

# 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 GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN ORGANIZACIÓN,  
DIRECCIÓN E INNOVACIÓN DE LOS CENTROS EDUCATIVOS

**TEMA:**

INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN UNA UNIDAD EDUCATIVA, PERIODO  
LECTIVO 2023-2024

**AUTORES:**

LCDA. MARTÍNEZ AVELINO EVELYN INÉS

LCDA. VALAREZO VALAREZO MARÍA JOSÉ

**DIRECTOR:**

MSC. LEÓN LÓPEZ LUIGGI WLADIMIR, PHD.

MILAGRO, 2024

## DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

**Fabrizio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **MARTÍNEZ AVELINO EVELYN INÉS** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este ensayo académico, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magister en Gestión Educativa mención en Organización, Dirección e Innovación de los Centros Educativos**, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad** 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 Ensayo académico 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, 23 de junio del 2024



**Martínez Avelino Evelyn Inés**

**0704459338**

## DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

**Fabrizio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **VALAREZO VALAREZO MARÍA JOSÉ** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este ensayo académico, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magister en Gestión Educativa mención en Organización, Dirección e Innovación de los Centros Educativos**, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad** 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 Ensayo académico 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, 23 de junio del 2024



Valarezo Valarezo María José  
0706402062

## APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Luiggi Wladimir León López, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Evelyn Inés Martínez Avelino y María José Valarezo Valarezo, cuyo tema es “Incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en una unidad educativa, periodo lectivo 2023-2024”, que aporta a la Línea de Investigación Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad, previo a la obtención del Grado Magister en Gestión Educativa Mención En Organización, Dirección E Innovación De Los 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, 23 de junio del 2024



Escrito electrónicamente por:  
LUIGGI WLADIMIR  
LEON LOPEZ

---

PhD. Luiggi Wladimir León López

C.I. 0919496034

## 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. VALAREZO VALAREZO MARIA JOSE**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN UNA UNIDAD EDUCATIVA, PERIODO LECTIVO 2023-2024", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	36.67
<b>PROMEDIO</b>	<b>96.67</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>Excelente</b>



Firmado electrónicamente por:  
GARDENIA ALEXANDRA  
RAMIREZ AGUIRRE

---

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
VICENTA JUBIKA  
RIPALDA ASENCIO

---

Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
GRACIELA JOSEFINA  
CASTRO CASTILLO

---

Mgtr. 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. MARTINEZ AVELINO EVELYN INES**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "INCIDENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN UNA UNIDAD EDUCATIVA, PERIODO LECTIVO 2023-2024", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	60.00
DEFENSA ORAL	36.67
<b>PROMEDIO</b>	<b>96.67</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>Excelente</b>



Firmado digitalmente por:  
GARDENIA ALEXANDRA  
RAMIREZ AGUIRRE

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado digitalmente por:  
VICENTA JUBIKA  
RIPALDA ASENCIO

Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
**VOCAL**



Firmado digitalmente por:  
GRACIELA JOSEFINA  
CASTRO CASTILLO

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

## Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de investigación a nuestros padres, quienes nos han brindado su apoyo incondicional y han sido nuestra fuente de inspiración a lo largo de este viaje académico. Agradecemos profundamente su amor, paciencia y aliento constante, sin los cuales no habría sido posible alcanzar este logro. Que este trabajo contribuya de alguna manera al avance del conocimiento en el campo de la educación y sirva como tributo a todos aquellos que han hecho posible este momento.

## **Agradecimientos**

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera a la realización de este trabajo de investigación. En primer lugar, agradecemos a nuestros asesores y profesores por su orientación experta, su valioso tiempo y su apoyo inquebrantable a lo largo de este proceso. Sus conocimientos y sugerencias fueron fundamentales para dar forma a este trabajo.

A nuestros amigos y familiares, les agradecemos por su comprensión, paciencia y aliento durante este período de estudio intenso. Su apoyo emocional ha sido invaluable y nos ha impulsado a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

Finalmente, queremos dedicar un agradecimiento especial a todas las personas que participaron en nuestra investigación como entrevistados o colaboradores. Su disposición a compartir sus experiencias y conocimientos ha enriquecido enormemente este trabajo.

A todos y cada uno de ustedes, gracias por formar parte de este viaje y por hacer posible la culminación de este proyecto académico.



## Resumen

En este trabajo de investigación titulado "Incidencia de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Estudiantes de Séptimo Año de Básica", se exploró el impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de séptimo año en una unidad educativa específica. La gamificación, como estrategia educativa innovadora, se analizó en comparación con métodos tradicionales y contemporáneos de enseñanza, centrándose en su influencia en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. El estudio se fundamentó en teorías del aprendizaje activo, la motivación intrínseca y la importancia de la experiencia lúdica en el proceso educativo. Se utilizó una metodología que incluyó la implementación de actividades gamificadas y la evaluación de su impacto en los estudiantes. Los resultados demostraron que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico al aumentar la participación y motivación de los estudiantes. Se propuso una guía de actividades de gamificación para mejorar la enseñanza en la unidad educativa, destacando los beneficios de esta estrategia en el proceso educativo. Las conclusiones resaltaron la eficacia de la gamificación en comparación con enfoques tradicionales, subrayando su capacidad para ampliar las oportunidades de aprendizaje a través del acceso a recursos tecnológicos. Se ofrecieron recomendaciones para futuras investigaciones y la implementación de estrategias gamificadas en el ámbito educativo, con el objetivo de enriquecer la práctica pedagógica y mejorar la calidad educativa.

**Palabras clave:** Gamificación, aprendizaje, dispositivos tecnológicos,

## **Abstract**

In this research work titled “Impact of Gamification on the Teaching-Learning Process in Seventh-Grade Basic Education Students,” the influence of gamification on the learning experience of seventh-grade students in a specific educational institution was explored. Gamification, as an innovative educational strategy, was analyzed in comparison to traditional and contemporary teaching methods, with a focus on its impact on academic performance and student motivation. The study was grounded in theories of active learning, intrinsic motivation, and the importance of playful experiences in the educational process. A methodology was employed that included the implementation of gamified activities and the assessment of their impact on students. The results demonstrated that gamification can significantly enhance academic performance by increasing student engagement and motivation. A gamification activity guide was proposed to enhance teaching within the educational unit, highlighting the benefits of this strategy in the educational process. The conclusions emphasized the effectiveness of gamification compared to traditional approaches, underscoring its ability to expand learning opportunities through access to technological resources. Recommendations were provided for future research and the implementation of gamified strategies in the educational context, with the aim of enriching pedagogical practices and improving educational quality.

Keywords: Gamification, learning, technological devices

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Introducción.....	1
CAPÍTULO I.....	3
El problema de la investigación .....	3
Planteamiento del problema .....	3
Delimitación del problema.....	4
Formulación del problema.....	4
Sistematización de investigación.....	4
Objetivos del estudio .....	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
Justificación.....	5
CAPÍTULO II.....	7
Marco Teórico Referencial .....	7
2.1. Antecedentes Referenciales.....	7
2.2. Teoría del conectivismo .....	8
2.3. Teoría del Constructivismo (Piaget, Vygotsky).....	9
2.4. Teoría del Reforzamiento (Skinner, 1957).....	9
2.5. Teoría de la Motivación Autodeterminada (Deci y Ryan, 1985).....	9
2.6. La gamificación .....	9
<b>2.6.1. Tipos de Gamificación.....</b>	<b>10</b>
<b>2.6.2. Grupos de lectura en Messenger Kids.....</b>	<b>10</b>
<b>2.6.3. Wattpad.....</b>	<b>11</b>
<b>2.6.4. Escape Room .....</b>	<b>11</b>
<b>2.6.5. Ucronías: mi versión de la historia.....</b>	<b>11</b>
<b>2.6.6. Duelos de palabras .....</b>	<b>11</b>
2.7. Retos Gamificados.....	11
2.8. El feedback y la gamificación.....	12
2.9. La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales .....	13
2.10. Resistencia al cambio .....	13
<b>2.10.1. Factores asociados a la resistencia docente al cambio .....</b>	<b>14</b>
2.11. Métodos de enseñanza aprendizaje tradicionales .....	14
<b>2.11.1. Tipos de métodos de enseñanza aprendizaje tradicionales.....</b>	<b>14</b>

2.12. Desarrollo de habilidades de pensamiento .....	15
2.13. Acceso a recursos educativos tecnológicos.....	16
2.14. Importancia del acceso a la tecnología en las escuelas .....	17
2.15. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje .....	17
<b>2.15.1. La Enseñanza .....</b>	<b>17</b>
<b>2.15.2. El Aprendizaje.....</b>	<b>18</b>
2.16. Gamificación como estrategia de evaluación formativa.....	18
2.17. Frustración docente .....	19
2.18. Falta de formación y apoyo adecuados.....	19
2.19. Rendimiento académico .....	20
2.20. Impacto de la tecnología en el rendimiento académico .....	20
2.21. Oportunidades de aprendizaje.....	21
2.22. Ampliación del acceso a recursos educativos.....	21
2.23. ¿Cómo debe ser la comunicación entre profesores y alumnos?.....	21
2.24. Hipótesis.....	22
2.25 Variables .....	22
<b>2.26 Operacionalización de las variables .....</b>	<b>23</b>
CAPÍTULO III.....	26
METODOLOGÍA.....	26
3.1. Tipo y Diseño de la investigación.....	26
<b>3.1.1. Tipo de investigación .....</b>	<b>26</b>
<b>3.1.2. Diseño de investigación .....</b>	<b>27</b>
3.2 Enfoque de la investigación .....	27
3.3. Métodos Teóricos .....	28
3.4. Métodos Empíricos: Técnicas e instrumentos de investigación .....	28
<b>3.4.1 Técnicas de investigación.....</b>	<b>28</b>
<b>3.4.2 Instrumentos de investigación .....</b>	<b>28</b>
3.5 Población .....	29
<b>3.5.1 Tipo de Población .....</b>	<b>29</b>
CAPÍTULO IV .....	31
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	31
4.1. Aplicación del cuestionario.....	31
4.2 Aplicación de Ficha de observación de las clases de tronco común y una complementaria	52
4.3. Análisis de la aplicación del instrumento ficha de observación .....	56

4.4.1. Aplicación de la propuesta “Guía de actividades de gamificación en las actividades de tronco común más una complementarias” para alumnos de séptimo de Básica en la unidad educativa “Jesús de Nazaret .....	57
4.5 Titulo de la propuesta.....	58
<b>4.5.1 Portada de la propuesta .....</b>	<b>59</b>
<b>4.5.2. Síntesis gráfica de la propuesta.....</b>	<b>60</b>
4.6. Etapa 1. Objetivos de la propuesta.....	61
4.8. Etapa 2. Planificación de actividades de gamificación para alumnos de séptimo de básica	61
<b>Fase 1: Planificación de actividades de actualización a los docentes en gamificación.....</b>	<b>62</b>
<b>Fase 2: Caracterización de los recursos tecnológicos, No tecnológicos .....</b>	<b>63</b>
<b>Fase 3. Diseño de la guía de actividades de gamificación para las asignaturas .....</b>	<b>70</b>
<b>Guía de actividades de Matemáticas .....</b>	<b>70</b>
<b>Guía de actividades de Ciencias Naturales.....</b>	<b>72</b>
<b>Guía de actividades de Ciencias Sociales .....</b>	<b>74</b>
<b>Guía de actividades de Lenguaje y Comunicación .....</b>	<b>76</b>
<b>Guía de actividades de Inglés.....</b>	<b>78</b>
<b>Guía de actividades de Ciencias Inglés.....</b>	<b>78</b>
4.9. Etapa 3. Valoración de la guía de actividades de gamificación .....	80
CAPITULO V .....	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	87

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Súper Mario Bros.....	10
Figura 2 pregunta 1.....	30
Figura 3 pregunta 2.....	31
Figura 4 pregunta 3.....	32
Figura 5 pregunta 4.....	33
Figura 6 pregunta 5.....	34
Figura 7 pregunta 6.....	36
Figura 8 pregunta 7.....	37
Figura 9 pregunta 8.....	38
Figura 10 pregunta 9.....	39
Figura 11 pregunta 10.....	40
Figura 12 pregunta 11.....	41
Figura 13 pregunta 12.....	42
Figura 14 pregunta 13.....	43
Figura 15 pregunta 14.....	44
Figura 16 pregunta 15.....	45
Figura 17 pregunta 16.....	46
Figura 18 pregunta 17.....	47
Figura 19 pregunta 18.....	48
Figura 20 pregunta 19.....	49
Figura 21 pregunta 20.....	50
Figura 22 portada de la propuesta.....	57
Figura 23 síntesis gráfica de la propuesta.....	58
Figura 24 Geoigebra.....	62

<b>Figura 25 Educaplay.....</b>	<b>63</b>
<b>Figura 26 Padlet.....</b>	<b>64</b>
<b>Figura 27 Docente Tic.....</b>	<b>65</b>
<b>Figura 28 Genially.....</b>	<b>66</b>
<b>Figura 29 Minecraft.....</b>	<b>66</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables</i> .....	21
Tabla 2 <i>Población que forma parte del problema</i> .....	27
Tabla 3 <i>Muestra de estudio</i> .....	28
Tabla 4 <i>Análisis de fiabilidad del instrumento cuestionario</i> .....	29
Tabla 5 pregunta 1.....	30
Tabla 6 pregunta 2.....	31
Tabla 7 pregunta 3.....	32
Tabla 8 pregunta 4.....	33
Tabla 9 pregunta 5.....	34
Tabla 10 pregunta 6.....	35
Tabla 11 pregunta 7.....	36
Tabla 12 pregunta 8.....	37
Tabla 13 pregunta 10.....	39
Tabla 14 pregunta 11.....	40
Tabla 15 pregunta 12.....	42
Tabla 16 pregunta 13.....	43
Tabla 17 pregunta 14.....	44
Tabla 18 pregunta 15.....	44
Tabla 19 pregunta 16.....	45
Tabla 20 pregunta 17.....	46
Tabla 21 pregunta 18.....	47
Tabla 22 pregunta 19.....	48
Tabla 23 pregunta 20.....	49
Tabla 24 <i>Análisis de fiabilidad del instrumento “Ficha de observación”</i> . 50	



<b>Tabla 25 Resultados de las 5 clases observadas Parte Inicial.....</b>	<b>51</b>
<b>Tabla 26 Resultados de las 5 clases observadas parte principal.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabla 27 Resultados de las 5 clases observadas parte principal.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabla 28 Asignaturas.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabla 29 Cuadro guia por asignaturas Matemáticas.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabla 30 Cuadro guia por asignaturas Ciencias Naturales.....</b>	<b>71</b>
<b>Tabla 31 Cuadro guia por asignaturas Ciencias sociales.....</b>	<b>73</b>
<b>Tabla 32 Cuadro guia por asignaturas Lenguaje y comunicación.....</b>	<b>75</b>
<b>Tabla 33 Cuadro guia por asignaturas Inglés.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabla 34 Rúbrica de autoevaluación de los 5 expertos candidatos.....</b>	<b>79</b>
<b>Tabla 35 Escala de Borg, la cual ha sido adaptada por los investigadores.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabla 36 Nivel de concordancia de expertos.....</b>	<b>82</b>

## Introducción

En el contexto actual de la educación, la gamificación ha surgido como una estrategia innovadora y prometedora para mejorar la motivación, participación y rendimiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La integración de elementos propios de los juegos en entornos educativos no solo busca hacer más atractivas las actividades académicas, sino también fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes.

El presente trabajo de investigación se centra en explorar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de séptimo de básica en una unidad educativa específica. La necesidad de adaptar las metodologías educativas a las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada y cambiante, donde la atención y la motivación de los estudiantes son aspectos cruciales, motiva la realización de este estudio.

En el Capítulo I, se abordará en profundidad el problema de investigación, destacando la importancia de analizar cómo la gamificación puede influir en la motivación y participación de los estudiantes, así como en su rendimiento académico. Se plantearán las preguntas de investigación que guiarán el desarrollo del estudio y se establecerán los objetivos a alcanzar.

El Capítulo II estará dedicado al Marco Teórico, donde se revisarán conceptos fundamentales sobre gamificación, aprendizaje significativo y teorías del aprendizaje que respaldan la implementación de estrategias gamificadas en el ámbito educativo. Se analizarán investigaciones previas que han demostrado los beneficios de la gamificación en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Capítulo III, se detallará la Metodología utilizada en la investigación, describiendo el diseño de estudio, la población y muestra seleccionada, así como las técnicas de recolección y análisis de datos empleadas. Se explicará cómo se llevó a cabo la implementación de las actividades gamificadas y la evaluación de su impacto en los estudiantes.

En el Capítulo IV se presentarán los Resultados y Análisis obtenidos a partir de la incidencia en la aplicación de la gamificación en el aula, se discutirán las implicaciones de estos hallazgos y se ofrecerán recomendaciones para la implementación de estrategias gamificadas en el proceso educativo. Se espera que este estudio contribuya a enriquecer la comprensión sobre el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica innovadora en el ámbito educativo.

Finalmente, en el capítulo V se expresa las conclusiones y recomendaciones.

## TITULO I

### El problema de la investigación

#### Planteamiento del problema

En la actualidad, la educación ha experimentado cambios y mejoras debido a la influencia de la sociedad del conocimiento y la tecnología. Estos avances han generado inquietudes en los estudiantes que no siempre se abordan de manera satisfactoria dentro de las instituciones educativas. Ante estas nuevas incertidumbres, los estudiantes han cambiado sus intereses, lo cual ha llevado a la comunidad educativa a buscar nuevas estrategias y recursos para enseñar, con el objetivo de motivar y comprometer a cada estudiante en su proceso de aprendizaje de forma efectiva.

Si observamos distintos casos a nivel global, podemos notar que la gamificación está influyendo significativamente en la educación. Sin embargo, en el ámbito educativo a nivel mundial, y específicamente en Ecuador, aún falta mucho por hacer. Es evidente que la educación aún no ha adoptado por completo esta técnica de gamificación para convertir sus clases en algo innovador e interesante. A continuación, se presentan varias situaciones que ocurren en diferentes países para comprender mejor el contexto.

En un artículo científico realizado en la Universidad de Granada, España, se revela que la Gamificación está ganando popularidad en el ámbito educativo. Esta tendencia se está aplicando en algunas aulas de distintos niveles educativos. Sin embargo, aún hay profesores que optan por métodos tradicionales y no utilizan esta innovadora técnica. (Rodríguez et al., 2019)

En el contexto latinoamericano, se ha accedido a información de una revista científica conocida como Redalyc. En dicha revista, se encuentra un artículo científico proveniente de la Universidad Autónoma Indígena de México. En este artículo se destaca uno de los desafíos que enfrentan los docentes: encontrar una didáctica que se adapte a la enseñanza de los contenidos

de sus cursos y, asu vez, contribuya al aprendizaje significativo. Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en sus conocimientos y que mejorsi se utilizara la técnica de gamificación para obtener mejores resultados dentro del aprendizaje activo en el aula. (Zepeda et al., 2019)

En el contexto del sistema educativo ecuatoriano, en la provincia de Tungurahua, dentro de la Unidad Educativa "Madre Gertrudis", gamificación existe como una tecnología para un mejor aprendizaje, pero en la realidad es muy escasa porque no todos los docentes la utilizan. Especialmente en el séptimo año de E.G.B, su uso es bajo, prácticamente inexistente, debido a quelos docentes no tienen conocimiento e implementación de metodologías activas, por lo que se desarrollan lecciones tradicionales limitadas al uso del texto y cuadernos de trabajo, que nodespierta el interés y la motivación de los estudiantes por aprender. (Aldas, 2017)

### **Delimitación del problema**

La Escuela "Jesús de Nazareth" es una institución educativa ubicada en Buenavista y circunvalación norte, con un enfoque centrado en enfoque pedagógico significativo en donde se busca que los estudiantes construyan su conocimiento de manera específica al conectar la información con sus experiencias previas y aplicándola a situaciones del mundoreal. Se ha observado un interés creciente en la implementación de estrategias innovadoras; como la gamificación, en los estudiantes de séptimo de básica orientado a mejorar el procesode enseñanza-aprendizaje, durante el periodo lectivo 2023-2024,

### **Formulación del problema**

¿Cómo incide la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes deséptimo año de básica de la Escuela "Jesús de Nazareth" durante el período lectivo 2023- 2024?

### **Sistematización de investigación**

- ¿Qué aportes teóricos fundamentan la enseñanza de la gamificación?
- ¿Cómo influyen los métodos de enseñanza-aprendizaje tradicionales y contemporáneos en el rendimiento académico de los estudiantes?
- ¿De qué manera el acceso a recursos educativos tecnológicos se relaciona con la creación de oportunidades de aprendizaje para los estudiantes?
- ¿Qué características debe tener la guía de actividades de gamificación para mejorar la enseñanza en la unidad educativa?
- ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación en el proceso educativo?

## **Objetivos del estudio**

### **Objetivo General**

Determinar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante aplicación de instrumentos de investigación para la innovación y mejoramiento de la calidad educativa en estudiantes de séptimo año de básica de la Escuela "Jesús de Nazareth"

### **Objetivos Específicos**

- Conocer la fundamentación teórica que respalda la enseñanza con la gamificación
- Analizar la influencia de los métodos de enseñanza-aprendizaje tradicionales y contemporáneos en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Identificar de qué manera el acceso a recursos educativos tecnológicos se relacionan con creación de oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.
- Proponer una guía de actividades de gamificación en la Unidad educativa
- Valorar estadísticamente los beneficios de la gamificación en el proceso educativo

### **Justificación**

El tema presentado en este estudio refuerza la importancia y utilidad de los juegos para el éxito académico, mostrando muchos beneficios para los estudiantes. Por ejemplo: aprender jugando, abandonar rutinas, obtener información de forma divertida. Según Glover (2013), el

aprendizaje basado en juegos "proporciona a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades de una manera atractiva, divertida e interactiva" (p.18).

Esta investigación se realiza porque se vio la necesidad de transformar las metodologías de enseñanza, considerando INNOVAR la educación tradicional que solo se centra en conceptos y mucha teoría que se debe memorizar.

Esta estrategia de enseñanza es de gran utilidad tanto para profesores como para alumnos, porque las lecciones ya no son monótonas, sino que cada uno es el protagonista de la lección aporta sus ideas a través del juego presentado. Como afirma Kapp (2012), "la gamificación aplicada correctamente transforma el aprendizaje al otorgar a los alumnos autonomía y satisfacción que impulsan su motivación intrínseca" (p. 23). La accesibilidad de este tipo de juegos educativos es realmente amplia porque muchas ideas han sido vistas como divertidas y educativas al mismo tiempo.

Las personas que son beneficiadas con este proyecto educativo son tanto docentes como estudiantes, ya que se dan a conocer formas rápidas y muy fáciles para que los docentes enseñen y los niños aprendan mediante el juego. Al mencionar la Gamificación se puede decir que ya existen muchos elementos dentro de esta técnica y algunas instituciones educativas (muy pocas) ya las han utilizado, pero hay que lograr una distribución más amplia y efectiva dando a conocer ideas muy originales y nuevas para que se puedan ejecutar con entusiasmo y sabiendo que será una forma muy bonita y dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Vale mencionar que la Institución Educativa tiene la posibilidad de aplicar este tipo de propuestas, ya que posee los espacios adecuados aulas informáticas para su aplicación; como: proyectores, pantallas, e internet. Gracias a la colaboración de los padres y autogestiones se ha podido adquirir tabletas para que sean aprovechadas por los docentes y alumnos.

## CAPÍTULO II

### Marco Teórico Referencial

#### 2.1. Antecedentes Referenciales

En el análisis de los documentos que cubren el tema de este estudio, se recopiló información de un artículo científico publicado en la revista SciELO, realizado en la Universidad de Jaén en España, titulado “Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión” con la autoría de Ana Ortiz, Juan Jordán y Míriam Agredal mencionan que a lo largo de los años se han ido introduciendo elementos lúdicos en diferentes ámbitos de nuestra vida, por lo que se ha intentado utilizar diferentes actividades en distintos ámbitos, incluido el educativo. Se ha dicho que el juego en un contexto educativo se utiliza tanto como herramienta de aprendizaje en diferentes campos y disciplinas, como para desarrollar actitudes y comportamientos colaborativos de estudiantes y profesores. (Ortiz Colón, Jordán, & Agredal, 2018)

En el repositorio de la Universidad de San Ignacio de Loyola en Lima, Perú, se obtuvo información del trabajo de Melany Iquise y Leslie Rivera “La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, el cual enfatiza que el juego es un factor importante en el aprendizaje de todos, a través de la experiencia que crea y el dinamismo que inicia, el aprendizaje se transforma en algo permanente o duradero. También enfatizó que los docentes deben utilizar esta estrategia como un modelo eficaz para utilizar en sus sesiones de enseñanza (Iquise Aroni & Rivera Rojas, 2020).

Un proyecto de investigación de la Universidad de Guayaquil, Ecuador, titulado “Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje. Talleres educativos” de Bryan Lazo y José Lozano, cuya invención demuestra con éxito el poder motivacional de los juegos, pero requiere el uso de mecanismos que fomenten la participación activa y participación efectiva. La gamificación debería convertirse en una tendencia educativa y ser implementada en la mayoría de los programas educativos del Ecuador. (Lazo Bryan & Lozano Ortiz, 2019)



León (2022) propone un estudio “Metodología B–Learning en Educación Física para el desempeño académico de estudiantes vulnerables en una unidad educativa, Guayaquil – Ecuador 2021” resaltando la importancia en el desarrollo integral de los educandos. La metodología Blended Learning (BL) o modalidad híbrida aplicada a estudiantes con “NEE transitorias- temporales”, con la finalidad de que no sean excluidos en el proceso educativo, y puedan continuar sus estudios conforme a sus ritmos y estilos de aprendizajes.

De igual manera, Morales Neira & et al (2018) promueve el modelo Blended learning en Educación Superior, mediante el desarrollo de la asignatura de Cultura Física en la formación de múltiples profesionales de un centro de Educación Superior como asignatura básica en la formación profesional en un modelo presencial – virtual. Resalta que es un <<modelo altamente eficaz>> Promueve el uso de plataformas virtuales para la adquisición de competencias específicas. Cita a Camacho (2018) en referencia a la metodología PACIE como elemento transversal tecnológico, pedagógico y comunicacional. La metodología PACIE describe: Presencia, alcance, capacitación (del cuerpo docente), interacción (virtual) y elearning- aprendizaje virtual.

## **2.2. Teoría del conectivismo**

Reyna Ledesma; Lescano López & Boy Barreto (2022) definen al conectivismo como modelo educativo en línea – desde la virtualidad, el cual, el docente debe empoderar competencias comunicativas digitales. Desde el marco histórico, a partir de la pandemia COVID- 19 se aceleraron los cambios en el proceso enseñanza- aprendizaje mediado por la tecnología. Las instituciones educativas y la sociedad en general, tuvieron que reinventarse. Se efectuó un cambio, de una educación presencial, a una educación virtual. El conectivismo como teoría del aprendizaje es parte de la "era digital". Se basa en los principios y métodos de las experiencias de aprendizaje en línea y mejora las habilidades de comunicación digital actuales de los docentes.

### **2.3. Teoría del Constructivismo (Piaget, Vygotsky)**

Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje se ve como un proceso activo en el que los estudiantes construyen conocimiento interactuando con el entorno y reflexionando sobre las experiencias. La gamificación, al presentar desafíos que requieren la aplicación de conceptos y la toma de decisiones, fomenta la construcción activa del conocimiento. Los juegos educativos pueden proporcionar un entorno simulado donde los estudiantes exploran, experimentan y aprenden de manera significativa.

### **2.4. Teoría del Reforzamiento (Skinner, 1957)**

La teoría del reforzamiento postula que las conductas que son seguidas por consecuencias positivas son más propensas a repetirse. En el contexto de la gamificación, las recompensas, tanto intrínsecas como extrínsecas, sirven como refuerzos para el comportamiento académicodeseado. Los juegos educativos pueden ofrecer sistemas de recompensas, como puntos, insignias o niveles, que estimulan el compromiso continuo y refuerzan la consecución de objetivos de aprendizaje.

### **2.5. Teoría de la Motivación Autodeterminada (Deci y Ryan, 1985)**

La motivación autodeterminada se refiere a la motivación que surge de necesidades internas y deseos personales. La gamificación, al permitir a los estudiantes establecer metas, tomar decisiones y experimentar el éxito, apoya la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación. Esta teoría sugiere que la gamificación puede contribuir a la motivación intrínseca de los estudiantes al ofrecerles un mayor sentido de control y logro.

### **2.6. La gamificación**

Investigaciones recientes, como el estudio de Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), han demostrado que la gamificación en entornos educativos puede tener un impacto positivo en la participación y el rendimiento académico. La implementación efectiva de elementos de juego,

como desafíos, narrativas y retroalimentación inmediata, ha mostrado resultados prometedores en la mejora de la experiencia de aprendizaje.

En conclusión, el fundamento teórico respalda la idea de que la gamificación puede tener un alicidncia significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimoaño de básica en la Escuela "Jesús de Nazareth". Al combinar teorías del aprendizaje y evidencia empírica, se establece una base sólida para la investigación que busca explorar y comprender más a fondo el impacto de la gamificación en este contexto educativo específico.

### **2.6.1. Tipos de Gamificación**

Se presentan dos tipos de Gamificación dentro de la educación, a continuación, sus detalles:

Gamificación unplugged: Pretende aplicar técnicas, elementos y estrategias de juego a actividades realizadas en un entorno sin soporte técnico. Por ejemplo, las actividades de gamificación se pueden realizar mediante naipes, juegos de mesa, entre otros. O a su vez se pueden hacer actividades en campo abierto como juegos de postas o retos al aire libre, según como sea la planificación que tenga un docente (Bengochea, 2021).

Gamificación plugged: Es la aplicación de tecnologías, elementos y estrategias de juego a actividades desarrolladas en un entorno virtual o con algún soporte técnico. Por ejemplo, una actividad muy conocida aquí es Kahoot con móviles o tabletas para motivar al alumnado con preguntas y respuestas, al final se obtienen 3 ganadores y dos finalistas (Bengochea, 2021).

### **2.6.2. Grupos de lectura en Messenger Kids**

La directora de Facebook, Loren Cheng, promovió una mensajería que cuida la integridad de los menores de edad sin desvincularlos de la tecnología: Messenger Kids, los padres pueden configurar la aplicación monitorear la privacidad de sus representados, siendo el <<único dato personal>>: la edad del menor de edad. Messenger Kids brinda: mensajería básica, llamadas y videollamadas. (Pearson, 2022)

### **2.6.3. Wattpad**

Invita a lectura de libros. Entre las principales estrategias metodológicas se pueden hacer convocatorias lecto- escritura. Establecer las bases para proponer concursos de manera óptima o pública, la extensión de los libros y el enfoque temático. Permite la conversación y el debate sobre temas que los apasiona con la finalidad de compartir experiencias. (Pearson, 2022)

### **2.6.4. Escape Room**

Una dinámica popular en la educación básica. Por medio del juego se motiva la investigación junto a sus compañeros. Juegos que se pueden desarrollar desde una “habitación mental” donde se podrán mejorar la observación y deducción. Destacan los juegos: acertijos, rompecabezas, juegos mentales, problemas matemáticos acorde a su edad biológica y psicológica. (Pearson, 2022)

### **2.6.5. Ucronías: mi versión de la historia**

Consiste en tomar un evento histórico y rehacerlo con una versión alternativa. Modificar historias: Ejemplo: Nacimiento de Superman en Estados Unidos, mientras en el juego nació en la Unión Soviética. Los estudiantes comparten lluvias de ideas elaborando un borrador de su historia. Es una actividad fundamentada en preguntas y respuestas, sea de manera individual o grupal.

### **2.6.6. Duelos de palabras**

En relación a la metodología, se organizarán en dos grupos, con cronómetro en un tiempo no mayor de 5 minutos para responder la palabra cruzada. Los equipos deben tener acceso al internet para buscar el significado de las palabras.

## **2.7. Retos Gamificados**

Los estudiantes aprenden mediante el juego: misiones, insignias, desbloqueo de contenido mediante códigos secretos, recompensas, entre otros. Destacan los juegos: “En busca del tesoro”, “Súper héroes y heroínas” y “el edificio”. (Gobierno de Canarias, 2020)

## 2.8. El feedback y la gamificación

El feedback es un recordatorio concreto posterior la ejecución de una acción sea esta positiva o negativa. Ejemplo: El juego de Súper Mario, cuando se coge una moneda, automáticamente se presenta un <<sonido agradable>>. Mientras que, si Mario toca un goomba (el champiñón color marrón con ojos grandes), puede perder la vida, hacerse pequeño, e iniciar desde el principio. Gracias al feedback, se conocer que no se debe tocar a los goombas por los lados, sino mas bien, saltar encima de ellos para eliminarlos del juego.

### Figura 1

*Súper Mario Bros*



*Nota.- (Zeppelean, 2019)*

La importancia del feedback permite conocer cuáles son las debilidades, para mejorar el rendimiento en los aspectos de la vida: personal, académico, laboral, deportivo, afectivo, espiritual, entre otros. Al crear una cultura de feedback, se puede fomentar una cultura de colaboración y crecimiento mutuo. En la labor educativa, es relevante tener una actitud abierta y flexible. Comunicar de forma constructiva, ser discreto, procurar solucionar problemas sin herir susceptibilidades. Promover planes de mejoras de rendimiento académico, fortalecer la comunicación, promover la lectura, entre otras actividades inherentes a hábitos de <<superación personal>>.

## 2.9. La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales

La gamificación tiene su origen en el juego como técnica de conseguir metas, siendo una de las más utilizadas en la sociedad global y digital. La gamificación te permite conseguir resultados en función de tus objetivos, gracias a tres factores principales:

- La creación de una experiencia de usuario basado en el juego por medio de retos.
- La consecución de metas- desafíos- retos.
- La recompensa y el crecimiento. (Fernández Arias, Ordoñez Olmedo, Vergara Rodríguez, & Gómez Vallecillo, 2020)

## 2.10. Resistencia al cambio

La resistencia al cambio se entiende como un comportamiento observable en respuesta a la insatisfacción de los docentes o al desafío con la introducción de nuevas ideas, métodos o dispositivos, y es una norma inevitable en las organizaciones educativas. Los sistemas educativos como organizaciones dinámicas cuya misión es ofrecer respuesta a las necesidades de formación de la población han de asumir que el cambio es inevitable y, por lo tanto, lo es también la resistencia al mismo (López Duque, Restrepo de Ocampo, & López Velásquez, 2013).

La resistencia al cambio en una institución educativa ocurre cuando los involucrados carecen de interés en el cambio o intentan minimizar la cooperación para mantener el status quo, e incluye acciones abiertas y encubiertas por parte de los docentes para mantener el status quo. Prevenir, interrumpir o impedir la implementación exitosa de cambios.

Por tanto, si la realidad social es dinámica y el ritmo de cambio se acelera, todo el sistema educativo debe asumir la misión de responder a las necesidades educativas de la sociedad en la que existe; el cambio es tan inevitable como la resistencia de los docentes al cambio. Luego se deben encontrar estrategias y vías de motivación que permitan este cambio.

### **2.10.1. Factores asociados a la resistencia docente al cambio**

La resistencia al cambio educativo retrasa y ralentiza cualquier proceso de reforma educativa y puede adoptar dos formas: abierta o encubierta. La resistencia abierta se manifiesta en acciones que pueden ser productivas si se manejan de manera positiva, mientras que las encubiertas son más complejas de manejar porque incluyen la obstrucción o la obstaculización de los esfuerzos de cambio (Córica, 2020). Por su parte, Padilla (2018) señala las percepciones negativas con respecto a las TIC como factor relevante, agrupándola resistencia en dos tipologías: causas relacionadas con los aspectos técnicos o barreras y causas relacionadas con los aspectos pedagógicos.

### **2.11. Métodos de enseñanza aprendizaje tradicionales**

El modelo tradicional según Parra (2020), “su finalidad es la conservación del orden de cosas y para ello el profesor asume el poder y la autoridad como transmisor esencial de conocimientos, quien exige disciplina y obediencia, apropiándose de una imagen impositiva, coercitiva, paternalista, autoritaria, que ha trascendido más allá de un siglo y subsiste hoy día, por lo que se le reconoce como escuela tradicional” (p. 97).

Este método según el autor se basa en un discurso expositivo del profesor siempre verbalista haciendo del aprendizaje repetición y memorización, es decir la acción del estudiante está limitada a la palabra que se fija y repite obteniendo una personalidad pasiva y dependiente.

#### **2.11.1. Tipos de métodos de enseñanza aprendizaje tradicionales**

**Dramatización:** También se la conoce como sociodrama, se trata de que cada participante represente a un personaje de acuerdo con el tema que se está tratando.

**Técnica Expositiva:** se la conoce como exposición y consiste en la transmisión oral de un tema determinado, tomando en cuenta el material para que sea apoyo tanto para el expositor como también para los receptores, en este caso el docente y sus estudiantes, las herramientas que se utilicen jugarán un papel fundamental, así como también el lenguaje que se utilice al momento de la exposición, pues este debe estar acorde a la necesidad de los estudiantes.

**Debates:** se crea una pequeña discusión con criterios opuestos, mismos que serán analizados y valorados por el profesor. (Galván Cardoso & Siado Ramos, 2021)

Tanto docentes como estudiantes, desde mucho antes se han acostumbrado a las técnicas de enseñanza tradicional, donde el profesor transmite sus conocimientos, él habla y sus alumnos toman apuntes. Sin embargo, en la actualidad se trata de que la educación de un giro en torno a la estimulación del educando, con esto se pretende despertar la curiosidad y el interés por aprender. Se anima a todos los profesores a aprender y utilizar técnicas divertidas.

## **2.12. Desarrollo de habilidades de pensamiento**

Para Velásquez et al (2013) citan a (Amestoy, 1995), el cual destacan a las habilidades del pensamiento, como habilidades de desempeño intelectual de los estudiantes. Al propiciar este tipo de aprendizajes, se promueven aprendizajes más perdurables, significativos y de mayor productividad en la toma de decisiones y en la solución de problemas con la cotidianidad. De igual manera, destacan la obra de Gardner (1998) en referencia a la teoría de inteligencias múltiples, quien señala a la inteligencia como un <<conjunto de habilidades mentales. Para Gardner, todos los individuos difieren en el grado de habilidad y la naturaleza de la combinación de estas habilidades.

Haciendo referencia a la teoría de las inteligencias múltiples, se cree que es el potencial biopsicosocial para procesar información que puede activarse dentro de una cultura para resolver problemas cotidianos. La teoría de Gardner tiene en cuenta al individuo, sus capacidades, valores y objetivos, incluida la base genética de la cultura, así como el análisis del potencial cognitivo, las características y las tendencias temperamentales de dicho individuo.

Conde (2002) define a las habilidades del pensamiento, como la capacidad enfrentarse a un problema, conocerlo, resolverlo y tener la capacidad de anticipación para una potencial solución mediante mecanismo de memoria, atención, procesos de comprensión y aprendizaje. Las habilidades básicas de pensamiento están relacionadas con la capacidad de procesar



información basándose en la "percepción", los conocimientos adquiridos y las cualidades subjetivas que permiten la evaluación de la información.

### **2.13. Acceso a recursos educativos tecnológicos**

"El acceso a la tecnología en las escuelas se refiere a la disponibilidad y utilización de dispositivos, software y recursos digitales que permiten a los estudiantes y educadores aprovechar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje" (Casas Huamanta, 2022)

La noción de "acceso a la tecnología en las escuelas" engloba la disponibilidad y empleo de dispositivos electrónicos, programas informáticos y recursos en línea, que posibilitan a estudiantes y profesores hacer uso de las herramientas tecnológicas en el contexto de la educación. Esta idea refleja cómo la tecnología se convierte en un recurso esencial para enriquecer y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas, promoviendo un entorno educativo más dinámico y efectivo. Desigualdades en el acceso a la tecnología

"Una de las dificultades más apremiantes en la implementación del acceso a la tecnología en las escuelas es la persistente desigualdad en el acceso a dispositivos y conectividad. Estas desigualdades pueden deberse a diferencias económicas entre distritos escolares, áreas rurales y urbanas, así como a desafíos geográficos. Esto crea una brecha digital que afecta a estudiantes que no tienen acceso a los mismos recursos tecnológicos que sus pares, lo que a su vez puede exacerbar las disparidades en el aprendizaje". Procel et al. (2021)

Una de las barreras más cruciales en la integración de la tecnología en el ámbito educativo, que es la persistente desigualdad en el acceso a dispositivos y conectividad. Estas disparidades el resultado de diferencias económicas entre diversos distritos escolares y áreas rurales y urbanas, así como desafíos geográficos que dificultan la equidad en el acceso a la tecnología. Esto, a su vez, conduce a la creación de una brecha digital que afecta

negativamente a aquellos estudiantes que carecen de acceso a los mismos recursos tecnológicos que sus compañeros. Para superar este desafío, es esencial abordar estas desigualdades y garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para beneficiarse de las herramientas tecnológicas en su educación.

#### **2.14. Importancia del acceso a la tecnología en las escuelas**

"El acceso a la tecnología en las escuelas es fundamental para preparar a los estudiantes para el siglo XXI, ya que les proporciona las habilidades digitales necesarias para tener éxito en una sociedad cada vez más digitalizada" (Torres Cañizález & Cobo Beltrán , 2017).

El acceso a la tecnología en las escuelas es de suma importancia en la actualidad, ya que es un elemento fundamental para la preparación de los estudiantes en el siglo XXI. En un mundo cada vez más digitalizado, dotar a los estudiantes con habilidades digitales se vuelve esencial. Esto no solo les permite participar plenamente en la sociedad actual, sino que también los capacita para enfrentar los desafíos futuros. Las habilidades tecnológicas, como la alfabetización digital y la capacidad para utilizar herramientas tecnológicas, no solo son relevantes en el ámbito laboral, sino que también en la vida cotidiana. Proporcionar acceso a la tecnología en las escuelas no solo empodera a los estudiantes, sino que contribuye a la equidad educativa al garantizar que todos tengan igualdad de oportunidades para adquirir estas habilidades cruciales.

#### **2.15. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje**

##### **2.15.1. La Enseñanza**

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia (Márquez Veintimilla, 2016).

La enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante y todo depende del tema determinado que se va a compartir. Es importante tomar en cuenta que la enseñanza es un ente clave para la adquisición de conocimientos.

### **2.15.2. El Aprendizaje**

Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. Con esto se refleja el rendimiento académico de los estudiantes (Márquez Veintimilla, 2016).

El aprendizaje trata de toda aquella información que se va adquiriendo, y este se lo va discerniendo en el cerebro de manera crítica y constructiva. El aprendizaje se va dando de acuerdo con lo que el cerebro de cada persona va receptando y como lo interpreta.

Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje

Objetivos: es el fin al que se desea llegar con la transmisión de una clase.

Estudiante: quien debe estar motivado para aprender, comprometerse en la adquisición del conocimiento y aplicarlo en la práctica.

Docente: debe estar comprometido con la enseñanza y buscar estrategias innovadoras para la impartición de sus asignaturas.

Contenidos: es todo cuanto se va a transmitir a los oyentes (estudiantes), esto va dependiendo de la estrategia que se vaya a utilizar.

Contexto: se trata del espacio ya sea físico o virtual, donde se desarrolla la clase

Cada uno de los elementos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje son muy importantes, ya que si uno de ellos no está presente no se puede completar el proceso, todos tienen su meta dentro de esta secuencia y juegan un papel fundamental, pues se complementan entre sí. (Mota, Concha, & Muñoz, 2020)

### **2.16. Gamificación como estrategia de evaluación formativa**

Poma et, al. (2022) Ponderan a la gamificación como estrategia metodológica de evaluación formativa en estudiantes de la carrera de Software de la Universidad católica de Cuenca. Señalan que la gamificación tiene un origen en los negocios. Emplear juegos. en áreas que no son juegos. Mediante su estudio recomiendan el uso de los recursos: Kahoot, Genially, Word Wall, Quizizz, Toovari, entre otros, que permitan abordar ya sea un juego, un escape room, o realizar un engrane de múltiples recursos y plataformas que permitan concretar y

abordar todo lo que se tiene pensado cubrir no solo el tema estudiado, sino, todas las expectativas que desarrollan al ejecutar la evaluación, se aplicará la estrategia de gamificación con el propósito de dar cumplimiento a la ejecución de los objetivos cognitivos y competencias que la asignatura desea trabajar.

### **2.17. Frustración docente**

"La frustración docente se refiere a la experiencia emocional y profesional de los educadores que resulta de obstáculos, desafíos y factores estresantes en su entorno de trabajo, que pueden dificultar su capacidad para enseñar y lograr sus objetivos pedagógicos" (Paz y Miño, 2019).

La frustración docente es un aspecto crítico en la educación, ya que influye significativamente en el bienestar de los educadores y, por ende, en la calidad de la enseñanza. Esta experiencia emocional y profesional surge de una serie de obstáculos, desafíos y factores estresantes en el entorno de trabajo de los docentes, como la falta de recursos, la carga de trabajo excesiva o la indisciplina en el aula. Cuando los educadores se sienten frustrados, su capacidad para enseñar y alcanzar sus objetivos pedagógicos se ve comprometida. Es esencial abordar y mitigar esta frustración, ya que no solo afecta a los docentes, sino también al aprendizaje de los estudiantes, destacando la importancia de apoyar el bienestar y desarrollo profesional de los educadores para promover una educación de calidad.

### **2.18. Falta de formación y apoyo adecuados**

"La falta de oportunidades de formación y apoyo insuficiente en la integración de la tecnología en el aula puede ser una fuente significativa de frustración para los docentes, ya que se ven presionados para adoptar nuevas herramientas sin el conocimiento y la preparación adecuada" (Barajas Alcalá & Cuevas Salazar, 2017).

La insuficiente formación y la falta de apoyo en la incorporación de la tecnología en el aula son factores que pueden generar una notable frustración en los docentes. Esta situación se produce cuando los educadores se ven forzados a adoptar nuevas herramientas

tecnológicas sin el conocimiento ni la preparación adecuada. La frustración es comprensible, ya que los profesores necesitan tiempo y recursos para desarrollar las habilidades necesarias y sentirse cómodos con las tecnologías educativas. Para abordar eficazmente esta problemática, es crucial ofrecer oportunidades de formación continua y un respaldo sólido a los docentes, permitiéndoles adquirir las competencias necesarias para aprovechar plenamente el potencial de la tecnología en el proceso de enseñanza y, al mismo tiempo, reducir la frustración asociada con este cambio.

### **2.19. Rendimiento académico**

"El rendimiento académico se refiere al nivel de éxito de un estudiante en la realización de tareas, exámenes y metas de aprendizaje dentro de un entorno educativo. Puede medirse a través de calificaciones, evaluaciones estandarizadas y otros indicadores de logro académico" (Estrada García, 2018)

El rendimiento académico es un indicador crucial del progreso de un estudiante en su proceso educativo. Este se refiere al nivel de éxito que alcanza en la realización de tareas, exámenes y metas de aprendizaje dentro de un entorno educativo. Suele evaluarse mediante calificaciones, pruebas estandarizadas y otros indicadores de logro académico, proporcionando una medida cuantitativa de su desempeño en la adquisición de conocimientos y habilidades.

### **2.20. Impacto de la tecnología en el rendimiento académico**

"La incorporación de la tecnología en las aulas puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico al proporcionar a los estudiantes herramientas adicionales para acceder a información, colaborar en proyectos y personalizar su aprendizaje" (Cedeño Romero & Murillo Moreira, 2019)

La integración de la tecnología en las aulas puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico. Al brindar a los estudiantes herramientas adicionales para acceder a información, colaborar en proyectos y personalizar su aprendizaje, se fomenta un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y adaptado a las necesidades individuales, lo que puede traducirse

en un mejor rendimiento académico. El acceso a recursos digitales y la capacidad de utilizar la tecnología como una herramienta de aprendizaje pueden potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades.

### **2.21. Oportunidades de aprendizaje**

"Las oportunidades de aprendizaje se refieren a las situaciones, recursos y contextos que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y competencias. Estas oportunidades pueden surgir en el aula, en entornos en línea, a través de actividades extracurriculares y otros medios"

Las oportunidades de aprendizaje engloban las circunstancias, recursos y contextos que posibilitan a los estudiantes adquirir conocimientos, habilidades y competencias. Estas oportunidades no se limitan al aula, sino que también se presentan en entornos en línea, actividades extracurriculares y otros medios.

### **2.22. Ampliación del acceso a recursos educativos**

"La tecnología en las escuelas ha ampliado las oportunidades de aprendizaje al proporcionar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, incluyendo contenido digital, tutoriales interactivos y bibliotecas virtuales" (European, 2018).

La incorporación de la tecnología en las escuelas ha tenido un impacto significativo al expandir las oportunidades de aprendizaje. Esto se logra al brindar a los estudiantes acceso a una diversidad de recursos educativos en línea, como contenido digital, tutoriales interactivos y bibliotecas virtuales. Estas herramientas enriquecen el proceso de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y acceder a información de manera más flexible y personalizada, lo que a su vez contribuye a un aprendizaje más eficaz y en sintonía con el mundo digital en constante evolución.

### **2.23. ¿Cómo debe ser la comunicación entre profesores y alumnos?**

La comunicación entre alumnos y profesores es uno de los elementos básicos de la enseñanza, y sólo así se puede crear un ambiente de aprendizaje adecuado que favorezca el

desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Al existir una buena comunicación, será mejor las relaciones interpersonales entre dos agentes, favoreciendo el autoaprendizaje en el educando. Mundana un click al conocimiento (2024) señala que uno de los mayes desafíos del docente corresponde a establecer una comunicación efectiva con sus educandos, particularmente, si es el primer año que trabajan con ellos. Destacan como verdadera importancia la interacción de compartir conocimientos, sentimientos y experiencias. Es importante identificar modelos de comunicación de éxito, ya que, la comunicación debe ser bidireccional, clara y efectiva.

#### 2.24. Hipótesis

##### **Hipótesis general**

**(H0)** La gamificación no tiene incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes deséptimo año de básica de la Escuela "Jesús de Nazaret"

**(Ha)** La gamificación incide positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes deséptimo año de básica de la Escuela "Jesús de Nazaret"

##### **Hipótesis específicas.**

- ✓ La implementación de estrategias de gamificación aumentará la motivación intrínseca de los estudiantes.
- ✓ La gamificación contribuirá a una mejora significativa en los resultados académicos de los estudiantes de séptimo año de básica.
- ✓ La gamificación facilitará la retención de conceptos y habilidades adquiridos.
- ✓ La gamificación promoverá la participación activa de los estudiantes durante las clases.
- ✓ La gamificación permitirá a los estudiantes aplicar habilidades y estrategias aprendidas en contextos más amplios.

#### 2.25 Variables

- *Independiente:* Gamificación

- *Dependiente:* Enseñanza-aprendizaje

## 2.26 Operacionalización de las variables

### Tabla 1

Operacionalización de las variables



Variables	Definición	Dimensión/ elementos	Indicadores	Instrumento
<i>Independiente:</i> Gamificación	"La gamificación hace referencia al uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego, con el fin de motivar acciones deseadas en los usuarios. Incluye el uso de dinámicas, mecánicas y componentes propios de los juegos (insignias, puntajes, tableros, etc.) en ámbitos como la educación, salud, compromiso ciudadano, entre otros". (Deterding et al., 2011, p.10).	Dinámicas  Mecánicas  Componentes	Limitaciones Emociones Progresión Narración Retos Recompensas Feedback Competición Logros Puntos Ranking Niveles	<b>Encuesta:</b> Cuestionario
<i>Dependiente:</i> Enseñanza- aprendizaje	Es un proceso sistemático e interactivo en el que se transmiten conocimientos,	Estrategias didácticas	Metodologías activas utilizadas por el docente Recursos didácticos aplicados en clase	

valores, costumbres y comportamientos. Este proceso requiere la actuación conjunta de un agente transmisor (profesor) y un sujeto perceptor (alumno), interactuando en una situación determinada y utilizando métodos, técnicas y recursos educativos apropiados para generar aprendizajes significativos". (Pérez, 2008, p.45)

Proceso de aprendizaje

Relación docente-estudiante

Actividades colaborativas promovidas  
Motivación y participación del estudiante  
Desarrollo de habilidades de pensamiento  
Evaluación y retroalimentación del aprendizaje  
Interacciones en el aula  
Comunicación efectiva docente-estudiante  
Manejo de clima de aula

**Encuesta:** Ficha de observación

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y Diseño de la investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

Se fundamentó en una investigación Explicativa o causal – Con ciertos matices Exploratorios, ya que permitió ordenar el resultado de las observaciones de las conductas, y explicar el comportamiento de los alumnos y su rendimiento de acuerdo a las características de la clase, los factores, los procedimientos. Luego se explora la incursión de la Gamificación dentro del ámbito educativo y a su vez la manera que esta estrategia.

**Por los objetivos.** A criterio de los investigadores considerando los objetivos planteados de esta investigación es considerada como Básica. "La investigación básica, también llamada investigación pura o fundamental, busca ampliar el conocimiento científico sin una aplicación práctica inmediata." (Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación [SENESCYT], 2015, p. 15). A través de este tipo de investigación se pudo indagar sobre cómo se ha ido desarrollando la gamificación en la educación, llegando así a un logro de conocimiento científico en cuanto al tema en cuestión. Por medio de la investigación básica realizada se ha podido plantear alternativas de solución al problema investigado, esto gracias a que se determinó que la técnica investigada ha ayudado de forma eficaz al mejoramiento educativo. La investigación básica aporta nuevos conocimientos que luego son aplicados para resolver necesidades sociales a través de la investigación aplicada. (SENESCYT, 2015, p. 19).

**Por el lugar.** De campo: "La investigación de campo es aquella que se realiza en el lugar o entorno donde ocurre el fenómeno que se estudia, permitiendo el contacto directo con la realidad objeto de estudio para obtener información de primera mano." (Hernández et al. 2014, p. 198). Pues se mantuvo contacto con el lugar de los hechos, en este caso en el 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular "Jesús de Nazaret" pues de esta manera se obtuvo los datos necesarios mediante ciertos instrumentos.

Bibliográfica: Se recabó la información de varias fuentes también referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio, es decir la gamificación relacionada con el proceso que se da dentro del aula de clases para llegar a una enseñanza y aprendizaje efectivos. Consecuente a los que menciona Bernal (2010) "La investigación bibliográfica o documental es aquella que se basa en la consulta de fuentes de información impresas o digitales como libros, revistas, periódicos, memorias, anuarios, registros, constituciones, etc. Para obtener datos relevantes y antecedentes que permitan sustentar un estudio." (p. 110).

### **3.1.2. Diseño de investigación**

En cuanto al diseño, se trató de un diseño de estudio no experimental, pues no se manipuló ninguna de las dos variables, sino más bien se detalló lo que sucede con la técnica de Gamificación dentro del aula, luego de observar los hechos tal y como se presentaron en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado. El diseño de la investigación es no experimental para finalmente comprobar la incidencia en los procesos pedagógicos de la institución en la que se realizó la investigación por una sola ocasión. "Los diseños no experimentales son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos." (Hernández et al. 2014, p. 149).

### **3.2 Enfoque de la investigación**

La presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo porque se dio a conocer un fenómeno social, en este caso la Gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, "El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos numéricos y estadísticos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis previamente establecidas. Se centra en medir fenómenos y expresar los resultados en valores numéricos." (Hernández, 2014, p. 4).

El área de conocimiento se dio en relación a las ciencias de la educación, mismo que se configuró como un estudio humanístico, se utilizó la recolección y análisis de datos para responder a las preguntas de investigación y revelar sus resultados e impactos en el proceso de interpretación, de dicho estudio se obtuvieron características específicas y a la vez se lograron datos mediante instrumentos concretos.

### **3.3. Métodos Teóricos**

Científico: pues aquí intervinieron varios métodos como el inductivo, mismo que se dio a conocer dentro del marco teórico, tomando la información particular hasta llegar a una general; luego actuó el método deductivo, presente en el planteamiento del problema y antecedentes, desde un contexto macro, meso y micro; también se trató de un método analítico en cuanto al análisis e interpretación de datos y hallazgos; y por último y no menos importante el método sintético que se pudo observar en las conclusiones y recomendaciones finales. El conjunto de estos métodos ayudó a comprobar las variables de estudio.

### **3.4. Métodos Empíricos: Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **3.4.1 Técnicas de investigación**

**Encuesta:** se realizó esta técnica cuantitativa que ayudó en la recolección de datos concretos de parte de los estudiantes, dichos datos fueron analizados posteriormente.

**Observación:** El principal técnica de investigación a criterio de los autores, la observación no participativa permitió conocer el estado de los estudiantes y el desarrollo educativo en su contexto real.

#### **3.4.2 Instrumentos de investigación**

**Cuestionario:** Se determinaron varias preguntas correspondientes al tema de investigación, la encuesta se realizó concretamente a los estudiantes de 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa Particular “Jesús de Nazareth”.

**Ficha de observación:** Como instrumento para el desarrollo de las clases teniendo en cuenta y marcando cada uno de los detalles en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para cada uno de los instrumentos detallados anteriormente se plantea la el uso de las rubrica global con escala de Likert "La rúbrica global consiste en una escala cuantitativa o cualitativa que proporciona una calificación general del desempeño del estudiante en una tarea o conjunto de tareas" (Popham, 1997, p. 72). Consecuentemente este instrumento nos permitió cuantificar asignar valores numéricos a cada uno de los criterios.

### 3.5 Población

#### 3.5.1 Tipo de Población

Hernández et al. (2016), afirma "la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación".

La población o universo de estudio se constituyó de los siguientes actores:

**Tabla 2**

*Población que forma parte del problema*

<b>Extracto</b>	<b>Numero</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Estudiantes</b>	22	12	10	95.65%
<b>Docentes</b>	1	1	0	4.35%
<b>Total</b>	23	13	10	100%

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024). Tomado de Unidad Educativa Particular "Jesús de Nazareth".

#### **Cálculo y Tipo de muestra**

Se trabajó con toda la población, de forma que no fue necesario determinar ningún cálculo muestral.

Tabla 3

*Muestra de estudio*

<b>Extracto</b>	<b>Numero</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes y docente	23	13	10	100%

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024)

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Aplicación del cuestionario

En este apartado se interpreta los resultados luego de la aplicación de los instrumentos. El siguiente instrumento es el cuestionario con información recogida a los estudiantes de séptimo de básica que mide la variable independiente, para diagnosticar la percepción de los alumnos en cuanto a sus clases y si conocen las particularidades de una clase gamificada. Dicho instrumento fue validado por un experto en Diseño curricular y formación del profesorado. (Ver anexo 2). Y adicional, los resultados fueron sometidos al coeficiente Alfa de Cronbach para medir la fiabilidad

**Tabla 4**

*Análisis de fiabilidad del instrumento cuestionario*

#### Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	22	100,0
Excluido <sup>a</sup>	0	,0
Total	22	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,792	20

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024). Fuente software SPSSV25

**Interpretación:** En la tabla se muestran el resumen del procesamiento de datos con un total de 22, que corresponde a la cantidad de alumnos que respondieron la encuesta, y un Alfa de Cronbach de 0,792 el cual no indica que el instrumento es fiable.



## Resultados de la encuesta a estudiantes

A través de una encuesta realizada a los estudiantes de 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular “Jesús de Nazareth”, se han obtenido los siguientes resultados divididos en subcategorías que se presentan a continuación:

**Dimensión:** Dinámica

Pregunta 1: El profesor le ha comentado ¿Qué significa una clase utilizando la gamificación?

**Tabla 5**

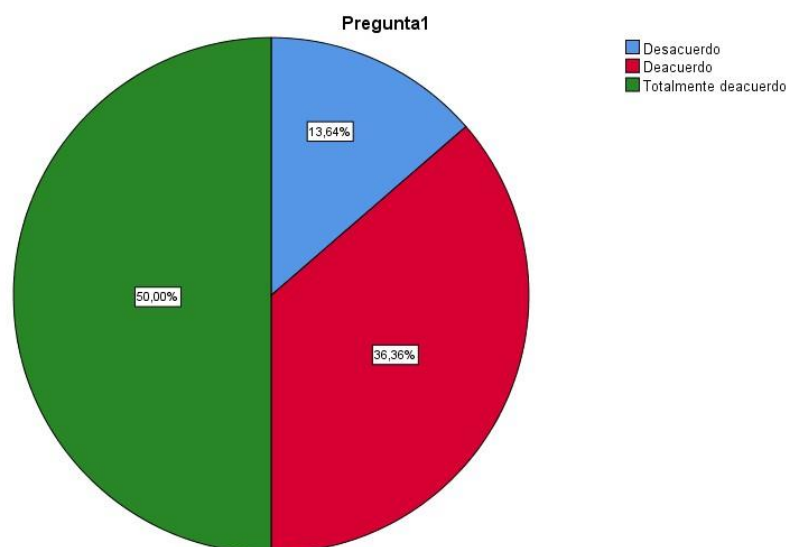
*Pregunta 1*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desacuerdo	3	13,6	13,6	13,6
	Deacuerdo	8	36,4	36,4	50,0
	Totalmente Deacuerdo	11	50,0	50,0	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 2**

*Pregunta 1*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** La mayoría de los estudiantes (50%) comprenden completamente el concepto de gamificación en el aula, mientras que algunos tienen un conocimiento parcial o no están seguros. Esto sugiere que hay oportunidades para seguir educando y aclarando el tema.

Pregunta 2: ¿Le gusta participar en clases en las cuales se aplica la gamificación?

**Tabla 6**

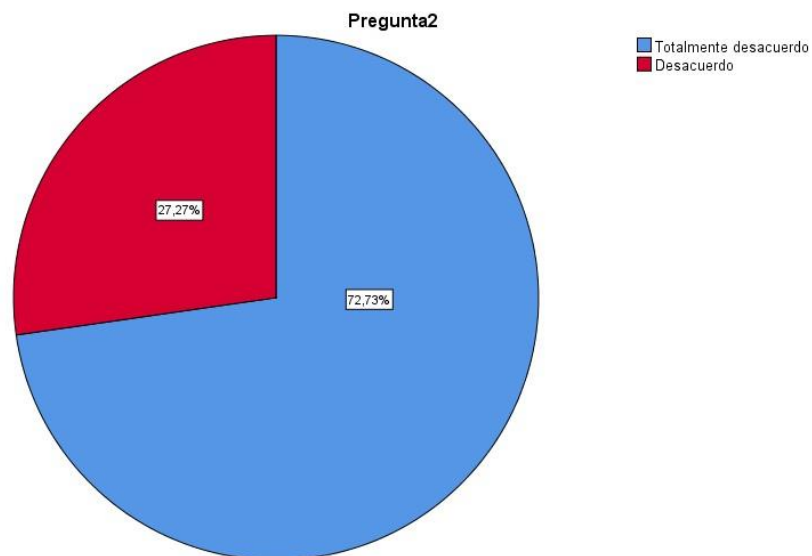
Pregunta 2

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	16	72,7	72,7	72,7
	Desacuerdo	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 3**

Pregunta 2



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** El 72,7 % de los alumnos les gusta participar en las clases en las cuales se aplica la gamificación y otro porcentaje representado con el 27,3 % no está de acuerdo. Se

presumen que ese porcentaje de pronto falta mejorar las competencias digitales para que pueda participar efectivamente en las clases

Pregunta 3: ¿Las emociones enriquecen la experiencia del jugador?

**Tabla 7**

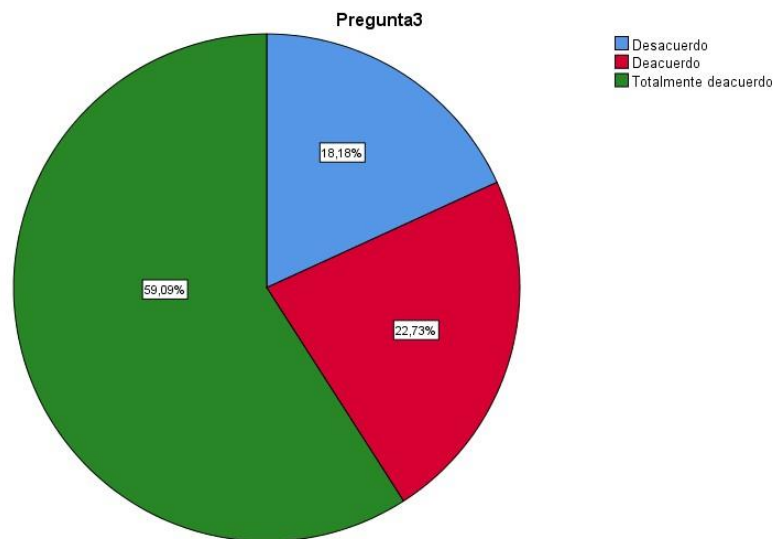
*Pregunta 3*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desacuerdo	4	18,2	18,2	18,2
	Deacuerdo	5	22,7	22,7	40,9
	Totalmente deacuerdo	13	59,1	59,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 4**

*Pregunta 3*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta que las emociones enriquecen la experiencia del jugador los estudiantes. El 59 % de estudiantes expresan que están totalmente de acuerdo, el 22, 73% de acuerdo, y el 18 ,8 % en desacuerdo. Responden satisfactoriamente el 81,73% de estudiantes.

Pregunta 4: ¿Mientras el juego avanza las emociones son variadas manteniendo el interés de los jugadores?

**Tabla 8**

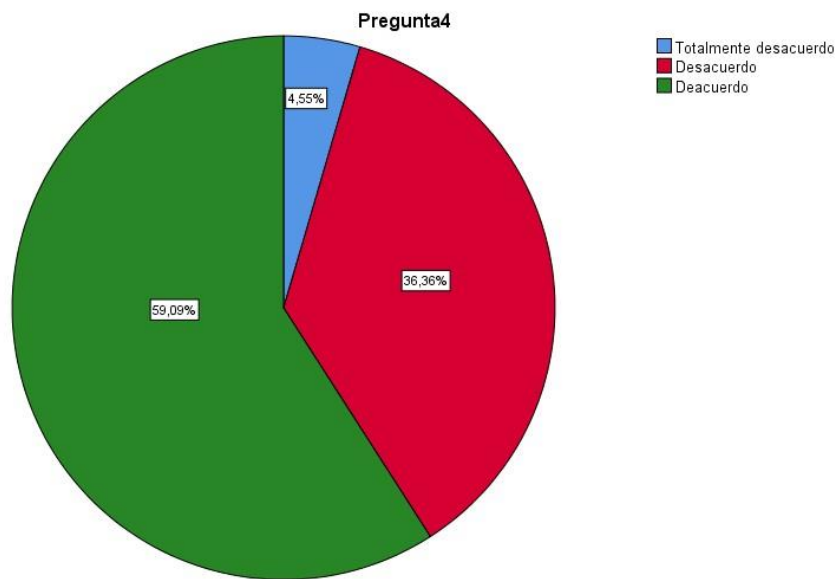
*Pregunta 4*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	1	4,5	4,5	4,5
	Desacuerdo	8	36,4	36,4	40,9
	De acuerdo	13	59,1	59,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 5**

*Pregunta 4*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En referencia a la pregunta sobre el aumento y variaciones de las emociones durante el desarrollo del juego manteniendo el interés, el 59,09 % estudiantes responden de acuerdo, mientras el 36,36 % está en desacuerdo, y el 4,55 % totalmente desacuerdo. Cerca del 60 % está a favor que durante la participación de la gamificación se cumplen múltiples experiencias de aprendizaje.

Pregunta 5: ¿Existen momentos en los que la progresión se siente estancada o poco motivadora?

**Tabla 9**

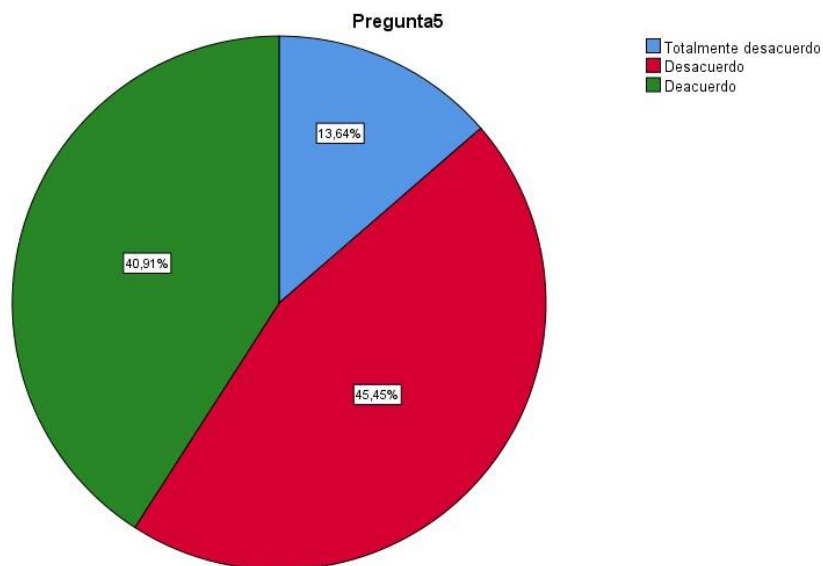
*Pregunta 5*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	13,6	13,6	13,6
	Desacuerdo	10	45,5	45,5	59,1
	Deacuerdo	9	40,9	40,9	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 6**

*Pregunta 5*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En referencia a la pregunta 5 sobre, si por momentos durante el desarrollo del juego, se dan procesos de estancamiento y poca motivación. El 40, 91% están de acuerdo, el 45% en desacuerdo, y el 13, 64% totalmente en desacuerdo. El 58,64% comunican que en las gamificaciones no hay pausas o disminución en la motivación. Por lo tanto, los juegos brindan un alto sentido estimulación en los estudiantes.

Pregunta 6: ¿Durante la actividad de gamificación en el aula añaden un desafío interesante al juego?

**Tabla 10**

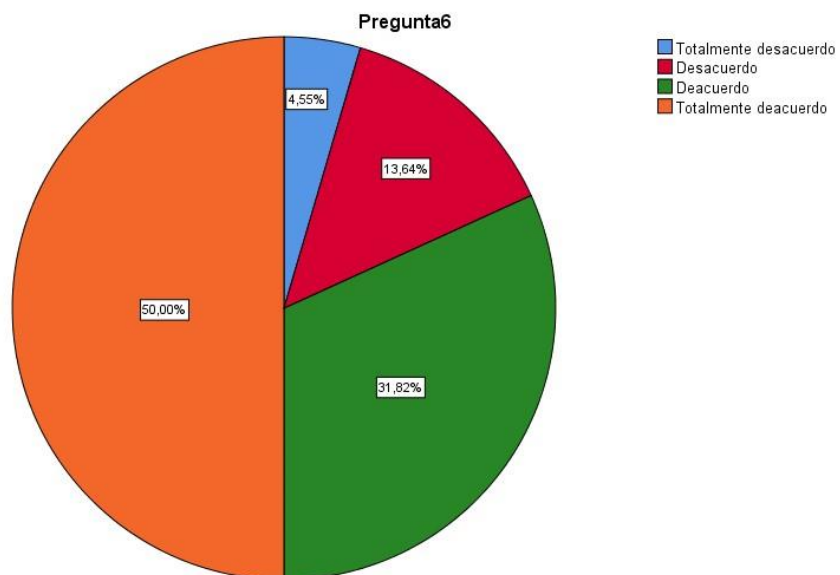
*Pregunta 6*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	1	4,5	4,5	4,5
	Desacuerdo	3	13,6	13,6	18,2
	De acuerdo	7	31,8	31,8	50,0
	Totalmente de acuerdo	11	50,0	50,0	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 7**

*Pregunta 6*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En la pregunta 6, establece que, durante la actividad de gamificación en el aula, se añade un desafío interesante al juego. El 50 % está totalmente de acuerdo, el 31,82% está de acuerdo, el 13,64% en desacuerdo y 4,55 %el totalmente desacuerdo. El 81, 82% responde positivamente a los desafíos, mientras que, el 18, 19% manifiestan que no hay desafíos en la gamificación.

Pregunta 7: ¿Hay momentos en los que la narrativa se siente desconectada o poco relevante?

**Tabla 11**

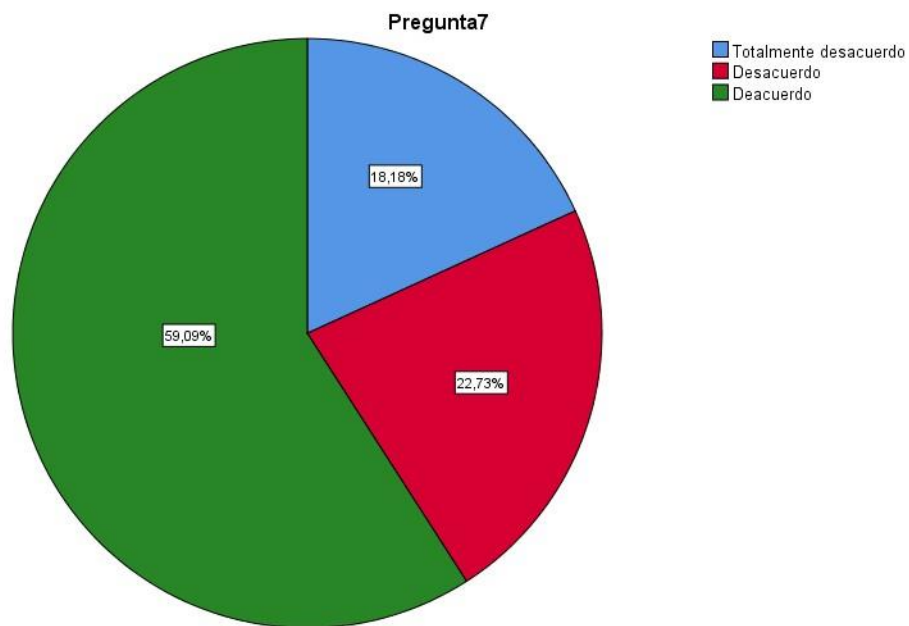
*Pregunta7*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	4	18,2	18,2	18,2
	Desacuerdo	5	22,7	22,7	40,9
	De acuerdo	13	59,1	59,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 8**

*Pregunta 7*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En referencia a la pregunta 7 sobre si hay momentos en los que la narrativa se siente desconectada o poco relevante, el 59,09 % responde como de acuerdo, el 22,73 % en desacuerdo, y el 18,18% totalmente en desacuerdo. Habría que revisar detenidamente el juego y sus características de los juegos, que prácticamente un 60% tienen a no ser atractivos o llamativos en el proceso educativo.

Pregunta 8: Desde su experiencia como jugador, ¿considera que la trama del videojuego se adapta y cambia de acuerdo a las decisiones y acciones que usted realiza durante la partida.

**Tabla 12**

*Pregunta 8*

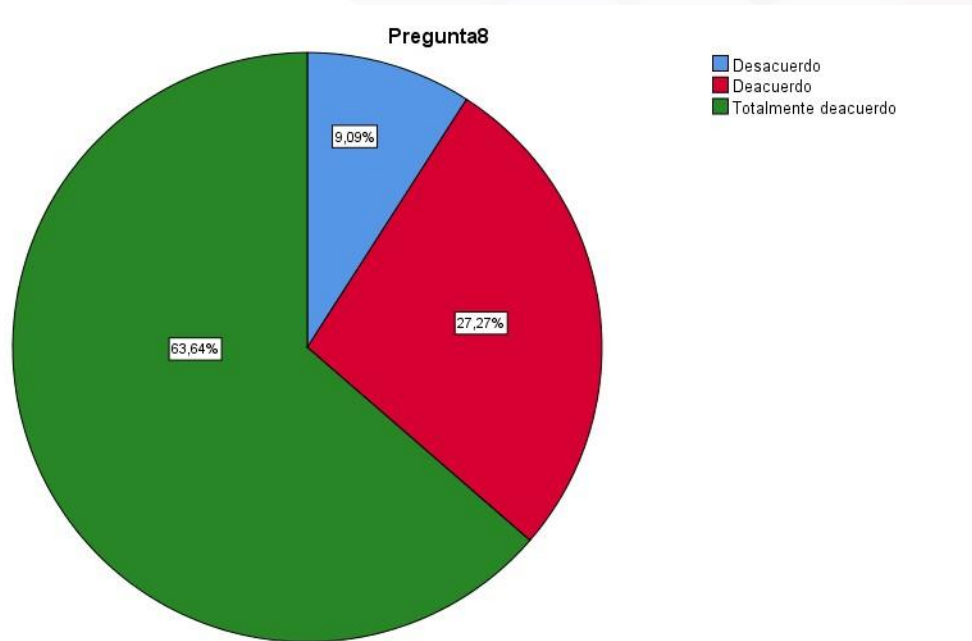
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desacuerdo	2	9,1	9,1	9,1
	De acuerdo	6	27,3	27,3	36,4
	Totalmente de acuerdo	14	63,6	63,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).



**Figura 9**

*Pregunta 8*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

Interpretación: En referencia a la pregunta 8, se efectúa una valoración desde la experiencia <<como jugador>>, si la trama del videojuego, se adapta y cambia de acuerdo a las decisiones y acciones que se realiza durante la partida. El 63,64% está totalmente de acuerdo, 27,7 % en desacuerdo, y el 9,09 % en desacuerdo. El 91, 34% confirma que el juego va desarrollándose a la medida de las decisiones que toman los usuarios- estudiantes.

Pregunta 9: ¿Hay momentos en los que los retos no se sienten gratificantes?

**Tabla 13**

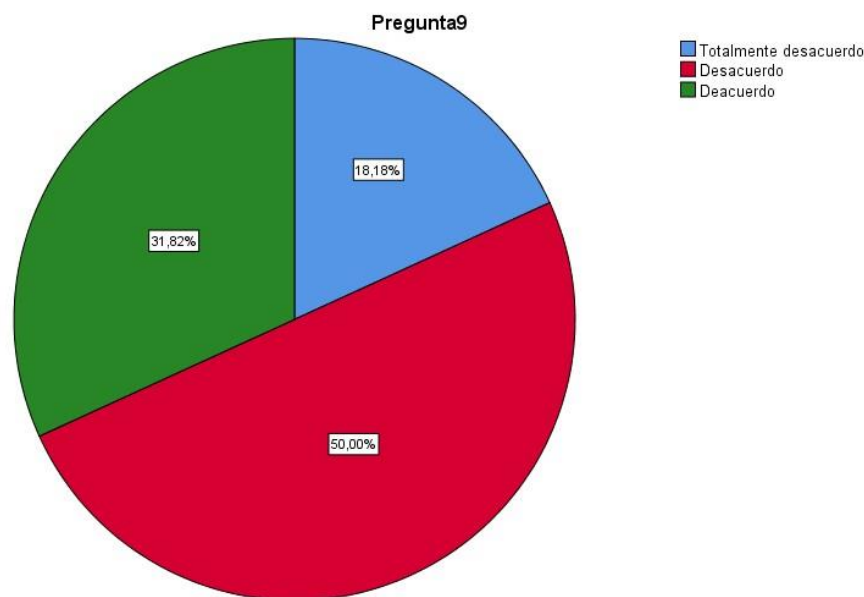
*Pregunta 9*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente desacuerdo	4	18,2	18,2	18,2
Desacuerdo	11	50,0	50,0	68,2
De acuerdo	7	31,8	31,8	100,0
Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

## Figura 10

### Pregunta 9



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

Interpretación: En relación a la pregunta 9, se definen, si hay momentos en los que los retos no se sienten gratificantes. El 31,82% señala que están de acuerdo, el 50% en desacuerdo, y el 18,18% en totalmente desacuerdo. Siendo el 50% a favor y en contra en relación a los premios obtenidos durante la participación en los juegos, mostrando un nivel mediano conforme a la satisfacción por premios alcanzados.

Pregunta 10: ¿Los desafíos mantienen a los jugadores comprometidos?

**Tabla 13**

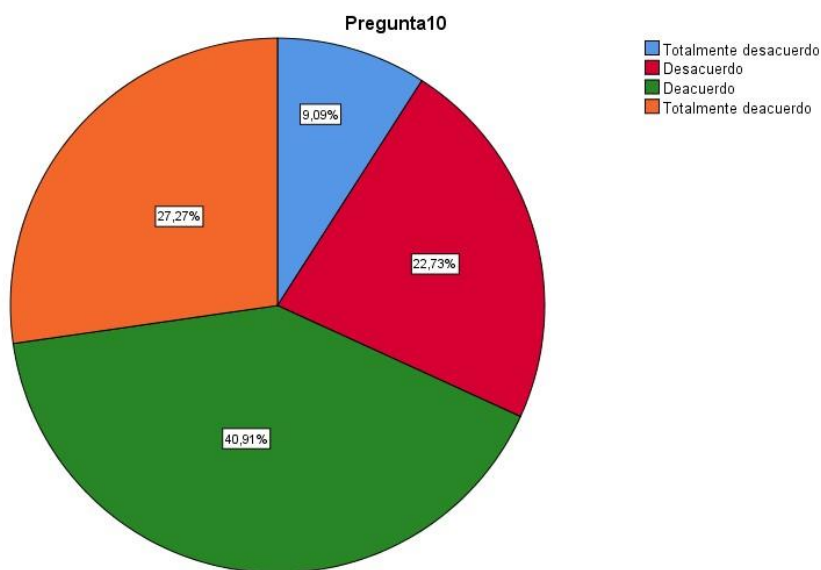
### Pregunta 10

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	2	9,1	9,1	9,1
	Desacuerdo	5	22,7	22,7	31,8
	De acuerdo	9	40,9	40,9	72,7
	Totalmente de acuerdo	6	27,3	27,3	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 11

Pregunta 10



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 10, si los desafíos mantienen a los jugadores comprometidos. El 27,27% es totalmente de acuerdo, el 40,91% señalan que están de acuerdo, el 22,73% en desacuerdo, y el 9,09% totalmente en desacuerdo. Siendo una respuesta favorable un 68,18% que los desafíos tienden a comprometer más a los jugadores (tienden a ser adictivos), mientras que, el 31,82% comparten que los juegos no tienen desafíos llamativos e interesantes.

Pregunta 11: ¿Las recompensas motivan a los jugadores a seguir jugando?

### Tabla 14

Pregunta 11

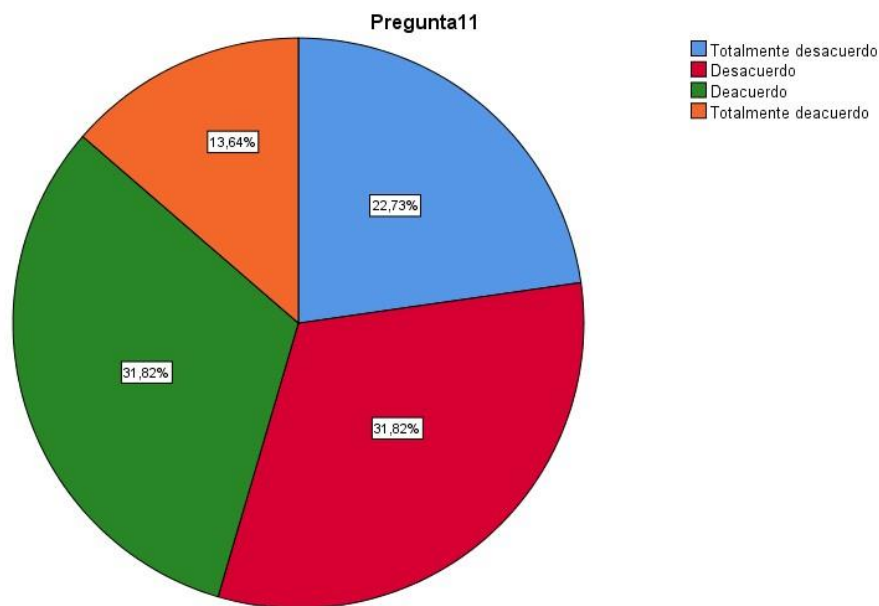
Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Totalmente desacuerdo	5	22,7	22,7	22,7
	Desacuerdo	7	31,8	31,8	54,5
	Deacuerdo	7	31,8	31,8	86,4
	Totalmente deacuerdo	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

## Figura 12

### Pregunta 11



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 11, sobre las recompensas, si motivan a los jugadores a seguir jugando. El 13,64 % comunican que están totalmente de acuerdo, el 31,82 % de acuerdo, el 22,73% en desacuerdo y el 22,73% en desacuerdo. El 45,46 % responden favorablemente, mientras, el 55 % señala que las recompensas con poco motivadoras.

Pregunta 12: ¿Hay recompensas que no tienen relación con la experiencia general del juego?

## Tabla 15

### Pregunta 12

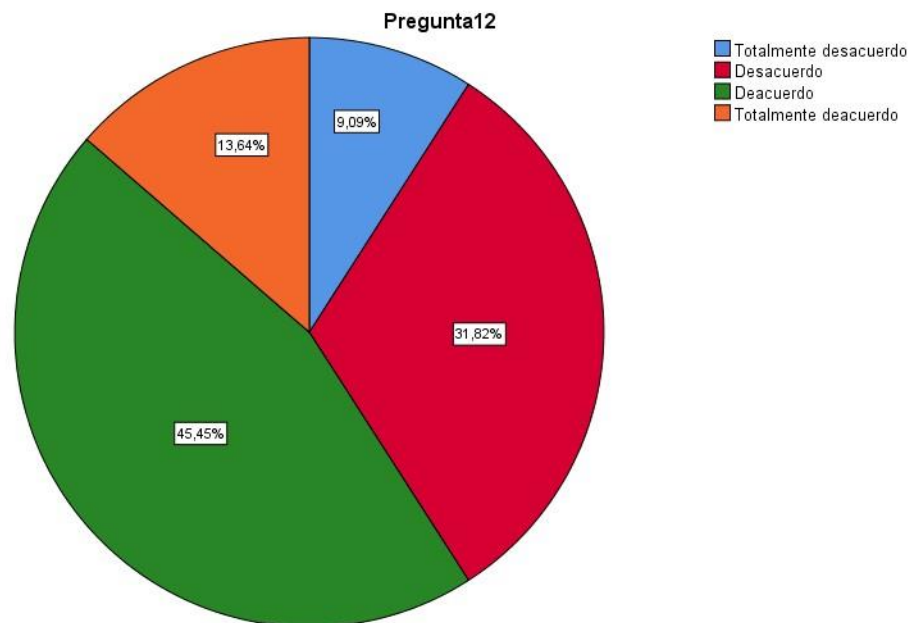
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Totalmente desacuerdo	2	9,1	9,1	9,1
	Desacuerdo	7	31,8	31,8	40,9
	Deacuerdo	10	45,5	45,5	86,4
	Totalmente deacuerdo	3	13,6	13,6	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 13

#### Pregunta 12



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 12, si hay recompensas que no tienen relación con la experiencia general del juego, el 13,64% señalan que están totalmente de acuerdo, el 45,45% de acuerdo, el 31,82% desacuerdo, y el 9,09% totalmente desacuerdo. El 59,09% mostrando inconformidad en referencia a las recompensas.

Pregunta 13: ¿El Feedback guía a los jugadores hacia mejores decisiones?

### Tabla 16

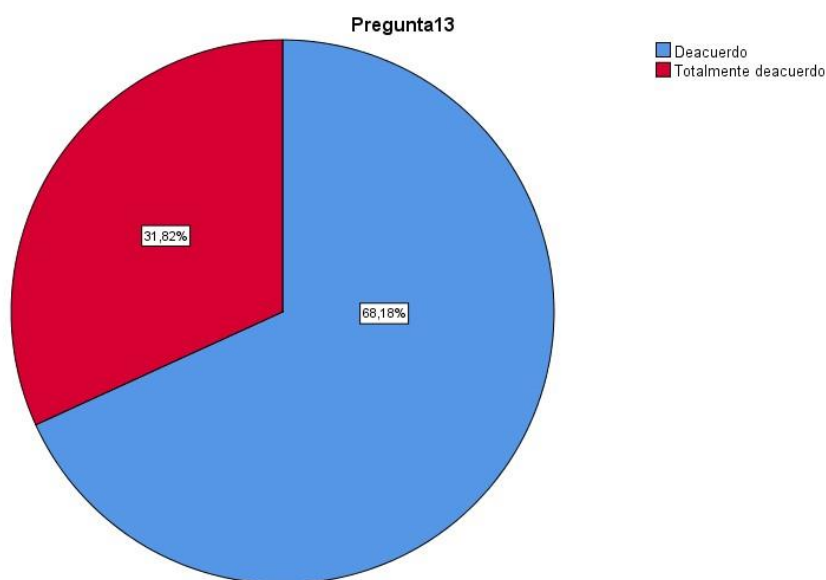
#### Pregunta 13

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deacuerdo	15	68,2	68,2	68,2
	Totalmente deacuerdo	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 14

#### Pregunta 13



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024)

**Interpretación:** En relación a la pregunta 13, el feedback guía a los jugadores hacia mejores decisiones, el 68,18 % están de acuerdo, y el 31, 82% están deacuerdo. Mostrando la importancia y validez del feedback.

Pregunta 14: ¿Hay retrasos o falta de Feedback en momentos críticos?

### Tabla 17

#### Pregunta 14

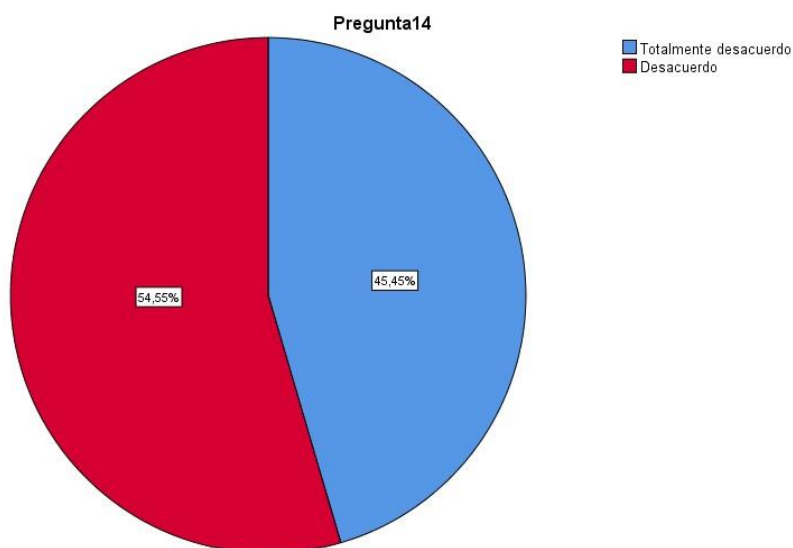
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

Válido	Totalmente desacuerdo	10	45,5	45,5	45,5
	Desacuerdo	12	54,5	54,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 15

#### Pregunta 14



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 15, hay retrasos o falta de feedback en momentos críticos, el 54,55% están en desacuerdo, y el 45,45% totalmente en desacuerdo. Comparten como indicador que los feedback se presentan con prontitud- de manera pertinente.

Pregunta 15: Existen aspectos injustos o desmotivadores en la competición?

### Tabla 18

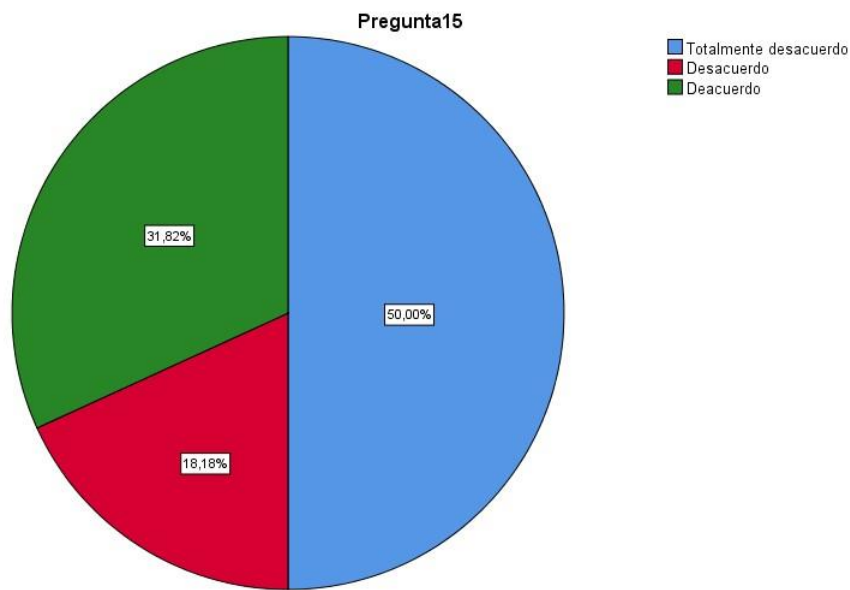
#### Pregunta 15

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	11	50,0	50,0	50,0
	Desacuerdo	4	18,2	18,2	68,2
	Deacuerdo	7	31,8	31,8	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 16**

Pregunta 15



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024)

**Interpretación:** En relación a la pregunta 15, si eexisten aspectos injustos o desmotivadores en la competición. El 31,82% está de acuerdo, el 18,18% en desacuerdo, y el 50 % totalmente desacuerdo. El 68, 18% establece que los juegos tienden a ser justos en relación a las competencias.

Pregunta 16: ¿Las actividades gamificada en grupos promueves el respeto y la camaradería entre competidores?

**Tabla 19**

Pregunta16

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	13,6	13,6	13,6
	Desacuerdo	5	22,7	22,7	36,4
	Deacuerdo	6	27,3	27,3	63,6

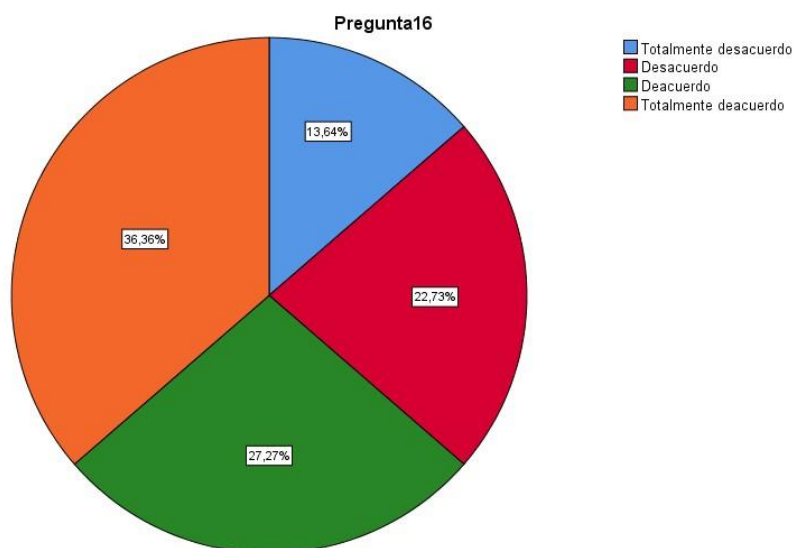


Totalmente deacuerdo	8	36,4	36,4	100,0
Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 17

#### Pregunta 16



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 16, las actividades gamificadas en grupos, promueve el respeto y la camaradería entre competidores. El 13,6 están totalmente desacuerdo, el 22,7 % están en desacuerdo, el 27,3% deacuerdo y el 36,4% totalmente deacuerdo. Siendo el 63,7 % promueve el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en los competidores.

Pregunta 17: ¿Sus logros están vinculados a las acciones y desafíos superados?

### Tabla 20

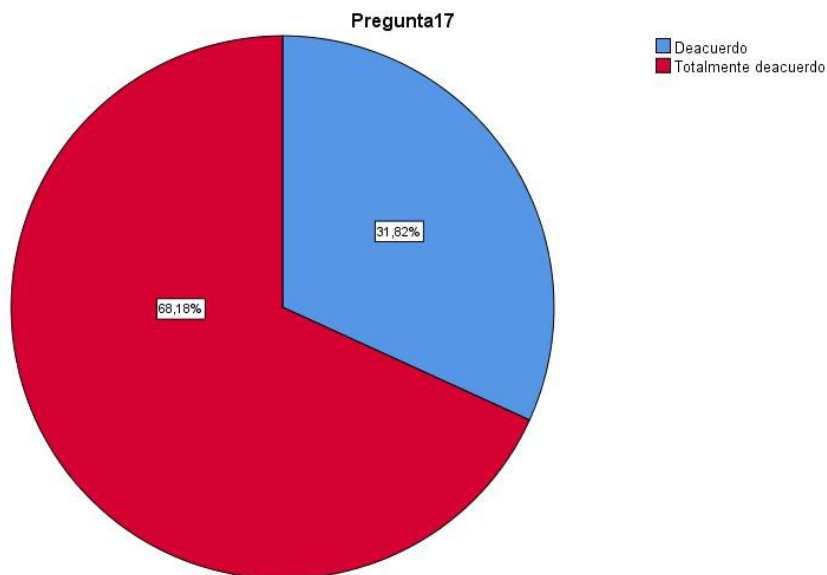
#### Pregunta 17

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Deacuerdo	7	31,8	31,8	31,8
	Totalmente deacuerdo	15	68,2	68,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Figura 18

Pregunta 17



Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 17, si los logros están vinculados a las acciones y desafíos superados. El 68,18% están totalmente de acuerdo y el 31, 82% de acuerdo. Siendo el 100 % gratificante la recepción de los logros conforme a los esfuerzos cumplidos en la gamificación.

Pregunta 18: ¿Los logros y puntos motivan a los jugadores a alcanzar objetivos?

### Tabla 21

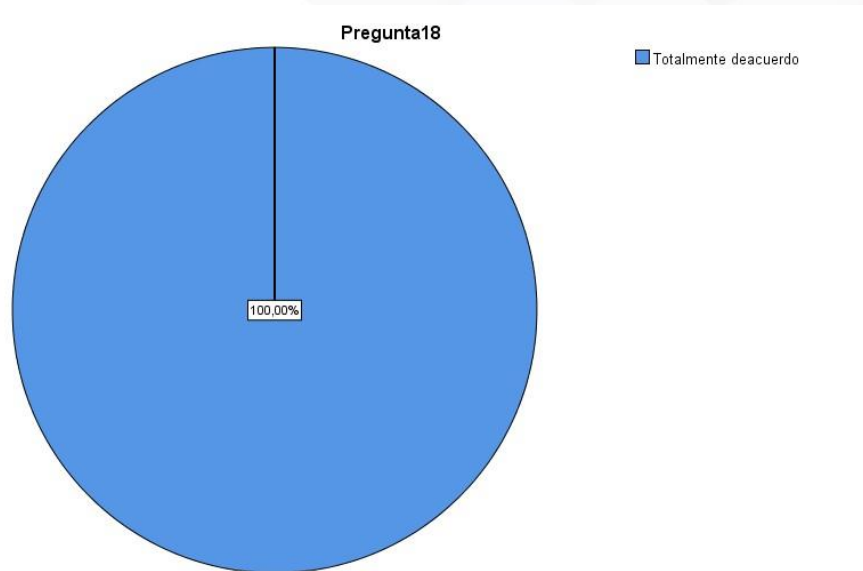
Pregunta18

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Totalmente de acuerdo	22	100,0	100,0	100,0

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

## Figura 19

### Pregunta 18



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 18. Todos los estudiantes están totalmente de acuerdo con la adquisición de puntos, ya que motivan a los jugadores a alcanzar objetivos propuestos.

Pregunta 19: ¿El ranking proporciona una sensación de superación y reconocimiento?

## Tabla 22

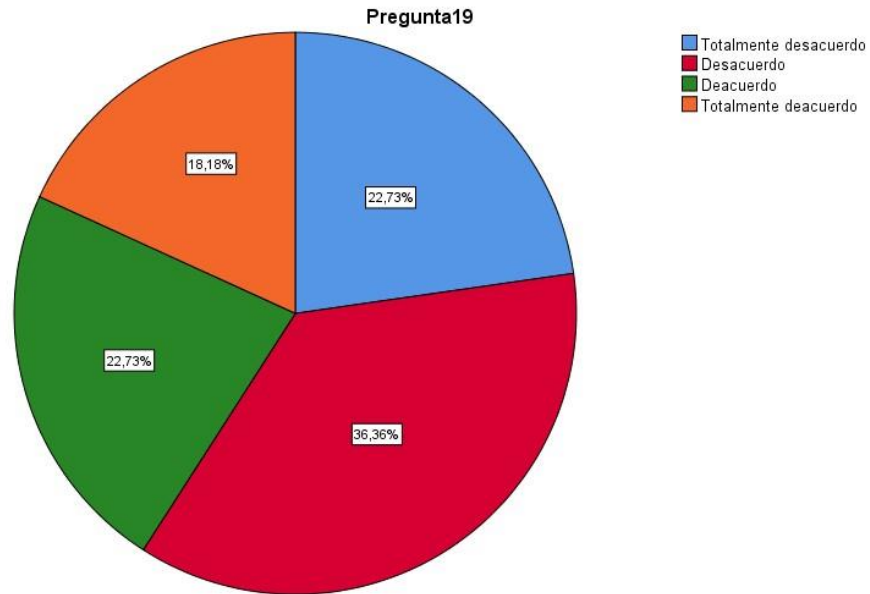
### Pregunta 19

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	5	22,7	22,7	22,7
	Desacuerdo	8	36,4	36,4	59,1
	Deacuerdo	5	22,7	22,7	81,8
	Totalmente deacuerdo	4	18,2	18,2	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

## Figura 20

### Pregunta 19



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 19, la importancia de ranking-puntuación -estadística, proporciona una sensación de superación y reconocimiento en el juego. El 18,18% están de totalmente de acuerdo, el 22,73% están de acuerdo, el 36,36% están en desacuerdo y el 22,73% están totalmente en desacuerdo.

Pregunta 20: ¿El progreso en el ranking o niveles impulsa la competencia y la dedicación?

**Tabla 23**

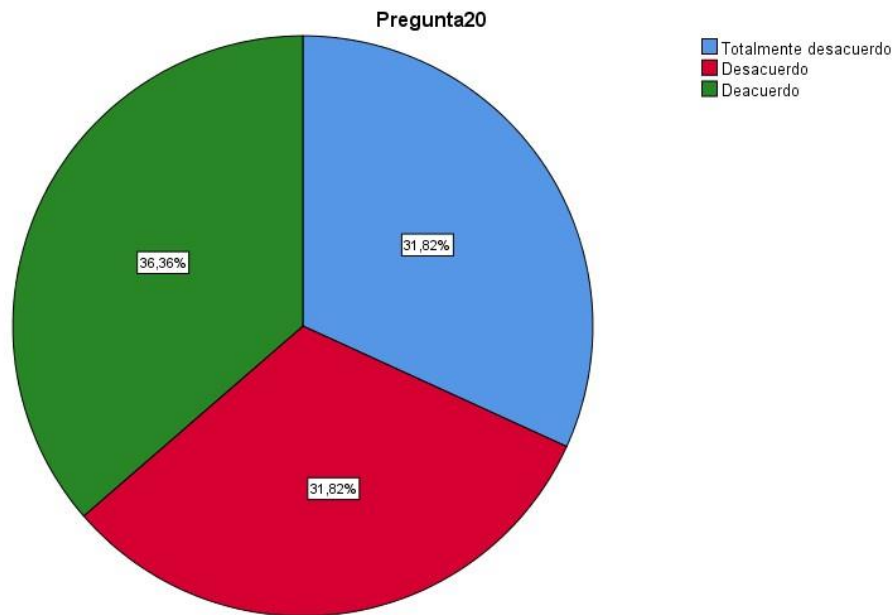
*Pregunta 20*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	7	31,8	31,8	31,8
	De acuerdo	7	31,8	31,8	63,6
	Desacuerdo	8	36,4	36,4	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Figura 21**

*Pregunta 20*



*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En relación a la pregunta 20, hace mención al progreso en el ranking o niveles impulsa la competencia y la dedicación. En definitiva, el 36,36 % están deacuerdo, el 31,82% están en desacuerdo, y el 31,82% están totalmente en desacuerdo. Siendo el 63,64% el progreso del ranking motiva la continuidad y dedicación en el juego.

#### 4.2 Aplicación de Ficha de observación de las clases de tronco común y una complementaria

Con el propósito de medir la variable dependiente “enseñanza aprendizaje” se aplicó una ficha de observación, la cual fue revisada antes de su aplicación por un especialista en educación. Ver validación en (anexos). Posterior a la recolección de la información tomada en 5 clases de tronco común y adicional una clase de una asignatura complementaria. Se consideró de igual forma someter el instrumento al coeficiente alfa de Cronbach que permite conocer cuan fiable es el mismo. Las asignaturas fueron: Ciencias naturales (CN); Ciencias Sociales (CS); Lenguaje y comunicación (LL); Matemáticas (M); Ingles (EFL).

#### Tabla 24

*Análisis de fiabilidad del instrumento “Ficha de observación”*

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	5	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	5	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,962	35

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

### Resultados de la ficha de observación áulica a un profesor de séptimo básica

Se aplicó el instrumento que nos permite revisar si se emplea la gamificación en las diferentes asignaturas durante los 3 momentos de la clase. Parte inicial, parte principal y parte final. Ver ficha de observación. (Anexo)

#### Parte Inicial

Se muestra las medidas de tendencia central en relación a la parte inicial, los criterios de las preguntas responden a la dimensión Estrategias didácticas desde el Item 1 hasta la 11. Cuyos indicadores son: Metodologías activas utilizadas por el docente, recursos didácticos y actividades colaborativas.

**Tabla 25**

*Resultados de las 5 clases observadas Parte Inicial*

		Estadísticos										
		ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11
N Válido		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Perdidos		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		1,60	2,00	2,00	2,60	2,80	2,60	2,60	2,60	2,80	1,60	2,60

Mediana	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00
Moda	1	1 <sup>a</sup>	1	2	3	2	2	2	2 <sup>a</sup>	1	2
Mínimo	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2
Máximo	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** Según los resultados generados a partir de la observación con los criterios establecidos se comenta que en la parte inicial de las clases en cada uno de los ítems se constató si el docente utiliza metodologías activas (gamificada), Utiliza recursos (virtuales) y promueve la colaboración desde el inicio. Estadísticamente se establece una media de todos los 11 ítems teniendo como resultado 2,35, que en la escala establecida en la ficha de observación corresponde a poco satisfactorio.

### Parte Principal

En la parte principal se analizó estadísticamente con las medidas de tendencia central la dimensión proceso de aprendizaje que se reflejan en el instrumento desde el Item 12 hasta el 25. Consecuentemente se detallan los indicadores: Motivación y participación del estudiante, Desarrollo de habilidades y de pensamiento.

**Tabla 26**

Resultados de las 5 clases observadas parte principal.

Estadísticos														
	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15	ITEM 16	ITEM 17	ITEM 18	ITEM 19	ITEM 20	ITEM 21	ITEM 22	ITEM 23	ITEM 24	ITEM 25
Válido	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Media	1,40	2,20	3,20	3,60	3,80	2,80	3,60	3,60	3,60	3,80	3,00	3,00	2,20	1,80
Mediana	1,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	2,00	2,00
Moda	0 <sup>a</sup>	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2
Mínimo	0	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	0
Máximo	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** Los resultados generados por el instrumento de las clases en cada uno de los ítems corroboraron los indicadores: si el docente motiva la participación del estudiante empleando la gamificación, desarrolla habilidades de pensamiento de acuerdo a las actividades gamificadas. Estadísticamente se establece una media de 14 ítems desde el 12 -15. Teniendo como resultado 2,97 que en la escala establecida en la ficha de observación corresponde a poco satisfactorio faltando 0,3 décimas para convertirse en Satisfactorio. Lo que nos da a entender que se aplica la gamificación ciertas asignaturas en el desarrollo o parte principal. Lo cual se puede mejorar.

### Parte Final

En la parte final o cierre de las sesiones se pudo observar los siguientes resultados que corresponden a la dimensión Relación docente-estudiante, con los indicadores: Comunicación efectiva docente-estudiante, Manejo de clima de aula, y Evaluación y retroalimentación del aprendizaje; la cual también aplica en la parte principal de la sesión.

### Tabla 27

Resultados de las 5 clases observadas parte principal.

#### Estadísticos

ITEM26 ITEM27 ITEM28 ITEM29 ITEM30 ITEM31 ITEM32 ITEM33 ITEM34 ITEM35



N	Válido	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Media	2,60	3,00	2,40	2,60	2,80	2,60	2,60	2,80	2,80	2,40
	Mediana	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00
	Moda	3	2 <sup>a</sup>	2	3	3	3	3	2	2	2
	Mínimo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Máximo	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** En la parte final el instrumento muestra los resultados en relación a la variable Relación docente-estudiante, en dicho momento de clase se establecieron indicadores como: Comunicación efectiva docente-estudiante, manejo de clima de aula, y evaluación y retroalimentación del aprendizaje. Que nos permite conocer si la metodología aplicada por el docente en las diferentes asignaturas con o sin gamificación es significativa. Se aplicaron 10 ítems, que corresponden desde la pregunta 26 hasta la 35. Teniendo como resultado promediando los valores medios de 2,67 que en la escala establecida en la ficha de observación corresponde a poco satisfactorio dando por entendido los estudiantes sienten mayor motivación en las clases que se realiza con la gamificación y que se debe mantener participativo al estudiante contextualizando las actividades a la vida real para que el aprendizaje sea significativo, tal como se menciona la teoría de Ausubel.

#### 4.3. Análisis de la aplicación del instrumento ficha de observación

De las cinco (5) clases observadas la cual fue impartida por un solo docente de planta que imparte todas las materias, se pudo conocer que en una sola materia que es la de su especialidad utilizaba mayormente la gamificación, siendo la clase que más motivó a los

alumnos a participar, a mismo tiempos permitió que los alumnos planteen nuevas formas de hacerlo. Lo cual conllevó a que el feedback o retroalimentación en la parte final los estudiantes demostraron que los contenidos fueron aprendidos.

#### **4.4 Novedad científica de la investigación**

Para Mero & Castro (2020) la gamificación desde la perspectiva de la educación, se presenta como una estrategia innovadora para el desarrollo de las competencias en situaciones colaborativas de carácter lúdico. Actualmente se valora a la gamificación, como una práctica que apoya al proceso enseñanza- aprendizaje siendo valorado como un fenómeno de crecimiento exponencial. La educación actual enfrenta desafíos sobre la motivación, por ello, la implementación del juego se visualiza como un enfoque prometedor. (Dicheva, 2017)

Según Prieto (2017) señala que la “la Educación Gamificante”, describe el diseño – planteamiento de estrategias metodológicas, tareas y actividades de evaluación fundamentado en el “juego”. En el actual modelo educativo fundamentado en el conectivismo, la aplicación de herramientas virtuales en el área curricular brinda ventajas en el proceso educativo en la actual sociedad del conocimiento resalta la importancia de los EVA: entornos virtuales de aprendizaje, ya que, la actual generación se la reconoce como “nativos digitales”, siendo imprescindible adaptarse a las actuales necesidades y requerimientos de la competencia digital. Se promueve dejar a un lado la clase magistral, procesos memorísticos, modificando el escenario de: presencial a virtual. (García Velasco & Zambrano Montes, 2021)

#### **4.4 Pertinencia de la guía de actividades de gamificación en la Unidad Educativa**

##### **Particular “Jesús de Nazaret”**

##### **4.4.1. Aplicación de la propuesta “Guía de actividades de gamificación en las actividades de tronco común más una complementarias” para alumnos de séptimo de Básica en la unidad educativa “Jesús de Nazaret**

La presente propuesta educativa consiste en una "Guía de actividades de gamificación en las asignaturas de tronco común más una complementaria" diseñada para los estudiantes de

séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jesús de Nazaret. El objetivo principal es incrementar los niveles de motivación y participación en las clases de las materias de matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales, lenguaje y literatura, así como del idioma inglés, a través de la aplicación de dinámicas grupales y recursos digitales y físicos con elementos lúdicos de gamificación.

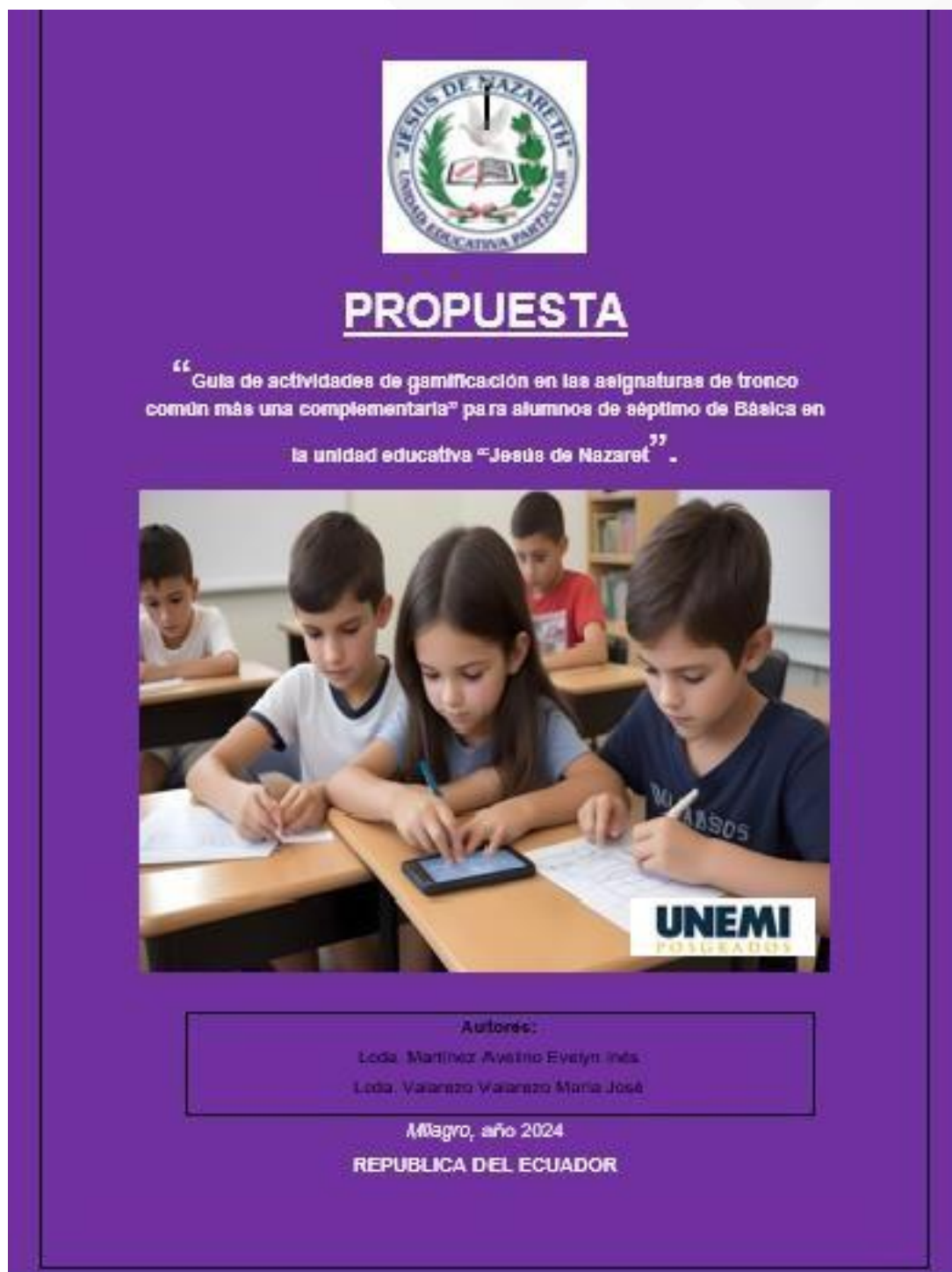
La guía detalla una planificación de actividades específicas para cada asignatura, definidas en términos de temas, objetivos curriculares, estrategias metodológicas, herramientas tecnológicas y no tecnológicas, criterios de evaluación e indicadores de logro. Fue diseñada con base en metodologías activas como aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje experiencial.

#### **4.5 Título de la propuesta**

“Guía de actividades de gamificación en las asignaturas de tronco común más una complementaria” para alumnos de séptimo de Básica en la unidad educativa “Jesús de Nazaret”.

#### 4.5.1 Portada de la propuesta

Figura 22

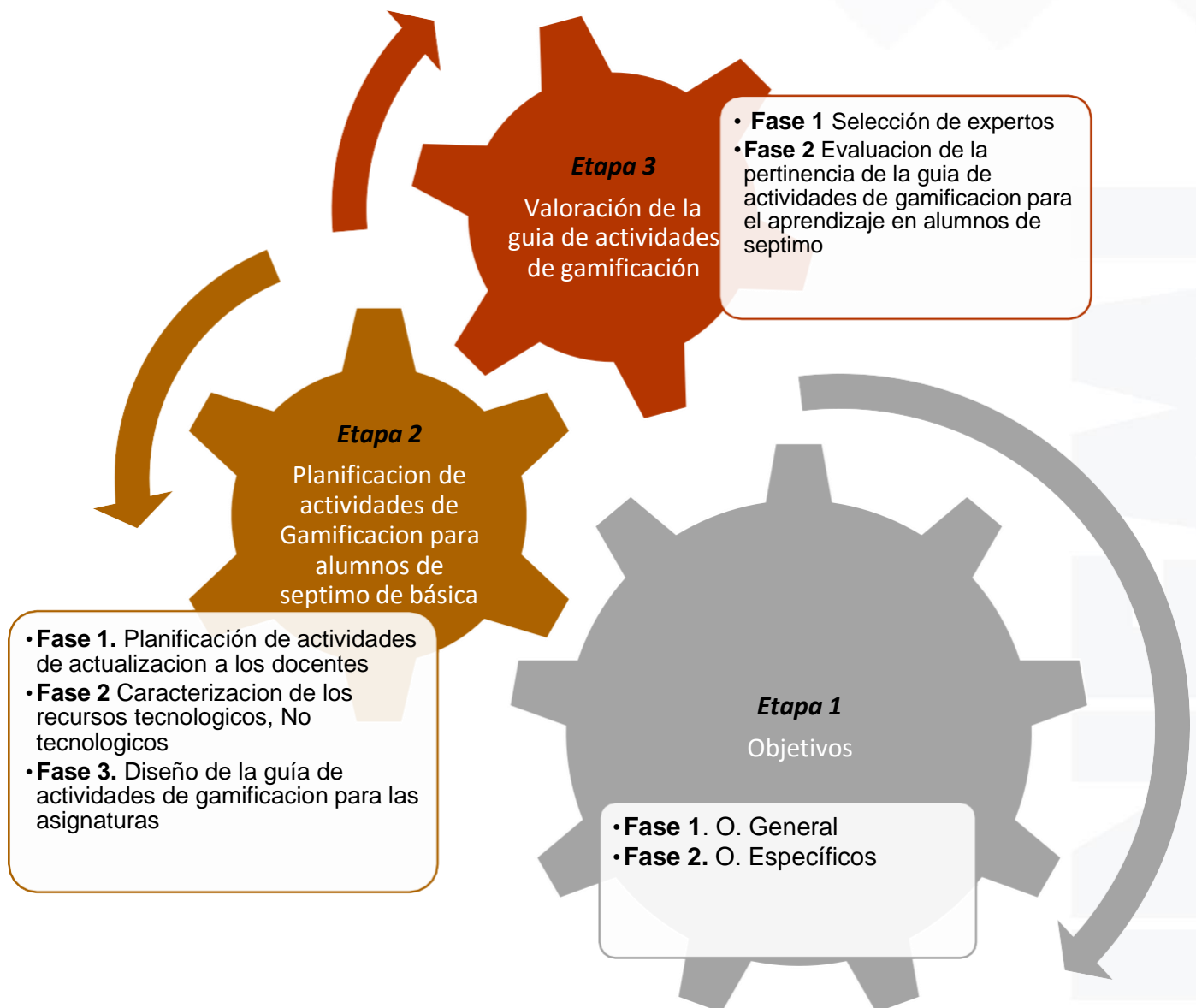


Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

#### 4.5.2. Síntesis gráfica de la propuesta

Figura 23

*Síntesis Grafica de la propuesta*



Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

#### **4.6. Etapa 1. Objetivos de la propuesta**

##### **Fase 1. Objetivo General:**

Incrementar la motivación y participación en las actividades de las materias de tronco común e inglés, mediante dinámicas grupales gamificadas apoyadas en plataformas digitales y recursos físicos para los alumnos de séptimo de básica durante el presente ciclo lectivo.

##### **Fase 2. Objetivos Específicos:**

- Conocer cuáles son las mecánicas de gamificación más adecuadas para incentivar la participación de las estudiantes en las materias de lenguaje, matemáticas, ciencias e inglés.
- Planificar una serie de actividades lúdicas gamificadas mediante el uso de aplicaciones digitales y recursos físicos cooperativos para promover motivación intrínseca en los estudiantes.
- Valorar el efecto de las estrategias de gamificación implementadas sobre los niveles de interés, compromiso y rendimiento de estudiantes de séptimo básico en las materias de tronco común e inglés.

#### **4.8. Etapa 2. Planificación de actividades de gamificación para alumnos de séptimo de básica**

La propuesta educativa se fundamenta en el diseño de una guía y la incidencia de la gamificación en estudiantes de séptimo grado Educación General Básica Media de las asignaturas: Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua y Literatura e inglés. Destaca el planteamiento de las actividades con el planteamiento de: tema, objetivos de aprendizaje, destrezas – capacidades a desarrollar, estrategias metodológicas, criterios e

indicadores de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación, herramienta específica, metodología de enseñanza- aprendizaje, rol del docente, y rol del estudiante.

**Fase 1: Planificación de actividades de actualización a los docentes en gamificación**

El desarrollo de talleres -curso para docentes estaría articulado con el cronograma escolar 2024- 2025 régimen costa – Galápagos; Sierra – Amazonía. En el régimen Costa- Galápagos tiene inicio desde el 29 de abril del 2024. Se desarrollarán en 3 períodos académicos -trimestres, y contempla 200 días de trabajo en el régimen escolar. (Correo, 2024)

Los talleres para docentes se procuraría grabar videos sobre el uso de las herramientas propuestas de <<manera asincrónica>>. Con la finalidad de que en su horario libre puedan cumplir con el programa de estudio. El curso sería preferiblemente al inicio del período escolar en el primer trimestre, ya que, podrían aplicar los conocimientos a lo largo del período escolar. De acuerdo al cronograma escolar MINEDUC régimen Costa- Galápagos, el primer trimestre será desde el 29 de abril al 7 agosto del 2024. El curso tendrá una carga horaria de: 60 horas; 30 horas de formación asincrónica y 30 horas de cumplimiento de actividades autónomas y colaborativas.

Se comparte un borrador del cumplimiento de actividades en el curso:

**Tabla 28**

Asignaturas

Actividad	Herramientas	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Matemáticas	-GeoGebra (Tecnológica) - Khan Academy (Tecnológica) -Aplicaciones en general en el área de matemáticas	X					
Ciencias Naturales	-Simulaciones en línea. -Aplicaciones de Biodiversidad.	X					

	-Herramientas de Visualización climática.						
Ciencias Sociales	-Revisión de documentales. -Herramientas de Mapeo. -Herramientas de Debate. -Plataformas de Investigación. -Educaplay		X				
Lenguaje y comunicación	-Procesador de texto. -Plataformas de lectura. -Aplicaciones de ortografía.		X				
Inglés	-Aplicaciones de Conversación -Plataformas de audio - Plataformas de Lectura - Aplicaciones de Gramática y Vocabulario			X			
Socialización de resultados del curso.					X		
Entrega de certificados						X	
Inicio del segundo trimestre							X

Elaborado por: autores

## Fase 2: Caracterización de los recursos tecnológicos, No tecnológicos

En referencia a la asignatura de matemáticas se propone las siguientes herramientas tecnológicas y no tecnológicas:

- GeoGebra (Tecnológica)
- Khan Academy (Tecnológica)
- Aplicaciones de Álgebra (Tecnológica)
- Herramientas de Dibujo (No Tecnológica)



Geogebra es un software matemático interactivo para todos los niveles educativos que trabajen geometría, álgebra, hojas de cálculo, gráficos, estadísticos y cálculo en una sola aplicación. Geogebra es una plataforma en línea de más de 1 millón de recursos gratuitos para los habitantes del mundo en las diferentes lenguas.

**Figura 24**

*Geogebra*



Nota. - Fuente: (Gobierno de Canarias , 2024)

Mientras que en las áreas de: Lengua y literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, e inglés destacan las herramientas:

- Educaplay
- Padlet
- Kahoot
- Genial. Ly
- Minecraft
- Socrative

Educaplay es una plataforma que ayuda al proceso educativo la cual permite diseñar actividades multimedia. Motiva el trabajo en equipo con un a interacción virtual con un sentido de experiencia real – presencial. Resaltan las actividades: crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

**Figura 25**

*Educaplay*



Nota. - (Educaplay , 2024)

Padlet es una plataforma creativa la cual permite diseñar de manera conjunta actividades afines a un tema de interés. Subir tareas, documentos- archivos, videos, imágenes, presentado una característica interactiva, la cual se puede trabajar de manera individual y colaborativa.

**Figura 26**

*Padlet*

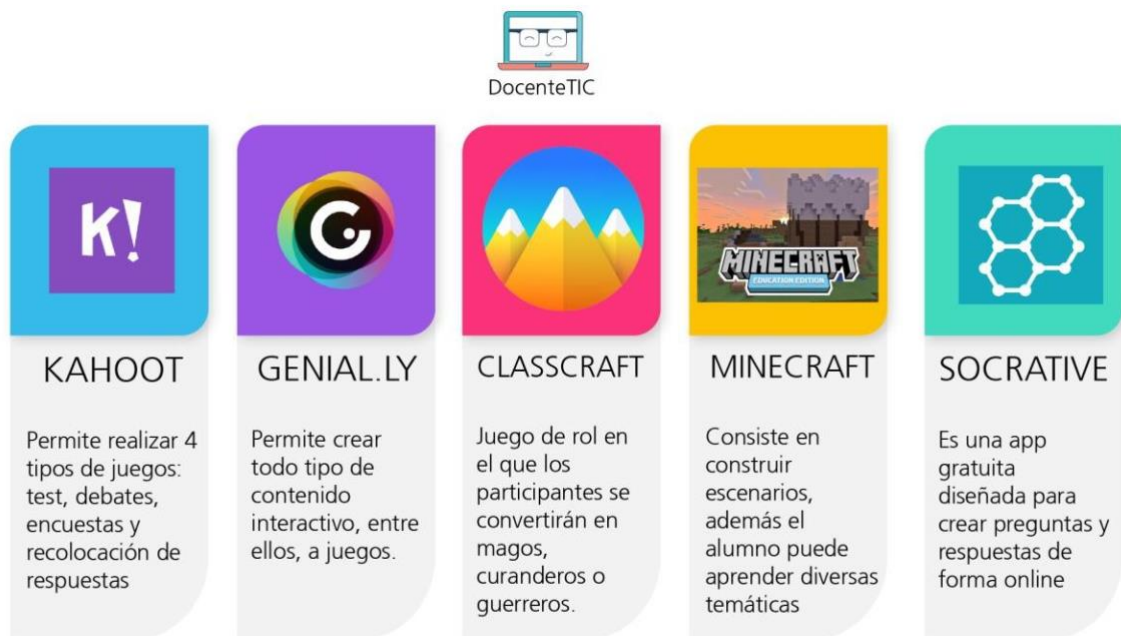


*Nota.*- (Instituto Nacional de Tecnología Educativas y de Formación del Profesorado de España, 2024)

La herramienta virtual Kahoot recibe el nombre de <<educación social y gamificada>>, presentando recompensas, y mejoras en un ranking- escalafón mediante la puntuación. Se presentan como test. Es una aplicación diseñada con fines educativos, aunque, podría ser utilizada con fines lúdicos: <<aprender mediante el juego >>. Se considera como una herramienta de refuerzo, debido a la naturaleza de las preguntas son cortas.

### **Figura 27**

*Docente Tic*



Nota.- (Xataka Basics, 2024)

Genial. Ly es una herramienta que permite crear contenidos digitales e interactivos sin obligatoriedad de elaborar una programación y sin tener bases cognitivas de diseño. Se pueden elaborar infografías, presentaciones o mapas-organizadores gráficos el cual se puede incrustar fácilmente en una web y generar una presentación interactiva para visualización en la web. El Genially a diferente de otras herramientas de presentación, se pueden ingresar directamente en la web.

**Figura 28**

*Genially*



*Nota.- (Genially, 2024)*

Minecraft como herramienta de aprendizaje, muestra un escenario fundamentado el aprendizaje mediante el juego y el aprendizaje colaborativo. Mejora la competencia digital en los educandos, el videojuego faculta el trabajo de habilidades cognitivas y sociales del actual siglo.

**Figura 29**

*Minecraft*



Nota. - (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado , 2024)

Además, en la enseñanza del inglés destacan las siguientes aplicaciones: Duloingo, Cake, TinyCards, Babbel, Bussu, Voxy, Elsa, Memrise, entre otras.

### **Fase 3. Diseño de la guía de actividades de gamificación para las asignaturas**

#### **Guía de actividades de Matemáticas:**

En relación al Currículo Nacional (MINEDUC , 2021) con énfasis en competencias. Se cita los principales elementos de la planificación curricular:

#### **Objetivo del área por subnivel:**

- O.M.3.5. Promover y fortalecer la conexión con la realidad ecuatoriana, utilizando las tecnologías de la información y las comunicaciones para analizar, interpretar y reflejar información estadística y calcular indicadores de tendencia central utilizando datos e información publicada por los medios de comunicación.

#### **Criterio de evaluación:**

- CE.M.3.1. Emplea de forma razonada la tecnología, estrategias de cálculo y los algoritmos de la adición, sustracción, multiplicación y división de números naturales, en el planteamiento y solución de problemas, la generación de sucesiones numéricas, la revisión de procesos y la comprobación de resultados; explica con claridad los procesos utilizados.

#### **Destrezas con criterio de desempeño:**

- M.3.1.9. Reconocer términos y realizar multiplicaciones entre números naturales, aplicando el algoritmo de la multiplicación y con el uso de la tecnología. CD
- M.3.1.11. Reconocer términos y realizar divisiones entre números naturales con residuo, con el dividendo mayor que el divisor, aplicando el algoritmo correspondiente y con el uso de la tecnología. CD

#### **Indicador de evaluación:**

- I.M.3.1.1. Aplica estrategias de cálculo, los algoritmos de adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones con números naturales, y la tecnología en la construcción de sucesiones numéricas crecientes y decrecientes, y en la solución de situaciones cotidianas sencillas. CM, CC, CD CS

**Tabla 29**

Cuadro guía por asignaturas Matemáticas

Asignatura	Tema de Clase	Objetivos Curriculares	Destrezas con Criterio de Desempeño	Estrategias Metodológicas	Herramienta Específica	Metodología	Criterios e Indicadores de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	Geometría	Identificar y clasificar figuras geométricas	Reconocimiento de figuras geométricas	Juegos de reconocimiento de figuras, actividades de construcción de figuras	GeoGebra (Tecnológica)	Aprendizaje Activo	Participación, precisión en la identificación de figuras	Observación participativa, pruebas escritas, evaluación de desempeño
	Resolución de Problemas	Aplicar estrategias para resolver problemas matemáticos	Pensamiento lógico-matemático	Juegos de roles, resolución de problemas en equipo	Khan Academy (Tecnológica)	Aprendizaje Cooperativo	Creatividad en la resolución, precisión en los cálculos	Evaluación de desempeño en la resolución de problemas, cuestionarios
	Conceptos Básicos de Álgebra	Comprender conceptos básicos de álgebra	Manipulación de expresiones algebraicas	Ejercicios prácticos, resolución de problemas algebraicos	Aplicaciones de Álgebra (Tecnológica)	Aprendizaje Basado en Proyectos	Precisión en la manipulación de expresiones algebraicas	Evaluación escrita, participación en ejercicios prácticos



Matemáticas	Geometría en la Vida Real	Relacionar conceptos geométricos con situaciones cotidianas	Aplicación de conocimientos geométricos	Ejemplos de aplicaciones prácticas, debates sobre situaciones cotidianas	Herramientas de Dibujo (No Tecnológica)	Aprendizaje Colaborativo	Comprensión de conceptos aplicados, resolución de problemas cotidianos	Evaluación oral, participación en debates, resolución de problemas prácticos
-------------	---------------------------	---	---	--	---	--------------------------	--	--

### Guía de actividades de Ciencias Naturales:

En relación al Currículo Nacional (MINEDUC , 2021) con énfasis en competencias. Se cita los principales elementos de la planificación curricular:

#### Objetivo del área por subnivel:

- O.CN.3.9. Comprender la evolución histórica del conocimiento, con el propósito de valorar las investigaciones que han contribuido significativamente al avance de la ciencia y la tecnología

#### Criterio de evaluación:

- CE. CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias

#### Destrezas con criterio de desempeño:

- CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias. D.C.

#### Indicador de evaluación:

- Identifica a los invertebrados, en función de sus semejanzas y diferencias, (J.3., I.1.) (Ref. I.CN.3.1.1). D.C.

**Tabla 30**

**Cuadro guía por asignaturas Ciencias Naturales**

<b>Asignatura</b>	<b>Tema de Clase</b>	<b>Objetivos Curriculares</b>	<b>Destrezas con Criterio de Desempeño</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Herramienta Específica</b>	<b>Metodología</b>	<b>Criterios e Indicadores de Evaluación</b>	<b>Técnicas e Instrumentos de Evaluación</b>
Ciencias Naturales	Ecosistemas	Comprender la interdependencia en los ecosistemas	Identificación de relaciones en los ecosistemas	Simulaciones de ecosistemas, debates sobre conservación	Simulaciones en línea (Tecnológica)	Aprendizaje Experiencial	Participación en debates, comprensión de conceptos	Observación participativa, debates, evaluación escrita
	Ciclo del Agua	Comprender el ciclo del agua y su importancia en la naturaleza	Identificación de procesos y fenómenos naturales	Experimentos prácticos, observación de videos educativos, análisis de casos	Herramientas de Laboratorio (No Tecnológica)	Aprendizaje Activo	Comprensión de conceptos, identificación de procesos naturales	Evaluación de desempeño en experimentos, cuestionarios de comprensión
	Biodiversidad	Reconocer la importancia de la biodiversidad en el ecosistema	Identificación de especies y su papel en el ecosistema	Salidas de campo, observación de documentales, debates sobre conservación	Aplicaciones de Biodiversidad Educaplay (Tecnológica)	Aprendizaje Cooperativo	Comprensión de la biodiversidad, análisis de ecosistemas	Evaluación participativa en salidas de campo, análisis de documentales
	Cambio Climático	Comprender el fenómeno del cambio climático y sus impactos	Conciencia sobre el cambio climático	Análisis de datos climáticos, discusión sobre medidas de mitigación	Herramientas de Visualización Climática (Tecnológica)	Aprendizaje Basado en Proyectos	Comprensión del cambio climático, identificación de medidas de mitigación	Evaluación escrita sobre el cambio climático, participación en discusiones

Adaptaciones y Supervivencia

Entender cómo los seres vivos se adaptan a su entorno

Observación y análisis de adaptaciones en la naturaleza

Estudio de casos, observación de documentales, debates sobre adaptaciones

Herramientas de Observación (No Tecnológica)

Aprendizaje Colaborativo

Comprensión de adaptaciones, análisis de casos

Evaluación de desempeño en debates, análisis de casos

### Guía de actividades de Ciencias Sociales:

En relación al Currículo Nacional (MINEDUC , 2021) con énfasis en competencias. Se cita los principales elementos de la planificación curricular:

#### Objetivo del área por subnivel:

- O.CS.3.7. Investigar problemas cotidianos de índole social y económica como medio para desarrollar el pensamiento crítico, empleando fuentes fiables y datos estadísticos, ampliando la información con medios de comunicación y TIC.

#### Criterio de evaluación:

- CE.CS.3.1. Analiza la evolución de la organización económica, política y social que se dio en la época aborigen, destacando los enfrentamientos y alianzas de los incas ante la Conquista española.

#### Destrezas con criterio de desempeño:

- CS.3.1.7. Documentar la Conquista española del Tahuantinsuyo, especialmente del norte, con sus enfrentamientos y alianzas. CC, CD

#### Indicador de evaluación:

- I.CS.3.1.2. Analiza la relación entre organización social y política de los cacicazgos y la dominación incaica e invasión española, destacando sus enfrentamientos, alianzas y sitios arqueológicos, mediante narraciones históricas con fundamento científico. (I.2.) CC, CD

**Tabla 31**

Cuadro guía por asignaturas Ciencias sociales

Asignatura	Tema de Clase	Objetivos Curriculares	Destrezas con Criterio de Desempeño	Estrategias Metodológicas	Herramienta Específica	Metodología	Criterios e Indicadores de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	Historia de Ecuador	Analizar eventos históricos y su impacto en la sociedad	Comprensión de eventos históricos	Juegos de roles, análisis de textos históricos, discusiones grupales	Documentales (Tecnológica)	Aprendizaje Activo	Participación en debates, comprensión de textos históricos	Observación participativa, debates, análisis de textos
	Geografía de América Latina	Comprender la geografía de América Latina	Identificación de países y características geográficas	Mapas interactivos, investigaciones en línea, análisis de imágenes satelitales	Herramientas de Mapeo (Tecnológica)	Aprendizaje Cooperativo	Comprensión de la geografía, identificación de países	Evaluación escrita, participación en investigaciones
	Sistema Político del Ecuador	Entender la estructura política del país	Análisis de la estructura política, identificación de roles	Debates sobre el sistema político, análisis de leyes y regulaciones	Herramientas de Debate (No Tecnológica)	Aprendizaje Basado en Proyectos	Comprensión del sistema político, identificación de roles	Evaluación participativa en debates, análisis de documentos oficiales

Ciencias Sociales	Cultura y Tradiciones	Reconocer la diversidad cultural y sus manifestaciones	Identificación de expresiones culturales y tradiciones	Investigación en línea, presentaciones culturales, análisis de obras de arte	Plataformas de Investigación (Tecnológica)	Aprendizaje Colaborativo	Comprensión de expresiones culturales, identificación de manifestaciones	Evaluación escrita sobre culturas, presentaciones orales
-------------------	-----------------------	--	--	--	--	--------------------------	--	--

### Guía de actividades de Lenguaje y Comunicación:

En relación al Currículo Nacional (MINEDUC , 2021) con énfasis en competencias. Se cita los principales elementos de la planificación curricular:

#### Objetivo del área por subnivel:

- O.LL.3.7. Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.
- O.LL.3.9. Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.

#### Criterio de evaluación:

- CE.LL.3.5. Consulta bibliotecas y recursos digitales en la web, genera criterios para identificar, comparar y contrastar fuentes, y registra la información consultada en esquemas de diverso tipo.

#### Destrezas con criterio de desempeño:

- LL.3.3.6. Acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando las fuentes consultadas. CC, CD

#### Indicador de evaluación:

- Identifica fuentes consultadas en bibliotecas y en la web y registra la información consultada en esquemas de diverso tipo. (Ref. I.LL.3.5.1.) CC, CD

**Tabla 32**

Cuadro guía por asignaturas Lenguaje y comunicación

Asignatura	Tema de Clase	Objetivos Curriculares	Destrezas con Criterio de Desempeño	Estrategias Metodológicas	Herramienta Específica	Metodología	Criterios e Indicadores de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Lenguaje y Comunicación	Producción de Textos	Desarrollar habilidades de expresión escrita	Producción de textos originales	Talleres de escritura, análisis de textos literarios, retroalimentación escrita	Procesador de Texto (Tecnológica)	Aprendizaje Activo	Creatividad en la escritura, comprensión de elementos literarios	Evaluación de producciones escritas, rúbricas de evaluación, retroalimentación
	Comprensión Lectora	Mejorar la comprensión de textos escritos	Identificación de información relevante	Lectura guiada, discusiones sobre textos, actividades de comprensión	Plataformas de Lectura (Tecnológica)	Aprendizaje Cooperativo	Comprensión de textos, identificación de información relevante	Evaluación escrita sobre comprensión, participación en discusiones
	Ortografía y Gramática	Mejorar la ortografía y la gramática en la escritura	Aplicación de reglas ortográficas y gramaticales	Ejercicios de práctica, corrección de textos, juegos de ortografía	Aplicaciones de Ortografía (Tecnológica)	Aprendizaje Basado en Proyectos	Precisión en la escritura, aplicación correcta de reglas	Evaluación de desempeño en ejercicios, corrección de textos
	Presentaciones Orales	Desarrollar habilidades de expresión oral	Expresión fluida y coherente	Preparación de discursos, prácticas de presentación,	Herramientas de Presentación	Aprendizaje Colaborativo	Fluidez y coherencia en la expresión, habilidad para	Evaluación oral de presentaciones,

retroalimentación  
oral

(No  
Tecnológica)

captar la  
atención

retroalimentación  
en grupo

### **Guía de actividades de Inglés:**

### **Guía de actividades de Ciencias Inglés:**

En relación al Currículo Nacional (MINEDUC , 2021) con énfasis en competencias. Se cita los principales elementos de la planificación curricular:

#### **Objetivo del área por subnivel:**

- O.EFL 3.8 Demonstrate an ability to interact with written and spoken texts, in order to explore creative writing as an outlet to personal expression and intercultural competence.

#### **Criterio de evaluación:**

- CE.EFL.3.5. Demonstrate an ability to use a variety of sources for oral and written communication in order to interact with others in social situations.

#### **Destrezas con criterio de desempeño:**

EFL 3.1.4. Use a variety of oral, print and electronic forms for social communication and for writing to oneself. (Example: friendly notes, invitations, diary entries, notes to self, electronic messages, etc.) CC, CD

#### **Indicador de evaluación:**

I.EFL.3.5.1. Learners can employ various print and digital sources in order to communicate with others in oral and written form in social situations. (J.3, S.1, S.4) CC, CD

**Tabla 33**

Cuadro guía por asignaturas Ingles.

<b>Asignatura</b>	<b>Tema de Clase</b>	<b>Objetivos Curriculares</b>	<b>Destrezas con Criterio de Desempeño</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Herramienta Específica</b>	<b>Metodología</b>	<b>Criterios e Indicadores de Evaluación</b>	<b>Técnicas e Instrumentos de Evaluación</b>
Inglés	Conversación en Inglés	Mejorar habilidades de comunicación oral en inglés	Participación activa en conversaciones	Juegos de roles, debates en inglés, grabaciones de diálogos	Aplicaciones de Conversación (Tecnológica)	Aprendizaje Experiencial	Fluidez y comprensión en inglés, participación en conversaciones	Observación participativa, grabaciones de diálogos, autoevaluación
	Comprensión Auditiva	Mejorar la comprensión auditiva del inglés	Identificación de información en audios	Escucha de grabaciones, actividades de comprensión auditiva	Plataformas de Audio (Tecnológica)	Aprendizaje Cooperativo	Comprensión de audios, identificación de información clave	Evaluación de desempeño en comprensión auditiva, participación en actividades
	Lectura en Inglés	Mejorar la comprensión lectora en inglés	Identificación de información en textos	Lectura guiada, discusiones sobre textos, actividades de comprensión	Plataformas de Lectura (Tecnológica)	Aprendizaje Basado en Proyectos	Comprensión de textos, identificación de información relevante	Evaluación escrita sobre comprensión, participación en discusiones
	Gramática y Vocabulario	Mejorar la gramática y ampliar el vocabulario en inglés	Aplicación de reglas gramaticales y nuevas palabras	Ejercicios de práctica, lectura de textos, actividades de ampliación de vocabulario	Aplicaciones de Gramática y Vocabulario (Tecnológica)	Aprendizaje Colaborativo	Precisión en la gramática, ampliación del vocabulario	Evaluación de desempeño en ejercicios, participación en actividades



#### 4.9. Etapa 3. Valoración de la guía de actividades de gamificación

En esta etapa de la propuesta se describe el proceso de selección y evaluación de expertos llevados a cabo para validar una guía de gamificación educativa. En una primera fase, se seleccionaron 3 expertos en gestión educativa y gamificación de un grupo de 5 candidatos, mediante una rúbrica de autoevaluación que analizó sus credenciales académicas, experiencia profesional y producción investigativa. Posteriormente, en una segunda fase, estos expertos examinaron la pertinencia de una “Guía de actividades de gamificación en las asignaturas de tronco común más una complementaria” desarrollada para mejorar el aprendizaje de estudiantes de séptimo año de básica. Sus evaluaciones, realizadas con una escala Likert, presentaron un adecuado nivel de acuerdo según pruebas estadísticas, permitiendo validar la utilidad de la guía para su implementación. El presente trabajo detalla este proceso de legitimación de la propuesta educativa por especialistas en la materia.

##### **Fase 1. Selección de expertos**

En esta fase se procedió a seleccionar los expertos que tienen mayor experiencia en gestión educativa, y conocimiento de gamificación. Por lo que, de los 5 expertos presentados, solo se ha escogido 3 que cumplen con los criterios establecidos por el coeficiente (K) de competencia por consiguiente se aplica la fórmula estadística de cálculo de expertos donde (Ka) Coeficiente de argumentación y (Kc) comprensión del tema.  $K=1/2 [Kc+Ka]$ .

##### **Tabla 34**

*Rúbrica de autoevaluación de los 5 expertos candidatos*

	Estudios relacionados de grado y postgrado en relación a la gamificación.	Publicaciones realizadas sobre Los efectos del uso de la gamificación	Promedio Ka	Experiencia el lugar de trabajo: unidades educativas [subnivel Básico] dominio de las TIC, TAC, TEP.	Experiencia el lugar de trabajo: unidades educativas [subnivel Básico] utilizando la gamificación sin tecnología	Promedio Kc	Promedio General
Experto 1	9	9	9,0	7	5	6	7,5
Experto 2	7	8	7,5	7	6	6,5	7,0
Experto 3	7	7	7,0	7	6	6,5	6,8
Experto 4	7	9	8,0	7	7	7	7,5
Experto 5	8	8	8,0	7	7	7	7,5

Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

Para, cada posible candidato experto realizó una autoevaluación se utilizó la escala de Borg citado por Bastos, (2020) en una escala de 0 a 10 con una medida cualitativa.

### Tabla 35

*Escala de Borg, la cual ha sido adaptada por los investigadores*

1	Sin conocimientos	No comprendo el tema en absoluto
2	Muy bajo	Tengo un conocimiento mínimo o elemental del tema
3	Bajo	Comprendo algunos conceptos básicos, pero todavía estoy aprendiendo
4	Bajo a medio	Tengo un conocimiento básico, pero necesito mejorar en algunos aspectos
5	Medio	Tengo un entendimiento sólido de la mayoría de los conceptos fundamentales
6	Medio a alto	Comprendo la mayoría de los conceptos y puedo aplicarlos en situaciones simples
7	Alto	Tengo un buen conocimiento del tema y puedo aplicarlo en situaciones más complejas

8	Muy alto	Tengo un conocimiento avanzado y puedo resolver problemas difíciles relacionados con el tema
9	Experto	Tengo un conocimiento profundo y puedo enseñar el tema a otros
10	Máximo conocimiento	Poseo un dominio completo y experto del tema

*Nota:* Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

Para elegir a los candidatos se aplicó una autoevaluación donde se analizaron los siguientes perfiles profesionales:

- ✓ Estudios relacionados de grado y postgrado en relación a la gamificación.
- ✓ Experiencia el lugar de trabajo: unidades educativas [subnivel Básico] dominio de las TIC, TAC, TEP.
- ✓ Publicaciones realizadas sobre Los efectos del uso de la gamificación.

Las medidas de tendencia central arrojan puntuaciones máximas de (9) en Kc. En comprensión del tema, Y (7) para la argumentación.

Sustituyendo los valores:

$$K = 1/2 (9 + 7)$$

$$K = 1/2 (16)$$

$$K = 8$$

Por lo tanto, resolviendo la fórmula para este ejemplo en particular, el valor de Conocimiento K es 8, y que en la misma escala nos da la certeza que el conocimiento de los expertos es "Muy alto". Siendo calculado a partir del Coeficiente de conocimiento (9) y el Coeficiente de argumentación (7).

Esto nos da un valor cuantitativo de la variable "Conocimiento" se utilizó para seleccionar expertos a las personas con mayor puntuación; en este caso los 3 expertos con 7,5 puntos

**Fase 2.** Evaluación de la pertinencia de la guía de actividades de gamificación para el aprendizaje en alumnos de séptimo

En esta fase, se analizaron las opiniones de 3 expertos que evaluaron Guía de actividades de gamificación en las asignaturas de tronco común más una complementaria” para alumnos de séptimo de Básica en la unidad educativa “Jesús de Nazaret”. Diseñado para mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de básica en la Unidad Educativa Particular Jesús de Nazaret. Los expertos examinaron distintos aspectos de la guía propuesta, otorgando sus observaciones. Sus evaluaciones se realizaron empleando una escala Likert con diferentes criterios. A través del proceso de revisión por expertos, se buscó conceder realimentación para mejorar la calidad, utilidad y viabilidad del de la aplicación de la guía propuesta, previo a su implementación.

Escala de Likert

C1	Inadecuado
C2	Poco adecuado
C3	Adecuado
C4	Muy adecuado

**Tabla 36**

Nivel de concordancia de expertos

Rangos		Estadísticos de prueba	
	Rango promedio	N	3
Etapa_1	2,67	W de Kendall <sup>a</sup>	,778
Etapa_2	1,17	Chi-cuadrado	4,667
Etapa_3	2,17	gl	2
		Sig. asintótica	,097

a. Coeficiente de concordancia de Kendall

Nota: Elaborado por (Valarezo & Martínez, 2024).

**Interpretación:** Según la tabla anterior, el nivel de la significancia asintótica es de 0,097.

Teniendo en cuenta que al ser un valor  $< 0,05$  nos permite rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ).

En consecuencia: Aceptamos la Hipótesis de investigador (**H1**) "La gamificación incide positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de básica de la Escuela Jesús de Nazaret".

Del mismo modo, el cuadro nos detalla que existe un grado [adecuado] de acuerdo entre los jueces o evaluadores expertos con una intensidad de W de Kendall con **0,778** que cae en un rango aceptable, mientras más cercano este el valor a 1 significa que hay mayor congruencia entre los expertos.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

Luego de la elaboración de la tesis se concluye que:

- La gamificación en el aula está respaldada por una sólida fundamentación teórica que incluye conceptos de motivación intrínseca, teorías del aprendizaje activo y la importancia de la experiencia lúdica en el proceso educativo.
- Existe evidencia de que los métodos de enseñanza tradicionales pueden no ser tan efectivos como los enfoques contemporáneos que incorporan la tecnología y la gamificación. El rendimiento académico puede mejorar significativamente cuando se implementan métodos de enseñanza más interactivos y centrados en el estudiante.
- El acceso a recursos educativos tecnológicos puede ampliar las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes al proporcionar acceso a información diversa, herramientas interactivas y entornos de aprendizaje colaborativo.
- La gamificación puede ser efectiva para mejorar la participación y motivación de los estudiantes, lo que lleva a un mejor rendimiento académico. Una guía de actividades bien diseñada puede ayudar a los educadores a implementar la gamificación de manera efectiva en el aula.
- La gamificación ha demostrado estadísticamente mejorar el rendimiento académico y motivar el aprendizaje en los estudiantes. Los datos cuantitativos respaldan la eficacia de la gamificación como estrategia educativa.

## 5.2 Recomendaciones

Luego de la elaboración de la tesis se recomienda que:

- Es fundamental que los educadores comprendan los principios teóricos que sustentan la gamificación para diseñar estrategias efectivas. Se recomienda la formación continua en esta área para que los docentes puedan aplicar adecuadamente los conceptos de gamificación en sus prácticas educativas.
- Se recomienda a las instituciones educativas que revisen y actualicen sus métodos de enseñanza para incorporar enfoques más dinámicos y participativos. La gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje.
- Las instituciones educativas deben garantizar un acceso equitativo a recursos tecnológicos para todos los estudiantes. Además, se debe fomentar la integración de la tecnología en el aula de manera significativa, incluyendo el uso de herramientas de gamificación que aprovechen el potencial educativo de la tecnología.
- Se recomienda desarrollar una guía de actividades de gamificación que sea flexible y adaptable a diferentes contextos y materias. Esta guía debe incluir una variedad de actividades que incorporen elementos de juego de manera significativa en el proceso de aprendizaje.
- Es importante continuar recopilando datos y evidencia estadística sobre los beneficios de la gamificación en el aula. Esto ayudará a sustentar aún más su adopción y aplicación en entornos educativos. Además, se debe fomentar la investigación continua para explorar nuevas formas de mejorar la efectividad de la gamificación en el aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amestoy, M. (1995). Desarrollo de habilidades del pensamiento . Trillas.

Barajas Alcalá, L., & Cuevas Salazar, O. (2017). Adaptación del modelo Tpack para la formación del docente universitario. Obtenido de Congreso Nacional de Investigación Educativa:

<https://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2150.pdf>

Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. Revista Prefacio.

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/PREFACIO/article/view/35733/35851>

Camacho, P. (2018). Modelo Blended Learning. Quito, Ecuador: Planeta FATLA.

Casas Huamanta, E. (2022). Acceso a recursos tecnológicos y rendimiento académico en tiempos de pandemia y aislamiento social obligatorio. Revista Científica de Sistemas e Informática.

Cedeño Romero, E., & Murillo Moreira, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales , 311- 327.

Conde Pastor, M. (2002). Qué es y cómo funciona el pensamiento. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Córica, J. L. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/201566/Resistencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Correo. (febrero de 2024). Las clases en la Costa y Galápagos se iniciarán el 29 de abril en el periodo escolar 2024-2025.

<https://diariocorreo.com.ec/92663/portada/las-clases-en-la-costa-y-galapagos-se-iniciaran-el-29-de-abril-en-el-periodo-escolar-2024-2025#:~:text=Las%20vacaciones%20estudiantiles%20empezar%C3%A1n%20del,el%20a%C3%B1o%20estar%C3%A1n%20de%20vacaciones.>



Dicheva, D. (junio de 2017). Gamificación en la educación: ¿una tendencia pasajera o un potencial genuino. CompSysTech'17: Actas de La 18a Conferencia Internacional Sobre Sistemas y Tecnologías Computacionales . <https://doi.org/10.1186/S41239-017-0042-5>.

Educaplay . (2024). Educaplay .

<https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html>

Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. Boletín virtual .

<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536/509>

Fernández Arias, P., Ordoñez Olmedo, E., Vergara Rodríguez, D., & Gómez Vallecillo, A. i. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. Revista Prisma Social N° 31.

<https://revistaprismasocial.es/article/view/3698/4553>

Galván Cardoso, A. P., & Siado Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. Cienciamatria Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología.

García Velasco, M. S., & Zambrano Montes, L. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 1031-1047.

Gardner, H. (1998). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.

Genially. (2024). Infografías interactivas.

[https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2\\_qu\\_es\\_genially.html](https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html)

Gobierno de Canarias . (2024). Geogebra aplicaciones matemáticas.

<https://www3.gobcanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/infografia-modelo-2/>

Gaviero de Canarias. (2020). Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. de

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/familias/retos-gamificados/>

Hamari, J., Koivisto, o., & Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? — Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos sobre gamificación. Retos. Obtenido de ¿Funciona la gamificación? — Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos sobre gamificación

Instituto Nacional de Tecnología Educativas y de Formación del Profesorado de España. (2024).

Padlet -Observatorio de tecnología educativa n° 24. [https://intef.es/observatorio\\_tecno/padlet/](https://intef.es/observatorio_tecno/padlet/)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2024). Observatorio de Tecnología Educativa.

[https://intef.es/observatorio\\_tecno/ensenar-y-aprender-jugando-con-minecraft/](https://intef.es/observatorio_tecno/ensenar-y-aprender-jugando-con-minecraft/)

Iquise Aroni, M., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content#:~:text=La%20gamificación%20en%20educación%20hace,fomentando%20la%20comunicación%20entre%20pares.>

Lazo Bryan , L., & Lozano Ortiz, J. M. (2019). Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje. Talleres educativos.

León López , L. (2022). Metodología B–Learning en Educación Física para el desempeño académico de estudiantes vulnerables en una unidad educativa, Guayaquil – Ecuador 2021.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94734>

López Duque, M. E., Restrepo de Ocampo, L. E., & López Velásquez, G. L. (2013). Resistencia al cambio en organizaciones modernas Opposition to change in Modern Organizations María Esperanza López Duque, Luz Estella Restrepo de Ocampo, Gloria Lucia López Velásquez Ingeniería Industrial, Universidad Tecnología de Pereira, Pereira, Colombi. Revista Tecnológica de Pereira.

<https://moodle2.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/article/view/7159/5307>

Márquez Veintimilla, A. B. (2016). Técnicas de estudio en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22416/1/Doctora%20Alexandra%20Beatriz%20M%C3%A1rquez%20Veintimilla.pdf>

Mero Mendoza , G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>

MINEDUC. (2021). Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales.

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Media.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf)

Morales Neira, D. J., Rojas Bajaña, R. A., Marriott Toledo, H. M., Zambrano García, A. M., Martinetti Guerrero, I. K., & Morquecho Andrade, F. L. (2018). Modelo Blended learning en Educación Superior. Lecturas: Educación Física y Deportes.

<https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/448/146>

Mota, K., Concha, C., & Muñoz, N. (2020). Educación virtual como agente transformador del proceso de aprendizaje.

<https://www.redalyc.org/journal/6377/637766245002/html/#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20virtual%20es%20un,presencial%20con%20el%20maestro%20o>

Mundana un clic al conocimiento. (2024). 6 consejos para promover la comunicación entre profesores y alumnos.

<https://www.mundana.us/blog/comunicacion-entre-profesores-y-alumnos#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20entre%20profesores%20y%20alumnos%20debe%20ser%20bidireccional%2C%20clara,el%20objetivo%20de%20evitar%20malentendidos.>

Ortiz Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Padilla P. (2018). Usos y actitudes de los formadores de docentes ante las TIC. Entre lo recomendable y la realidad de las aulas. Apertura, 132- 148.

Parra Castrillón, J. E. (2020). Prácticas de docencia tradicional en ambientes de educación virtual. Academia y virtualidad.

Paz y Miño, S. (2019). Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de Estrés, burnout y estrategias de afrontamiento en el desempeño docente:

//repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6984/1/T2991-MIE-Paz%20y%20Mi%C3%B1o-Estres.pdf

Pearson. (13 de mayo de 2022). 5 dinámicas de gamificación para el aula aplicadas a la habilidad lectora.

<https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/dinamicas-de-gamificacion-habilidad-lectora>

Poma Japón, D. X., García Herrera, D. G., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación como estrategia de evaluación formativa en estudiantes de la carrera de software. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA.

Dialnet-GamificacionComoEstrategiaDeEvaluacionFormativaEnE-8552228.pdf

Prieto, F. (2017). Gamificar tu aula Experiencia de gamificación TIC para el aula. V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación.

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791%0Ahttps://riull.ull.es/xmlui/bitstream/h>

Procel Silva, M. A., Espín Oleas, M. E., & Espín Moya, E. R. (2021). Desigualdades educativas tecnologías de la información y comunicación TIC en los estudiantes de la ESPOCH durante el año 2020 a causa de la pandemia del COVID-19. Polo del Conocimiento, 552-567.

Reyna Ledesma, V. M., Lescano López, G. S., & Boy Barreto, A. M. (2022). El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes. Revista de investigación científica y tecnológica.

EIconectivismoEnElAprendizajeEnLineaEmpoderandoLas-8510545.pdf

Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. Educere La Revista Venezolana de Educación.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>

Velásquez Burgos, B., Remolina de Cleves, N., & Calle Márquez, M. (2013). Habilidades de pensamiento como estrategia de aprendizaje para los estudiantes universitarios. Revista de investigaciones UNAD.

Xataka Basics. (2024). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Zeppelean. (2019). Cómo utilizar el feedback para mejorar el rendimiento y la motivación de tus empleados. Guía Completa.

<https://zeppelean.io/es/blog/como-utilizar-el-feedback-para-mejorar-el-rendimiento-y-la-motivacion-de-tus-empleados-guia-completa/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20consiste%20en%20a%C3%B1adir,virtuales%20tambi%C3%A9n%20funcionan%20como%20feedback!>

## ANEXOS

### **FICHA DE OBSERVACIÓN – NO PARTICIPATIVA**

La siguiente ficha de observación está basada en León (2022). Con la finalidad que a través de la observación, de una manera no participativa, medir la variable dependiente “Enseñanza-aprendizaje”, así conocer si se aplica en la gamificación. Del mismo modo, los aspectos positivos y las falencias con la que se imparten las sesiones o clases tronco común, y asignaturas, complementarias.

No se revelará el nombre del docente observado para precautelar la integridad del mismo.

<b>FICHA DE OBSERVACION</b>		
<b>Nombre del Observadoras:</b> GRUPO INVESTIGADORAS - Lcda. Martínez Avelino Evelyn Inés & Lcda. Valarezo Valarezo María José	<b>Docente/asignatura</b>  <b>DOCENTE#1 /CN</b>	<b>Fecha:</b> 3-01-2024
<b>Tema:</b>	<b>Bloque curricular:</b>	
<b>ESCALA:</b> 1=Nada satisfactorio; 2 = Poco satisfactorio; 3 = Satisfactorio; 4= Altamente satisfactorio;; <b>N/V</b> = No se visualiza		

<b>Aspectos a evaluar</b>							
<b><u>Parte inicial</u></b>							
<b>Dimensión</b> Estrategias didácticas							
Indicador	Momentos clase	Acciones	1	2	3	4	N/V
<b>Estrategias didácticas</b>	Introducción de la sesión	1.- El profesor describe los objetivos de la sesión detalladamente	1	2	3	4	NV
		2.- El profesor comienza la sesión sin ningún preámbulo	1	2	3	4	NV
		3.- El profesor se interesa por los estudiantes enseñar utilizando dispositivos electrónicos	1	2	3	4	NV
		4.- El profesor, después de haber proporcionado algún tipo de explicación, les plantea el uso de una plataforma educativa que manejen, con la finalidad lúdica de asegurar la participación y comprobar la comprensión	1	2	3	4	NV
		5.- Explica detalladamente el tipo de actividad que se propone	1	2	3	4	NV

<b>Recursos didácticos</b>	Descripción de la actividad del profesor	6.- Se hace uso de material didáctico audio-visual en las clases	1	2	3	4	NV
		7.- Relaciona la actividad a realizar con otras actividades realizadas	1	2	3	4	NV
	Tareas o actividades	8.- Hace uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. (Herramientas Web 2.0: foros, blogs, chat, wikis, etc.) Como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.	1	2	3	4	NV
		9.- El profesor propone tareas e e indica que habrá algún tipo de premio a los que mejor lo hagan	1	2	3	4	NV
<b>Actividades colaborativas promovidas</b>		10.- El profesor, individualiza o agrupa las tareas según las capacidades y conocimientos de los estudiantes.	1	2	3	4	NV
		11.- Sensibiliza la actividad y fomenta la participación de las personas incluyendo herramientas de gamificación	1	2	3	4	NV
<b>Parte principal</b>							
<b>Dimensión</b> Proceso de aprendizaje							
<b>Motivación y participación del estudiante</b>	Participación de los alumnos	12.- Se ajusta a una realización adecuada a lo que ha planteado el profesor	1	2	3	4	NV
		13.- El alumnado explora y busca nuevas formas de realizarlas a través de juego	1	2	3	4	NV
		14.- El alumnado participa de forma activa	1	2	3	4	NV
		15.- Se adapta a la tarea en forma de juego al enseñar proporcionando una idea global	1	2	3	4	NV

<b>Desarrollo de habilidades y de pensamiento</b>	El profesor utiliza distintos procedimientos y medios para dar información al alumnado	16.- Existe seguimiento del trabajo autónomo del estudiante fuera de las horas clase o encuentro presencial, para aclarar dudas y/o guiar al estudiante en su trabajo Independiente.	1	2	3	4	NV
		17.- Añade información complementaria (Menciona los recursos que se encuentran en la plataforma virtual)	1	2	3	4	NV
	El profesor utiliza el canal visual para transmitir la información:	18.- Demostraciones mediante videos y también presencialmente.	1	2	3	4	NV
		19.- Ayuda visual para las explicación teórica con organizadores gráficos que deben completar en menor tiempo	1	2	3	4	NV
20.- Utiliza medios visuales auxiliares		1	2	3	4	NV	
	El profesor utiliza el método resolución de problemas, tiene en cuenta las siguientes directrices didácticas para el planteamiento del programa:	21.- Supone un reto para el alumnado para que participe cooperativamente	1	2	3	4	NV
		22.- Promueve la investigación utilizando recursos de QUIZ digitales para alcanzar el objetivo	1	2	3	4	NV
	Interacciones en el aula	23.- Hay una progresión adecuada de las tareas durante el desarrollo de la sesión.	1	2	3	4	NV
		24.- Se utiliza el internet como un recurso de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.	1	2	3	4	NV
		25.- Los estudiantes que están ausentes tienen las indicaciones para realizar las tareas asincrónicamente c una actividad gamificada desde casa.	1	2	3	4	NV



## Parte final

Dimensión							
Relación docente-estudiante							
<b>Comunicación efectiva docente-estudiante</b>	Interacción profesor-alumno	26.- Se mantiene algún tipo de comunicación entre el/la profesor/a y los estudiantes Fuera del encuentro presencial.	1	2	3	4	NV
		27.- El profesor fomenta una actitud colectiva positiva hacia los contenidos que imparte	1	2	3	4	NV
	Motivación	28.- Las tareas planteadas por el profesor suponen para el alumnado un agente provocador de la curiosidad	1	2	3	4	NV
		29.- Las actividades resultan estimulantes para el alumnado con problemas de vulnerabilidad por embarazo y consumo de drogas	1	2	3	4	NV
<b>Manejo de clima de aula</b>	Uso correcto del material o dispositivos electrónicos O actividad gamificada	30.- El material es Adecuado a la edad del alumnado.	1	2	3	4	NV
		31.-Adecuado para la situación enseñanza o tema	1	2	3	4	NV
	Variabilidad de la tarea	32.- Se aprovechan bien las posibilidades de la actividad sin que llegue a convertirse en peligrosa	1	2	3	4	NV
		33.- El alumnado practica un número de veces y tiempo determinado las tareas propuestas y las puede complementar con recursos multimedia	1	2	3	4	NV
<b>Evaluación y retroalimentación del aprendizaje</b>	Retroalimentación	34.- El profesor varía sus retroalimentaciones. Bien, muy bien, excelente, está mucho mejor, vas progresando...	1	2	3	4	NV

		35.- El profesor justifica las evaluaciones desaprobadas	1	2	3	4	NV

Responsables de llenar la ficha de observación:

Lcda. Martínez Avelino Evelyn Inés

**MAESTRANTES UNEMI**

Lcda. Valarezo Valarezo María José

**MAESTRANTES UNEMI**

## CUESTIONARIO DE RECOGIDA DE DATOS- ESCALA VALORATIVA DE LA PERCEPCIÓN ESTUDIANTE

Tema :	“Incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en una unidad educativa, periodo lectivo 2023-2024”.
Encuestadores :	Lcda. Martínez Avelino Evelyn Inés & Lcda. Valarezo Valarezo María José

- Este cuestionario está basado León (2022)

### Indicaciones

Este cuestionario busca conocer que perciben los educandos sobre la variable independiente, “Gamificación”, en este caso los alumnos de séptimo de básica de la Unidad Educativa particular “Jesús de Nazareth” durante el período lectivo 2023- 2024

Para ello, a lado de cada frase encontrará una escala de Likert de 1 a 4, valor que deberá ubicar una (X) según tu percepción personal, correspondiendo: el 4 al valor cualitativo “totalmente de acuerdo”, 3 “de acuerdo”, 2 “desacuerdo” y 1 “totalmente en desacuerdo”.

### Encuesta – Rúbrica

No.	PREGUNTAS	1 (Totalmente en desacuerdo)	2 (En desacuerdo)	3 (De acuerdo)	4 (Totalmente de acuerdo)
<b>Dimensión: Dinámicas</b>					
<b>Indicador 1: Limitaciones</b>					
1	¿Las limitaciones durante la actividad de gamificación en el aula añaden un desafío interesante al juego?				
2	¿Existen casos donde las limitaciones no son claras para los jugadores?				
<b>Indicador 2: Emociones</b>					
3	¿Las emociones enriquecen la experiencia del jugador?				
4	¿Mientras el juego avanza las emociones son variadas				

	manteniendo el interés de los jugadores?				
<b>Indicador 3: Progresión</b>					
5	¿Existen momentos en los que la progresión se siente estancada o poco motivadora?				
6	¿Las recompensas motivan a los jugadores a seguir avanzando?				
<b>Indicador 4: Narración</b>					
7	¿Hay momentos en los que la narrativa se siente desconectada o poco relevante?				
8	Desde su experiencia como jugador, ¿considera que la trama del videojuego se adapta y cambia de acuerdo a las decisiones y acciones que usted realiza durante la partida?				
<b>Dimensión: Mecánicas</b>					
<b>Indicador 1: Retos</b>					
5	¿Hay momentos en los que los retos no se sienten gratificantes?				
6	¿Cómo los desafíos mantienen a los jugadores comprometidos?				
<b>Indicador 2: Recompensas</b>					
7	¿Cómo las recompensas motivan a los jugadores a seguir jugando?				
8	¿Hay recompensas que no tienen relación con la experiencia general del juego?				
<b>Indicador 3: Feedback</b>					
9	¿El Feedback guía a los jugadores hacia mejores decisiones?				
10	¿Hay retrasos o falta de Feedback en momentos críticos?				

<b>Dimensión: Componentes de la gamificación</b>					
<b>Indicador 1: Competición</b>					
9	Existen aspectos injustos o desmotivadores en la competición?				
10	¿Cómo se promueve el respeto y la camaradería entre competidores?				
<b>Indicador 2: Logros Puntos</b>					
11	¿Sus logros están vinculados a las acciones y desafíos superados?				
12	¿Los logros y puntos motivan a los jugadores a alcanzar objetivos?				
<b>Indicador 3: Ranking Niveles</b>					
13	¿El ranking proporciona una sensación de superación y reconocimiento?				
14	¿El progreso en el ranking o niveles impulsa la competencia y la dedicación?				

¡Gracias por participar en la encuesta...!