprendizaje. Esto sugiere una fuerte creencia en la capacidad de la gamificación para hacer que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido, lo que podría contribuir a mantener el interés y la atención de los estudiantes durante las clases. Además, el 30.5% de los estudiantes expresaron que la gamificación podría ayudar en cierta medida a reducir el aburrimiento y la monotonía, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Solo un pequeño porcentaje (6.3%) manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto.

Tabla 16 La gamificación para la motivación y cumplimiento de tareas

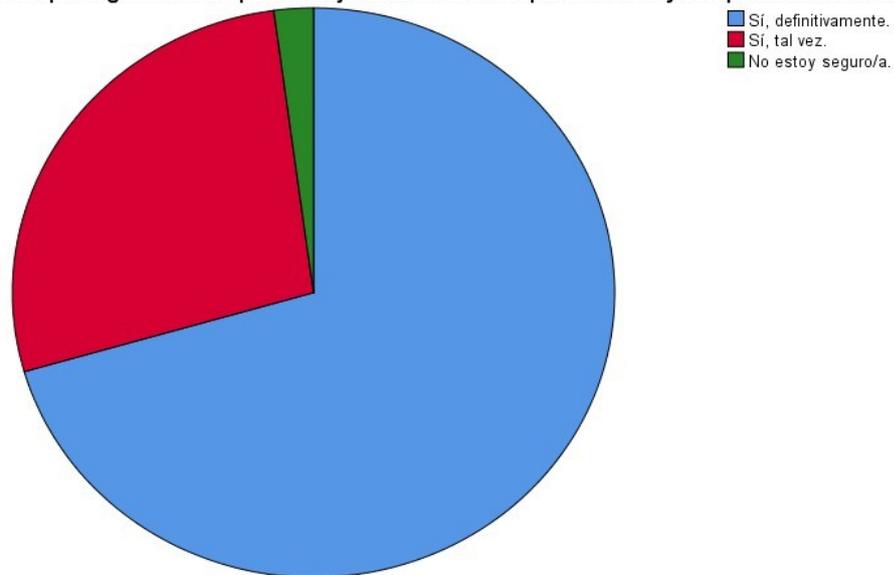
¿Consideras que la gamificación podría mejorar tu motivación para estudiar y completar tareas académicas?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	67	70,5	70,5	70,5
	Sí, tal vez.	26	27,4	27,4	97,9
	No estoy seguro/a.	2	2,1	2,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

Gráfico 12 La gamificación para la motivación y cumplimiento de tareas

¿Consideras que la gamificación podría mejorar tu motivación para estudiar y completar tareas académicas?



Elaboración propia

El 70.5% de los encuestados están convencidos de que definitivamente la gamificación podría mejorar su motivación para estudiar y completar tareas académicas. Esta respuesta refleja una fuerte creencia en la capacidad de la gamificación para aumentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, lo que podría resultar en un mayor compromiso y dedicación en sus estudios. El 27.4% expresaron que la gamificación podría tener un impacto positivo en su motivación en cierta medida, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Solo un pequeño porcentaje (2.1%) manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto.

Tabla 17 Utilización de herramientas de gamificación

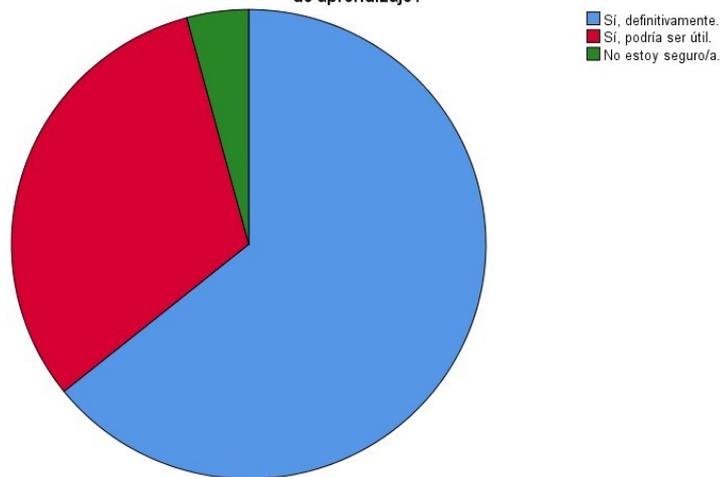
¿Te gustaría recibir capacitación y orientación sobre cómo utilizar herramientas de gamificación en tu proceso de aprendizaje?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	61	64,2	64,2	64,2
	Sí, podría ser útil.	30	31,6	31,6	95,8
	No estoy seguro/a.	4	4,2	4,2	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

Gráfico 13 Utilización de herramientas de gamificación

¿Te gustaría recibir capacitación y orientación sobre cómo utilizar herramientas de gamificación en tu proceso de aprendizaje?



Elaboración propia

El 64.2% de los encuestados están convencidos de que definitivamente les gustaría recibir capacitación y orientación sobre este tema. Esta respuesta refleja un interés activo por parte de los estudiantes en aprender más sobre cómo integrarla gamificación en su proceso educativo, lo que sugiere una disposición hacia la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos. Además, el 31.6% de los estudiantes expresaron que podría ser útil recibir esta capacitación y orientación, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Tan solo el 4.2% manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto. Estos resultados resaltan la posibilidad de recibir capacitación y orientación sobre cómo utilizar herramientas de gamificación, lo que podría contribuir a una mayor implementación y efectividad de esta metodología en su proceso de aprendizaje.

**Tabla 18** Desarrollo de habilidades

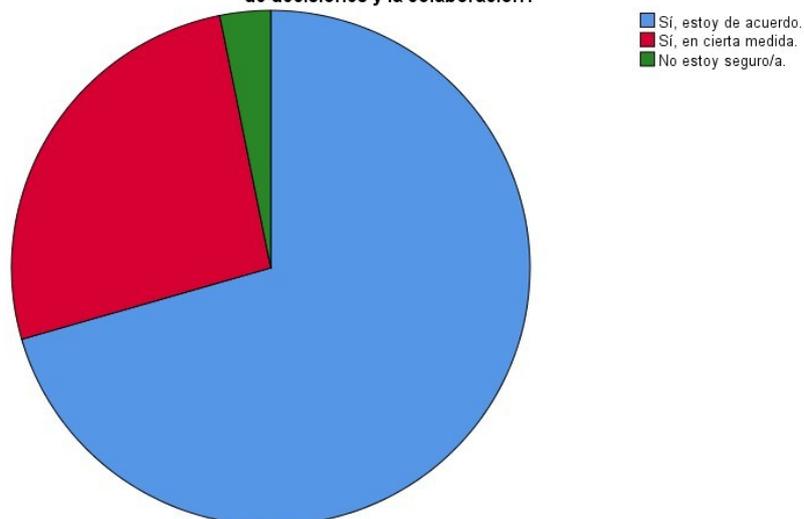
**¿Crees que la gamificación podría ayudarte a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	67	70,5	70,5	70,5
	Sí, en cierta medida.	25	26,3	26,3	96,8
	No estoy seguro/a.	3	3,2	3,2	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 14** Desarrollo de habilidades

¿Crees que la gamificación podría ayudarte a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración?



Elaboración propia

**El 70.5% de los encuestados están de acuerdo en que la gamificación podría ayudarles en el desarrollo de estas habilidades. Esta respuesta refleja una fuerte creencia en la capacidad de la gamificación para promover el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales importantes, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración, que son fundamentales en el proceso de aprendizaje y en la vida cotidiana. El 26.3% de los estudiantes expresaron que la gamificación podría ayudar en cierta medida en el desarrollo de estas habilidades, lo que indica una disposición abierta hacia la idea, pero con cierta reserva o incertidumbre. Finalmente, el 3.2% manifestó no estar seguro/a sobre este aspecto.**

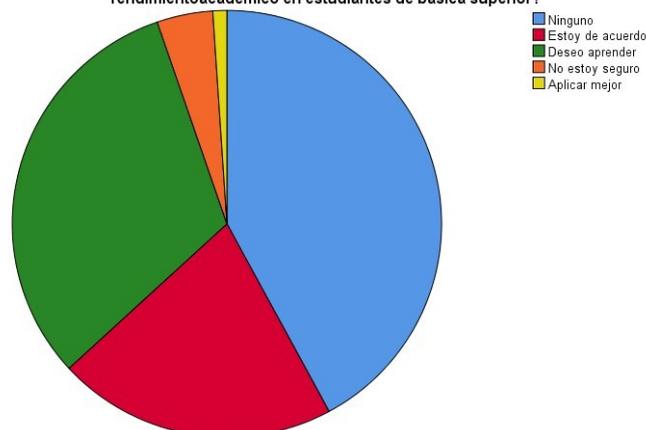
**Tabla 19** Sugerencias de estudiantes respecto a la gamificación  
**¿Tienes alguna sugerencia sobre el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ninguno	40	42,1	42,1	42,1
	Estoy de acuerdo	20	21,1	21,1	63,2
	Deseo aprender	30	31,6	31,6	94,7
	No estoy seguro	4	4,2	4,2	98,9
	Aplicar mejor	1	1,1	1,1	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 15** Sugerencias de estudiantes respecto a la gamificación

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior?



Elaboración propia

El 42.1% de los encuestados indicaron que no tienen ninguna sugerencia adicional o comentario, lo que podría sugerir que están satisfechos con la información proporcionada o que no tienen ideas específicas adicionales en este momento. Sin embargo, el 21.1% expresaron que están de acuerdo con el uso de la gamificación, lo que refleja un respaldo positivo hacia esta metodología. Por otro lado, el 31.6% indicaron que desean aprender más sobre el tema, lo que sugiere un interés activo en profundizar en el conocimiento sobre la gamificación y su aplicación. Un 4.2% manifestó no estar seguro, lo que podría reflejar una falta de conocimiento o experiencia previa. Finalmente, un 1.1% mencionó la necesidad de aplicar mejor la gamificación, lo que sugiere la implementación efectiva de esta metodología para lograr resultados óptimos en el rendimiento académico.

#### 4.3. Discusión de resultados de los estudiantes

El análisis de las respuestas proporcionadas por los estudiantes a las 15 preguntas sobre la gamificación en el ámbito educativo brinda una visión general de su percepción y disposición hacia esta metodología. En general, se observa un alto grado de apertura y receptividad por parte de los estudiantes hacia el uso de la gamificación como una herramienta para mejorar su experiencia educativa y su rendimiento académico. A continuación, se presenta un diagnóstico general basado en los principales hallazgos:

1. Conocimiento previo sobre gamificación: Aproximadamente el 84.2% de los

estudiantes nunca han escuchado sobre el concepto de gamificación en el ámbito educativo. Esto indica una falta de familiaridad con esta metodología entre la mayoría de los encuestados.

2. Percepción sobre el impacto de la gamificación: La gran mayoría de los estudiantes (alrededor del 96.8%) creen que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico. Esto sugiere una fuerte creencia en el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje.
3. Interés en la implementación de la gamificación: Un alto porcentaje de estudiantes (alrededor del 97.9%) expresaron su interés en que se implemente la gamificación en su experiencia educativa, lo que refleja una disposición favorable hacia esta metodología.
4. Percepción sobre la efectividad de la gamificación: La mayoría de los estudiantes (alrededor del 76.8%) creen que la gamificación podría ayudarles a aprender de manera más efectiva. Además, un porcentaje significativo (alrededor del 70.5%) considera que la gamificación podría ayudarles a desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración.
5. Disposición hacia la capacitación en gamificación: La mayoría de los estudiantes (alrededor del 95.8%) expresaron su disposición a recibir capacitación y orientación sobre cómo utilizar herramientas de gamificación en su proceso de aprendizaje.
6. Deseo de aprender más sobre gamificación: Un porcentaje considerable de estudiantes (alrededor del 31.6%) indicaron que desean aprender más sobre el uso de la gamificación en la educación, lo que sugiere un interés activo en profundizar en el conocimiento sobre esta metodología.

El diagnóstico general de los estudiantes muestra una actitud positiva y receptiva hacia la gamificación en el ámbito educativo. Existe un alto grado de interés en explorar y utilizar esta metodología para mejorar su experiencia de aprendizaje y su rendimiento académico. Sin embargo, también se destaca la necesidad de proporcionar más información y capacitación sobre la gamificación para que los estudiantes puedan aprovechar al máximo su potencial.

#### 4.4. Análisis de las encuestas de los docentes

**Tabla 20** Familiarización con la gamificación

**¿Estás familiarizado/a con el concepto de gamificación en el ámbito educativo?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy familiarizado/a y comprendo su aplicación.	9	50,0	50,0	50,0
	Sí, he escuchado sobre ello, pero no tengo una comprensión clara.	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 16** Familiarización con la gamificación



Elaboración propia

El análisis de las respuestas de los 18 profesores indica que todos ellos están familiarizados con el concepto de gamificación en el ámbito educativo, aunque en diferentes niveles de comprensión. La mitad de los encuestados (50%) expresaron tener una comprensión clara y comprensión de su aplicación, mientras que la otra mitad (50%) indicó haber escuchado sobre ello, pero no tener una comprensión clara. Este resultado sugiere que, aunque todos los profesores están conscientes de la existencia de la gamificación en la educación, algunos podrían necesitar más información o formación para comprender completamente su aplicación en el aula.

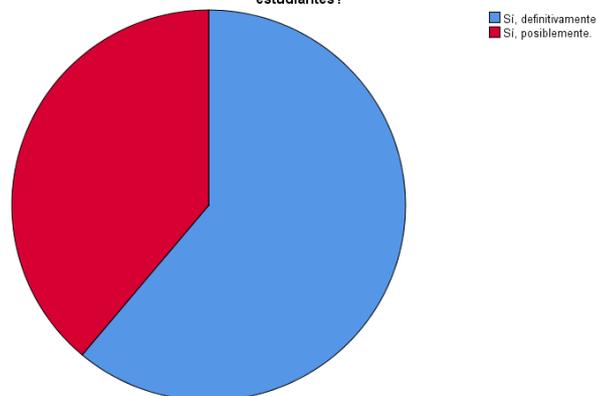
**¿Crees que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	11	61,1	61,1	61,1
	Sí, posiblemente.	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 17** Impacto del uso de la gamificación

¿Crees que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes?



Elaboración propia

El análisis de las respuestas de los 18 profesores revela que la mayoría (61.1%) cree que el uso de la gamificación definitivamente puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, el 38.9% restante considera que existe una posibilidad de que la gamificación pueda tener un impacto positivo. Este resultado muestra una tendencia general positiva entre los docentes hacia la implementación de la gamificación como una herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

**Tabla 22** La falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico

**¿Consideras que la falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico de los estudiantes?**

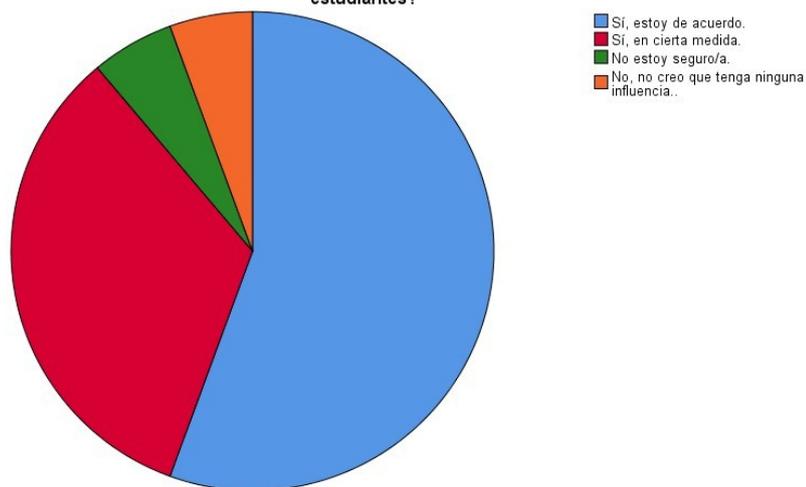
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	10	55,6	55,6	55,6
	Sí, en cierta medida.	6	33,3	33,3	88,9

No estoy seguro/a.	1	5,6	5,6	94,4
No, no creo que tenga ninguna influencia.	1	5,6	5,6	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 18** La falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico

¿Consideras que la falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico de los estudiantes?



Elaboración propia

De los 18 profesores indica que la mayoría (55.6%) está de acuerdo en que la falta de una estrategia como la gamificación afecta el rendimiento académico de los estudiantes. Además, un 33.3% de los encuestados considera que esta falta podría tener un impacto en cierta medida. Solo un pequeño porcentaje expresó dudas o desacuerdo con esta afirmación. Estos resultados sugieren que la mayoría de los docentes reconocen la importancia de implementar estrategias como la gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

**Tabla 23** El uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras

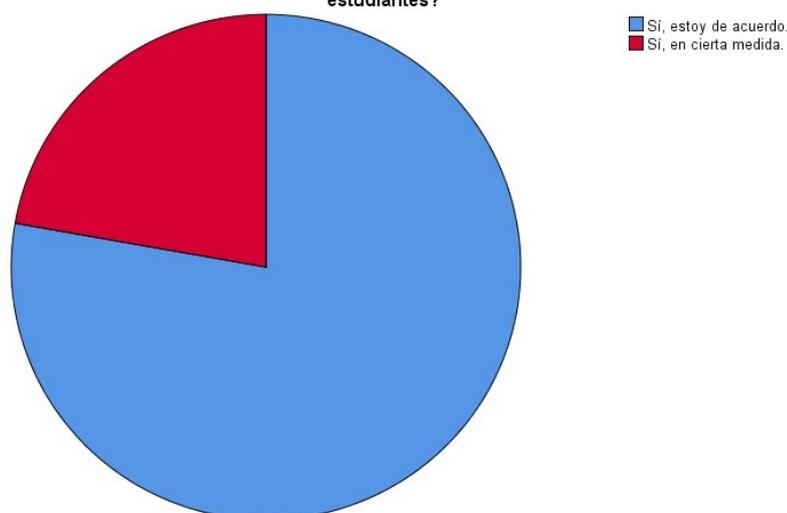
¿Crees que el uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras para los estudiantes?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	14	77,8	77,8	77,8
	Sí, en cierta medida.	4	22,2	22,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 19** El uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras

¿Crees que el uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras para los estudiantes?



Elaboración propia

El análisis de las respuestas de los 18 profesores revela que la gran mayoría (77.8%) está de acuerdo en que el uso de la gamificación puede hacer las clases más interesantes y motivadoras para los estudiantes. Además, un pequeño porcentaje (22.2%) considera que esta afirmación es cierta en cierta medida.

Estos resultados indican un consenso entre los docentes sobre el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al hacerlas clases más atractivas y estimulantes.

**Tabla 24** La gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación

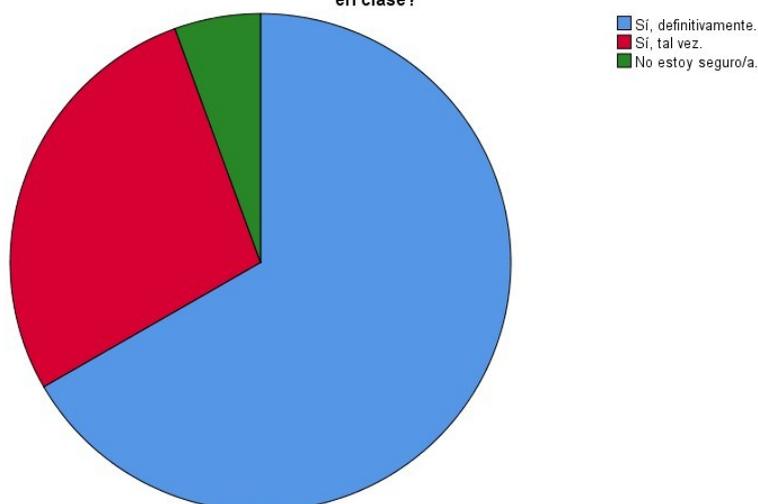
¿Consideras que la gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes en clase?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	12	66,7	66,7	66,7
	Sí, tal vez.	5	27,8	27,8	94,4
	No estoy seguro/a.	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 20** La gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación

¿Consideras que la gamificación podría ayudar a mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes en clase?



Elaboración propia

El análisis de las respuestas de los profesores muestra que la mayoría (66.7%) está de acuerdo en que la gamificación podría ayudar definitivamente a mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes en clase. Además, un porcentaje considerable (27.8%) cree que esta afirmación podría ser cierta en cierta medida. Estos resultados insinúan que los profesores perciben la gamificación como una herramienta efectiva para aumentar el compromiso de los estudiantes en el aula, lo que puede tener un impacto positivo en su aprendizaje y desempeño académico.

**Tabla 25** Estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos

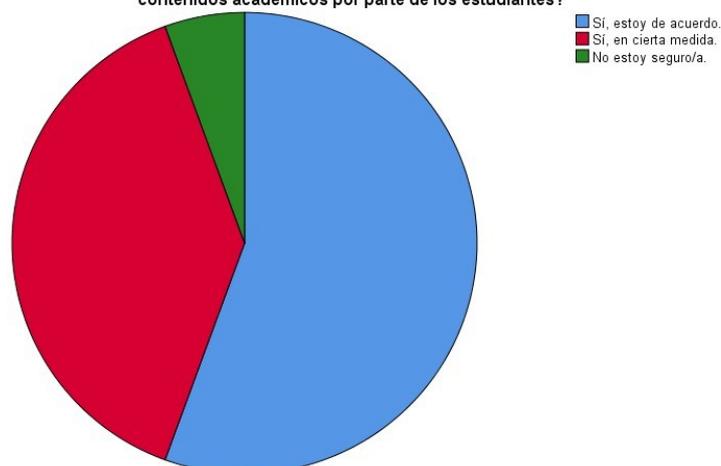
¿Crees que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos académicos por parte de los estudiantes?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	10	55,6	55,6	55,6
	Sí, en cierta medida.	7	38,9	38,9	94,4
	No estoy seguro/a.	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

### Gráfico 21 Estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos

¿Crees que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos académicos por parte de los estudiantes?



Elaboración propia

Los resultados muestran que la mayoría de los profesores (55.6%) están de acuerdo en que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos académicos por parte de los estudiantes. Además, un porcentaje significativo (38.9%) cree que esta afirmación podría ser cierta en cierta medida. Esto indica que los profesores reconocen el potencial de la gamificación como una herramienta para facilitar el aprendizaje y la retención de conocimientos entre los estudiantes.

**Tabla 26** La gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades

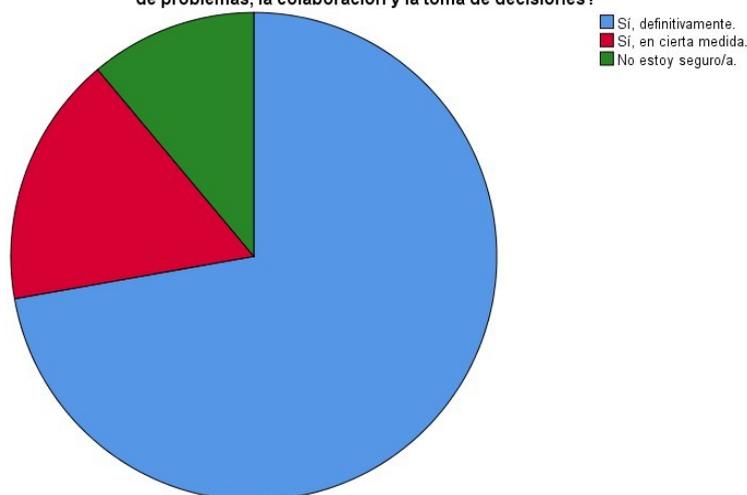
**¿Consideras que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	13	72,2	72,2	72,2
	Sí, en cierta medida.	3	16,7	16,7	88,9
	No estoy seguro/a.	2	11,1	11,1	100,0
Total		18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 22** La gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades

¿Consideras que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones?



Elaboración propia

Los resultados indican que la mayoría de los profesores (72.2%) están convencidos de que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones. Además, un pequeño porcentaje (16.7%) cree que esta afirmación podría ser cierta en cierta medida. Estos hallazgos muestran que los profesores perciben la gamificación como una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades importantes para el éxito académico y personal de los estudiantes.

**Tabla 27** Experiencia previa en la docencia

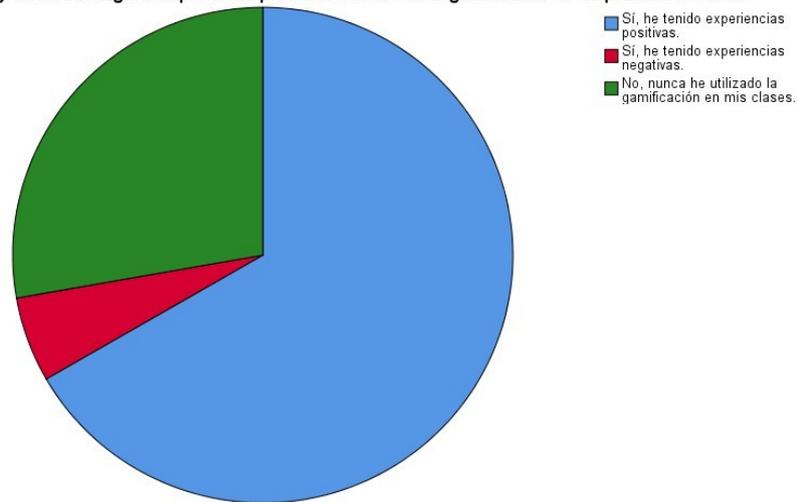
¿Has tenido alguna experiencia previa con el uso de la gamificación en tu práctica docente?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, he tenido experiencias positivas.	12	66,7	66,7	66,7
	Sí, he tenido experiencias negativas.	1	5,6	5,6	72,2
	No, nunca he utilizado la gamificación en mis clases.	5	27,8	27,8	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 23** Experiencia previa en la docencia

¿Has tenido alguna experiencia previa con el uso de la gamificación en tu práctica docente?



Elaboración propia

De acuerdo con los resultados, la mayoría de los profesores (66.7%) han tenido experiencias positivas previas con el uso de la gamificación en su práctica docente, lo que sugiere que han encontrado beneficios en la implementación de esta estrategia en el aula. Sin embargo, un pequeño porcentaje (5.6%) reportó haber tenido experiencias negativas, mientras que un 27.8% indicó que nunca han utilizado la gamificación en sus clases. Los resultados revelan una diversidad de experiencias entre los profesores en cuanto a la implementación de la gamificación en su enseñanza.

Tabla 28 Mejora del rendimiento

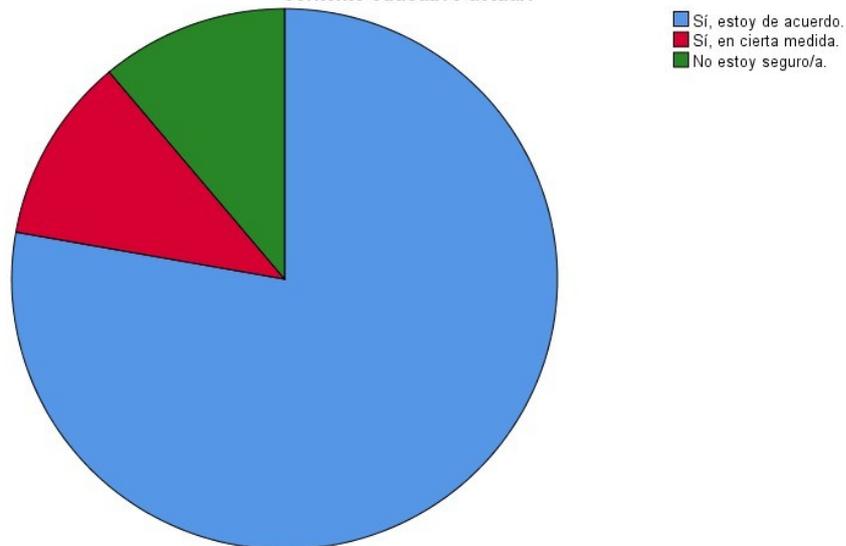
¿Consideras que la gamificación podría ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en tu contexto educativo actual?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	14	77,8	77,8	77,8
	Sí, en cierta medida.	2	11,1	11,1	88,9
	No estoy seguro/a.	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

Gráfico 24 Mejora del rendimiento

¿Consideras que la gamificación podría ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en tu contexto educativo actual?



Elaboración propia

Los resultados muestran que la mayoría de los profesores (77.8%) creen que la gamificación podría ayudar a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en su contexto educativo actual. Además, un pequeño porcentaje (11.1%) considera que la gamificación podría tener un impacto positivo en cierta medida, mientras que otro 11.1% no está seguro sobre su efectividad. Esto sugiere una percepción generalmente positiva hacia el potencial de la gamificación para mejorar el desempeño académico de los estudiantes entre los profesores encuestados.

**Tabla 29** Cambios en la forma de enseñanza

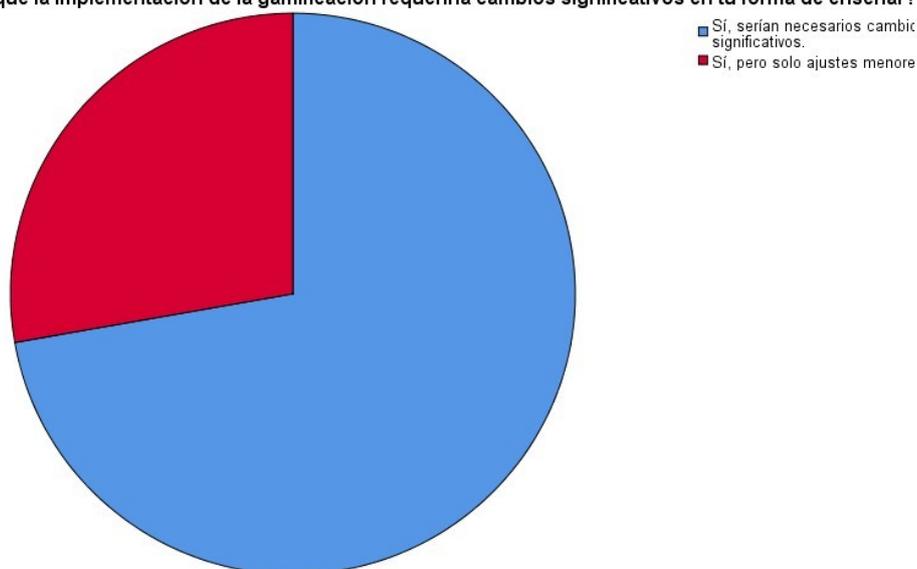
¿Crees que la implementación de la gamificación requeriría cambios significativos en tu forma de enseñar?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sí, serían necesarios cambios significativos.	13	72,2	72,2	72,2
Sí, pero solo ajustes menores.	5	27,8	27,8	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 25** Cambios en la forma de enseñanza

¿Crees que la implementación de la gamificación requeriría cambios significativos en tu forma de enseñar?



Elaboración propia

Los resultados indican que la mayoría de los profesores (72.2%) consideran que la implementación de la gamificación requeriría cambios significativos en su forma de enseñar. Solo un 27.8% de los encuestados opinan que serían necesarios ajustes menores. Se entiende que la introducción de la gamificación en el aula podría implicar transformaciones sustanciales en la metodología de enseñanza actualmente empleada por los docentes encuestados.

**Tabla 30** Capacitación y apoyo para aplicar la estrategia

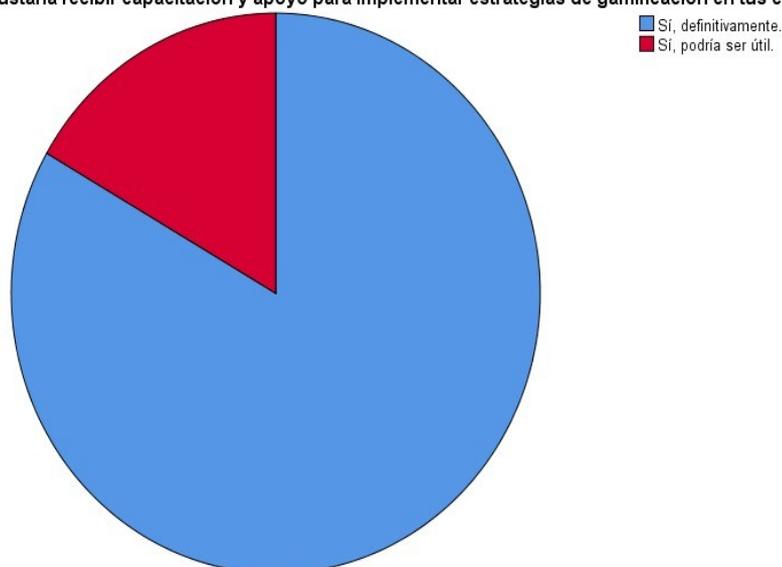
¿Te gustaría recibir capacitación y apoyo para implementar estrategias de gamificación en tus clases?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, definitivamente.	15	83,3	83,3	83,3
	Sí, podría ser útil.	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

### Gráfico 26 Capacitación y apoyo para aplicar la estrategia

¿Te gustaría recibir capacitación y apoyo para implementar estrategias de gamificación en tus clases?



Elaboración propia

La gran mayoría de los profesores (83.3%) están interesados en recibir capacitación y apoyo para implementar estrategias de gamificación en sus clases, mientras que un 16.7% considera que podría ser útil. Esta disposición positiva hacia la capacitación sugiere un interés genuino por parte de los docentes en explorar y adoptar nuevas metodologías pedagógicas que integren la gamificación como herramienta para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

**Tabla 31** Reducción del aburrimiento y la monotonía en el aula

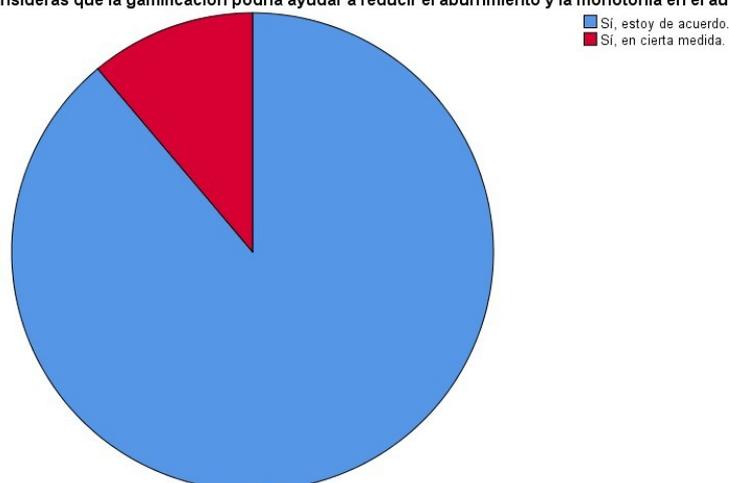
**¿Consideras que la gamificación podría ayudar a reducir el aburrimiento y la monotonía en el aula?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sí, estoy de acuerdo.	16	88,9	88,9	88,9
	Sí, en cierta medida.	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 27** Reducción del aburrimiento y la monotonía en el aula

¿Consideras que la gamificación podría ayudar a reducir el aburrimiento y la monotonía en el aula?



Elaboración propia

El análisis revela que el 88.9% de los docentes están de acuerdo en que la gamificación podría ayudar a reducir el aburrimiento y la monotonía en el aula, mientras que el 11.1% considera que esto podría ocurrir en cierta medida. Estos resultados sugieren una percepción general positiva entre los docentes sobre el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al hacer las clases más dinámicas y atractivas. La disposición de los docentes a adoptar nuevas estrategias para abordar problemas comunes en el aula puede ser fundamental para fomentar un ambiente educativo más estimulante y participativo.

**Tabla 32** Facilidad en la evaluación de los estudiantes

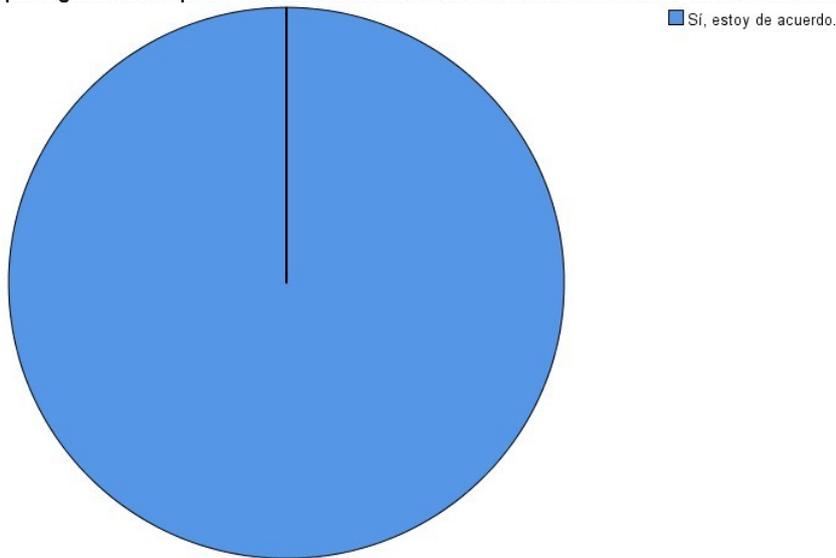
¿Crees que la gamificación podría facilitar la evaluación de los estudiantes de una manera más efectiva?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sí, estoy de acuerdo.	18	100,0	100,0	100,0

Elaboración propia

**Gráfico 28** Facilidad en la evaluación de los estudiantes

Crees que la gamificación podría facilitar la evaluación de los estudiantes de una manera más efectiva?



Elaboración propia

El análisis revela que el 100% de los docentes están de acuerdo en que la gamificación podría facilitar la evaluación de los estudiantes de manera más efectiva. Esta percepción sugiere que los docentes ven el potencial de la gamificación no solo para mejorar la experiencia de aprendizaje, sino también para ofrecer una evaluación más dinámica e inclusiva que pueda capturar de manera más precisa el progreso y el desempeño de los estudiantes. La destreza de los docentes en adoptar métodos innovadores de evaluación podría conducir a un enfoque más completo y equilibrado en la medición del aprendizaje de los estudiantes.

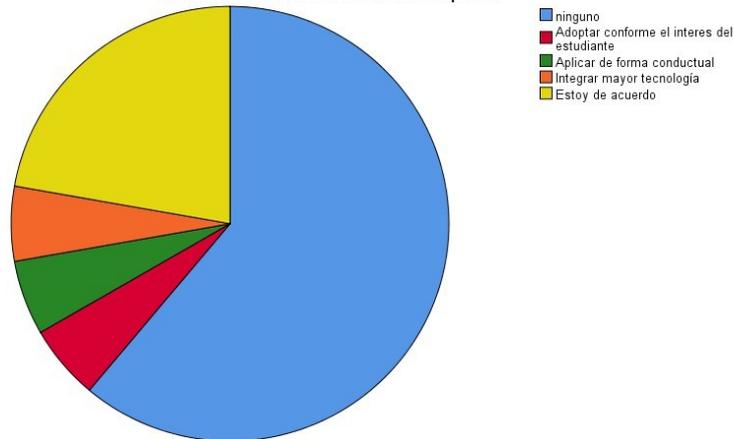
**Tabla 33** Sugerencia adicional de los docentes  
**¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior?**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ninguno	11	61,1	61,1	61,1
	Adoptar conforme el interés del estudiante	1	5,6	5,6	66,7
	Aplicar de forma conductual	1	5,6	5,6	72,2
	Integrar mayor tecnología	1	5,6	5,6	77,8
	Estoy de acuerdo	4	22,2	22,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Elaboración propia

**Gráfico 29** Sugerencia adicional de los docentes

¿Tienes alguna sugerencia adicional o comentario sobre el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior?



Elaboración propia

Los resultados muestran que la mayoría de los docentes no tienen sugerencias adicionales específicas sobre el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de básica superior, lo que podría indicar que están satisfechos con las opciones existentes o que requieren más información antes de hacer recomendaciones específicas. Sin embargo, algunas sugerencias incluyen adoptar en función de los intereses del estudiante, aplicar de manera conductual, integrar una mayor tecnología y mostrar acuerdo general con la implementación de la gamificación. Se destaca la importancia de adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y preferencias de los estudiantes, así como de considerar el uso de tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje.

#### 4.1. Discusión de resultados de los docentes

Los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes sugieren que existe un nivel variable de familiaridad y comprensión del concepto de gamificación en el ámbito educativo. Aproximadamente la mitad de los docentes encuestados indicaron estar familiarizados con el término y comprender su aplicación, mientras que la otra mitad manifestó haber escuchado sobre ello, pero no tener una comprensión clara. Este hallazgo resalta la necesidad de brindar más información y capacitación sobre la gamificación a los docentes para garantizar su correcta implementación y comprensión.

En cuanto a la percepción sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes, la mayoría de los docentes

expresaron creer que esta estrategia puede tener un impacto positivo. Además, la mayoría consideró que la gamificación puede hacer que las clases sean más interesantes y motivadoras para los estudiantes, así como mejorar el compromiso y la participación en el aula. Estas percepciones son alentadoras, ya que sugieren que los docentes ven el potencial de la gamificación para enriquecer el proceso de aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes.

**Asimismo, la mayoría de los docentes encuestados concordaron en que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la comprensión y retención de los contenidos académicos, así como para desarrollar habilidades importantes como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación puede ofrecer beneficios significativos en términos de aprendizaje activo y desarrollo de habilidades clave para el éxito académico y profesional.**

En cuanto a la experiencia previa con el uso de la gamificación en la práctica docente, la mayoría de los docentes afirmaron haber tenido experiencias positivas, lo que sugiere que la gamificación ya se está utilizando en cierta medida en sus

**clases. Sin embargo, también es importante destacar que algunos docentes indicaron no haber utilizado la gamificación en absoluto, lo que destaca la necesidad de brindar oportunidades de capacitación y apoyo para aquellos que aún no han explorado esta estrategia.**

Los resultados de las encuestas muestran una receptividad generalizada hacia la gamificación entre los docentes, así como un reconocimiento de su potencial para mejorar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes en el aula. Sin embargo, también resaltan la importancia de proporcionar recursos y apoyo adecuados para garantizar una implementación efectiva de la gamificación en el contexto educativo.

#### 4.5. Discusión

**El análisis de los resultados de las encuestas tanto a estudiantes como a docentes ofrece una visión integral sobre la percepción y la receptividad hacia la gamificación en el ámbito educativo, así como sus posibles efectos en el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje.**

Comenzando con el análisis de las encuestas a los estudiantes, se observa una tendencia mayoritaria hacia la percepción positiva de la gamificación. La gran mayoría de los estudiantes expresaron creer que el uso de la gamificación puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y hacer que las clases sean más interesantes y motivadoras. Esta percepción es respaldada por la disposición de los estudiantes a experimentar con estrategias

de gamificación en su experiencia educativa, así como por su creencia en el potencial de la gamificación para mejorarla participación, colaboración y motivación en clase.

**Por otro lado, el análisis de las encuestas a los docentes revela una receptividad generalizada hacia la gamificación, con una mayoría expresando creen su capacidad para mejorar el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Los docentes también reconocen el potencial de lagamificación para hacer las clases más interesantes y motivadoras, así como paradesarrollar habilidades clave en los estudiantes. Además, la mayoría de los docentes expresaron interés en recibir capacitación y apoyo para implementar estrategias de gamificación en sus clases, lo que indica una disposición activa paraexplorar nuevas metodologías educativas.**

Al comparar los resultados de las encuestas a estudiantes y docentes, se observa una convergencia en la percepción general sobre la gamificación en el ámbito educativo. Ambos grupos muestran una actitud

positiva hacia la gamificación y reconocen su potencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto sugiere que existe un alineamiento entre las expectativas y las percepciones de los estudiantes y los docentes en relación con la implementación de la gamificación en el aula.

**Los resultados de las encuestas a estudiantes y docentes proporcionan una base sólida para la consideración y la exploración de la gamificación como una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje en el ámbito educativo. Estos hallazgos respaldan la importancia de promover la implementación de la gamificación en el aula, así como de proporcionar capacitación y apoyo adecuados para garantizar su efectiva aplicación.**

## Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

El objetivo principal de examinar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico se abordó mediante el análisis de las respuestas de estudiantes y docentes. Además, los objetivos secundarios relacionados con la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades también fueron abordados en las conclusiones y recomendaciones como se muestra a continuación

### 5.1. Conclusiones

A la luz de los resultados obtenidos y la revisión exhaustiva de la literatura, se concluye que la implementación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo tiene el potencial de mejorar significativamente el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Esta conclusión se alinea estrechamente con los objetivos planteados al inicio de la investigación, que buscaban explorar el impacto de la gamificación en el contexto de la gestión educativa.

**Impacto positivo de la gamificación en el rendimiento académico:**  
Los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes indican que una gran mayoría está de acuerdo en que el uso de la gamificación puede tener

un impacto positivo en su rendimiento académico. Esta conclusión se ve respaldada por el elevado porcentaje de estudiantes que expresaron su interés en implementar la gamificación en su experiencia educativa, así como por la percepción general de que las clases serían más interesantes y motivadoras con su aplicación.

**Motivación y compromiso:** Los estudiantes mostraron una clara disposición hacia la implementación de la gamificación en el aula, lo que sugiere que esta estrategia podría aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje. La mayoría de los encuestados expresaron su deseo de recibir capacitación y orientación sobre cómo utilizar herramientas de gamificación, lo que demuestra un interés activo en participar en este enfoque pedagógico.

**Desarrollo de habilidades:** Los docentes reconocieron que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones. Esta conclusión sugiere que la implementación de la gamificación no solo puede mejorar el rendimiento académico, sino también promover el desarrollo integral de los estudiantes.

La participación activa de la comunidad educativa, incluidos docentes, estudiantes, padres y administradores escolares, es fundamental para el éxito de cualquier iniciativa de gamificación. Los resultados de las encuestas a estudiantes y docentes respaldan la importancia de involucrar a todos los actores relevantes en el diseño, implementación y evaluación de estrategias de gamificación. Esta conclusión refuerza la idea de que la gamificación no solo implica cambios en el aula, sino que también puede influir en la cultura educativa en su conjunto.

En conclusión, la integración de la gamificación en la gestión educativa presenta una oportunidad valiosa para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, su implementación exitosa requerirá un enfoque integral que incluya capacitación docente, diseño de estrategias adaptadas y evaluación continua para garantizar su efectividad y relevancia en el entorno educativo actual.

## 5.2. Recomendaciones

**Formación docente:** Se recomienda proporcionar capacitación y apoyo continuo a los docentes sobre cómo integrar efectivamente la gamificación en sus prácticas educativas. Esto podría incluir talleres, recursos educativos y sesiones de tutoría para ayudar a los docentes a comprender mejor los conceptos y estrategias de la gamificación.

**Diseño de Estrategias:** Se recomienda desarrollar herramientas y recursos específicos de gamificación adaptados a las necesidades y contextos educativos particulares. Esto podría incluir la creación de plataformas en línea, aplicaciones móviles y materiales didácticos que faciliten la implementación de la gamificación y promuevan una experiencia educativa más interactiva y participativa.

Se insta a promover la participación activa de la comunidad educativa en el proceso de implementación de estrategias de gamificación. Esto podría lograrse mediante la organización de reuniones, talleres y actividades colaborativas que involucren a todos los interesados en el diseño y desarrollo de iniciativas de gamificación.

**Evaluación continua:** Se sugiere realizar una evaluación continua del impacto de la gamificación en el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes. Esto podría implicar la recopilación regular de datos a través de encuestas, entrevistas y análisis de desempeño para monitorear el progreso y realizar ajustes según sea necesario.

La integración de la gamificación en el ámbito educativo presenta una oportunidad valiosa para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, su implementación exitosa requiere un enfoque holístico que incluya la capacitación docente, el diseño cuidadoso de estrategias y una evaluación continua para garantizar su efectividad a largo plazo.

Es esencial ofrecer programas de formación continua y desarrollo profesional para los miembros de la comunidad educativa, con un enfoque específico en las habilidades necesarias para diseñar, implementar y evaluar estrategias de gamificación efectivas. Estos programas pueden incluir cursos

en línea, seminarios presenciales y recursos didácticos disponibles para todos los interesados.

Al enfocarse en la maestría de gestión educativa e involucrar activamente a la comunidad educativa en el proceso, se puede maximizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes, creando así un entorno educativo

más dinámico, inclusivo y orientado al futuro.

Bellido, J. (2022). *Como la comunicacion fortalece al estudiante*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/360896183\\_COMO\\_LA\\_COMUNICACION\\_FORTALECE\\_AL\\_ESTUDIANTE](https://www.researchgate.net/publication/360896183_COMO_LA_COMUNICACION_FORTALECE_AL_ESTUDIANTE)

Bustos, L. (2023). *Ansiedad y autoestima en adolescentes de la ciudad de Latacunga*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/377170878\\_Ansiedad\\_y\\_autoestima\\_en\\_adolescentes\\_de\\_la\\_ciudad\\_de\\_Latacunga](https://www.researchgate.net/publication/377170878_Ansiedad_y_autoestima_en_adolescentes_de_la_ciudad_de_Latacunga)

Camara fp. (2024). *Técnicas infalibles para saber cómo combatir la pereza cuando estudias*. Obtenido de <https://www.campuscamarafp.com/tecnicas-infalibles-para-saber-como-combatir-la-pereza-cuando-estudias/#:~:text=El%20impacto%20de%20la%20pereza%20en%20el%20estudio%20y%20la%20productividad&text=Como%20resultado%2C%20nuestro%20rendimiento%20académico,ciclo%>

Castro, I., Vazquez, M., & Zavala, M. (2021). *La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios*. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162021000200004](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162021000200004)

Castro, J., & Bravo, F. (2019). *Diferentes miradas acerca de las causas del desempeño bajo en los*. Obtenido de <https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/535/CastroM.J.Vanessa.2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cid, S., Pascual, E., & Martínez, J. (2019). *Influencia de la autoestima y la atención en el rendimiento académico del alumnado de la ESO y FPB*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/336654528\\_Influencia\\_de\\_la\\_autoestima\\_y\\_la\\_atencion\\_en\\_el\\_rendimiento\\_academico\\_del\\_alumnado\\_de\\_la\\_ESO\\_y\\_FP\\_B](https://www.researchgate.net/publication/336654528_Influencia_de_la_autoestima_y_la_atencion_en_el_rendimiento_academico_del_alumnado_de_la_ESO_y_FP_B)
- Cisne, V. (2019). *Consecuencias del trastorno por déficit de atención en el aprendizaje de los niños y niñas del séptimo año de educación general básica de la escuela fiscomisional sagrado corazón del cantón Cuenca 2018-2019*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17951/1/UPS-CT008515.pdf>
- Coello, S., Banguera, L., Santos, M., Baidal, E., & González, Y. (2022). *Factores determinantes en la desmotivación hacia la enseñanza de la física (percepciones y motivación social)*. Obtenido de [http://www.lajpe.org/mar23/17\\_1\\_01.pdf](http://www.lajpe.org/mar23/17_1_01.pdf)
- Díaz, R. (2021). *Efectos de la autoestima y la seguridad emocional en el sistema familiar sobre el estilo motivacional para el estudio de la Economía*. Obtenido de <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/download/38317/33985/>
- Dominguez, G. (2023). *La evaluación de la autoestima y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9864/1/UPSE-MSP-2023-0004.pdf>
- Egas, V., Vinuesa, O., Pazmiño, W., & Alfaro, G. (2023). *La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Escudero, J. (2019). *FRACASO ESCOLAR, EXCLUSIÓN EDUCATIVA: ¿De qué se excluye y cómo?* Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56790102.pdf>
- Espin, I. (2021). *Gamificación como estrategia educativa del proceso de enseñanza*

- aprendizaje de matematicas en estudiantes de bachillerato*. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3336/1/77490.pdf>
- Estremadoiro, B., & Schilmeyer, M. (2021). *Procrastinación académica en estudiantes universitarios*. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2306-86712021000100004](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2306-86712021000100004)
- European agency. (2020). *Prevención del fracaso escolar*. Obtenido de [https://www.european-agency.org/sites/default/files/PSF\\_Final\\_Summary\\_Report\\_ES.pdf](https://www.european-agency.org/sites/default/files/PSF_Final_Summary_Report_ES.pdf)
- Gaitan, V. (2020). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Garcia, M., & Razeto, A. (2020). *¿Por qué faltan los jóvenes a la escuela? Una exploración de la experiencia escolar del alumnado absentista en Cataluña*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982019000300043](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000300043)
- Garduño, V. (2019). *Ayuda a fortalecer la autoestima de tus alumnos*. Obtenido de <https://www.inee.edu.mx/ayuda-a-fortalecer-la-autoestima-de-tus-alumnos/>
- Garrido, J., & Polanco, M. (2021). *La voz de los estudiantes en riesgo de abandono escolar. Su visión sobre el profesorado*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982020000400002](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000400002)
- Gomez, L., & Avila, C. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1316>
- Gonzales, S. (2023). *Abandono escolar: causas, consecuencias y cómo evitarlo*. Obtenido de <https://eresmama.com/abandono-escolar-consecuencias/>
- Gonzalez, C. (2019). *EL REFUERZO ESCOLAR COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LOS*

*APRENDIZAJES Y DISMINUIR EL FRACASO ESCOLAR, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTIAGO DE LAS ATALAYAS.*

Obtenido de

[https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46353/Carta\\_de\\_autorizacion%20%283%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46353/Carta_de_autorizacion%20%283%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n)

Guevara, C. (2019). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes.* Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623G UEE.pdf>

Gutierrez, A. (2020). *Implementación del enfoque pedagógico constructivista en los programas académicos.* Obtenido de <https://colab.colombiaprende.edu.co/experiencias/implementacion-del-enfoque-pedagogico-constructivista-en-los-programas-academicos-3//?pdf=6143>

Huamani, M., & Sixto, C. (2023). *Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje.* Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642023000301399#:~:text=La%20revisión%20de%20la%20literatura,puntos%20y%20tablas%20de%20clasificación.](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301399#:~:text=La%20revisión%20de%20la%20literatura,puntos%20y%20tablas%20de%20clasificación.)

Karmach, E., Delgado, C., Zerega, P., & Figueroa, C. (2023). *Influencia conjunta de la autoestima y la motivación escolar en la elección de un programa universitario.* Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-39922023000100037](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-39922023000100037)

Liderazgo y mercadeo. (2019). *Autoestima.* Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/377170878\\_Ansiedad\\_y\\_autoestima\\_en\\_adolescentes\\_de\\_la\\_ciudad\\_de\\_Latacunga](https://www.researchgate.net/publication/377170878_Ansiedad_y_autoestima_en_adolescentes_de_la_ciudad_de_Latacunga)

, T. (2022). *El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos.* Obtenido de <https://www.uasb.edu.ec/wp-content/uploads/2022/06/MADRID-TAMAYO-TITO-LIVIO.-El-sistema-educativo-de-Ecuador-un-sistema-dos-mundos.pdf>

Llapo, J. (2019). *La gamificación para el rendimiento académico en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN.* Obtenido de [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis\\_6\\_2984.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_6_2984.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Lopez, D. (2021). *La gamificacion como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnologia en entrenamiento deportivo de las Unidades Tecnologicas de Santander*. Obtenido de [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021\\_Tesis\\_Diana%20Carolina\\_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1)
- Lopez, E. (2023). *El autoconcepto y su relacion con el absentismo escolar en el alumnado de 2º de ESO de un centro publico de Barcelona*. Obtenido de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147573/4/elopezmartinez01TFM0123memoria.pdf>
- Manzano, L., Rodriguez, A., Aguilar, J., Fernandez, J., Trigueros, R., & Martinez. (2022). *Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students*. Obtenido de <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00314-6>
- Martinez, A., Padilla, D., Lopez, R., Ruiz, I., & Perez, D. (2019). *La evaluacion del aprendizaje y el fracaso escolar*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/72045418.pdf>
- Mendoza, T., & Olivera, M. (2019). *Autoestima y Motivos de logros y su influencia en las Motivaciones vocacionales de los adolescentes de la ciudad de Paraná*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9003/1/autoestima-motivos-logros-influencia.pdf>
- Pazos, E., Gavin, M., Lema, R., & Ferigra, D. (2020). Obtenido de <https://rfinanzas.com/index.php/RDF/article/download/10/13>
- Pendones, J., Flores, Y., Espino, G., & Duran, F. (2022). *Autoconcepto, autoestima, motivación y su influencia en el desempeño académico. Caso: alumnos de la carrera de Contador Público*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672021000200115](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000200115)
- Perez, A. (2019). *Los procesos de exclusion en el ambito escolar: el fracaso escolar y sus actores*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1807Rubio.pdf>
- Razeto, A. (2020). *Hacia la prevención del ausentismo escolar: propuestas para la intervención socioeducativa*. Obtenido de

de

<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/VmHpDpYkzkVGGx9W7f4K>

Gsg/

Rodriguez, A., Gualoto, O., Cañar, N., Correa, J., & Morales, J. (2022). *Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática*.

Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>

Salgado, M. (2023). *Desvinculación y ausentismo escolar postpandemia: una mirada regional*. Obtenido de <https://www.cepchile.cl/desvinculacion-y-ausentismo-escolar-postpandemia-una-mirada-regional/>

Sanchez, C., Garcia, E., & Ajila, I. (2020). *Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje*. Obtenido de

[https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/202](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202)

Servos, L. (2020). *La autoestima y la motivación intrínseca*. Obtenido de <https://www.lauraservos.com/la-autoestima-y-la-motivacion-intrinseca/#:~:text=Alguien%20con%20buena%20autoestima%20será,un%20aumento%20de%20la%20autoestima.>

Torres, A. (2022). *Ausentismo escolar y su efecto en las habilidades sociales y comunicativas*. Obtenido de <https://www.uss.cl/noticias/ausentismo-escolar-habilidades-sociales/>

Vergara, D., Mezquita, J., & Gomez, A. (2019). *Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta Quizizz*.

Obtenido de

<https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232> Viquez,

R. (2023). *Autoestima Guía de autoayuda*. Obtenido de

[https://documentos.una.ac.cr/bitstream/handle/unadocs/15135/Guia\\_completa\\_Autoestima.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://documentos.una.ac.cr/bitstream/handle/unadocs/15135/Guia_completa_Autoestima.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Yanquen, J. (2021). *Factores de Motivación y Desmotivación en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Educación Media de la I. E. Francisco de Paula Santander del Municipio de Ventaquemada Boyacá en Tiempos de Pandemia*.

Obtenido de  
[https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8792/Factores\\_motivacion\\_de\\_smotivacion.pdf;jsessionid=C6238D7FEE199496F54C9A166C84240E?sequence=1](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8792/Factores_motivacion_de_smotivacion.pdf;jsessionid=C6238D7FEE199496F54C9A166C84240E?sequence=1)

**Anexos** – Recursos pertinentes utilizados en el proceso de investigación.